

**PEMBUATAN KARAKTER DAN SKILL KARAKTER UNTUK
MENGEMBANGKAN GAME DESIGN DOCUMENT(GDD) DALAM GAME ULAR
TANGGA DENGAN GENRE STRATEGI**

Tugas Akhir
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana-1



Diajukan Oleh:
M Wenanda Panji Satria
20170140050

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2021**

PERNYATAAN

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M Wenanda Panji Satria

NIM : 20170140050

Program Studi : Teknologi Informasi

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Skripsi

Judul Karya : Pembuatan Karakter dan Skill Karakter untuk mengembangkan Game Design Document (GDD) dalam Game Ular Tangga dengan Genre Strategi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat tertulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. karena itu penulis berharap skripsi ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain dan menjadi bahan evaluasi kedepannya.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya, apabila ternyata dalam skripsi ini diketahui karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain maka penulis bersedia karya tersebut untuk dibatalkan.

Yogyakarta, 27 Agustus 2021

Yang menyatakan,

M Wenanda Panji Satria



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“PEMBUATAN KARAKTER DAN SKILL KARAKTER UNTUK MENGEMBANGKAN GAME DESIGN DOCUMENT(GDD) DALAM GAME ULAR TANGGA DENGAN GENRE STRATEGI”**. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Papi, Mami, Mas Gilang, Mba Asri, dan keluarga besar tercinta yang selalu memberi dukungan, doa, dan semangat kepada penulis, sehingga penulis dapat berada di tahap ini. Terimakasih banyak untuk Papi, Mami, Mas Gilang, Mba Asri, dan keluarga besar atas semua yang telah kalian berikan.
2. Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan dan serta arahan selama penulis melakukan penelitian hingga selesainya penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M. Eng. selaku dosen pembimbing II yang telah memberi dukungan dan arahan dalam proses penulisan naskah skripsi penulis.
4. Bapak Asroni, S.T., M.Eng. selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
5. Seluruh dosen dan pengajar Prodi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk ilmu yang diberikan kepada penulis selama perkuliahan sehingga penulis bisa menerapkan ilmu-ilmu yang diberikan tersebut dalam pembuatan skripsi ini dan akan menjadi bekal penulis dalam menjalani kehidupan kedepannya.
6. Teman-teman Jurusan Teknologi Informasi angkatan 2017, terimakasih banyak atas dukungan dan semangat yang kalian berikan untuk penulis semasa perkuliahan yang selama ini telah berbagi ilmu, pengalaman dan cerita.
7. Seluruh teman-teman kelas B yang sudah berbagi cerita bersama penulis selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
8. Seluruh teman-teman yang telah membantu penulis selama pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
9. Seluruh *playtester* yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk mencoba *prototype Game Ular Tangga Strategi* dengan menggunakan karakter dan skill karakter.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membantu agar penyusunan tugas akhir ini menjadi lebih baik. Harapan penulis semoga tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membacanya. Amiin ya Robbal'Alamin.

Yogyakarta, Agustus 2021



M Wenanda Panji Satria

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	i
HALAMAN PENGESAHAN II	ii
PERNYATAAN	iii
INTISARI	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan	4
1.5. Manfaat	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB I Pendahuluan	4
BAB II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori	5
BAB III Metodologi	5
BAB IV Hasil dan Pembahasan	5
BAB V Kesimpulan dan Saran	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.1.1. Perkembangan Ular Tangga Strategi	6
2.1.2. Karakter dan Skill Karakter sebagai Unsur Strategi	8
2.2. Landasan Teori	10
2.2.1. Ular Tangga	10
2.2.2. <i>Game Strategi</i>	11
2.2.3. Ular Tangga genre Strategi	11
2.2.4. <i>Game Design Document</i>	12

2.2.5.	Tahap Tahap Pengembangan <i>Game</i>	12
2.2.6.	<i>Game Balancing</i>	13
2.2.7.	<i>Conceptualization</i>	14
2.2.8.	<i>Prototype</i>	14
2.2.9.	<i>Playtesting</i>	14
BAB 3	METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1.	Metodologi Penelitian	15
3.2.	Iterasi Pertama	16
3.2.1.	<i>Conceptualization</i>	16
3.2.2.	<i>Prototyping</i>	17
3.2.3.	<i>Playtesting</i>	19
3.2.4.	Hasil <i>Playtesting</i>	19
3.2.5.	Analisa Hasil <i>Playtesting</i>	20
3.3.	Iterasi Kedua	21
3.3.1.	<i>Conceptualization</i>	21
3.3.2.	<i>Prototyping</i>	23
3.3.3.	<i>Playtesting</i>	24
3.3.4.	Hasil <i>Playtesting</i>	24
3.3.5.	Analisa Hasil <i>Playtesting</i>	24
3.4.	Iterasi Ketiga	25
3.4.1.	<i>Conceptualization</i>	25
3.4.2.	<i>Prototyping</i>	28
3.4.3.	<i>Playtesting</i>	28
3.4.4.	Hasil <i>Playtesting</i>	29
3.4.5.	Analisa Hasil <i>Playtesting</i>	29
3.5.	Iterasi Keempat	30
3.5.1.	<i>Conceptualization</i>	30
3.5.2.	<i>Prototyping</i>	34
3.5.3.	<i>Playtesting</i>	36
3.5.4.	Hasil <i>Playtesting</i>	36
3.5.5.	Analisa Hasil <i>Playtesting</i>	36
3.6.	Kesimpulan <i>Playtesting</i>	37
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1.	<i>Playtesting Final</i>	39
4.1.1.	Tujuan <i>Playtesting</i>	39

4.1.2.	Metode <i>Playtesting</i>	39
4.1.3.	Prosedur <i>Playtesting</i>	41
4.1.4.	Hasil <i>Playtesting</i>	42
4.1.5.	Analisa Hasil <i>Playtesting Final</i>	94
4.1.6.	Kesimpulan <i>Playtesting Final</i>	100
4.2.	GDD <i>Final</i>	102
4.3.	<i>Software Requirement Specification</i>	103
4.3.1.	<i>Activity Diagram Preparation Game</i>	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		105
5.1.	Kesimpulan	105
5.2.	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN		109
A.	GDD Ular Tangga Strategi	109
1.	<i>Overview</i>	109
2.	<i>Mechanic</i>	111
3.	<i>Interaction Rules</i>	122
4.	<i>Dynamic</i>	128
5.	<i>Aesthetics</i>	138
6.	<i>Experience</i>	144
7.	<i>Constraints and Assumption</i>	145
B.	Konsep Dasar <i>GDD game online ular tangga strategi</i>	146
C.	Kuisisioner	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model GDLC Heather	12
Gambar 2.2. Skema Pengembangan Game	13
Gambar 3.1. Metodologi Penelitian.....	15
Gambar 3.2. Prototype Karakter Stunner	18
Gambar 3.3. Prototype Karakter Bomberman.....	18
Gambar 3.4. Prototype Karakter Sir Hook	18
Gambar 3.5. Prototype Karakter Safe Girl	18
Gambar 3.6. Prototype Penutup Poin Bar.....	34
Gambar 3.7. Prototype Karakter Glacier.....	34
Gambar 3.8. Prototype Karakter Atom.....	35
Gambar 3.9. Prototype Karakter Sir Hook	35
Gambar 3.10. Prototype Karakter Elliner.....	35
Gambar 3.11. Prototype Karakter Kapten Kidd	35
Gambar 3.12. Prototype Karakter Jesse.....	35
Gambar 4.1. Metode Pembagian Karakter	41
Gambar 4.2. Activity Diagram Preparation Game	104

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Conceptualization Iterasi Pertama	17
Tabel 3.2. Prototype Karakter	18
Tabel 3.3. Hasil Playtesting Iterasi Pertama	20
Tabel 3.4. Conceptualization Iterasi Kedua	22
Tabel 3.5. Hasil Playtesting Iterasi Kedua	24
Tabel 3.6. Conceptualization Iterasi Ketiga	27
Tabel 3.7. Hasil Playtesting Iterasi Ketiga	29
Tabel 3.8. Conceptualization Iterasi Keempat	32
Tabel 3.9. Prototype Karakter	34
Tabel 3.10. Hasil Playtesting Iterasi Keempat	36
Tabel 3.11. Kesimpulan Playtesting	37
Tabel 4.1. Nilai Sampel Kesesuaian Nama Glacier	43
Tabel 4.2. Data Kesesuaian Nama Glacier	44
Tabel 4.3. Nilai Sampel Pemahaman Skill Karakter Glacier	45
Tabel 4.4. Data Pemahaman Skill Karakter Glacier	45
Tabel 4.5. Nilai Sampel Kesesuaian Skill Karakter Glacier	46
Tabel 4. 6. Data Kesesuaian Skill Karakter Glacier	47
Tabel 4.7. Nilai Sampel Tingkat Strategi Karakter Glacier	48
Tabel 4. 8. Data Tingkat Strategi Karakter Glacier	48
Tabel 4.9. Nilai Sampel Tingkat Antusias Karakter Glacier	49
Tabel 4.10. Data Tingkat Antusias Karakter Glacier	50
Tabel 4.11. Nilai Sampel Kesesuaian Nama Atom	52
Tabel 4. 12. Data Kesesuaian Nama Atom	52
Tabel 4.13. Nilai Sampel Pemahaman Skill Karakter Atom	53
Tabel 4.14. Data Pemahaman Skill Karakter Atom	53
Tabel 4.15. Nilai Sampel Kesesuaian	54
Tabel 4.16. Data Kesesuaian Skill Karakter Atom	55
Tabel 4.17. Nilai Sampel Tingkat Strategi Karakter Atom	55
Tabel 4.18. Data Tingkat Strategi Karakter Atom	56

Tabel 4.19. Nilai Sampel Tingkat Antusias Karakter Atom	57
Tabel 4.20. Data Tingkat Antusias Karakter Atom.....	57
Tabel 4.21. Nilai Sampel Kesesuaian Nama Sir Hook	59
Tabel 4.22. Data Kesesuaian Nama Sir Hook.....	60
Tabel 4.23. Nilai Sampel Pemahaman Skill Karakter Sir Hook	60
Tabel 4.24. Data Pemahaman Skill Karakter Sir Hook.....	61
Tabel 4.25. Nilai Sampel Kesesuaian Skill Karakter Sir Hook	62
Tabel 4.26. Data Kesesuaian Skill Karakter Sir Hook.....	63
Tabel 4.27. Data Kesesuaian Kekuatan Skill Karakter Sir Hook.....	63
Tabel 4.28. Nilai Sampel Tingkat Strategi Karakter Sir Hook	64
Tabel 4.29. Data Tingkat Strategi Karakter Sir Hook.....	64
Tabel 4.30. Nilai Sampel Tingkat Antusias Karakter Sir Hook.....	65
Tabel 4.31. Data Tingkat Antusias Karakter Sir Hook	66
Tabel 4. 32. Nilai Sampel Kesesuaian Nama Kapten Kidd	68
Tabel 4.33. Data Kesesuaian Nama Kapten Kidd.....	68
Tabel 4.34. Nilai Sampel Pemahaman Skill Karakter Kapten Kidd	69
Tabel 4.35. Data Pemahaman Skill Karakter Kapten Kidd.....	70
Tabel 4.36. Nilai Sampel Kesesuaian Skill Karakter Kapten Kidd	70
Tabel 4.37. Data Kesesuaian Skill Karakter Kapten Kidd.....	71
Tabel 4.38. Nilai Sampel Tingkat Strategi Karakter Kapten Kidd	72
Tabel 4.39. Data Tingkat Strategi Karakter Kapten Kidd.....	72
Tabel 4.40. Nilai Sampel Tingkat Antusias Karakter Kapten Kidd.....	73
Tabel 4.41. Data Tingkat Antusias Karakter Kapten Kidd	73
Tabel 4.42. Nilai Sampel Kesesuaian Nama Jesse.....	76
Tabel 4.43. Data Kesesuaian Nama Jesse	76
Tabel 4.44. Nilai Sampel Pemahaman Skill Karakter Jesse	77
Tabel 4.45. Data Pemahaman Skill Karakter Jesse.....	77
Tabel 4.46. Nilai Sampel Kesesuaian Skill Karakter Jesse.....	78
Tabel 4.47. Data Kesesuaian Skill Karakter Jesse	79
Tabel 4.48. Nilai Sampel Tingkat Strategi Karakter Jesse.....	80

Tabel 4.49. Data Tingkat Strategi Karakter Jesse	80
Tabel 4.50. Nilai Sampel Tingkat Antusias Karakter Jesse	81
Tabel 4.51. Data Tingkat Antusias Karakter Jesse.....	82
Tabel 4.52. Nilai Sampel Kesesuaian Nama Elliner	84
Tabel 4.53. Data Kesesuaian Nama Elliner.....	84
Tabel 4.54. Nilai Sampel Pemahaman Skill Karakter Elliner	85
Tabel 4.55. Data Pemahaman Skill Karakter Elliner.....	86
Tabel 4.56. Nilai Sampel Kesesuaian Skill Karakter Elliner	86
Tabel 4.57. Data Kesesuaian Skill Karakter Elliner.....	87
Tabel 4.58. Nilai Sampel Tingkat Strategi Karakter Elliner	87
Tabel 4.59. Data Tingkat Strategi Karakter Elliner.....	88
Tabel 4.60. Nilai Sampel Tingkat Antusias Karakter Elliner.....	89
Tabel 4.61. Data Tingkat Antusias Karakter Elliner	89
Tabel 4.62. Nilai Sampel Pemahaman Cara Pemilihan Karakter.....	91
Tabel 4.63. Data Pemahaman Cara Pemilihan Karakter	92
Tabel 4. 64. Data Adil antara jalan pertama memilih karakter pertama dengan yang jalan pertama yang memilih terakhir.....	92
Tabel 4.65. Nilai Sampel Tingkat Antusias Adanya Karakter	93
Tabel 4.66. Data Tingkat Antusias Adanya Karakter.....	94
Tabel 4. 67. Data Karakter Favorit.....	94
Tabel 4.68. Kesimpulan Karakter Playtesting Final.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

A. GDD Ular Tangga Strategi	109
1. <i>Overview</i>	109
2. <i>Mechanic</i>	111
3. <i>Interaction Rules</i>	122
4. <i>Dynamic</i>	128
5. <i>Aesthetics</i>	138
6. <i>Experience</i>	144
7. <i>Constraints and Assumption</i>	145
B. Konsep Dasar <i>GDD game online ular tangga strategi</i>	146
C. Kuisisioner.....	148