

PRAKATA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam tak lupa penulis junjungkan terhadap nabi besar Muhammad SAW, terhadap sahabat dan keluarga beliau yang telah mengajarkan tauladan yang baik dalam kehidupan di dunia dan di akhirat.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan serta kemurahan hati dari berbagai pihak. Oleh karenanya, selain rasa syukur yang tak terhingga atas nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Chayadi Oktomy Noto S., S.T., M.Eng. dan Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M.Eng. sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing mulai dari awal hingga selesainya penyusunan skripsi ini. Tidak lupa penulis juga ingin memberikan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses penelitian hingga penyusunan skripsi ini, diantaranya:

1. Bapak Chayadi Oktomy Noto S., S.T., M.Eng. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta serta sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan ilmu dan mengarahkan penulis selama melaksanakan penelitian tugas akhir ini hingga selesainya penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, ilmu dan pengetahuan dalam proses penelitian hingga selesainya penyusunan skripsi ini, semoga semua yang telah diberikan bermanfaat baik sekarang hingga di kemudian hari.
3. Bapak Ir. Haris Setyawan, S.T., M.Eng. selaku dosen penguji ujian pendadaran skripsi yang senantiasa memberikan saran demi perkembangan ilmu pengetahuan serta perkembangan dunia pendidikan.

4. Keluarga yang selalu memotivasi, mendoakan dan mendukung penulis dalam menempuh jenjang perkuliahan.
5. Segenap dosen serta jajaran staff Tata Usaha di Jurusan Teknologi Informasi Informatika Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
6. Teman satu project Wahyu Firmansya serta Putra Nanda Kurniawan, yang telah banyak sekali membantu dalam terselesaikannya skripsi ini.
7. Teman – teman seperjuangan TI A 2014 yang bersedia menemani dalam keadaan suka dan duka selama 4 tahun.
8. Teman-teman satu jurusan Teknologi Informasi angkatan 2014.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa pada skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Sehingga kepada pembaca, kiranya dapat memberikan saran yang sifatnya membangun agar kekurangan-kekurangan yang ada dapat dapat diperbaiki.

Akhir kata penulis mengharapkan skripsi ini dapat berguna bagi diri pribadi penulis, almamater, bangsa dan agama khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Aamiin.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa pada skripsi “Pembuatan *Game Design Document* (GDD) *Game* Ular Tangga Dengan Genre Strategi” ini adalah murni hasil penelitian serta analisis penulis sendiri dan tidak terdapat karya yang pernah dibuat orang lain untuk memperoleh gelar sarjana pada suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 29 Oktober 2018



Muhammad Ilham Nur Isra*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PRAKATA.....	ii
PERNYATAAN.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
INTISARI	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Tujuan Penelitian.....	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	5
2.1. Tinjauan Pustaka	5
2.1.1. Perkembangan <i>Board Game</i> Tradisional	5
2.1.2. Pemilihan Versi <i>Game Design Document</i>	7
2.2. Landasan Teori	8
2.2.1. <i>Game Strategi</i>	8
2.2.2. Tahap – Tahap Pengembangan <i>Game</i>	9
2.2.3. <i>Conceptualization</i>	10
2.2.4. <i>Game Design Document</i>	11
2.2.5. <i>Game Design Document</i> Versi Salazar	11
2.2.6. <i>Prototype</i>	13
2.2.7. <i>Playtesting</i>	13
2.2.8. <i>Game Balancing</i>	13

2.2.9. <i>User Experience</i>	14
BAB III	15
METODOLOGI	15
3.1. Metodologi	15
3.2. Iterasi Pertama.....	16
3.2.1. <i>Conceptualization Pertama</i>	17
3.2.2. <i>GDD Pertama</i>	20
3.2.3. <i>Prototyping Pertama</i>	33
3.2.4. <i>Playtesting Pertama</i>	37
3.3. Iterasi Kedua	40
3.3.1. <i>Conceptualization Kedua</i>	40
3.3.2. <i>GDD Kedua</i>	43
3.3.3. <i>Prototyping Kedua</i>	55
3.3.4. <i>Playtesting Kedua</i>	56
3.4. Iterasi Ketiga	60
3.4.1. <i>Conceptualization Ketiga</i>	60
3.4.2. <i>GDD Ketiga</i>	63
3.4.3. <i>Prototyping Ketiga</i>	65
3.4.4. <i>Playtesting Ketiga</i>	65
3.5. <i>Pembuatan GDD Final</i>	69
3.5.1 <i>Overview</i>	69
3.5.2 <i>Mechanic</i>	72
3.5.3 <i>Dynamic</i>	91
BAB IV	102
HASIL DAN PEMBAHASAN	102
4.1. <i>Software Requirement Specification</i>	102
4.1.1. <i>Use Case Diagram</i>	102
4.1.2. <i>Activity Diagram</i>	103
4.2. <i>Playtesting Tahap Final</i>	111
4.2.1. <i>Tujuan Playtesting</i>	112
4.2.2. <i>Metode Playtesting</i>	112
4.2.3. <i>Prosedur Playtesting</i>	113
4.2.4. <i>Hasil Playtesting</i>	113

4.2.5. Analisa Hasil <i>Playtesting</i>	117
BAB V	118
KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1. Kesimpulan	118
5.2. Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model GDLC Heather Chandler	9
Gambar 2.2. Skema pengembangan <i>game</i>	10
Gambar 3.2. Prototype Board	34
Gambar 3.3. Prototype Kartu	34
Gambar 3.4. Prototype Pion	35
Gambar 3.5. Prototype Poin	35
Gambar 3.6. Prototype Poin Bar	36
Gambar 3.7. Prototype Dadu.....	36
Gambar 3.8. Prototype Item	37
Gambar 3.9. Prototype Kartu Baru	55
Gambar 3.10. Prototype Item Baru	56
Gambar 3.11. Sketsa Preparation Game	91
Gambar 3.12. Sketsa In Game	92
Gambar 4.1. Use Case System Game Ular Tangga Strategi	102
Gambar 4.2. Activity Diagram Game Ular Tangga Strategi.....	103
Gambar 4.3. Activity Diagram Preparation Game	104
Gambar 4.4. Activity Diagram Game	105
Gambar 4.5. Activity Diagram Turn Phase.....	107
Gambar 4.7. Activity Diagram Strategy Phase	108
Gambar 4.8. Activity Diagram Buy/Beli Kartu	109
Gambar 4.9. Activity Diagram Sell/Jual Kartu	110
Gambar 4.10. Activity Diagram Use/Pakai Kartu	111

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Conceptualization Pertama	17
Tabel 3.2. Konsep Desain GDD Pertama.....	19
Tabel 3.3. Interaction Rule GDD Pertama.....	25
Tabel 3.4. Daftar Kartu dan Item GDD Pertama	31
Tabel 3.5. Penggunaan Item.....	39
Tabel 3.6. Pembelian Kartu dan Bonus Turn.....	39
Tabel 3.7. Conceptualization Kedua	41
Tabel 3.8. Konsep Desain GDD Kedua	42
Tabel 3.9. Table Interaction Rule GDD Kedua.....	48
Tabel 3.10. Daftar Kartu dan Item GDD Kedua	53
Tabel 3.11. Penggunaan Item.....	58
Tabel 3.12. Penggunaan Kartu dan Bonus Turn	59
Tabel 3.13. Conceptualization Kedua	60
Tabel 3.14. Konsep Desain GDD Kedua	61
Tabel 3.15. Penggunaan Item.....	67
Tabel 3.16. Penggunaan Kartu dan Bonus Turn	68
Tabel 3.17. Overview.....	69
Tabel 3.18. Interaction Rule.....	80
Tabel 3.19. Daftar Kartu dan Item	89
Tabel 3.20. Controler Home Screen.....	97
Tabel 3.21. Controler Preparaton Game Screen.....	98
Tabel 3.22. Controler In Game Screen.....	98
Tabel 4.1. Nilai Sampel Playtesting Tahap Final.....	114
Tabel 4.2. Data Tingkat Pemahaman Player Terhadap Game	115
Tabel 4.3. Data Tingkat Antusias Player Terhadap Game.....	116
Tabel 4.4. Data Kesesuaian Bagian Game Berdasar Sudut Pandang Player	116