

**PERANCANGAN GAME DESAIN DOKUMEN MONKEY'S ROCKET  
UNTUK ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hussein Muhammad Sanusi**

**09.12.3801**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN GAME DESAIN DOKUMEN MONKE'S ROCKET  
UNTUK ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Hussein Muhammad Sanusi**

**09.12.3801**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN GAME DESAIN DOKUMEN MONKEY'S ROCKET  
UNTUK ANDROID**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hussein Muhammad Sanusi**

**09.12.3801**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 11 Januari 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**

**NIK. 190302025**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN GAME DESAIN DOMUMEN MONKEY'S ROCKET**  
**UNTUK ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hussein Muhammad Sanusi**

**09.12.3801**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Februari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

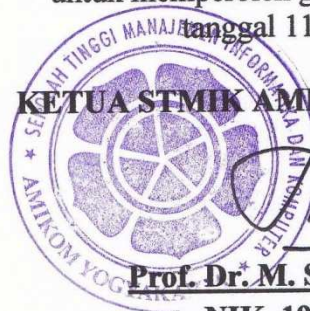
**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302025**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 11 Maret 2013

**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 skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

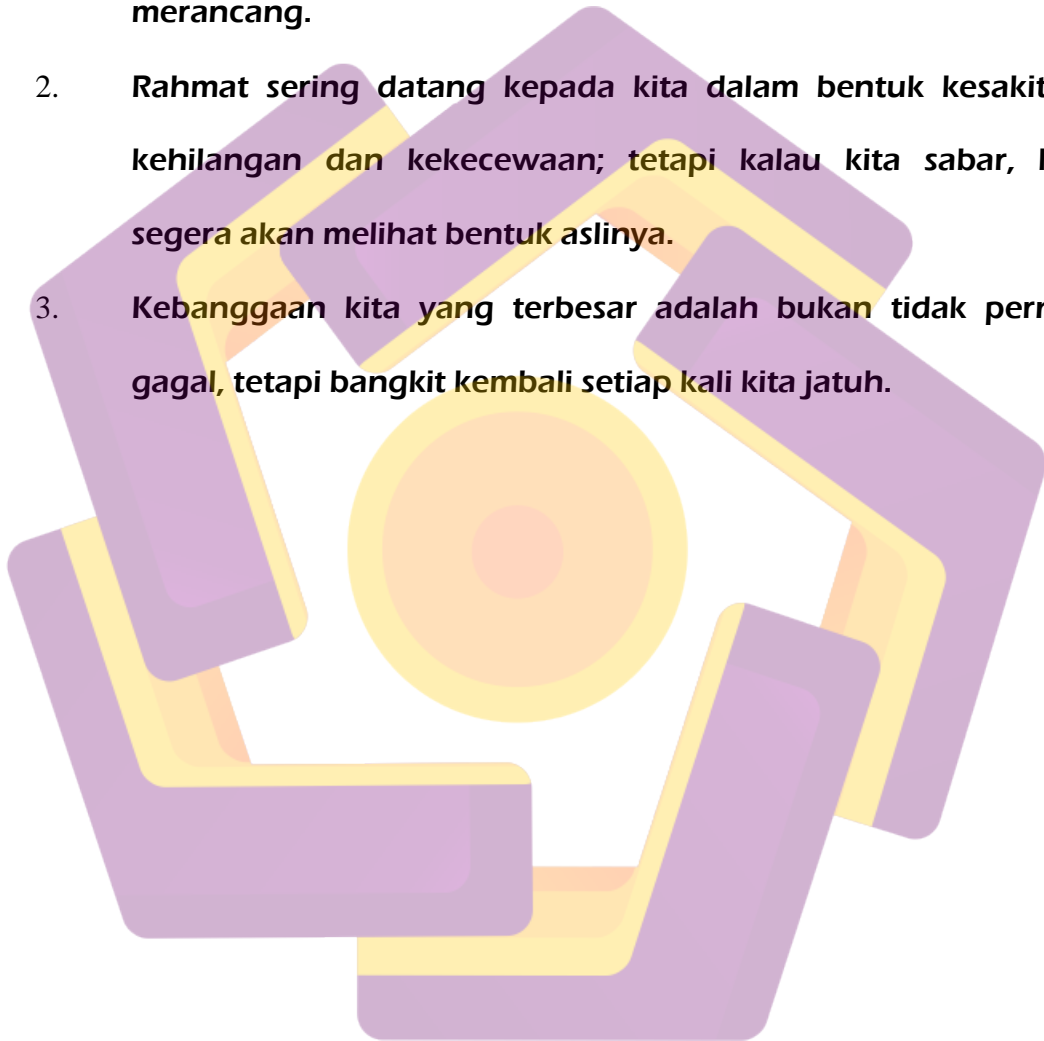
Yogyakarta, 11 Maret 2013

Hussein Muhammad Sanusi

09.12.3801

## MOTTO

1. **Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang.**
2. **Rahmat sering datang kepada kita dalam bentuk kesakitan, kehilangan dan kekecewaan; tetapi kalau kita sabar, kita segera akan melihat bentuk aslinya.**
3. **Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan keikhlasan hati, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT, semoga skripsi ini termasuk salah satu bentuk ibadah yang dapat bermanfaat di dunia dan akhirat.
2. Orang tua dan saudara saya Maulana “BOBBOB” yang telah mendukung selama ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Mohammad Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom sebagai dosen pembimbing penulis, yang dengan kebaikan hati, kesabaran dan segenap bantuannya untuk memberikan bimbingan dan arahan hingga selesainya skripsi ini.
5. Special thanks kepada Fanny Prastika Ariani calon istriku yang selalu memberi semangat yang tak pernah habis dan selalu ada untukku.
6. My best friend, Didik Setiawan, teman – temanku Hakim, Evan, Yanu, Maya, semoga cepat selesai skripsinya.
7. Teman-teman kost “Ria – Ria”, keluarga besar “09S1SI-04”, dan teman-teman seperjuangan semua. Thanks for your kindness.
8. Teman – Teman Tim 7 Amikom Game Dev serta seluruh tim Amikom Game Dev, terima kasih atas dukungannya selama ini.

*“Terima kasih untuk cinta yang luar biasa, do’a, dukungan yang tak pernah habis untuk ku dan bantuan kalian.*

*I love you more”*

## 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 “**Perancangan Game Desain Dokumen Monkey’s Rocket Untuk 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. Bpk. Drs. Bambang Sudaryatno, MM. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah sabar dalam memberikan petunjuk, arahan, dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.



4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Kedua Orangtua, saudara-saudaraku dan para sahabat yang memberikan semangat dan do'a.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 06 Februari 2013

Penyusun

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xvi
Daftar Gambar.....	xvii
Intisari .....	xx
<i>Abstract</i> .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5

<b>BAB II. LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Game .....	7
2.1.1 Pengertian Game.....	7
2.1.2 Pengertian Game dari Beberapa Ahli.....	8
2.2 Android.....	8
2.2.1 Fitur – Fitur Android.....	9
2.2.2 Android Game.....	10
2.3 Game Desain.....	10
2.3.1 Genre Game.....	12
2.3.4 Platform Game.....	14
2.4 Game desain Dokumen.....	15
2.4.1 Pengertian Game Desain Dokumen.....	15
2.4.2 Jenis – Jenis Game Dokumen .....	16
2.4.3 Komponen Dalam Game Desain Dokumen.....	17
2.4.3.1 Sprites .....	17
2.4.3.2 Objects.....	18
2.4.3.3 Event and Actions.....	18
2.4.3.4 Background.....	18
2.4.3.5 Sounds.....	18
2.4.3.6 Status.....	19
2.4.3.7 Elemen Dasar.....	20

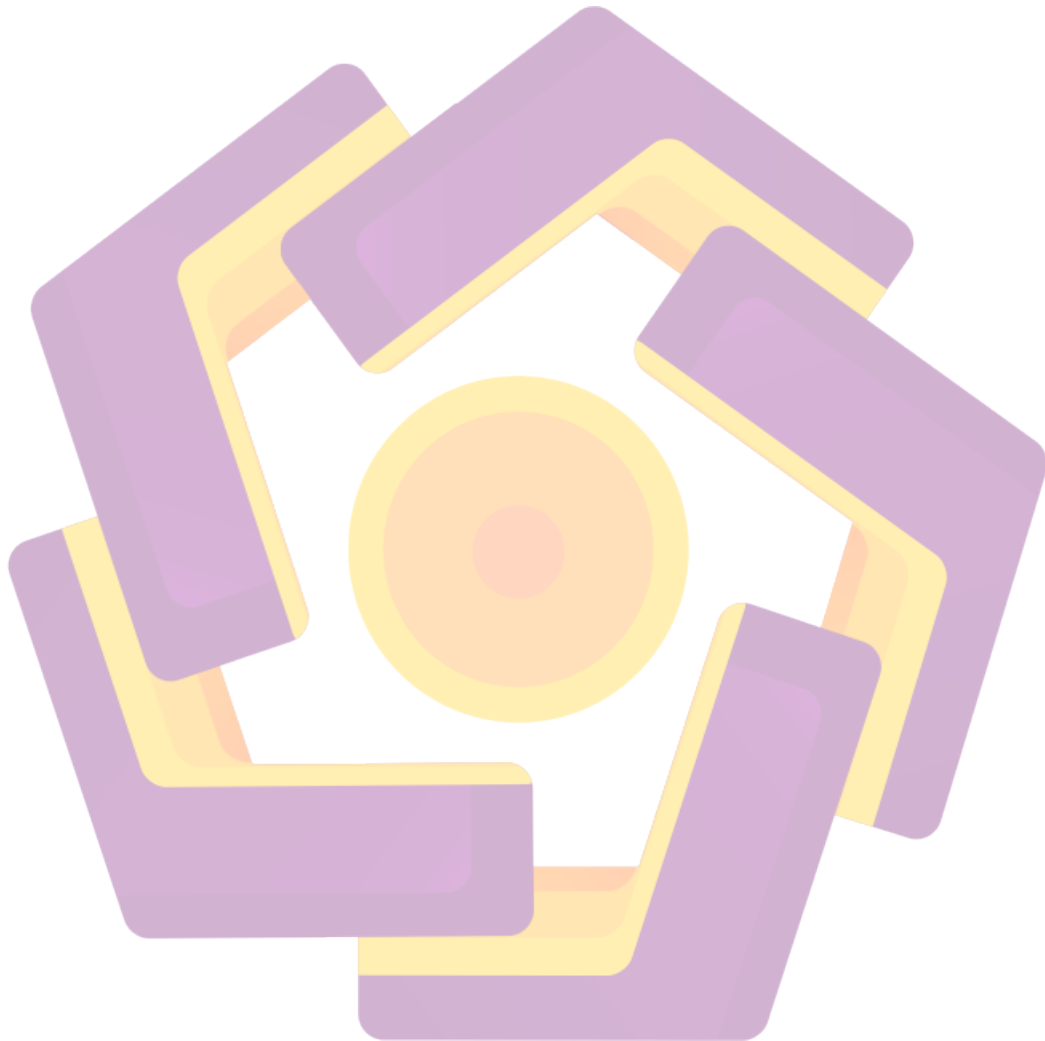
2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	20
2.5.1 Microsoft Office Word .....	21
2.5.2 Adobe Photoshop CS3 .....	22
2.5.3 Adobe Illustrator CS4 .....	23
2.5.4 Corel Draw.....	23
<b>BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Gambaran Umum.....	25
3.1.1 Gambaran Umum Game Monkey's Rocket.....	25
3.2 Analisa Game.....	25
3.2.1 Metode Kepustakaan.....	26
3.2.2 Analisis Game Sejenis.....	26
3.2.2.1 Cat Rider.....	26
3.2.2.2 Perjuangan Gatotkaca.....	28
3.2.2.3 Escape Galaxy.....	29
3.2.3 Metode Eksperimental.....	32
3.2.3.1 Kebutuhan Game Desain Dokumen.....	32
3.2.3.2 Solusi Untuk Pemenuhan Game Desain Dokumen.....	32
3.3 Perancangan.....	33
3.3.1 Design History .....	33
3.3.2 Game Overview.....	33
3.3.2.1 Filosofi.....	33

3.3.3 High Concept Document .....	34
3.3.3.1 Game Apakah Ini .....	34
3.3.3.2 Mengapa Membuat Game Ini.....	34
3.3.3.3 Dimana Game Ini Berlatar.....	34
3.3.3.4 Apa yang Dikontrol Dalam Permainan Ini.....	35
3.3.3.5 Berapa Karakter yang Dikendalikan .....	35
3.3.3.6 Apa Fokus Utama dari Game Ini.....	35
3.3.3.7 Apa yang Menjadi Keistimewaan dari Game Ini.....	35
3.3.4 Feature Set.....	35
3.3.4.1 General Features.....	35
3.3.4.2 Multiplayer features.....	36
3.3.4.3 Gameplay.....	36
3.3.5 World Design Document.....	36
3.3.5.1 Overview .....	36
3.3.5.2 Setting Game.....	37
3.3.5.3 Stage Hutan .....	37
3.3.5.4 Layer.....	37
3.3.5.5 Alur Permainan.....	38
3.3.5.6 Stage Kota .....	38
3.3.5.7 Layer.....	39
3.3.5.8 Alur Permainan.....	40

3.3.6 Character Design Document .....	40
3.3.6.1 Overview .....	40
3.3.6.2 Creating a Character.....	40
3.3.6.3 Enemies and Monster.....	41
3.3.7 Game Treatment Document.....	41
3.3.7.1 User Interface .....	41
3.3.7.2 Overview .....	41
3.3.7.3 Resolusi.....	42
3.3.8 Victory Condition.....	49
3.3.9 Ekstra Miscellaeous Stuff.....	49
3.3.9.1 Overview.....	49
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
4.1 Pengertian Implementasi .....	51
4.2 Implementasi Game Desain Dokumen .....	51
4.2.1 Implementasi High Concept Document.....	51
4.2.2 Implementasi Character Design Document .....	52
4.2.3 Implementasi World Design Document.....	53
4.2.3.1 Setting Hutan.....	53
4.2.3.1.1 Background Tetap (Diam).....	53
4.2.3.1.2 Background Berjalan .....	53
4.2.3.1.3 Halangan/Rintangangan .....	54

4.2.3.2 Stage Kota .....	55
4.2.3.2.1 Background Tetap (Diam).....	56
4.2.3.2.2 Background Berjalan.....	56
4.2.3.2.3 Halangan/Rntangan.....	57
4.2.4 Implementasi Game Treatment Document .....	57
4.2.4.1 Implementasi User Interface .....	57
4.2.4.2 Intro Story .....	57
4.2.4.2.1 Simbol AGD.....	58
4.2.4.2.2 loading Story Game.....	58
4.2.4.2.3 Main Menu .....	59
4.2.4.2.4 Pilih Stage.....	60
4.2.4.2.5 Loading Screen.....	60
4.2.4.2.6 Highscore.....	61
4.2.4.2.7 Credits.....	61
4.2.4.2.8 Help.....	62
4.2.4.2.9 Game Over.....	63
4.2.4.2.10 Gameplay.....	64
4.2.4.2.11 Kondisi Pause .....	64
4.2.5 Implementasi Ekstra Miscleneous Stuff .....	65
4.2.5.1 Sound yang Diperlukan .....	65
4.2.5.2 Gambar yang Diperlukan .....	65

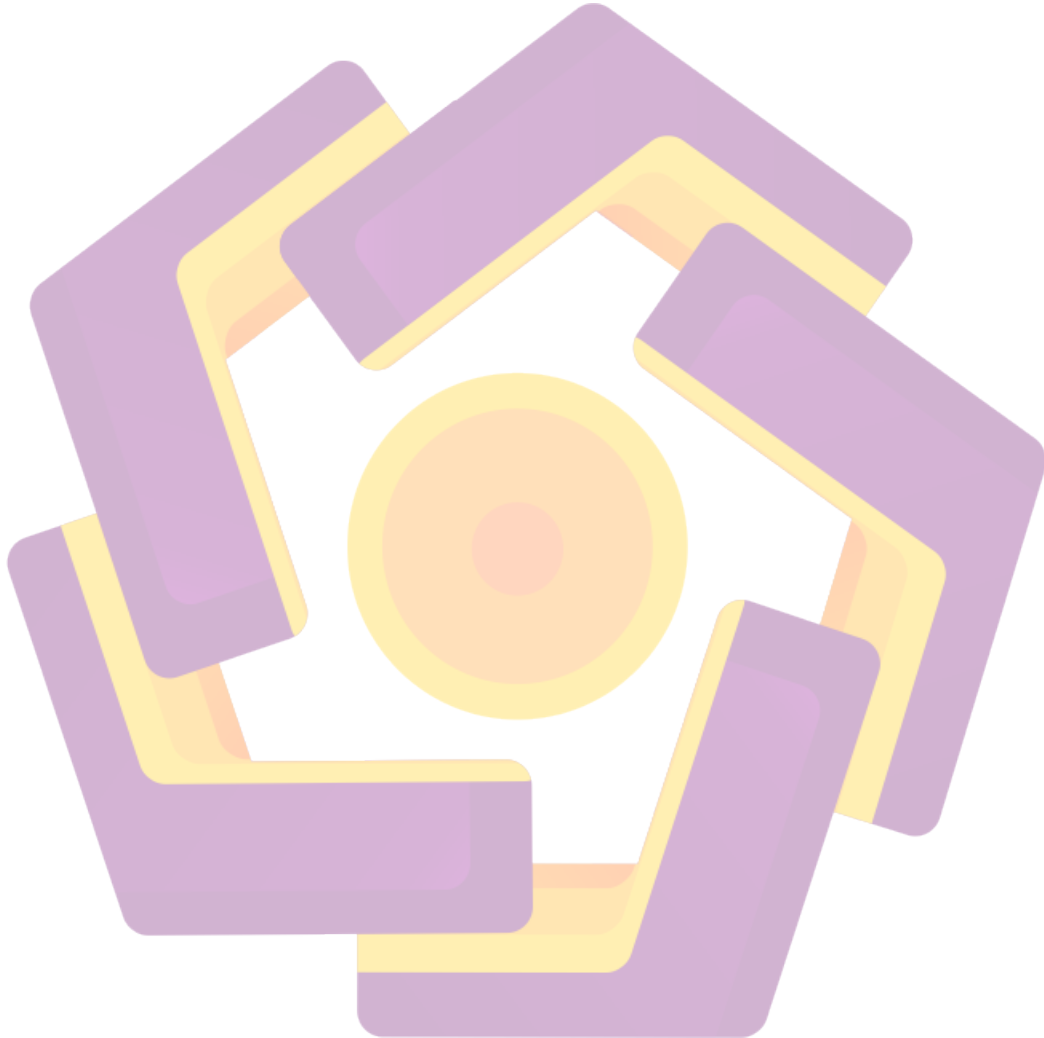
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	73





## DATAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil perbandingan game sejenis .....	31
Tabel 4.1 kebutuhan gambar dari game .....	66

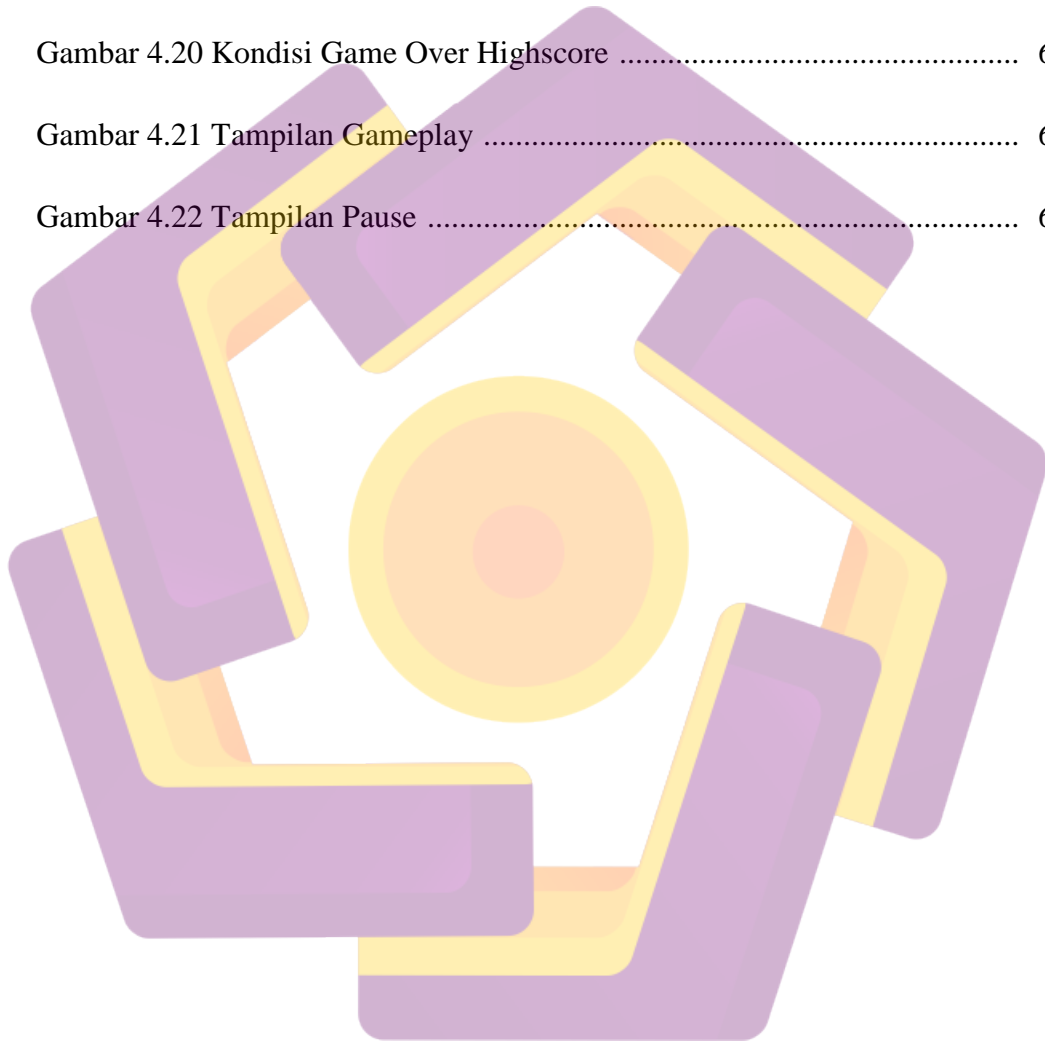


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Microsoft Office Word 2007 .....	22
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop CS3 .....	23
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Illustrator CS4 .....	23
Gambar 2.4 Tampilan Corel Draw X4 .....	24
Gambar 3.1 Cat Rider .....	28
Gambar 3.2 Perjuangan Gatotkaca .....	29
Gambar 3.3 Escape Galaxy.....	30
Gambar 3.4 Contoh tampilan game .....	36
Gambar 3.5 Contoh tampilan Stage hutan beserta penghalang .....	37
Gambar 3.6 Contoh tampilan Stage kota beserta penghalang .....	39
Gambar 3.7 Contoh Dodo Sprite .....	40
Gambar 3.8 User Interface Detail #1 .....	42
Gambar 3.9 Simbol AGD .....	42
Gambar 3.10 Gambaran Loading Story.....	43
Gambar 3.11 Gambaran Main Menu.....	43
Gambar 3.12 Gambaran Loading Screen.....	44
Gambar 3.13 Gambaran pilihan stage hutan.....	44
Gambar 3.14 Gambaran pilihan stage kota.....	45
Gambar 3.15 Gambaran menu high score.....	46

Gambar 3.16	Gambaran menu help .....	46
Gambar 3.17	Gambaran credits .....	47
Gambar 3.17	Gambaran game over .....	48
Gambar 4.1	Wallpaper game .....	52
Gambar 4.2	Desain Karakter Utama Game .....	52
Gambar 4.3	Background Hutan yang Tetap .....	53
Gambar 4.4	Background Berjalan .....	54
Gambar 4.5	Halangan Berbentuk Jerapah .....	54
Gambar 4.6	Halangan Berbentuk Ular .....	55
Gambar 4.7	Halangan Burung dengan Model Sprite .....	55
Gambar 4.7	Background Kota Diam .....	56
Gambar 4.8	Background Kota Berjalan .....	56
Gambar 4.9	Halangan Berupa Baliho .....	57
Gambar 4.10	Halangan Berbentuk Balon Terbang .....	57
Gambar 4.11	Simbol/Logo AGD .....	58
Gambar 4.12	Slide Loading Story .....	58
Gambar 4.13	Tampilan Keseluruhan Main Menu .....	59
Gambar 4.14	Tampilan Button Pada Main Menu .....	59
Gambar 4.15	Tampilan Button Sound Pada Main Menu .....	60
Gambar 4.16	Tampilan Pilih Stage .....	60
Gambar 4.17	Tampilan Loading Screen .....	61

Gambar 4.18 Tampilan Highscore .....	61
Gambar 4.19 Tampilan Menu Credits .....	62
Gambar 4.23 Tampilan Menu Help .....	62
Gambar 4.20 Kondisi Game Over non Highscore .....	63
Gambar 4.20 Kondisi Game Over Highscore .....	63
Gambar 4.21 Tampilan Gameplay .....	64
Gambar 4.22 Tampilan Pause .....	64



## INTISARI

Perkembangan Teknologi multimedia yang semakin pesat memudahkan semua orang untuk membuat dan mengembangkan aplikasi multimedia yang menyenangkan dalam penggunaannya. Salah satu dari sekian banyak aplikasi multimedia tersebut adalah berupa game. Perusahaan, Komunitas, dan Organisasi Pembuat serta Pengembang Game yang ada saat ini sudah cukup banyak dan akan semakin bertambah. Diantaranya adalah AGD (Amikom Game Development), sebuah komunitas atau organisasi dari STMIK Amikom Yogyakarta yang fokus dalam pembuatan game.

AGD telah menghasilkan beberapa game yang sudah diluncurkan di publik dalam hal ini di Google Play. Salah satu Game produk AGD adalah Monkey's Rocket. Game Monkey's Rocket merupakan sebuah game yang dirancang untuk platform android, dan dibuat dengan menggunakan aspek-aspek penyusun game diantaranya berupa Sound, Sprite, image, button, background, dan juga program yang digunakan untuk menyatukan dan menjalankan aspek-aspek tersebut sesuai dengan rancangan game yang dibuat,

Pada penelitian ini akan dibahas lebih lanjut tentang pembuatan Game Desain Dokumen (GDD) dari game Monkey's Rocket dimana didalam GDD akan terdapat rancangan game Monkey's Rocket 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 Monkey's Rocket.

**Kata kunci :** Monkey's Rocket, Game, Android, AGD

## ABSTRACT

*The development of multimedia technology is rapidly increasing it easier for all people to create and develop multimedia applications are pleasing in its use. One of the many multimedia applications are in the form of games. Corporate, Community, and Organization Builder and Developer Game is currently quite a lot already and will increasingly. Among them is the AGD (Amikom Game Development), a community or organization of STMIK Amikom Yogyakarta focus in making game.*

*AGD has produced several games that have been released in public in this regard in the Android Market. Game one product AGD is Monkey's Rocket. Game Monkey's Rocket is a game designed for android platform, and made using the aspects making up games of them in the form of Sound, Sprite, image, button, background, and also the program used to integrate and execute these aspects in accordance with the design game were made,*

*This research will be discussed further on creating Game Design Document (GDD) of the game Monkey's Rocket where in GDD there will be a draft game Monkey's Rocket from the concept of the story, main menu, help menu, gameplay, pause menu, game over, and highscore and how pixel size used in an object in the game Monkey's Rocket.*

**Keywords:** *Monkey's Rocket, Game, Android, AGD*