

**PEMBUATAN *GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)* *GAME BLOCKADE*
DENGAN GENRE STRATEGI BERBASIS *ONLINE***



Disusun oleh:

SULISTIO SANJAYA

20180140084

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

2022

PERNYATAAN ORIGINALITAS

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sulistio Sanjaya

NIM : 20180140084

Program Studi : Teknologi Informasi

Fakultas : Fakultas Teknik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber Informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain tidak disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir Skripsi ini.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 7 November 2022

Yang membuat pernyataan



Sulistio Sanjaya

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Game Design Document (GDD) Game Blockade dengan Genre Strategi Berbasis Online”. 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. Kedua orang tua dan segenap keluarga yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan selama ini.
2. Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses pengembangan sistem.
3. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M. Eng selaku dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak Asroni, S.T., M.Eng. yang bersedia meluangkan waktu untuk menjadi dosen penguji.
5. Bapak Asroni, S.T., M.Eng. selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
6. 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.
7. Rekan seperjuangan Prodi Teknik Informatika Angkatan 2018 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang selama ini telah berbagi ilmu, pengalaman dan cerita.

8. Seluruh teman-teman kelas C yang sudah berbagi cerita bersama penulis selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
9. Seluruh playtester yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk mencoba prototype Game Blockade.

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, 7 November 2022



Sulistio Sanjaya

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	ii
HALAMAN PENGESAHAN II	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
INTISARI.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	4
2.1. Tinjauan Pustaka	4
2.2. Landasan Teori	5
2.2.1. <i>Game Online</i>	6
2.2.2. <i>Game Strategi</i>	6
2.2.3. <i>Game Design Document</i>	6
2.2.4. <i>Game Design Document Versi Salazar</i>	7
2.2.5. Tahap-Tahap Pengembangan <i>Game</i>	8
2.2.6. <i>Conceptualization</i>	9
2.2.7. <i>Game Balancing</i>	10
2.2.8. <i>Playtesting</i>	11
2.2.9. <i>Prototype</i>	11
2.2.10. User Experience	11
2.2.11. <i>Use Case Diagram</i>	12

2.2.12. <i>Activity Diagram</i>	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	13
3.1. Metodologi Penelitian.....	13
3.2. <i>Iterasi Pertama</i>	14
3.2.1. <i>Conceptualization Pertama</i>	15
3.2.2. GDD Pertama	18
3.2.3. <i>Prototyping Pertama</i>	22
3.2.4. <i>Playtesting Pertama</i>	24
3.3. <i>Iterasi Kedua</i>	28
3.3.1. <i>Conceptualization Kedua</i>	29
3.3.2. GDD Kedua	31
3.3.3. <i>Prototyping Kedua</i>	33
3.3.4. <i>Playtesting Kedua</i>	34
3.4. Pembuatan GDD Final.....	38
3.4.1. <i>Overview</i>	38
3.4.2. <i>Mechanic</i>	41
3.4.3. <i>Dynamic</i>	44
3.4.4. <i>Aesthetica</i>	48
3.4.5. <i>Experience</i>	50
3.4.6. <i>Constraints dan Assumption</i>	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1. <i>Software Requirement Specification</i>	53
4.1.1. <i>Analisis Fitur</i>	53
4.1.2. <i>Use Case Diagram</i>	57
4.1.3. <i>Activity Diagram</i>	58
4.2. <i>Playtesting Tahap Final</i>	71
4.2.1. <i>Tujuan Playtesting</i>	71
4.2.2. <i>Metode Playtesting</i>	72
4.2.3. <i>Prosedur Playtesting</i>	75
4.2.4. <i>Hasil dan Analisis Playtesting</i>	75
4.2.5. <i>Kesimpulan</i>	88
BAB V KESIMPULAN	89

DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	95
A. Hasil <i>Playtesting</i> 1	95
B. Hasil <i>Playtesting</i> 2	100
C. Kuisoner	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model GDLC Heather	8
Gambar 2.2 Skema Pengembangan <i>Game</i>	9
Gambar 3.1 Metode Penelitian.....	13
Gambar 3. 2 prototype Board Game	23
Gambar 3.3 Prototype Blok Hitam	23
Gambar 3.4 Prototype Blok	24
Gambar 3.5 Prototype Blok	24
Gambar 3. 6 Prototyping Timer	33
Gambar 3.7 Tampilan Sketsa in Game	45
Gambar 4.1 Use Case Game Blockade Online Bergenre Strategi	57
Gambar 4.2 Activity Diagram Register dan Login	59
Gambar 4. 3 Activity Diagram Log Out	60
Gambar 4.4 Activity Diagram Edit Akun	61
Gambar 4.5 Activity Diagram alur Random Main.....	62
Gambar 4.6 Activity Diagram alur Create Room	63
Gambar 4.7 Activity Diagram Alur Insert Code.....	64
Gambar 4.8 Activity Diagram Memainkan Game	65
Gambar 4.9 Activity Diagram Leaderboard	66
Gambar 4.10 Activity Diagram Recentplay.....	67
Gambar 4.11 Activity Diagram Notification	68
Gambar 4.12 Activity Diagram News.....	69
Gambar 4.13 Activity Diagram Event	69
Gambar 4.14 Activity Diagram Setting	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Conceptualization</i> Pertama	16
Tabel 3.2 Konsep Desain GDD Pertama	17
Tabel 3.3 Interaction Rule GDD Pertama	20
Tabel 3.4 Daftar Blok GDD Pertama	21
Tabel 3.5 Penggunaan Blok Shape 3, 2, dan 1	26
Tabel 3.6 Hasil Pertandingan Berdasarkan Turn	27
Tabel 3.7 <i>Conceptualization</i> Kedua	29
Tabel 3.8 Konsep Desain GDD Kedua	30
Tabel 3.9 Interaction Rules GDD Kedua	33
Tabel 3.10 Penggunaan Blok	35
Tabel 3.11 Hasil Pertandingan Berdasarkan Turn	37
Tabel 3.12 <i>Overview</i>	39
Tabel 3.13 Interaction Rules	44
Tabel 3.14 Controller In <i>Game</i> Screen	46
Tabel 4.1 Pembagian Pertanyaan Kuisioner	72
Tabel 4.2 Nilai Sampel Pertanyaan 7 Pilihan	74
Tabel 4.3 Nilai Sampel Pertanyaan 5 pilihan	74
Tabel 4.4 Data Tingkat Pemahaman <i>Player</i> Terhadap <i>Game</i>	76
Tabel 4.5 Data tingkat <i>Balance</i> Turn di Dalam <i>Game</i>	77
Tabel 4.6 Data tingkat <i>Balance</i> waktu permainan di Dalam <i>Game</i>	77
Tabel 4.7 Data tingkat <i>Balance</i> Blok di Dalam <i>Game</i>	78
Tabel 4.8 Data tingkat <i>Balance</i> Keseluruhan <i>Game</i>	80
Tabel 4.9 Data Tingkat Strategi	81
Tabel 4.10 Data Tingkat Kesesuaian dengan <i>Game Online</i>	83
Tabel 4.11 Data Tingkat Antusiasme <i>Player</i> Terhadap <i>Game</i>	84
Tabel 4.12 Momen Menarik Bagi <i>Playtester</i> Ketika Bermain	85
Tabel 4.13 Momen <i>Playtester</i> Merasa Tidak Senang Ketika Bermain	86