

**PEMBUATAN GAME DESIGN DOCUMENT "VOCAB MANIA"  
(MENYUSUN GAMBAR DENGAN KOSA KATA  
BAHASA INGGRIS) BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Azhari**

**10.11.4097**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PEMBUATAN GAME DESIGN DOCUMENT "VOCAB MANIA"  
(MENYUSUN GAMBAR DENGAN KOSA KATA  
BAHASA INGGRIS) BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Azhari**

**10.11.4097**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME DESIGN DOCUMENT "VOCAB MANIA"  
(MENYUSUN GAMBAR DENGAN KOSA KATA  
BAHASA INGGRIS) BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Azhari**

**10.11.4097**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 September 2013

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN GAME DESIGN DOCUMENT "VOCAB MANIA" (MENYUSUN GAMBAR DENGAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS) BERBASIS ANDROID

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Azhari**

**10.11.4097**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Februari 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**  
NIK. 190302105



**Amir Fatah Sofyan, S.T.M. Kom**  
NIK. 190302216



**Hanif Al Fatta, M. Kom**  
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Februari 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/ atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Februari 2014

Azhari  
10.11.4097

## MOTTO

Grief still tread upon the heal of pleasure

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Dimana ada kesukaran disitu ada kemudahan

Man proposes but god dispose

الْإِنْسَانَ بِالذَّمِّ وَاللَّهُ بِالْقَضَاءِ

Manusia berencana, Tuhan yang menentukan

After the work is done, the rest is sweet

وَمَا الْلَذَّةُ إِلَّا بَعْدَ الْعَمَلِ

Berakit-rakit ke hulu, berenang-renang ketepian

رِضَى اللَّهِ فِي رِضَى الْوَالِدَيْنِ، وَسُخْطُ اللَّهِ فِي سُخْطِ الْوَالِدَيْنِ

"kecintaan Allah terdapat pada kecintaan kedua orang tua,  
dan kemurkaan Allah terdapat pula pada kemurkaan kedua orang  
tua."

"Sebuah kehidupan lebih bermakna jika kita mampu melewati  
cobaan dan ujian dariNya, Jadi jangan pernah menyerah  
sebelum apa yang kita inginkan tercapai

## PERSEMBAHAN

Segala puji hanya untuk Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya kepada kita semua. Sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini,

Shalawat dan salam kami junjungkan kepada Muhammad SAW kekasih Allah yang telah membawa kita dari Alam kebodohan ke Alam yang penuh ilmu pengetahuan Skripsi ini ingin saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua ku : Ibundaku tercinta Ibu Rasyidah Muhammad Yusuf yang telah menyayangi ananda sepanjang masa, yang kasihnya tidak akan terbalas walaupun dunia sebagai penggantinya. Dan Ayahanda tercinta Bapak Ishak Wahab yang telah mencurahkan keringatnya demi ananda tercinta, yang pengorbanannya tidak akan pernah terbalas oleh siapapun kecuali Allah sendiri yang akan membalasnya, karena Allah adalah sebaik – baik pemberi balasan. Terimakasih banyak atas doanya yang tidak pernah berhenti mendoakan ananda demi kesuksesan ananda kelak Jazakumullahu Khairan Kasiran .
2. Buat kakak dan abang-abang ku tersayang yang telah membantu dalam bentuk materi maupun non materi yang saya butuhkan. Bang Kamaruzzaman, Bang Hamdani, Kak Nur Kamariah dan juga buat Bang Rizalsyah Putra, Kak Ardiani Chandra Dewi dan keluarganya yang sudah saya anggap seperti keluarga saya sendiri, Terimakasih buat kalian semua Jazakamullahu Khairan Kasiran .

3. Buat keponakan – keponakanku yang selalu membuatku tersenyum. Dek Muhammad Akbar, Dek Saidatun Nisa dan Dek Muhammad Iqbal, Senyum kalian adalah semangat ku . ☺
4. Buat keluarga besar Amikom English Club (AEC) dan Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika (HMJTI) terimakasih telah menemani hari-hariku disaat suka dan duka .
5. Buat teman-temanku seperjuangan kelas 10-S1TI-07, terimakasih banyak, kalian telah menjadi sejarah dalam perjuangan ku selama perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Untuk semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per-satu, terimakasih banyak atas segala doa dan bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini . Jazakumullahu khairan kasiran ☺



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kehidupan dan akal pikiran yang tak ternilai bandingannya, sholawat serta salam bagi Nabi Muhammad SAW beserta sahabat-sahabatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pembuatan Game Design Document “Vocab Mania” Berbasis Android”**, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. DR. M. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Seluruh dosen dan staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu dan membimbing selama proses perkuliahan.

5. Kedua orang tua saya, serta semua keluarga yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman – teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang lebih baik di masa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 12 Februari 2014

Penulis,

Azhari

## DAFTAR ISI

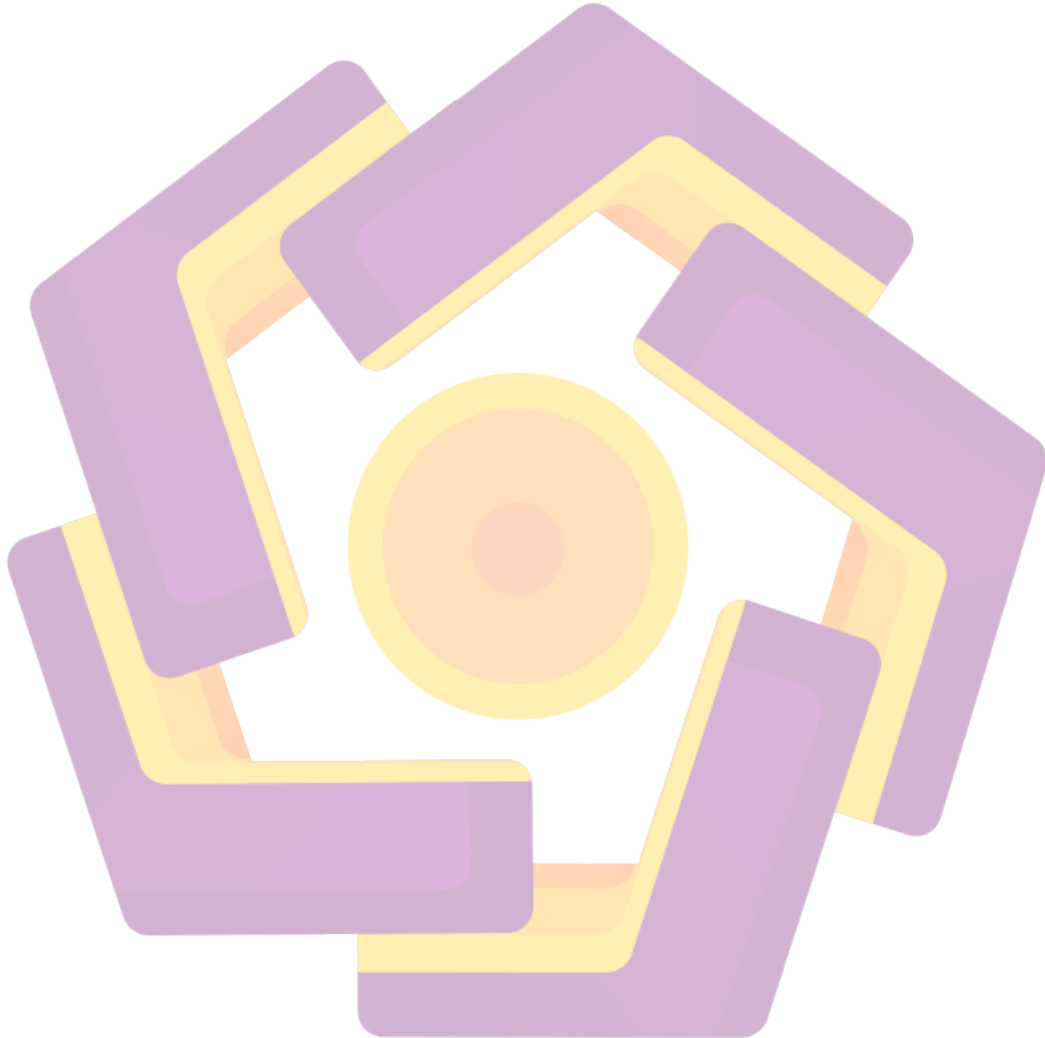
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMANPERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan Laporan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Game.....	9
2.2.1 Pengertian Game.....	9

2.2.2	Pengertian Game dari Beberapa Ahli.....	10
2.3	Android.....	10
2.3.1	Fitur – Fitur Android.....	11
2.3.2	Game Android.....	12
2.3.3	Jenis –Jenis Game Untuk Android.....	12
2.4	Game Design .....	15
2.4.1	Game Designer.....	16
2.4.2	Jenis - Jenis Game.....	19
2.4.3	Platform Game .....	24
2.5	Game Design Document .....	25
2.5.1	Pengertian Game Design Document .....	25
2.5.2	Jenis-Jenis Game Design Document.....	26
2.5.3	Komponen Dalam Game Design Document.....	28
2.5.4	Elemen Dalam Game .....	29
2.6	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	32
2.6.1	Microsoft Office Word 2010.....	32
2.6.2	Adobe Photoshop CS3 .....	33
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>35</b>
3.1	Gambaran Umum .....	35
3.1.1	Gambaran Umum Game Vocab Mania.....	35
3.2	Analisis Sistem .....	36
3.2.1	Analisis SWOT .....	36
3.2.2	Analisis Game .....	38
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	48
3.3	Perancangan Game .....	49

3.3.1	Design History .....	49
3.3.2	Game Overview .....	49
3.3.3	High Concept Document.....	50
3.3.4	Feature Set.....	53
3.3.5	World Design Document.....	55
3.3.6	Characters Design Document.....	61
3.3.7	Game Treatment Document .....	62
3.3.8	Victory Condition .....	75
3.3.9	Ekstra Miscellaneous Stuff .....	75
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>77</b>
4.1	Pengertian Implementasi .....	77
4.2	Implementasi Game Design Document.....	77
4.2.1	Implementasi High Concept Document .....	77
4.2.2	Implementasi Character Design Document .....	78
4.2.3	Implementasi World Design Document.....	79
4.2.4	Implementasi Game Treatment Document .....	87
4.2.5	Implementasi Extra Miscellaneous Stuff .....	99
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>100</b>
5.1	Kesimpulan.....	100
5.2	Saran.....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>102</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Perbandingan Game Sejenis .....	45
Tabel 3.2 List Music Dan Sound Effect.....	76
Tabel 4.1 Sound Yang Diperlukan.....	99



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Microsoft Office Word 2010 .....	33
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	34
Gambar 3.1 Game Letter Matching .....	40
Gambar 3.2 Game Plume's School – Animals.....	42
Gambar 3.3 Game Word Game - Learn English.....	44
Gambar 3.4 Contoh tampilan gameplay .....	55
Gambar 3.5 Contoh tampilan scene di ruang tamu .....	56
Gambar 3.6 Contoh tampilan scene di dapur .....	56
Gambar 3.7 Contoh tampilan scene di kamar tidur .....	57
Gambar 3.8 Contoh tampilan scene di keluargaku .....	57
Gambar 3.9 Contoh tampilan scene di ruang kelas.....	58
Gambar 3.10 Contoh tampilan scene di taman .....	58
Gambar 3.11 Contoh tampilan scene di hutan .....	59
Gambar 3.12 Contoh tampilan scene di pantai .....	59
Gambar 3.13 Contoh tampilan scene di tempat pakaian.....	60
Gambar 3.14 Contoh Character Cimo (Cewek) & Dimo (Cowok) .....	61
Gambar 3.15 User Interface .....	63
Gambar 3.16 Simbol Amikom .....	64
Gambar 3.17 Logo Game Vocab Mania .....	64
Gambar 3.18 Gambaran Main Menu .....	65
Gambar 3.19 Gambaran Menu Help .....	66
Gambar 3.20 Gambaran Menu Setting .....	67
Gambar 3.21 Gambaran Menu About.....	68

Gambar 3.22 Gambaran Pilihan Tempat.....	69
Gambar 3.23 Gambaran Game Play .....	70
Gambar 3.24 Gambaran Menu Pause .....	71
Gambar 3.25 Gambaran High Score .....	72
Gambar 3.26 Gambaran Medium Score .....	72
Gambar 3.27 Gambaran Low Score.....	73
Gambar 3.28 Gambaran Game Over.....	74
Gambar 4.1 Walpaper Game.....	78
Gambar 4.2 Desain Karakter Utama .....	79
Gambar 4.3 Background Sekolah .....	80
Gambar 4.4 Gambar Tiga Nyawa .....	81
Gambar 4.5 Pilihan Kosakata.....	81
Gambar 4.6 Pilihan Vocabulary .....	81
Gambar 4.7 Tombol Pause .....	82
Gambar 4.8 Gambar Timer .....	82
Gambar 4.9 Setting di kamar tidur.....	83
Gambar 4.10 Setting di ruang tamu .....	83
Gambar 4.11 Setting di dapur .....	84
Gambar 4.12 Setting di taman.....	84
Gambar 4.13 Setting di pantai.....	85
Gambar 4.14 Setting di hutan.....	85
Gambar 4.15 Setting di keluarga.....	86
Gambar 4.16 Setting di tempat pakaian .....	86
Gambar 4.17 Logo Amikom .....	87
Gambar 4.18 Logo Vocab Mania.....	88



Gambar 4.19 Tampilan Main Menu .....	88
Gambar 4.20 Tampilan Button Pilihan .....	89
Gambar 4.21 Character di Main Menu .....	89
Gambar 4.22 Menu Help.....	90
Gambar 4.23 Menu Setting .....	91
Gambar 4.24 Menu About .....	92
Gambar 4.25 Pilihan Tempat .....	93
Gambar 4.26 Gameplay .....	94
Gambar 4.27 Pause Gameplay .....	94
Gambar 4.28 Tampilan High Score .....	95
Gambar 4.29 Tampilan Medium Score.....	96
Gambar 4.30 Tampilan Low Score .....	97
Gambar 4.31 Tampilan Game Over .....	98



## INTISARI

Banyak diantara siswa siswi Indonesia yang mengalami kesulitan dalam mempelajari pelajaran bahasa Inggris di sekolah, tidak banyak diantara mereka yang menganggap bahwa bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang sulit di antara pelajaran pelajaran pelajaran yang lain. Adapun salah satu faktor yang membuat bahasa Inggris menjadi susah adalah kesulitan dalam mengingat dan menghafal kosa kata. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang dialami oleh banyak siswa umumnya dengan cara membuat sebuah perancangan game yang bisa memudahkan siswa dalam mengingat dan menghafal kosa kata bahasa Inggris.

Game Vocab Mania adalah sebuah game yang bertemakan easy way to learn english, game ini mempunyai tiga level, dalam satu level terdapat tiga pilihan tempat yang berbeda, cara bermain game ini adalah player harus menyusun kosakata bahasa Inggris ke gambar-gambar yang sudah diberi nama dalam bahasa Indonesia.

Pada penelitian ini akan dibahas lebih lanjut tentang pembuatan Game Design Document (GDD) dari game Vocab Mania dimana didalam GDD akan terdapat rancangan game Vocab Mania yang terdiri dari konsep cerita, main menu, help menu, gameplay, pause menu, game over , dan highscore serta berapa ukuran pixel yang digunakan dalam sebuah object dalam game Vocab Mania.

**Kata kunci :** Game Design Document, Game, Vocab Mania, Android

## **ABSTRACT**

*Many of Indonesian Students were had difficulty in learning the English lessons at school, not many of them who think that English is one of the difficult subject among the another lessons. As for the one of factor that makes the English language become difficult is a difficulty in remembering and memorizing vocabulary. This research aims to solve the problems that experienced by many students usually by creating a game design that can facilitate students in remembering and memorizing English vocabulary.*

*Vocab Mania's Game is a game which is themed "easy way to learn english", This game has three levels, in one level there are three different places, and the way to play this game is the player must compose the english vocabulary to images that have been given names in Indonesian.*

*This research will be discussed in more detail about the making of Game Design Document (GDD) of Vocab Mania's game, there will be a Vocab Mania game designing in GDD that consits from the story concept, main menu, help menu, setting menu, about menu, gameplay, pause menu, game over, and highscore and how the size of the pixels used in an object in Vocab Mania's Game.*

**Keywords :** *Game Design Document, Game, Vocab Mania, Android*