

**ANALISIS GAME DRAGON QUEST HEROES MENGGUNAKAN
DOKUMENTASI DESAIN GAME**

SKRIPSI



disusun oleh :

Bambang Septyono Nugroho Putro

17.11.1391

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

ANALISIS *GAME DRAGON QUEST HEROES* MENGGUNAKAN

DOKUMENTASI DESAIN *GAME*

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai gelar Sarjana

pada Program Studi Informatika



disusun oleh :

Bambang Septyono Nugroho Putro

17.11.1391

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS GAME DRAGON QUEST HEROES MENGGUNAKAN

DOKUMENTASI DESAIN GAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bambang Septyono Nugroho Putro

17.11.1391

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Februari 2021

Dosen Pembimbing,

Bayu Setiaji, M.Kom.

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS GAME DRAGON QUEST HEROES MENGGUNAKAN

DOKUMENTASI DESAIN GAME

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Bambang Septyono Nugroho Putro

17.11.1391

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Februari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

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 oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 Februari 2021

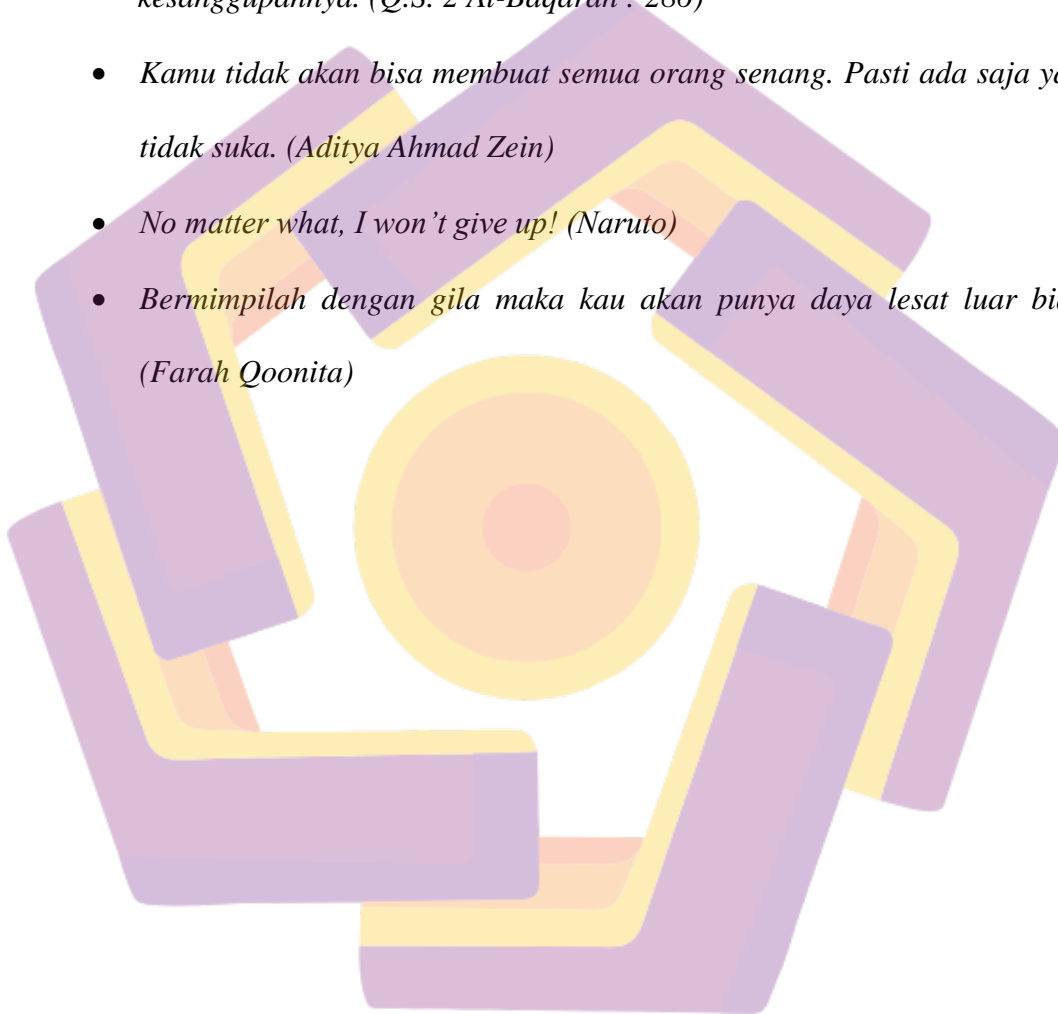


Bambang Septyono Nugroho Putro

NIM. 17.11.1391

MOTTO

- *Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. (Q.S. 2 Al-Baqarah : 286)*
- *Kamu tidak akan bisa membuat semua orang senang. Pasti ada saja yang tidak suka. (Aditya Ahmad Zein)*
- *No matter what, I won't give up! (Naruto)*
- *Bermimpilah dengan gila maka kau akan punya daya lesat luar biasa (Farah Qoonita)*



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'alaamiin, syukur saya panjatkan kepada hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena berkat rahmat dan hidayahnya saya bias menyelesaikan studi saya di Universitas AMIKOM Yogyakarta tepat pada waktunya. Tidak lupa shalawat serta salam saya panjatkan pula pada junjungan Rasulullah SAW, berkat tuntunannya saya bisa tetap tabah dan sabar dalam memperjuang setiap ilmu yang saya tuntut selama di Universita AMIKOM Yogyakarta. Adapun karya tulis ini saya persembahkan sebagai wujud terima kasih saya untuk:

1. Keluarga saya terutama ibu dan bapak dengan ridho dan penuh kesabarannya membiayai saya untuk dapat menyelesaikan studi. Begitu pula dengan kakak saya tercinta yang tak hentinya memotivasi saya agar tetap sabar dan tabah.
2. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmunya, yang *Insy Allah* selalu bermanfaat dan menjadi amal jariyah yang tiada putus-putusnya.
3. Sahabat saya bernama Aditya Ahmad Zein yang berkenan menemani dari semester 4 dan menyemangati saya dengan penuh kesabaran saat saya sedang terpuruk. Begitu pula teman-teman saya lainnya yang telah membantu saya selama menyelesaikan studi dan skripsi ini. Saya ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkah rahmat, taufik, hidayah, dan inayah dari-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis *Game Dragon Quest Heroes* Menggunakan Dokumentasi Desain *Game*”.

Skripsi ini ditulis sebagai kelengkapan dari penelitian dan syarat kelulusan dari Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya pada jenjang Strata 1 (S1) Informatika Fakultas Ilmu Komputer. Sehingga peneliti dapat mendapatkan gelar S.Kom. Atas bimbingan selama studi dan penyusunan skripsi, terima kasih turut peneliti sampaikan kepada :

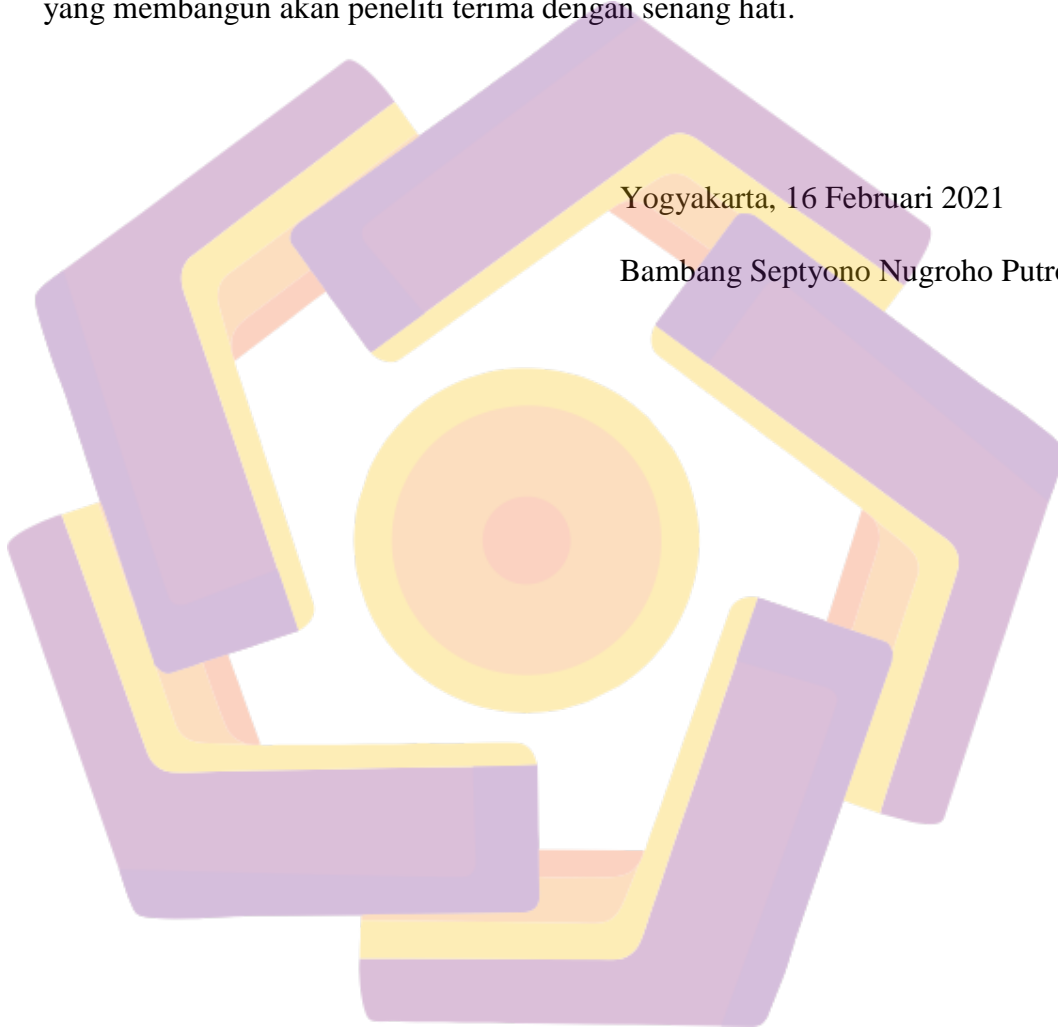
1. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
4. Bapak Bayu Setiaji, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan selama proses penelitian dan penulisan skripsi.
5. Bapak, Ibu Dosen, dan segenap Staf Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membimbing dan membantu peneliti selama masa perkuliahan.
6. Seluruh keluarga besar peneliti terutama kedua orang tua atas setiap dukungan dan doa yang telah diberikan.

7. Seluruh pihak yang telah membantu, mendukung, dan memberi fasilitas hingga penelitian dan skripsi ini dapat terselesaikan.

Demikian skripsi ini telah selesai disusun. Peneliti memohon maaf apabila ada salah kata dan hal yang kurang berkenan dalam skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun akan peneliti terima dengan senang hati.

Yogyakarta, 16 Februari 2021

Bambang Septyono Nugroho Putro



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
INTISARI.....	XVII
<i>ABSTRACT</i>	XVIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3

1.6 METODE PENELITIAN	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2 DASAR TEORI.....	9
2.2.1 Pengertian Analisis.....	9
2.2.2 Pengertian <i>Game</i>	10
2.2.3 Sejarah <i>Game</i>	11
2.2.4 Jenis-Jenis <i>Game</i>	14
2.2.5 Elemen-Elemen dalam <i>Game</i>	19
2.2.6 <i>Game Design Document (GDD)</i>	36
2.2.7 <i>Good Game</i>	37
2.2.8 <i>Game Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe and the Blight</i> <i>Below</i>	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
3.1 TINJAUAN UMUM PENELITIAN	42
3.2 ALAT DAN BAHAN PENELITIAN.....	44
3.3 ALUR PENELITIAN.....	45
3.4 ANALISIS.....	46
3.4.1 Gambaran Umum <i>Game</i>	46
3.4.2 Genre	47
3.4.3 <i>Platform</i>	48

3.4.4	Cerita dan Karakter	48
3.4.5	<i>Gameplay</i>	62
3.4.6	<i>Control</i>	78
3.4.7	<i>Art Style</i>	81
3.4.8	<i>User Interface</i>	82
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		87
4.1	UJI COBA <i>GAME</i>	87
4.1.1	Pra Uji Coba.....	87
4.1.2	Uji Coba	90
4.1.3	Pasca Uji Coba	92
4.2	HASIL UJI COBA <i>GAME</i>	93
4.3	PEMBAHASAN	97
4.2.1	Pembahasan <i>Formal Elements</i>	97
4.2.2	Pembahasan <i>Dramatic Elements</i>	100
4.2.3	Pembahasan <i>System Dynamic</i>	103
4.2.4	Pembahasan <i>Game Referensi</i>	108
4.2.5	Pembahasan <i>Hasil Response Game Tester</i>	112
BAB V PENUTUP.....		118
5.1	KESIMPULAN.....	118
5.2	SARAN.....	119
DAFTAR PUSTAKA		120
LAMPIRAN.....		128

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	7
Tabel 2.2 Jenis <i>Play</i> dan <i>Gameplay</i>	29
Tabel 2.3 <i>Game Summary</i>	41
Tabel 3.1 Karakter.....	52
Tabel 3.2 <i>Game Objectives & Rewards</i>	66
Tabel 3.3 <i>Gameplay Mechanics</i>	72
Tabel 3.5 Desain Level	77
Tabel 3.6 <i>Control X-Box 360 Controller</i>	78
Tabel 4.1 <i>System Requirements</i>	87
Tabel 4.2 Eksperimen.....	89
Tabel 4.3 Data <i>Loading Time</i>	95
Tabel 4.4 Identifikasi Piramida Freytag	100
Tabel 4.5 R Tabel.....	113
Tabel 4.6 Kriteria Kualitas <i>Game</i>	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola Interaksi Dalam <i>Game</i>	19
Gambar 2.2 Piramida Freytag	26
Gambar 2.3 Diagram <i>Flow</i>	27
Gambar 2.4 Grafik Tipe Pemain	29
Gambar 2.5 <i>Objects</i>	33
Gambar 2.6 <i>Properties</i>	34
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	45
Gambar 3.2 Luceus	52
Gambar 3.3 Aurora.....	53
Gambar 3.4 Healix	54
Gambar 3.5 King Doric.....	54
Gambar 3.6 Isla	55
Gambar 3.7 Alena	55
Gambar 3.8 Kyril	56
Gambar 3.9 Terry	57
Gambar 3.10 Jessica.....	57
Gambar 3.11 Yangus.....	58
Gambar 3.12 Bianca.....	58
Gambar 3.13 Nera	59
Gambar 3.14 Maya.....	59
Gambar 3.15 Psaro	60

Gambar 3.16 Velasco	61
Gambar 3.17 Shadroth	62
Gambar 3.18 Elsaize <i>World Map</i>	77
Gambar 3.19 L Analog.....	78
Gambar 3.20 R Analog	79
Gambar 3.21 D-Pad.....	79
Gambar 3.22 Start Button	80
Gambar 3.23 Back Button.....	80
Gambar 3.24 Action Button	80
Gambar 3.25 R Button	81
Gambar 3.26 L Button.....	81
Gambar 3.27 <i>Dragon Quest Heroes Art Style</i>	81
Gambar 3.28 <i>Art style Maya</i>	82
Gambar 3.29 <i>User Interface Game Start Menu</i>	83
Gambar 3.30 <i>User Interface Diagram In Game Menu</i>	84
Gambar 3.31 <i>Title Screen dan Tutorial Menu</i>	85
Gambar 3.32 <i>Start Menu</i>	85
Gambar 3.33 <i>Equipment Screen dan Shopping Screen</i>	85
Gambar 3.34 <i>Change Party Screen dan Skill Allocation Screen</i>	86
Gambar 3.35 <i>Battle Screen</i>	86
Gambar 3.36 <i>Exploration Screen dan Loading Screen</i>	86
Gambar 4.1 TocaEdit X360 Controller Emulator	90
Gambar 4.2 <i>Proses Game Recording</i>	91

Gambar 4.3 Proses <i>Editing Game Records</i>	92
Gambar 4.4 Sampel <i>Graphic Glitch</i>	93
Gambar 4.5 Sampel Tambahan <i>Loading Time</i>	95
Gambar 4.6 Sampel <i>Game Freeze</i>	96
Gambar 4.7 Cuplikan <i>Opening Movie</i>	102
Gambar 4.8 Cuplikan Diagram Antarmuka	103
Gambar 4.9 Sampel <i>System Dynamic</i>	104
Gambar 4.10 Sampel Respon AI Terhadap Serangan.....	105
Gambar 4.11 Sampel Notifikasi.....	106
Gambar 4.12 Sampel Dokumentasi dalam <i>Game</i>	106
Gambar 4.13 Sampel Kelemahan Antarmuka <i>Game</i>	107
Gambar 4.14 Standar <i>Rating Dragon Quest Heroes</i>	109
Gambar 4.15 Perbandingan <i>Game</i> dengan Genre Sejenis	110
Gambar 4.16 Perbandingan <i>Game</i> dengan <i>Game Mobile</i>	110
Gambar 4.17 <i>Dragon Quest Heroes 2</i>	111
Gambar 4.18 Skor <i>Review Dragon Quest Heroes</i> versi Metacritic	112

INTISARI

Di era perkembangan digital, *game* sudah menjadi kebutuhan primer bagi pengguna gawai. *Game* memiliki banyak keunggulan dibandingkan aplikasi lain, terutama dalam menghadirkan interaksi yang informatif. Jadi, pengembangan *game* harus melalui berbagai tahapan agar *game* yang dikembangkan dapat optimal. Dokumentasi desain *game* dianalisis melalui berbagai referensi *game* sehingga *developer* memiliki gambaran tentang *game-game* yang potensial untuk dikembangkan.

Peneliti memanfaatkan sistematisa GDD untuk melakukan analisis terhadap *game* tersebut. Sehingga proses analisis dapat lebih bernilai ilmiah bukan sebatas sembarang *review*. Proses analisis dimulai dengan *game test* selama jangka waktu tertentu. Selama proses *game test*, dilakukan dokumentasi sehingga menghasilkan *game records*. *Game records* inilah yang ditinjau secara intensif dan berulang untuk dijadikan sebuah dokumen analisis.

Peneliti menyimpulkan bahwa *game Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe and the Blight Below* termasuk *good game*. Adapun ini dibuktikan melalui hasil analisis dan pembahasan yang menyatakan *formal elements*, *dramatic elements*, dan *system dynamic* lengkap dan saling berkesinambungan. Hasil analisis *game Dragon Quest Heroes* juga dapat diimplementasikan dalam *game* lain dengan beberapa pengembangan. Dibuktikan melalui hasil studi singkat yang dilakukan peneliti pada *game* segenre dan beda genre. Untuk memperkuat hasil penelitian, peneliti menggunakan butir kuesioner valid dan reliabel. Di mana hasil kuesioner berupa pembobotan dengan skor 75%.

Kata Kunci : desain *game*, dokumentasi, analisis

ABSTRACT

In the era of digital development, games have become a primary need for device users. Games have many advantages over other applications, especially in providing informative interactions. So, game development must go through various stages so that the game being developed can be optimal. Game design documentation is analyzed through various game references so that developers have an overview of potential games to be developed.

Researchers make use of the GDD systematics to analyze the game. So that the analysis process can have more scientific value, not just a review. The analysis process begins with game testing for a certain period. During the game test process, documentation is carried out to produce game records. These game records are reviewed intensively and repeatedly to become an analysis document.

*Researchers conclude that game *Dragon Quest Heroes: The World Tree's Woe and the Blight Below* a good game. This is proven through the results of analysis and discussion that state formal elements, dramatic elements, and a complete and continuous dynamic system. The results of the analysis of the *Dragon Quest Heroes* game can also be implemented in other games with several developments. Evidenced by the results of a short study conducted by researchers on game segments and different genres. To strengthen the results of the study, researchers used valid and reliable questionnaire items. Where the results of the questionnaire are weighted with a score of 75%.*

Keywords : *game design, documentation, analysis*