

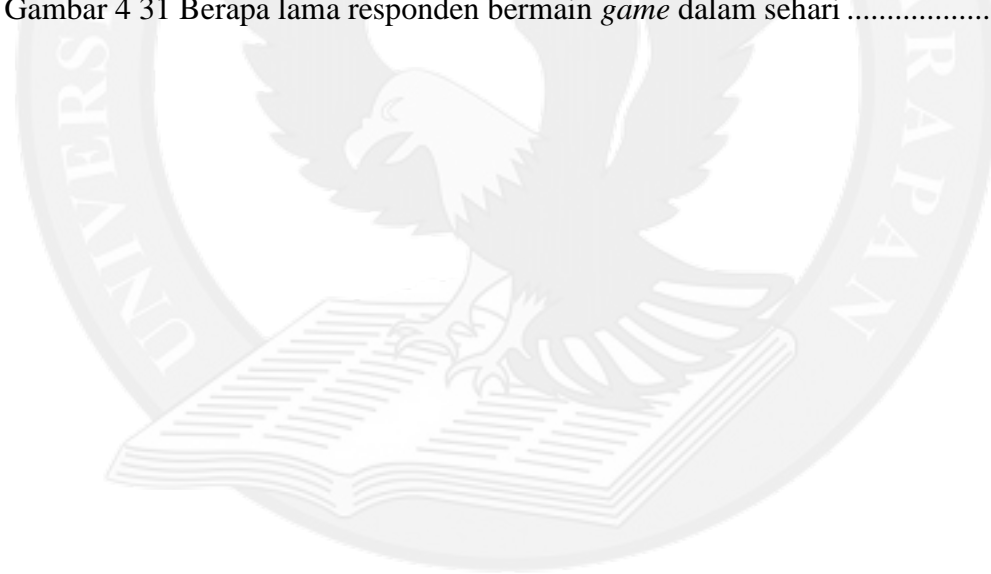
## DAFTAR ISI

Contents	
<b>SKRIPSI</b> .....	<b>1</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Metodologi .....	4
<b>BAB II</b> .....	<b>5</b>
2.1 <i>RPG dan Gaming experience</i> .....	5
2.2 Jenis Jenis <i>Game Difficulty</i> .....	8
2.3 <i>RPG Maker MZ</i> .....	9
2.4 Java Script .....	19
<b>Bab III</b> .....	<b>21</b>
3.1 General Information .....	21
3.2 Story/Setting.....	21
3.3 Adaptive <i>difficulty</i> adjustment .....	41
3.4 Rencana Penelitian .....	43
<b>BAB IV</b> .....	<b>45</b>
4.1 Implementasi Aplikasi .....	45
4.2 Pengujian Aplikasi .....	63
<b>Bab V</b> .....	<b>73</b>
5.1 Kesimpulan .....	73
5.2 Saran.....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>RPG Maker MZ tools</i> .....	9
Gambar 2.2 <i>New Project</i> .....	10
Gambar 2.3 <i>Open Project</i> .....	11
Gambar 2.4 <i>Tile list</i> .....	12
Gambar 2.5 <i>Daftar Event</i> .....	13
Gambar 2.6 <i>Database</i> .....	14
Gambar 2.7 <i>Plugin Manager</i> .....	15
Gambar 2.8 <i>Sound Test</i> .....	16
Gambar 2.9 <i>Event sercher</i> .....	17
Gambar 2.10 <i>Resource Manager</i> .....	18
Gambar 2.11 <i>Character Generator</i> .....	19
Gambar 3.1 <i>Flowchart Dradon adventure</i> .....	23
Gambar 3.2 <i>konsep adventure camp</i> .....	24
Gambar 3.3 <i>Activity diagram beli item</i> .....	26
Gambar 3.4 <i>Activity diagram jual item</i> .....	26
Gambar 3.5 <i>Deskripsi monster Red Shell Crab</i> .....	27
Gambar 3.6 <i>Activity diagram battle part 1</i> .....	28
Gambar 3.7 <i>Activity diagram battle part 2</i> .....	29
Gambar 3.8 <i>Activity diagram peti</i> .....	29
Gambar 3.9 <i>Deskripsi monster Pink Shell Crab</i> .....	30
Gambar 3.10 <i>Deskripsi monster Bos Sea King</i> .....	31
Gambar 3.11 <i>Activity diagram creafing system</i> .....	32
Gambar 3.12 <i>Konsep map forest</i> .....	33
Gambar 3.13 <i>Deskripsi monster Crow</i> .....	33
Gambar 3.14 <i>Deskripsi monster Mini boss Forest Spirit A</i> .....	34
Gambar 3.15 <i>Deskripsi monster Mini boss Forest Spirit B</i> .....	35
Gambar 3.16 <i>Deskripsi monster Mushroom Man</i> .....	35
Gambar 3.17 <i>Konsep map Forest untuk lokasi bos</i> .....	36
Gambar 3.18 <i>Deskripsi monster bos Forest Guardian</i> .....	37
Gambar 3.19 <i>konsep map volcano</i> .....	38
Gambar 3.20 <i>Deskripsi monster Fell Goblin</i> .....	39
Gambar 3.21 <i>Deskripsi monster bos Fox man</i> .....	40
Gambar 3.22 <i>Konsep map volcano untuk lokasi bos</i> .....	40
Gambar 3.23 <i>Activity diagram adaptive difficulty part 1</i> .....	42
Gambar 3.24 <i>Activity diagram adaptive difficulty part 2</i> .....	43
Gambar 4.1 <i>Membuat Project baru</i> .....	45
Gambar 4.2 <i>Project baru</i> .....	46
Gambar 4.3 <i>Event &amp; content</i> .....	47
Gambar 4.4 <i>Database Actors</i> .....	48
Gambar 4.5 <i>Database classes</i> .....	49
Gambar 4.6 <i>Database skill</i> .....	50
Gambar 4.7 <i>Database item</i> .....	51
Gambar 4.8 <i>Database weaponsdan armors</i> .....	51
Gambar 4.9 <i>Plugin RndEncounter_2</i> .....	52
Gambar 4.10 <i>Map Properties</i> .....	53

Gambar 4.11 Dev tool console.....	53
Gambar 4.12 Database Troops .....	54
Gambar 4.13 Database Enemies .....	54
Gambar 4 14 Code untuk mengubah stats monster .....	55
Gambar 4 15 Code untuk mengubah EXP dan Gold yang didapat pemain .....	55
Gambar 4 16 plugin Kath_gameover .....	56
Gambar 4 17 Database common events.....	56
Gambar 4 18 Deklarasi atribut plugin.....	57
Gambar 4 19 Deklarasi untuk ruangan dimana plugin ini akan bekerja .....	57
Gambar 4 20 Deklarasi dan Inisialisasi variabel yang digunakan .....	58
Gambar 4 21 Jika mapnya tidak masuk ke daftar map bisa spawn monster.....	59
Gambar 4 22 Mulai hitungan untuk encounter .....	59
Gambar 4 23 Mulai battle untuk pemain .....	61
Gambar 4 24 Menentukan pemain menang atau kalah .....	62
Gambar 4 25 Kembalikan status, Gold, EXP monster ke status, Gold, EXP awal.....	62
Gambar 4 26 Meningkatkan atau menurunkan difficulty .....	63
Gambar 4 27 set counter sebelum encounter berikutnya.....	63
Gambar 4 28 Usia responden .....	64
Gambar 4 29 Apakah responden memiliki PC.....	64
Gambar 4 30 Apakah responden familiar memainkan game bergenre RPG .....	65
Gambar 4 31 Berapa lama responden bermain game dalam sehari .....	65



## DAFTAR TABLE

Tabel 3 1 Daftar <i>skill</i> Dradon.....	21
Tabel 3 2 Daftar <i>consumable</i> dalam toko .....	25
Tabel 3 3 Daftar <i>equipment</i> dalam toko.....	25
Tabel 3.4 Item dari peti <i>Red Sand Beach</i> .....	30
Tabel 3 5 <i>Craftable Crab equipment</i> .....	32
Tabel 3 6 Item dari peti .....	34
Tabel 3.7 <i>Craftable living equipment</i> .....	38



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>Code Plugin</i> .....	1-A
Lampiran B Questioner pengujian.....	1-E

