

**MENGEMBANGKAN *GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) CHAOS
CHESS BERGENRE STRATEGY***

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S-1



Disusun oleh :

AKHMAD FAQIH

20200140051

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akhmad Faqih
NIM : 20200140051
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik
Judul Karya : Mengembangkan *Game design document (GDD) Chaos Chess*
Bergenre *Strategy*

Menyatakan dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan bahwa:

1. Tugas akhir ini merupakan hasil karya saya sendiri dengan arahan dan bimbingan dari dosen pembimbing yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar S1.
2. Karya ini murni hasil karya sendiri tidak memuat hasil karya orang lain, kecuali kutipan yang telah disebutkan sumbernya.
3. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau institusi lainnya.

Yogyakarta, 16 Juli 2024

Yang menyatakan



Akhmad Faqih

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah : 286)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT. Dzat yang hanya kepada-Nya kita memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala bantuan dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Mengembangkan *Game design document (GDD) Chaos Chess* Bergenre *Strategy*”. Shalawat serta salam tak lupa kita sampaikan kepada Rasulullah SAW, yang telah menjadi sumber inspirasi dan teladan yang mulia bagi seluruh umat manusia.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan juga sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) di Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Skripsi ini merupakan wujud dari penerapan dari ilmu yang telah diajarkan selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan termakasih kepada:

1. Allah SWT. yang sudah memberikan hidayah, kemudahan, keselamatan dan kesehatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan kasih sayang tiada henti, support, semangat, nasihat, dan juga do'a selama ini.
3. Dr. Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Dr. Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing I yang membantu memberi arahan dan masukan selama berjalannya pengerjaan tugas akhir ini.
5. Ir. Haris Setyawan, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing II yang membantu memberi arahan dan masukan selama berjalannya pengerjaan tugas akhir ini.
6. Seluruh dosen dan juga staff Prodi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
7. Rekan satu *project* saya Airel Javier Aldaffae yang telah membantu dalam melakukan perancangan GDD ini.

8. Aisyah Azizah S, Andita Khoiriah, dan Anggi Hasian Nugraha Munthe selaku rekan satu perjuangan dalam penulisan skripsi.
9. Airel Javier A, Danang Wibisono, Dwi Aprilia A.P, M. Farid Gilang Nuswantoro, Prizandeva Oktura R, dan dan teman teman angkatan 2020 yang tidak dapat saya sebut namanya satu persatu, selaku rekan satu perjuangan yang telah berbagi ilmu, pengalaman dan cerita selama menempuh pendidikan S1.
10. Semua pihak yang berperan dalam penulisan dan penyelesaian skripsi yang tidak dapat saya sebut satu persatu.
11. Terakhir, terimakasih untuk diri saya sendiri karena sudah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belum bisa dikatakan sempurna, dimana penulis mungkin masih memiliki kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, maka dari itu penulis memohon maaf sebesar-besarnya atas kesalahan yang ada.

Penulis berharap dengan penelitian ini kedepannya dapat memberikan inspirasi dan manfaat kepada pembaca. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 16 Juli 2024



Akhmad Faqih

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I.....	i
HALAMAN PENGESAHAN II.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
1.6.1. Bab I.....	3
1.6.2. Bab II.....	4
1.6.3. Bab III.....	4
1.6.4. Bab IV.....	4
1.6.5. Bab V.....	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	5

2.1	Tinjauan Pustaka	5
2.1.1	Perkembangan <i>Game</i> Catur	5
2.1.2	Pemilihan Versi <i>Game design document</i>	6
2.2	Dasar Teori	7
2.2.1	<i>Board game</i>	7
2.2.2	Catur	8
2.2.3	<i>Game Strategy</i>	8
2.2.4	Tahapan Pengembangan <i>Game</i>	8
2.2.5	<i>Conceptualization</i>	11
2.2.6	<i>Game design document</i>	14
2.2.7	iGDD Salazar	14
2.2.8	<i>Prototype</i>	16
2.2.9	<i>Playtesting</i>	16
2.2.10	<i>Game Balancing</i>	17
2.2.11	<i>User Experience</i>	18
2.2.12	<i>Use Case Diagram</i>	18
2.2.13	<i>Activity Diagram</i>	18
BAB III	METODE TUGAS AKHIR	19
3.1	Metode Penelitian	19
3.2	Iterasi Pertama	21
3.2.1	<i>Conceptualization</i> Pertama	21
3.2.2	GDD Pertama	25
3.2.3	<i>Prototyping</i> Pertama	34
3.2.4	<i>Playtesting</i> Pertama	38
3.3	<i>Software Requirement Spesification</i>	50

3.3.1 Use Case Diagram	50
3.3.2 Activity Diagram	51
3.4 Alat dan Bahan Tugas akhir	54
3.4.1 Alat Tugas akhir	54
3.4.2 Bahan Tugas akhir	55
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Playtesting Tahap Final	56
4.2.1 Tujuan <i>Playtesting</i>	56
4.2.2 Metode <i>playtesting</i> tahap <i>final</i>	58
4.2.3 Prosedur <i>playtesting</i> tahap <i>final</i>	60
4.2.4 Hasil <i>playtesting</i> tahap <i>final</i>	61
4.2.5 Analisis hasil <i>playtesting</i> tahap <i>final</i>	68
4.2.6 Kesimpulan <i>playtesting</i> tahap <i>final</i>	70
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Conceptualization</i> Pertama <i>Chaos Chess</i>	23
Tabel 3. 2 Konsep <i>design</i> pertama <i>game Chaos Chess</i>	24
Tabel 3. 3 Ekspresi <i>player</i> yang diharapkan penulis.....	39
Tabel 3. 4 Frekuensi reaksi <i>player</i> terhadap situasi tertentu dalam <i>game</i>	40
Tabel 3. 5 Data hasil <i>playtesting</i> 1	42
Tabel 3. 6 Data hasil <i>playtesting</i> 2	42
Tabel 3. 7 Data observasi <i>playtesting</i> 1.....	43
Tabel 3. 8 Data observasi <i>playtesting</i> 2.....	45
Tabel 3. 9 Data hasil <i>interview</i>	48
Tabel 4. 1 Pengelompokan momen yang diharapkan penulis	57
Tabel 4. 2 Sampel	61
Tabel 4. 3 Data tingkat pemahaman <i>player</i>	63
Tabel 4. 4 Data kesesuaian elemen dalam <i>game</i> berdasarkan sudut pandang <i>player</i>	64
Tabel 4. 5 Data momen yang menyenangkan dan membuat kesal.....	66
Tabel 4. 6 Data kartu yang terlalu kuat atau lemah.....	67
Tabel 4. 7 Data tingkat antusiasme <i>player</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Basic <i>Game Production Style</i>	9
Gambar 2. 2 Macam-macam Genre.....	12
Gambar 3. 1 Skema proses <i>pre-production</i>	19
Gambar 3. 2 Arah gerak pion ketika menyerang (<i>Chess.com, n.d.</i>).....	26
Gambar 3. 3 Arah gerak <i>rook</i> (<i>Chess.com, n.d.</i>).....	27
Gambar 3. 4 Arah gerak <i>knight</i> (<i>Chess.com, n.d.</i>).....	28
Gambar 3. 5 Arah gerak <i>bishop</i> (<i>Chess.com, n.d.</i>).....	28
Gambar 3. 6 Arah gerak <i>queen</i> (<i>Chess.com, n.d.</i>).....	29
Gambar 3. 7 Arah gerak <i>king</i> (<i>Chess.com, n.d.</i>).....	29
Gambar 3. 8 <i>Board</i>	34
Gambar 3. 9 Pion.....	35
Gambar 3. 10 <i>Rook</i>	35
Gambar 3. 11 <i>Knight</i>	36
Gambar 3. 12 <i>Bishop</i>	36
Gambar 3. 13 <i>Queen</i>	37
Gambar 3. 14 <i>King</i>	37
Gambar 3. 15 <i>Skill card</i>	38
Gambar 3. 16 <i>Use Case Diagram Chaos Chess</i>	50
Gambar 3. 17 <i>Activity Diagram aplikasi</i>	51
Gambar 3. 18 <i>Activity Diagram preparation</i>	52
Gambar 3. 19 <i>Activity Diagram play game</i>	53