

**SKRIPSI**

**METODE ITERASI UNTUK PENGEMBANGAN GAME RPG**

**STUDI KASUS GAME PANGERAN DIPONEGORO**



**RYAN DWI HANDOKO**

**Nomor Mahasiswa : 125410044**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AKAKOM YOGYAKARTA**

**2017**

**SKRIPSI**

**METODE ITERASI UNTUK PENGEMBANGAN GAME RPG  
STUDI KASUS GAME PANGERAN DIPONEGORO**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang**

**Strata 1 (S1) program studi Teknik Informatika**

**Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer**

**Akakom Yogyakarta**



**Disusun Oleh**

**RYAN DWI HANDOKO**

**Nomor Mahasiswa: 125410044**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AKAKOM YOGYAKARTA**

**2017**

## HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul** : **Metode Iterasi Untuk Pengembangan Game  
RPG Studi Kasus Game Pangeran Diponegoro**

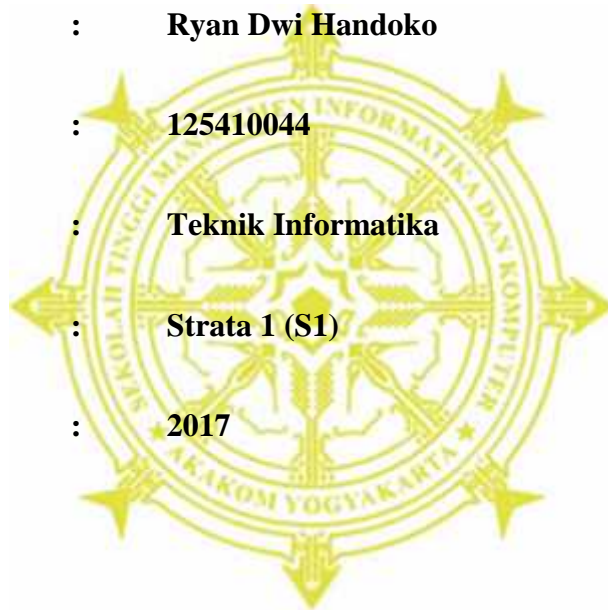
**Nama** : **Ryan Dwi Handoko**

**NIM** : **125410044**

**Program Studi** : **Teknik Informatika**

**Jenjang** : **Strata 1 (S1)**

**Tahun** : **2017**



Telah diperiksa dan disetujui,

Yogyakarta, *15/8/2017*

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Dison Librado, S.E., M.Kom.

**HALAMAN PENGESAHAN**

**METODE ITERASI UNTUK PENGEMBANGAN GAME RPG  
STUDI KASUS GAME PANGERAN DIPONEGORO**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan diterima untuk memenuhi sebagai syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Komputer Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

**Akakom Yogyakarta**

Yogyakarta, .....

**Mengesahkan,**

**Dewan Penguji**

1. **Dison Librado, S.E., M.Kom.**
2. **Pius Dian Widi Anggoro, S.Si, M.Cs.**
3. **Badiyanto, S.Kom., M.Kom.**

**Tanda Tangan**



**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi Teknik Informatika**



**18 AUG 2017**

**Ir. M. Guntara, M.T.**

## **MOTTO**

“Hidup itu hanya cukup dinikmati saja. Ibarat sebuah *game*, sesulit apapun permainannya, jika dinikmati pasti akan menjadi seru dan menyenangkan.”

(Penulis)

## INTISARI

RPG (*Role Playing Game*) adalah salah satu jenis aliran *game* dimana pemain mengontrol satu atau lebih karakter yang biasanya dirancang oleh pemain dan menggunakannya untuk menyelesaikan serangkaian misi. RPG mempunyai unsur-unsur cerita kompleks dan sifat unik yang dapat menarik perhatian pemainnya untuk memerankan seorang karakter dalam *game* tersebut.

Hal ini membuat terciptanya sebuah ide untuk membangun *game* RPG dengan menerapkan metode iterasi dalam pengembangannya. Metode iterasi akan melalui 4 tahapan secara berurutan, yaitu tahapan desain, tahapan penerapan, tahapan pengujian, dan tahapan evaluasi. *Game maker* yang digunakan untuk membangun *game* ini adalah RPG Maker XP dengan bahasa pemrograman Ruby.

Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa *game* Pangeran Diponegoro berjalan dengan baik tanpa ada kendala dan sudah layak untuk dimainkan oleh publik. Penggunaan metode iterasi dan RMXP sudah cukup efektif dan efisien dalam pengembangan *game* berjenis aliran RPG yang berbasis desktop. Selain dapat dijadikan sebagai media hiburan, *game* ini juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan sumber referensi untuk penelitian berikutnya.

Kata kunci: *Game, Iterasi, RPG, RPG Maker XP, Ruby.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi “Metode Iterasi Untuk Pengembangan Game RPG Studi Kasus Game Pangeran Diponegoro” sebagai salah satu syarat menyelesaikan program studi Teknik Informatika jenjang Strata 1 (S1) di STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Dengan segala kerendahan hati dan tanpa mengurangi rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih atas doa, dukungan, dan bimbingan kepada:

1. Bapak Cuk Subiyantoro, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua STMIK AKAKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. M. Guntara, M.T., selaku Kaprodi Teknik Informatika.
3. Bapak Dison Librado, S.E., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing.
4. Seluruh dosen dan karyawan yang telah memberikan ilmu dan bimbingan.
5. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan doa dan dukungan.
6. Semua pihak terkait yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Yogyakarta, .....15 / 8 / 2017



Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....</b>	<b>4</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori .....	4
2.2.1 Game .....	4
2.2.2 RPG .....	5
2.2.3 RPG Maker XP.....	5
2.2.4 Iterasi .....	5



<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>7</b>
3.1 Analisis Sistem .....	7
3.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	7
3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	7
3.2 Iterasi 1 .....	8
3.2.1 Desain.....	8
3.2.2 Penerapan .....	11
3.2.3 Pengujian.....	13
3.2.4 Evaluasi .....	13
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>15</b>
4.1 Iterasi 2 .....	15
4.1.1 Desain.....	15
4.1.2 Penerapan .....	15
4.1.3 Pengujian.....	18
4.1.4 Evaluasi .....	20
4.2 Iterasi 3 .....	20
4.2.1 Desain.....	20
4.2.2 Penerapan .....	21
4.2.3 Pengujian.....	23
4.2.4 Evaluasi .....	25
4.3 Pembahasan .....	26
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>28</b>
5.1 Kesimpulan .....	28
5.2 Saran .....	28
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>29</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>31</b>

## DAFTAR GAMBAR

3.1	Proses Tahapan Iterasi.....	8
3.2	Karakter Game .....	12
3.3	Peta Game .....	12
3.4	Skema Event Game .....	13
4.1	Database Istilah Asing .....	16
4.2	Script Nama Kotak Pesan.....	17
4.3	Script Script Splash Screen .....	17
4.4	Istilah Asing Sebelum Perbaikan .....	18
4.5	Istilah Asing Setelah Perbaikan .....	18
4.6	Kotak Pesan Sebelum Perbaikan.....	19
4.7	Kotak Pesan Setelah Perbaikan.....	19
4.8	Splash Screen .....	20
4.9	Database Karakter Utama .....	21
4.10	Script Animasi Title Screen .....	22
4.11	Script Pause Screen .....	23
4.12	Jumlah Karakter Utama Sebelum Perbaikan.....	23
4.13	Jumlah Karakter Utama Setelah Perbaikan.....	24
4.14	Title Screen Sebelum Perbaikan .....	24
4.15	Title Screen Setelah Perbaikan.....	25
4.16	Pause Screen.....	25
4.17	Hasil Rilis Publik .....	27

## DAFTAR TABEL

2.1	Tabel Penelitian.....	4
3.1	Jadwal Waktu Perancangan Game .....	11
3.2	Jadwal Waktu Evaluasi Game.....	14