

**PEMBUATAN GAME DESIGN DOCUMEN (GDD) GAME STRATEGI TBS
BATTLE-CARD PARABELLUM**

HALAMAN JUDUL

SKRIPSI



Disusun oleh :

ADITYA MAULANA

20190140040

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

2024

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : ADITYA MAULANA

NIM : 20190140040

Program Studi : Teknologi Informasi

Fakultas : Teknik

Menyatakan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dalam karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan didalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka dibagian akhir skripsi.

Apabila pada suatu hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 16 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Aditya Maulana

MOTTO

Si vis pacem, para bellum

(“Jika kau mendambakan perdamaian, bersiap-siapilah menghadapi perang“)

KATA PENGANTAR

Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan serta kesempatan baik lahir maupun batin sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Pembuatan Game Design Document (GDD) Game TBS Battle-card Parabellum**”. Skripsi ini disusun dengan tujuan memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom) di jenjang pendidikan S-1 Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali halangan dan rintangan tetapi bisa berjalan dengan lancar. Tentunya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas berkat, rahmat dan karunianya.
2. Orang tua dan keluarga yang selalu memberi dukungan serta selalu memanjatkan doa sehingga skripsi ini bisa selesai tepat waktu.
3. Ir. Aris Widyo Nugroho, S.T., M.T., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Dr. Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
5. Dr. Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc selaku dosen pembimbing 1 yang selalu membimbing, mengarahkan, dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Cahya Damarjati, S.T., M.Eng., Ph.D selaku dosen pembimbing 2 yang selalu membimbing, mengarahkan, dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Nurwahyu Alamsyah, S.Kom., M.Kom., M.I.M., Ph.D selaku dosen penguji yang selalu membimbing, mengarahkan, dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Annisa Risyafa Febriyanti yang selalu menguatkan dan mengingatkan untuk selalu mengerjakan skripsi, serta terus menemani prosesnya.
9. Teman-teman Program Studi Teknologi Informasi 2019 dan seluruh pihak yang telah memberikan doa, dukungan, serta kritik dan saran kepada penulis dalam menyusun penelitian ini.

Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu peneliti mengharapkan kritik, saran, serta bimbingan demi kelancaran dan kemajuan penelitian ini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN I	ii
HALAMAN PENGESAHAN II.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
INTISARI	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1. <i>Game</i> Strategi.....	9
2.2.2. Tahap – Tahap Pengembangan <i>Game</i>	9
2.2.3. <i>Conceptualization</i>	11
2.2.4. <i>Game Design Document</i> Versi Salazar	12
2.2.5. <i>Prototype</i>	13
2.2.6. <i>Playtesting</i>	13
2.2.7. <i>Game Balancing</i>	13

2.2.8. <i>Board Game</i>	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1. Metode Penelitian	15
3.2. Iterasi Pertama	16
3.2.1. Conceptualization Pertama	16
3.2.2. <i>GDD</i> Pertama.....	23
3.2.3. <i>Prototyping</i> Pertama	37
3.2.4. <i>Playtesting</i> Pertama	39
3.3. Pembuatan <i>GDD Final</i>	59
3.3.1 <i>Overview</i>	59
3.3.2 <i>Mechanic</i>	61
3.3.3 <i>Dynamic</i>	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	88
4.1. <i>Software Requirement Specification</i>	88
4.1.1. <i>Use Case Diagram</i>	88
4.1.2. <i>Activity Diagram</i>	89
4.2. <i>Playtesting Final</i>	92
4.2.1. Tujuan <i>Playtesting</i>	92
4.2.2. Metode <i>Playtesting</i>	93
4.2.3. Data Partisipan	93
4.2.4. Prosedur <i>Playtesting</i>	94
4.2.5. Hasil <i>Playtesting</i>	95
4.2.6. Analisa Hasil <i>Playtesting</i>	99
4.2.7. Kesimpulan Pengujian	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	101
5.1. Kesimpulan	101
5.2. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Konsep Iterasi Pertama	20
Tabel 3.2 Konsep Design GDD	22
Tabel 3.3 Interaction Rules	27
Tabel 3.4 Daftar kartu	30
Tabel 3.5 Hasil playtesting.....	41
Tabel 3.6 Persentase Kemenangan Hasil Playtesting	43
Tabel 3.7 Kombo-kombo yang terjadi	45
Tabel 3.8 Karakteristik masing-masing deck.....	47
Tabel 3.9 Standar karakteristik yang terjadi.....	48
Tabel 3.10 Gaya Bermain selama Playtesting.....	49
Tabel 3.11 Ekspresi yang muncul selama playtesting.....	51
Tabel 3.12 Konsep Game	59
Tabel 3.13 Interaction Rules	66
Tabel 3.14 Daftar Kartu	69
Tabel 3.15 Home screen interaction.....	85
Tabel 3.16 Deck List interaction.....	85
Tabel 3.17 Choose Your Deck interaction	85
Tabel 3.18 Rock-paper-scissor interaction.....	86
Tabel 3.19 In-game interaction	86
Tabel 4.1 Data Partisipan Playtesting Final	93
Tabel 4.2 Data nilai sampel beserta rata-rata nilai	96
Tabel 4.3 Data Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Cara Bermain	97
Tabel 4.4 Data Tingkat Kesenangan Pemain Terhadap Game	98
Tabel 4.5 Data Tingkat Antusias Pemain Terhadap Game.....	98
Tabel 4.6 Data Kesesuaian Bagian Game Berdasarkan Sudut Pandang Pemain.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model GDLC Heather.....	10
Gambar 2.2 Skema Pengembangan Game disunting dari Calelle	10
Gambar 3.1 Skema proses pre-production.....	15
Gambar 3.2 Board dari Game TBS Battle-card Parabellum.....	37
Gambar 3.3 Ketiga deck dari Game TBS Battle-card Parabellum	37
Gambar 3.4 Ketiga commander dari Game TBS Battle-card Parabellum	38
Gambar 3.5 Kartu-kartu general dari Game TBS Battle-card Parabellum	38
Gambar 3.6 Kartu-kartu army dari Game TBS Battle-card Parabellum.....	39
Gambar 3.7 Kartu-kartu strategy dari Game TBS Battle-card Parabellum	39
Gambar 3.8 Milcost	39
Gambar 3.9 Tampilan Home Screen	79
Gambar 3.10 Tampilan Deck List.....	79
Gambar 3.11 Tampilan Deck List setelah salah satu deck dipilih	80
Gambar 3.12 Tampilan Loading Screen	80
Gambar 3.13 Tampilan Gunting-Batu-Kertas.....	81
Gambar 3.14 Tampilan jika pemain memenangkan suit.....	81
Gambar 3.15 Tampilan jika pemain kalah dalam suit.....	82
Gambar 3.16 Tampilan jika kedua pemain memilih suit yang sama	82
Gambar 3.17 Tampilan Choose Your Deck.....	83
Gambar 3.18 Tampilan In-Game atau Match phase	83
Gambar 3.19 Tampilan saat pemain memenangkan permainan	84
Gambar 3.20 Tampilan saat pemain kalah dalam permainan	84
Gambar 4.1 Use Case Diagram Game TBS Battle-Card Parabellum	88
Gambar 4.2 Activity Diagram Alur Permainan.....	89
Gambar 4.3 Activity Diagram Alur Deck List.....	90
Gambar 4.4 Activity Diagram Alur Battle	91
Gambar 4.5 Grafik Umur Partisipan Playtesting Final.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

1. Aesthetic	116
1.1. <i>Core Game Elements Visual</i>	116
1.2. <i>Game World Visual</i>	116
1.3. <i>Game Visual</i>	116
1.4. <i>Game Interface Visual</i>	117
1.5. <i>Core Game Element Sound</i>	117
1.6. <i>Game World Sound</i>	117
1.7. <i>Game Sound</i>	117
1.8. <i>Game Interface Sound</i>	117
2. Experience	118
2.1. <i>Intrinsic Gameplay</i>	118
2.2. <i>Mechanic Gameplay</i>	118
2.3. <i>Interactive Gameplay</i>	118
2.4. <i>Aesthetic Gameplay</i>	118
2.5. <i>Intrapersonal Gameplay</i>	118
2.6. <i>Interpersonal Gameplay</i>	118
3. Constraint and Assumptions	118
3.1. <i>Techincal Constrain</i>	118
3.2. <i>Detailed Techincal Constrain</i>	119
3.3. <i>Businness Constrain</i>	119
3.4. <i>Assumpstions</i>	119