

HALAMAN PERSETUJUAN

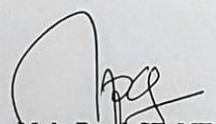
GAME 2DIMENSI SEJARAH PERJUANGAN SULTAN
HASANUDDIN MENGGUNAKAN ROLE PLAYING
GAME BERBASIS DESKTOP

ASPIAN MAHENDRA
NIM.219280041

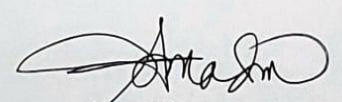
Telah diperiksa dan disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Parepare, 15 April 2024

Pembimbing I

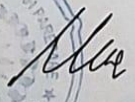

Muh. Basri, ST., MT
NIDN. 956 773

Pembimbing II


Ahmad Selao, S.T.P., M.Sc
NBM. 856 590

Mengetahui

Ketua Program Studi


Marlina, S.Kom., M.Kom
NBM.1162 680



HALAMAN PENGESAHAN

**GAME 2DIMENSI SEJARAH PERJUANGAN SULTAN
HASANUDDIN MENGGUNAKAN ROLE PLAYING
GAME BERBASIS DESKTOP**

**ASPIAN MAHENDRA
NIM. 219280041**

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal
30 April 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

Muh. Basri, ST., MT (Ketua)

(.....)

Ahmad Selao, S.T.P., M.Sc (Sekretaris)

(.....)

Mughaffir Yunus, ST., MT (Anggota)

(.....)

Marlina, S.Kom., M.Kom (Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Ketua Program Studi
Teknik Informatika
(.....)
Marlina, S.Kom., M.Kom.
NBM. 1162 680

Dekan
Fakultas Teknik
(.....)
Muhammad Basri, S.T., M.T.
NBM. 959 773

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Aspian Mahendra**

Nim : **219280041**

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare

Judul Skripsi : Game 2Dimensi Sejarah Perjuangan Sultan Hasanuddin
Menggunakan Role Playing Game Berbasis Dekstop

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Parepare, 3 Mei 2024

Yang menyatakan



Aspian Mahendra

Nim. 219280041

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya yang dengan setia berjuang menegakkan ajaran islam dimuka bumi ini.

Pada proses proses penyusunan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Baik berupa bimbingan, dorongan, petunjuk, saran, serta kritik baik secara tertulis maupun lisan. Oleh karena itu, sebagai rasa syukur dan terima kasih penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan meluangkan waktu hingga terselesaikannya penulis penelitian ini, penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Pencipta alam semesta berserta segala isinya dan pemilik segala ilmu. Terima kasih yaa Allah atas segala skenario kehidupan yang telah engkau persiapkan untuk hamba, hanya kepadaMu hamba menyembah, hanya kepadaMu hamba meminta pertolongan dan hanya kepadaMu hamba berserah diri, segala daya dan upaya serta kemampuan datang dariMu yaa Allah, Allahu Akbar.

2. Kedua orangtua ku atas kesabaran, do'a yang tidak pernah lelah, mendidik dan memberi cinta yang tulus dan ikhlas kepada penulis semenjak kecil vii hingga sekarang, serta keluargaku yang telah memberikan dukungan dan motivasi hingga aku menjadi orang yang berkarakter baik.
3. Ibu Marlina, S.Kom., M.Kom selaku Kaprodi yang selalu sabar dan memberikan saran kepada penulis.
4. Bapak Muh. Basri S.T., M.T selaku Dekan Sekaligus pembimbing 1 (satu) yang menginspirasi penulis.
5. Ahmad Selao, S.T.P., M.Sc, selaku Dosen pembimbing 2 (dua) yang juga banyak memberikan saran kepada penulis.
6. Teman-teman yang selalu memberikan motivasi dan dukungan selama proses penyusunan penelitian ini, khususnya teman-teman kelas Informatika A.
7. Seluruh staff fakultas teknik yang banyak membantu memberikan informasi yang ada.
8. Terima kasih buat semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.

Dalam proposal ini, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika ada kekurangan dalam penulisan dan artikulasi kata, kalimat dan paragraf. Akhir kata, saya mengharapkan segala bantuan dari semua pihak yang telah membantu penulis

dan harapan kepada penulis agar pembaca bersedia memberikan kritik dan saran yang membangun dan bermanfaat. Aamiin.

Parepare, 3 Mei 2024

Penulis

Aspian Mahendra

NIM. 219280103

ABSTRAK

ASPIAN MAHENDRA. 219280147 Game 2Dimensi Sejarah Perjuangan Sultan Hasanuddin Menggunakan *Role playing Game* Berbasis Desktop. (Di Bimbing Oleh Muh. Basri dan Ahmad Selao)

Perkembangan ilmu teknologi hari demi hari semakin menunjukkan perkembangan teori-teori baru di berbagai bidang, teknologi *game* adalah salah satunya. Beraneka macam *genre game* dapat dimainkan di perangkat *PlayStation* diantaranya yaitu *game* ber-genre RPG dengan tampilan 2D. Tetapi sayangnya kebanyakan *game – game* yang beredar dan terkenal dewasa ini hanyalah menonjolkan manfaat dan tujuan sebagai media untuk hiburan semata. Dari sekian banyak *game*, disini mengangkat *game* Sejarah dengan mengangkat salah satu tokoh Pahlawan dengan cara membuat *Game 2* dimensi dengan tema Perjuangan Sultan Hasanuddin dengan memperkenalkan cerita sejarahnya melalui suatu *game* dan menerapkan alur cerita disertai dengan alur *random*. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk mengumpulkan data dari buku – buku mengenai sejarah dan beberapa referensi dari situs – situs yang berhubungan dengan penelitian ini. *Game* ini dibuat menggunakan aplikasi *game maker studio* dengan bantuan *google chrome* dan *adobe photoshop* sebagai bahan pendukung. Sehingga menghasilkan *Game 2* dimensi perjuangan Sultan Hasanuddin yang dapat dimainkan di dekstop.

Kata Kunci: *Role Playing Game*, *Game Maker Studio*, *Desktop*.

ABSTRACT

ASPIAN MAHENDRA. *2-Dimensional Game History of Sultan Hasanuddin's Struggle Using Desktop-Based Roleplaying Game (Guided by Muh. Basri and Ahmad Selao)*

The development of technological science day by day increasingly shows the development of technological science day by day increasingly shows the development of new theories in various fields, and game technology is one of them. Various game genres can be played on PlayStation devices, including RPG-style games with a 2D display. But unfortunately, most of the games that are circulating and well-known today only emphasize their benefits and objectives as a medium for entertainment alone. Of the many games, here we highlight a historical game by highlighting one of the heroes by creating a 2-dimensional game with the theme of Sultan Hasanuddin's Struggle by introducing the historical story through a game and implementing a storyline accompanied by a random plot. This research uses a literature study method to collect data from books on history and several references from sites related to this research. This game was created using the Game Maker Studio application with the help of Google Chrome and Adobe Photoshop as supporting materials. This results in a 2-dimensional game of Sultan Hasanuddin's struggle, which can be played on the desktop

Keywords: Role Playing Game, Game Maker Studio, Desktop.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN INSPIRASI	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA	IV
ABSTRAK	VII
<i>ABSTRACT</i>	<i>VIII</i>
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR TABEL	XVI
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
E. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F. Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
B. <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
C. Sejarah Perjuangan Sultan Hasanuddin	Error! Bookmark not defined.

D. <i>Role Playing Game</i>	Error! Bookmark not defined.
E. <i>Game Maker Studio</i>	Error! Bookmark not defined.
F. <i>Adobe Photoshop</i>	Error! Bookmark not defined.
G. UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	Error! Bookmark not defined.
H. Kerangka Pikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Metode Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
D. Alat Dan Bahan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F. Tahapan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
G. Metode Pengujian	Error! Bookmark not defined.
H. Desain Sistem	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Analisis Aliran Data Dengan UML	Error! Bookmark not defined.
B. Rancangan Sistem	Error! Bookmark not defined.
C. Desain Sistem	Error! Bookmark not defined.
D. Implementasi	Error! Bookmark not defined.
E. Pengujian Sistem	Error! Bookmark not defined.
F. Tahapan <i>Game Maker Studio</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

LAMPIRAN

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal <i>Game Maker Studio</i>	18
Gambar 2. 2 Bagian – bagian dari <i>game maker studio</i>	19
Gambar 2. 3 Tampilan Awal <i>Adobe Photoshop</i>	21
Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> sistem yang diusulkan	33
Gambar4. 1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem yang diusulkan	35
Gambar 4.2 <i>Activity diagram</i> Tampilan Awal	41
Gambar 4.3 <i>Activity diagram</i> Tampilan Menu	42
Gambar 4.4 <i>Activity diagram</i> Tampilan Pilihan Menu Mode	43
Gambar 4.5 <i>Activity diagram</i> Tampilan Proses Alur Cerita	44
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Tampilan Proses <i>Survival</i>	45
Gambar 4. 7 <i>Sequence diagram</i> Tampilan Awal	46
Gambar 4. 8 <i>Sequence diagram</i> Piihan Menu	46
Gambar 4. 9 <i>Sequence diagram</i> Pilihan Menu Mode	47
Gambar 4. 10 <i>Sequence diagram</i> Proses Alur Cerita	47
Gambar 4. 11 <i>Sequence diagram</i> Tampilan Proses <i>Survival</i>	48
Gambar 4. 12 Rancangan Tampilan intro	49
Gambar 4. 13 Rancangan Tampilan Menu	49
Gambar 4. 14 Rancangan Tampilan Petunjuk	50
Gambar 4. 15 Rancangan Tampilan Lanjutan	50
Gambar 4. 16 Rancangan Tampilan Mulai	51
Gambar 4. 17 Rancangan Tampilan pertempuran	51

Gambar 4. 18 Rancangan Tampilan <i>Pause</i>	52
Gambar 4. 19 Rancangan Tampilan <i>Pertanyaan</i>	52
Gambar 4. 20 Tampilan <i>Room</i>	53
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Create Room</i>	54
Gambar 4. 22 Tampilan <i>Sprites</i>	55
Gambar 4. 23 Tampilan <i>Create Sprite</i>	56
Gambar 4. 24 Tampilan <i>Import Sprites</i>	57
Gambar 4. 25 Tampilan <i>Edit Image</i>	58
Gambar 4. 26 Tampilan <i>Covert Frame</i>	59
Gambar 4. 27 Tampilan <i>Tile Set</i>	60
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Create Tile Set</i>	61
Gambar 4. 29 Tampilan <i>Select Sprites</i>	62
Gambar 4. 30 Tampilan <i>Intro</i>	63
Gambar 4. 31 Tampilan <i>menu</i>	64
Gambar 4. 32 Tampilan <i>Petunjuk</i>	65
Gambar 4. 33 Tampilan <i>menu mulai game</i>	66
Gambar 4. 34 Tampilan <i>Alur Cerita 1</i>	67
Gambar 4. 35 Tampilan <i>Pertempuran 1</i>	68
Gambar 4. 36 Tampilan <i>Alur Cerita 2</i>	70
Gambar 4. 37 Tampilan <i>Pertempuran 2</i>	71
Gambar 4. 38 Tampilan <i>Alur Cerita 3</i>	73
Gambar 4. 39 Tampilan <i>Alur Pertempuran 3</i>	74
Gambar 4. 40 Tampilan <i>Alur Cerita 4</i>	76

Gambar 4. 41 Tampilan Pertempuran 4	77
Gambar 4. 42 Tampilan Alur Cerita 5	79
Gambar 4. 43 Tampilan Pertempuran 5	80
Gambar 4. 44 Tampilan Alur Cerita 6	82
Gambar 4. 45 Tampilan Pertempuran 6	83
Gambar 4. 46 Tampilan Pertanyaan	85
Gambar 4. 47 Tampilan Nilai Skor	86
Gambar 4. 48 Tampilan <i>Survival Level 1</i>	87
Gambar 4. 49 Tampilan <i>Survival Level 2</i>	89
Gambar 4. 50 Tampilan <i>Survival Level 3</i>	91
Gambar 4. 51 Tampilan <i>Survival Level 4</i>	93
Gambar 4. 52 Tampilan <i>Survival Level 5</i>	95
Gambar 4. 53 Tampilan <i>Survival Level 6</i>	97
Gambar 4. 54 <i>flowchart</i> Membuka Aplikasi	103
Gambar 4. 55 <i>flowgraph</i> Membuka Aplikasi	103
Gambar 4. 56 <i>flowchart</i> Tampilan Membuka <i>Play</i>	105
Gambar 4. 57 <i>flowgraph</i> Tampilan Membuka <i>Play</i>	106
Gambar 4. 58 <i>flowchart</i> mode alur cerita	108
Gambar 4. 59 <i>flowgraph</i> Mode alur cerita	108
Gambar 4. 60 <i>flowchart</i> mode <i>survival</i>	110
Gambar 4. 61 <i>flowgraph</i> mode <i>Survival</i>	111
Gambar 4. 62 <i>flowchart</i> tampilan Lanjutan	113
Gambar 4. 63 <i>flowgraph</i> lanjutan	113

Gambar 4. 64 <i>flowchart</i> Petunjuk	115
Gambar 4. 65 <i>flowgraph</i> petunjuk	116
Gambar 4. 66 <i>flowchart</i> Pause	118
Gambar 4. 67 <i>flowgraph</i> pause	118
Gambar 4. 68 <i>flowchart</i> Simpan	120
Gambar 4. 69 <i>flowgraph</i> Simpan	121
Gambar 4. 70 <i>flowchart</i> Skor	123
Gambar 4. 71 <i>flowgraph</i> Skor	123
Gambar 4. 72 <i>fonts game maker studio</i>	126
Gambar 4. 73 <i>Object game maker studio</i>	127
Gambar 4. 74 <i>Rooms Game Maker Studio</i>	128
Gambar 4. 75 <i>Script Gamer Maker Studio</i>	129
Gambar 4. 76 <i>Sprites Gamer Maker Studio</i>	129
Gambar 4. 77 <i>Tile Sets Gamer Studio</i>	130

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	22
Tabel 2. 2 Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	23
Tabel 2. 3 <i>Sequence Diagram</i>	24
Tabel 2. 4 <i>State Chart Diagram</i>	24
Tabel 2. 5 Simbol – Simbol <i>Activity Diagram</i>	25
Tabel 4. 1 Deskripsi <i>Use Case</i>	36
Tabel 4. 2 Defenisi Aktor	36
Tabel 4. 3 Defenisi <i>Usecase</i>	37
Tabel 4. 4 Skenario Membuka Aplikasi/ <i>Game</i>	38
Tabel 4. 5 Skenario Membuka Lanjutan	38
Tabel 4. 6 Skenario Membuka Petunjuk	39
Tabel 4. 7 Skenario Memainkan <i>Game</i>	39
Tabel 4. 8 Skenario Membuka Petunjuk	40
Tabel 4. 9 Skenario Menampilkan skor	40
Tabel 4. 10 Skenario Keluar Aplikasi	40
Tabel 4. 11 Kebutuhan Perangkat Keras	99
Tabel 4. 12 Kebutuhan Perangkat Lunak	100
Tabel 4. 13 <i>Hasil BlackBox test</i>	101
Tabel 4. 14 Grafik Matriks Halaman Tampilan Awal	105
Tabel 4. 15 Grafik Matriks Membuka <i>Play</i>	107
Tabel 4. 16 Grafik Matriks Mode Alur Cerita	110
Tabel 4. 17 Grafik Matriks Mode <i>Survival</i>	112

Tabel 4. 18 Grafik Matriks Lanjutan	115
Tabel 4. 19 Grafik Matriks Petunjuk	117
Tabel 4. 20 Grafik Matriks <i>Pause</i>	120
Tabel 4. 21 Grafik matriks Simpan	122
Tabel 4. 22 Grafik matriks Skor	125

