

**Pembuatan Board Game Recing : Your Chance of Victory Sebagai Salah
Satu Solusi untuk Mengatasi Kurangnya Interaksi Sosial**

SKRIPSI



Disusun oleh :

RAIHAN FADHILLAH

20200140033

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Raihan Fadhillah
NIM : 20200140033
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul " Pembuatan Board Game Recing : Your Chance of Victory Sebagai Salah Satu Solusi untuk Mengatasi Kurangnya Interaksi Sosial" merupakan karya pribadi saya yang dibimbing oleh dosen pembimbing. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik dalam jenjang sarjana, magister, atau doktor. Penulis bertanggung jawab sepenuhnya atas keaslian dan keabsahan skripsi ini. Apabila terbukti adanya pelanggaran terhadap integritas akademik, penulis bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 17 Juli 2024

Penulis



Raihan Fadhillah

MOTTO

Isy kariman au mut syahidan

Mati syahid atau hidup mulia.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi penulis yang berjudul “Pembuatan Board Game Recing : Your Chance of Victory Sebagai Salah Satu Solusi untuk Mengatasi Kurangnya Interaksi Sosial”.

Penulisan skripsi ini merupakan bagian dari syarat untuk menyelesaikan program pendidikan tingkat Strata Satu (S-1) di Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang membimbing, membantu, dan mendukung penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini penulis ucapkan kepada :

1. Allah SWT atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Muhari dan Ibu Enok Rokayah selaku orang tua penulis yang telah senantiasa memberikan kasih sayang, nasihat, motivasi dan doa kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Reza Giga Isnanda, S. T., M.Sc. selaku pembimbing I dan kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang selalu membimbing saya dengan sabar dan memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Cahya Damarjati, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu membimbing saya dengan sabar dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Laila Ma'rifatul Azizah, S.Kom., M.I.M. selaku dosen penguji yang menyempatkan waktunya untuk menguji skripsi saya.
6. Magaretha Wahyunda Syahputri, S.Kom. selaku partner spesial saya yang memberikan dukungan, motivasi dan selalu menyemangati saya ketika saya sedang jenuh atau kesulitan dalam penyusunan skripsi ini.

7. Lisyiara Nabila Paramitha dan Dede Bahtiar A.Md.T. selaku kakak dan adik penulis yang selalu memberikan motivasi dan dukungan.
8. Teman – teman kuliah penulis yang senantiasa mendukung penulis yaitu Fatchul Fajri, Muhammad Iqbal Al – Habib, Isna Hifdzi Walidain, Akbar Muzaffar Abid Akbar, Ridwan Amirul Maulana, Erwinsyah Arya Ghani dan Syahrizal Jaya.
9. Sahabat – sahabat penulis yang juga senantiasa mendukung penulis yaitu Alm. Rafif Hilmy Rahardani, Kamal Fadhillah Subianto, Akbar Nuralim, Raka Aria Putra, Eric Wiranata, Lanang Brilian Wijaya.
10. Eiichiro Oda sebagai mangaka One Piece yang selalu menghibur penulis.
11. Semua pihak yang terlibat dalam mendukung penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu – satu.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah turut serta dalam proses penulisan skripsi ini. Penulis juga memohon maaf atas segala kekurangan yang ada pada skripsi ini. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa yang akan datang. Terima kasih atas segala dukungan dan bantuan yang diberikan.

Yogyakarta, 17 Juli 2024

Penulis



Raihan Fadhillah

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
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir.....	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB I PENDAHULUAN.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	4
BAB III METODE TUGAS AKHIR.....	4
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	5
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	5

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Board Game	8
2.2.2 Party Game	9
2.2.3 Racing Game.....	9
2.2.4 Game Strategy.....	10
2.2.5 Tahapan Pengembangan Game.....	10
2.2.6 Game Design Document	13
2.2.7 Game Design Document Versi Salazar.....	14
2.2.8 Conceptualization	15
2.2.9 Prototype.....	16
2.2.10 Playtesting.....	16
2.2.11 Game Balancing.....	17
2.2.12 User Experience	17
BAB III. METODE TUGAS AKHIR	18
3.1 Metode Penelitian	18
3.2 Pre-Production	20
3.2.1 Ide Game.....	20
3.2.2 Game Design Document (GDD) Pertama.....	26
3.3 Production (Prototyping).....	34
3.4 Playtesting Prototype.....	37
3.5 Alat dan Bahan Tugas akhir.....	49
3.5.1 Alat Tugas akhir.....	49
3.5.2 Bahan Tugas akhir	50

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 <i>Game Design Document Post Production</i>	51
4.2 <i>Playtesting Akhir</i>	70
4.3 Analisis Hasil <i>Playtesting</i> Tahap Akhir.....	89
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Ide <i>game recing</i> : <i>your chance of victory</i>	21
Tabel 3.2 Konsep <i>Design Game Recing</i> : <i>Your Chance Of Victory</i>	23
Tabel 3.3 Reaksi pemain yang diharapkan penulis	39
Tabel 3.4 Data Hasil <i>Playtesting Prototype</i> 4 orang	41
Tabel 3.5 Data Hasil <i>Playtesting Prototype</i> 3 orang	42
Tabel 3.6 Hasil Testing mode 4 orang.....	43
Tabel 3.7 Hasil testing mode 3 orang.....	44
Tabel 3.8 Data wawancara <i>Playtesting Prototype</i>	46
Tabel 4.1 Konsep dari <i>game recing</i> : <i>your chance of victory</i>	53
Tabel 4.2 Pengelompokan jenis situasi dan harapan penulis	72
Tabel 4.3 Penetapan skor.....	79
Tabel 4.4 penetapan skor hasil data pemahaman pemain terhadap <i>game</i>	80
Tabel 4.5 Penetapan skor aspek interaksi sosial.....	82
Tabel 4.6 Penetapan skor kesesuaian visual terhadap tema	83
Tabel 4.7 Penetapan skor tingkat ketertarikan pemain terhadap <i>game</i>	85
Tabel 4.8 Penetapan skor <i>fun</i> dan <i>balance</i>	86
Tabel 4.9 Data momen yang menyenangkan atau kesal.....	87
Tabel 4.10 Data <i>skill card</i> yang terlalu kuat atau lemah	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema <i>game development life cycle</i>	18
Gambar 3.2 <i>Map Board Game</i>	35
Gambar 3.3 Bidak.....	35
Gambar 3.4 Dadu.....	36
Gambar 3.5 <i>Skill Card</i>	36
Gambar 3.6 <i>Pemicu Card</i>	37
Gambar 4.1 <i>Game Map</i>	65
Gambar 4.2 <i>Speed Up Card</i>	66
Gambar 4.3 <i>Tilang Card</i>	66
Gambar 4.4 <i>Trap Card</i>	67
Gambar 4.5 <i>Spike Trap</i>	67
Gambar 4.6 <i>Defend Card</i>	68
Gambar 4.7 <i>Pemicu Card</i>	68
Gambar 4.8 Data jumlah <i>Playtester</i> dari kategori jenis kelamin.....	73
Gambar 4.9 Data <i>Playtester</i> dari kategori umur.....	74

DAFTAR SINGKATAN

B

Balance: keseimbangan elemen-elemen seperti karakter, senjata, dan kemampuan untuk memastikan keadilan dan pengalaman bermain yang menyenangkan bagi semua pemain.

Board Game: permainan yang dimainkan di atas papan dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan kemenangan.

C

Chance: Suatu elemen yang mengandung salah satu unsur dari ketidakpastian, variabel, atau informasi tersembunyi.

Challenge: Bagian gameplay yang menjelaskan tantangan atau halangan apa saja yang terdapat didalam game yang dimainkan.

G

Game: aktivitas hiburan dengan aturan tertentu yang melibatkan pemain untuk mencapai tujuan dengan menggunakan strategi, keterampilan, atau keberuntungan.

Game Map: Representasi visual dari lingkungan atau dunia permainan video, menunjukkan lokasi elemen penting seperti karakter, objek, rute, dan area yang mengikuti rules dari game.

M

Multilateral Competition: Jenis persaingan di mana semua pemain bersaing satu sama lain dalam game.