

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

**NASKAH PUBLIKASI**



diajukan oleh

**Azhari**

**10.11.4097**

kepada  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2014**

**NASKAH PUBLIKASI**

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

disusun oleh

**Azhari**

**10.11.4097**

**Dosen Pembimbing**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

Tanggal, 26 Februari 2014

**Ketua Jurusan  
Teknik Informatika**



**Sudarmawan, MT**

**NIK. 190302035**

**MAKING OF GAME DESIGN DOCUMENT "VOCAB MANIA" (COMPOSING THE PICTURE WITH ENGLISH VOCABULARY) BASED ON ANDROID**

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

Azhari  
Hanif Al Fatta  
Jurusan Teknik Informatika  
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

**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*

## 1. Pendahuluan

Dewasa ini perkembangan teknologi game semakin cepat, hal ini juga sudah mulai berkembang pada bidang *mobile phone* atau yang biasa disebut dengan *handphone*. *Mobile phone* sekarang ini sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, karena sifatnya yang praktis, sehingga setiap orang hampir semuanya menggunakannya. Dengan adanya game *mobile* mempermudah setiap orang bisa bermain dan belajar kapan saja. Salah satu *mobile phone* yang sekarang diminati oleh banyak orang adalah *mobile phone* android, karena sistem operasinya yang bersifat *open source*.

Android adalah sistem operasi untuk perangkat *mobile*, yang biasanya digunakan pada *handphone*, *smartphone*, dan komputer tablet. Sebagai aplikasi *open source*, android terbuka bagi para produksi aplikasi multimedia berbasis *mobile phone*, untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri terutama aplikasi game dan media pembelajaran

Seiring dengan perkembangan industri game, jenis-jenis gamepun semakin bervariasi, salah satunya adalah *edutainment game*, game ini bertujuan lebih untuk memancing minat belajar anak sambil bermain. Oleh karena itu penulis bermaksud merancang sebuah *Game Design Document* (GDD) tentang belajar kosakata bahasa inggris karena di Indonesia sendiri, mempelajari bahasa Inggris masih merupakan sesuatu hal yang sangat sulit dan bahkan terkadang menakutkan bagi beberapa siswa/siswi. Padahal bahasa Inggris adalah bahasa Internasional. Salah satu faktor yang membuat bahasa Inggris menjadi susah adalah kesulitan dalam mengingat dan menghafal kosa kata.

*Game Design Document* (GDD) adalah gambaran bagaimana sebuah game itu akan dibuat. Setiap hal yang mendetail pada sebuah game harus disebutkan didalamnya. Jika tidak terdapat dalam GDD, maka seharusnya tidak ada didalam game. GDD adalah dokumen acuan. Anggota tim pengembang harus mengacu pada acuan tersebut dalam pembuatan game, karena bisa jadi isinya akan berkembang sesuai dengan kebutuhan setiap detail pada game.

Menurut Bob Gates (2004), pembuatan game akan dimulai dari pembuatan game desain dokumen. Game desain dokumen digunakan untuk menjadi landasan pengembangan game tersebut, dan untuk menarik minat pembaca serta menginformasikan gambaran keseluruhan game yang akan dibuat kepada tim pengembang

GDD bisa dikatakan sebagai *living document*, yang artinya perubahan bisa dilakukan sesuai dengan kebutuhan baru. Namun perubahan yang dilakukan pada GDD

tidak boleh dilakukan terlalu sering. Sebab jika perubahan pada GDD yang terlalu sering akan mengganggu implementasi pada game yang dibuat.

Menurut Eko Nugroho seorang game desainer dari Kummara Studio Bandung (2013), Game design menjadi sangat penting karena proses ini yang kemudian menentukan bentuk, keunikan, serta fungsi dari sebuah game. Setiap game adalah sebuah karya dan selayaknya memiliki bentuk, keunikan, dan fungsi tertentu - bukan sekedar mengikuti apa yang sudah ada sebelumnya.

Game Vocab Mania merupakan sebuah game *mobile* edukasi, dirancang untuk melatih kecerdasan khususnya bagi anak-anak dalam mengingat dan menghafal kosakata (*daily vocabulary*). Diharapkan setelah memainkan game ini dapat memancing dan meningkatkan minat belajar anak dalam mengenal banyak kosakata bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang diatas, dibuatlah sebuah penelitian yang berjudul "Pembuatan *Game Design Document* "Vocab Mania" (Menyusun Gambar Dengan Kosakata Bahasa Inggris) Berbasis android".

## **2. Landasan Teori**

### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan game, dimana perubahannya akhir-akhir ini makin berkembang pesat. berbicara pengembangan sebuah game. Menurut Bob Gates (2004), pembuatan game akan dimulai dari pembuatan *game design document*. *Game design document* digunakan untuk menjadi landasan pengembangan game tersebut, dan untuk menarik minat pembaca serta menginformasikan gambaran keseluruhan game yang akan dibuat kepada tim pengembang.

Hussein Muhammad Sanusi dari STMIK AMIKOM Yogyakarta (2013) pada penelitiannya yang berjudul Perancangan Game Desain Dokumen Monkey's Rocket Untuk Android. Dalam penelitiannya, menghasilkan sebuah game desain dokumen yang menggunakan tahapan berdasarkan jenis-jenis game desain dokumen yang ada seperti : *High Concept Document*, *World Design Document*, *Character Design Dokumen*, dan *Game Treatment Document*.

Berdasarkan dari tinjauan pustaka tentang penelitian Perancangan *Game Design Document* di atas, pada penelitian ini, di buat tahapan perancangan *game design document* yang sedikit berbeda dari sebelumnya baik dari segi *genre* game nya maupun dengan lebih menekankan pada unsur-unsur utama komponen dalam *game design*

*document*. Hal ini dilakukan agar perancangan *game design document* tertata rapi sehingga bisa menghasilkan sebuah *game design document* yang lengkap.

## **2.2 Konsep Dasar Game**

### **2.2.1 Pengertian Game**

Game adalah suatu sistem yang disusun dan dikembangkan menjadi sesuatu yang menarik dan mempunyai tujuan untuk mencapai keadaan tertentu. Ada berbagai macam cara dan hiburan yang diinginkan oleh seseorang untuk mengatasi stress. Biasanya seseorang akan mencari hiburan dengan cara pergi bertamasya, jalan-jalan, ataupun bermain game. Game merupakan alternatif hiburan yang dipilih oleh orang-orang yang sibuk, karena dapat menghemat waktu dan biaya.<sup>1</sup>

Game sendiri merupakan sarana hiburan alternative. Selain itu, sekarang game sudah dijadikan juga sebagai media pembelajaran yang sangat efektif khususnya bagi anak-anak. Contohnya game edukasi yang bertemakan bahasa Inggris, dengan media game tersebut anak-anak lebih antusias dan tertarik untuk memainkannya karena tampilan grafik dan cara bermain yang unik sehingga anak-anak cepat paham dalam mengenal gambar dan kosakata dalam bahasa Inggris dan juga untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat pada anak.

## **2.3 Android**

Android pertama kali dipublikasikan pada tahun 2005 pada saat Google mengakui sisi Android Inc. Banyak spekulasi yang menyatakan jika Google tertarik untuk memasuki dunia perangkat mobile. Pada tahun 2008 Android merilis versi 1.0 dan menimbulkan banyak spekulasi, salah satunya adalah bahwa android akan menjadi pendatang utama dalam dunia pasar mobile. Sejak saat itu Android bersaing dengan berbagai platform yang telah ada sebelumnya, seperti iOS, Blackberry OS dan Windows Phone 7.<sup>2</sup>

Keuntungan utama dari pengadopsian Android adalah sistem operasi ini menawarkan pendekatan seragam untuk pengembangan aplikasinya. Pengembang hanya perlu mengembangkan aplikasi android dan aplikasi mereka seharusnya dapat berjalan pada berbagai macam perangkat, selama alat tersebut memakai android sebagai sistem operasinya. Di dunia smartphone, aplikasi merupakan bagian penting dari rantai kesuksesan. Produsen ponsel dengan itu melihat android sebagai harapan terbaik

---

<sup>1</sup> Yo Ceng Giap. 2012. Jurnal Sistem Informasi dan Telematika, Vol 2, Nmr 2, hal 16

<sup>2</sup> Green, R. Zechner, M. 2012 *Begining Android Games : An Android in Every Home*, (New York, NY 10013, Apress), page 2

untuk menantang serangan Iphone, yang telah mengontrol sebagian besar berbasis aplikasi mobile.

## **2.4 Game Design**

*Game Design* adalah penciptaan sebuah konten atau aturan dalam sebuah permainan. fase ini tidak melibatkan pemrograman, seni, animasi atau pemasaran, atau salah satu tugas lain yang diperlukan dalam pembuatan sebuah game. semua tugas ini dapat secara kolektif disebut pengembangan game dan desain game merupakan salah satu bagian dari pembuatan sebuah game.<sup>3</sup>

Berikut adalah beberapa definisi *game design* dari beberapa ahli :

1. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2003,p.4), *Game Design* adalah suatu proses dari :
  - a. Mengimajinasikan suatu ide game.
  - b. Mendefinisikan bagaimana suatu game bekerja.
  - c. Mendeskripsikan elemen – elemen yang membangun game tersebut (dari segi konsep, fungsi, artistik dan segi – segi lainnya).
  - d. Mengantarkan informasi tentang ide game tersebut kepada tim yang akan membangun game.
2. Menurut Jesse Schell (2008), game desain adalah aksi yang menentukan bagaimana seharusnya sebuah game.
3. Menurut Eko Nugroho (2013), game design adalah sebuah proses di mana kita benar-benar belajar untuk mewujudkan mimpi, merealisasikan berbagai imajinasi, dan menghadirkan segala ide/pemikiran kita dalam bentuk yang kemudian dapat dirasakan oleh banyak orang.

## **2.5 Game Design Document**

### **2.5.1 Pengertian Game Design Document**

Berikut adalah beberapa definisi game desain dokumen dari beberapa ahli :

1. Menurut Adams, Ernest (2010, p54), game desain dokumen adalah kumpulan dokumen-dokumen yang digunakan *game designer* untuk menginformasikan mengenai game yang didesain, proses ini mengubah ide yang tadinya abstrak menjadi rencana tertulis.

---

<sup>3</sup> What is Game Design? ,” Biray Alsac-Seitz , [https://learn.canvas.net/courses/3/wiki/level-2-dot-0-game-design?module\\_item\\_id=44522](https://learn.canvas.net/courses/3/wiki/level-2-dot-0-game-design?module_item_id=44522). diakses 10 Januari 2013 jam 19.00 WIB.

2. Menurut Gates, Bob (2004), pembuatan game akan dimulai dari pembuatan game desain dokumen . game desain dokumen digunakan untuk menjadi landasan pengembangan game tersebut, dan untuk menarik minat pembaca serta menginformasikan gambaran keseluruhan game yang akan dibuat kepada tim pengembang.
3. Menurut Oxland, Kevin (2004), Game design document adalah dokumen yang menjadi acuan dalam pengembangan game. Dokumen ini mendeskripsikan konsep game dan gambaran umum gameplay secara detail. Dokumen ini adalah dokumen hidup dan selalu mengalami perubahan sepanjang pengembangan game.

### 2.5.2 *Jenis-Jenis Game Design Document*

Terdapat berbagai macam *game design document*, masing-masing memiliki ciri khas dan fungsi yang berbeda. <sup>4</sup>

#### 1. *High Concept Document*

*High concept document* berfungsi untuk menginformasikan kepada produser atau *publisher* tentang game yang akan dibuat. Dokumen ini berisikan tentang ide-ide kunci dari game yang panjangnya tidak melebihi 2-4 halaman.

#### 2. *Game Treatment Document*

*Game treatment document* berfungsi untuk mempresentasikan game dalam bentuk *outline* kepada pihak yang ingin tahu tentang game yang ingin kita buat. *Game treatment document* disusun sedemikian rupa supaya dapat memuaskan rasa ingin tahu dan merangsang rasa antusias kepada game yang dibuat. *Game treatment document* juga memiliki tujuan untuk dapat membuat desain lebih mendalam, dapat membuat *prototype* yang nantinya akan diteruskan menjadi game utuh. Dokumen ini masih berbentuk simple, bisa berbentuk brosur yang memuat semua ide dasar dari game yang akan dibuat.

#### 3. *Character Design Document*

*Character design document* secara spesifik digunakan untuk merekam desain dari karakter yang muncul dalam game yang akan dibuat, seringkali berbentuk *avatar*. Tujuan utama dari dokumen ini adalah untuk menggambarkan penampakan dari karakter, dan *move-set* dari karakter itu sendiri, yaitu kumpulan animasi yang mendokumentasikan gerakan-gerakan karakter, baik yang sengaja karakter tersebut lakukan (berjalan, berlari,

---

<sup>4</sup> Adams, Ernest, 2010. *Fundamentals of Game Design*. ISBN 0321643372. hal 56-58

dan melompat), ataupun gerakan tidak sengaja karakter tersebut lakukan (terkena pukulan, jatuh, dan animasi lainnya). Dokumen ini berisikan *concept art* dari karakter dengan berbagai macam pose dan juga ekspresi muka.

#### 4. *World Design Document*

*World design document* adalah dasar pembuatan semua seni grafis dan audio yang menggambarkan *game world* dari *game* yang akan dibuat. Dokumen ini berisikan tentang informasi latar tentang macam macam benda yang ada di dunia tersebut. *World design document* juga mendokumentasikan suasana, gaya estetika, dan sifat emosi dari dunia tersebut.

#### 5. *Flowboard*

*Flowboard* adalah persilangan dari *flowchart* dan *storyboard*, dimana *storyboard* adalah dokumen linier yang digunakan untuk merencanakan serangkaian gambar sesuai jalan cerita, dan *flowchart* digunakan *programmer* untuk mendokumentasikan algoritma. Jadi dapat disimpulkan bahwa *flowboard* mengkombinasikan dua ide tersebut untuk mendokumentasikan struktur dari game.

#### 6. *Story and Level Progression Document*

Dokumen ini merekam cerita skala besar dari *game* yang akan dibuat, dan bagaimana kemajuan dari setiap satu *level* ke *level* selanjutnya. Dokumen ini berisi tentang garis besar pengalaman *player* dalam memainkan game yang akan dibuat.

#### 7. *Game Script*

*Game script* mendokumentasikan rules dan *core-mechanics* dari game. *Game script* dapat membuat kita tahu bagaimana memainkan game, dan menspesifikasikan peraturan permainan secara mendetail.

Perlu diperhatikan bahwa dalam mendesain *game*, desainer tidak diwajibkan menggunakan semua bentuk dokumen yang telah dituliskan diatas, desainer bisa menggunakan salah satu dari jenis yang telah disebutkan diatas atau menggabungkan berbagai macam jenis bentuk dokumentasi untuk menyesuaikan dengan desain game yang akan dibuat .

### 2.5.3 **Komponen Dalam *Game Design Document***

Berikut ini komponen – komponen utama dalam penyusunan *Game Design Document*.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Game Dev Heroes : Game Designer”, <http://agatestudio.com/blog/2011/11/game-dev-heroes-game-designer>, diakses 23 Desember 2013 jam 20.57 WIB.

1. *Game Overview*, berisi informasi singkat tentang game *concept Feature Set, Genre, Gameplay* dan *Target Audience*.
2. *Level Design*, mendesain setiap levelnya, termasuk fitur, tingkat kesulitan, dan tema dari setiap level.
3. *World Design*, merancang dunia dalam *game, setting* kejadian, dan tema keseluruhan dari *game* dibahas di dalamnya.
4. *User Interface Design*, merancang *Screen Flow, Screen Description* dan mendesain interaksi *user*.
5. *Content Design*, merancang karakter, dan lain-lain.
6. *System Design*, merancang peraturan dalam permainan.

### **3. Analisis dan Perancangan**

#### **3.1 Gambaran Umum**

##### **3.1.1 Gambaran Umum Game Vocab Mania**

Game "Vocab Mania" adalah sebuah game untuk android *mobile phone* yang dirancang untuk memenuhi hiburan bagi para pengguna android sekaligus sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Vocab Mania juga merupakan game yang berjenis *edutainment game*, game ini bertujuan lebih untuk memancing minat belajar anak sambil bermain dengan cara yang menyenangkan. Adapun cara bermain game Vocab Mania ini adalah menyusun kosakata dengan gambar yaitu dengan dengan cara men *drag*/geser kosakata ke gambar-gambar yang sudah diberikan nama dalam bahasa Indonesia yang dianggap paling benar.

Game ini diberi batasan waktu atau biasa disebut dengan *timer*, dan di setiap *scene* akan diberikan tiga nyawa. Jadi, apabila *player* keliru dalam menyusun kosakata dan gambar maka nyawanya akan berkurang secara otomatis, dan game ini akan berakhir jika player menghabiskan nyawa sebelum selesai menyusun kosakata dan gambar secara benar. dan game ini juga memiliki tambahan *word spelling* di game play (pengucapan kosakata bahasa Inggris yang benar) ketika player akan mendrag kosakata ke gambar yang sudah diberi nama. Cara bermain game ini memang terlihat sederhana, tetapi disini lain game ini menonjolkan dari segi level dan banyak nya tempat atau area gameplay yang bisa dipilih, dan juga dari segi *art, colourfull graphic* yang menyenangkan dan sangat disukai oleh anak-anak untuk dimainkan, mulai dari *arakter, background, area gameplay, music* dan *sound effect*.

## **3.2 Analisis Sistem**

Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan mereka.

Analisis sistem juga banyak orang yang mendefinisikan sebagai bagaimana memahami dan menspesifikasikan dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem. Analisis sistem merupakan tahapan paling awal dari pengembangan sistem yang menjadi fondasi untuk menentukan keberhasilan sistem yang dihasilkan nantinya.

## **3.3 Perancangan Game**

### **3.3.1 *Design History***

Game Design Document versi terakhir (1.0)

### **3.3.2 *Game Over View***

#### **3.3.2.1 *Filosofi***

Game “Vocab Mania” adalah sebuah game untuk android *mobile phone* yang dirancang untuk memenuhi hiburan bagi para pengguna android sekaligus sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Game ini bercerita tentang dua orang anak yang bernama Cimo (perempuan) dan Dimo (laki-laki) yang sedang mempelajari kosakata bahasa Inggris yang awalnya mereka menganggap bahasa Inggris adalah bahasa yang susah sehingga akhirnya mereka mendapatkan sebuah solusi yaitu dengan memainkan game vocab mania dan akhirnya mereka pun lancar berbahasa Inggris dan mengingat kosakata.

### **3.3.3 *High Concept Document***

#### **3.3.3.1 *Game Apakah ini***

Vocab Mania adalah game yang dibuat untuk platform android. Dengan tokoh dua orang anak yang bernama Cimo (perempuan) dan Dimo (laki-laki) yang berusaha mencari solusi bagaimana mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan mudah dan akhirnya mereka menemukan caranya yaitu dengan men drag kosakata bahasa Inggris ke gambar – gambar yang sudah diberi nama dalam bahasa Indonesia yang dianggap paling benar.

Vocab Mania juga merupakan game yang berjenis *edutainment game*, game ini bertujuan lebih untuk memancing minat belajar anak sambil bermain dengan cara yang menyenangkan.

### 3.3.3.2 Mengapa membuat Game Ini

Game ini dibuat sebagai hiburan, mengisi waktu luang khususnya buat anak-anak dan pemula yang ingin belajar bahasa Inggris. Karena game ini bertujuan lebih untuk memancing minat belajar anak sambil bermain dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

### 3.3.3.3 Dimana Game Ini Berlatar

Game ini mempunyai latar belakang yang bermacam-macam. Dalam game ini disebut sebagai tempat seperti : Di sekolah, di kamar tidur, di dapur, di pantai dan lain-lai. Setiap tempat mempunyai keunikan masing-masing dari segi *art* dan *colourfull graphic* yang menyenangkan dan sangat disukai oleh anak-anak untuk dimainkan, mulai dari *arakter, background, music* dan *sound effect*.

Latar belakang sekolah : Bersetting di ruang kelas yang dipenuhi banyak *object* seperti : buku, bolpoin, kursi, meja dan lain-lain..

Latar belakang kamar tidur : Bersetting di kamar tidur yang dipenuhi banyak barang-barang di kamar seperti : bantal, kasur, lemari, jendela dan lain-lain.

Latar Belakang Pantai : Bersetting di tepi pantai yang dipenuhi oleh banyak *object-object* pantai seperti : perahu, para nelayan, ikan, ombak dan lain-lain.

Untuk lebih detailnya akan di jelaskan di sub *setting* dengan ilustrasi gambar.

### 3.3.3.4 Apa yang Dikontrol Dalam Permainan

Di dalam game ini pemain harus mengontrol dan memperhatikan baik-baik agar tidak keliru dalam men-drag kosakata bahasa Inggris ke gambar-gambar yang sudah disediakan nama dalam bahasa Indonesia yang sudah disediakan di setiap pilhan tempat, karena game ini diberi batasan waktu, dan di setiap *scene* akan diberikan tiga nyawa. Jadi, apabila *player* keliru dalam menyusun kosakata ke gambar yang sudah diberi nama dalam bahasa Indonesia maka nyawanya akan berkurang secara otomatis, dan game ini akan berakhir jika *player* menghabiskan nyawa dan waktu sebelum selesai menyusun gambar dan kosa kata secara benar, dan sebelum permainan dimulai *player* juga harus memperhatikan tombol *option* seperti, *help* dan *sound* untuk lebih mengetahui bagaimana cara agar mendapatkan *score* tertinggi dan cara mengaktifkan/menonaktifkan *sound game* tersebut.

### 3.3.3.5 Berapa Karakter yang Dikendalikan

Game ini mempunyai dua karakter utama yaitu Cimo (anak perempuan) dan Dimo (anak laki-laki), dua anak kecil yang selalu ceria dan semangat dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris

### 3.3.3.6 Apa Fokus Utama dari Game Ini

Fokus utama dari game ini adalah menyusun kosakata dengan gambar yang sudah diberi nama dalam bahasa Indonesia yaitu dengan cara men *drag* kosakata yang sudah diacak disetiap *object* di sebuah tempat ke gambar –gambar yang sudah diberi nama dalam bahasa Indonesia yang sudah tersedia di dalam tempat tersebut secara benar, dan diusahakan agar tidak keliru dalam men *drag* kosakata ke gambar-gambar yang ada di sebuah tempat, dikarenakan apabila player keliru sebanyak tiga kali maka nyawa yang diberikan akan otomatis berkurang, karena disetiap scene player hanya memiliki tiga nyawa dan waktu 1.30 menit, jadi player harus benar-benar fokus dan memperhatikan baik-baik terhadap kosakata yang akan di *drag* ke gambar-gambar disetiap tempat.

### 3.3.3.7 Apa yang Menjadi Keistimewaan dari Game Ini

Game ini mempunyai tiga level dalam setiap level terdapat tiga pilihan tempat yang sangat menarik dan game ini juga menonjolkan sisi dari segi *art* dan *colourfull graphic* yang menyenangkan dan sangat cocok dan disukai oleh anak-anak untuk dimainkan, mulai dari *character* yang unik dan lucu, *background* yang bermacam-macam dan menarik, *sound* yang *interested* buat siapa saja yang mendengar . Dan juga mudah dimainkan oleh anak-anak dan bagi pemula bahasa Inggris. Game ini juga memiliki *word spelling* di game play ketika player berhasil menyusun kosakata dan gambar di dalam sebuah *scene*. Jadi *player* selain bisa mengingat kosakata, *player* juga bisa mendengarkan langsung bagaimana cara pengucapan kosakata tersebut dengan benar.

## 4. Implementasi dan Pembahasan

### 4.1 Pengertian Implementasi

Tahapan Implementasi dan pembahasan merupakan tahapan dimana hasil analisis dan perancangan sistem dibuat atau diaplikasikan kedalam bentuk nyata, dalam hal ini berupa game yang berjalan pada *device mobile* dan game yang dibuat harus sesuai dengan analisis serta perancangan GDD yang sudah dibuat sebelumnya

## 4.2 Implementasi *Game Design Document*

Didalam pengimplementasian GDD ini dijelaskan alur pembuatan dari awal hingga akhir, beserta tampilan desain yang sudah jadi. Berikut adalah urutan implementasi GDD kedalam game yang dibuat.

### 4.2.1 Implementasi *High Concept Document*

Sesuai dengan GDD yang dirancang, dunia game ini bersetting di Sembilan tempat sesuai dengan pilihan Cimo dan Dimo dalam memainkan game Vocab Mania ini, Salah satu tempat atau scene yang sering di kunjungi Cimo dan Dimo dalam game ini adalah sekolah dikarenakan mereka masih berstatus sebagai siswa Sekolah Dasar. Hal ini diimplementasikan dengan membuat *wallpaper game* yang sesuai dengan tema GDD yang dirancang.



Gambar 4.1 *Wallpaper game* yang menunjukkan implementasi *High Concept Document*

### 4.2.2 Implementasi *Character Design Document*

Karakter utama dalam game ini adalah *user* yang memainkan game ini yaitu dua orang anak kecil yang bernama Cimo dan Dimo yang masih berstatus sebagai siswa disalah satu sekolah dasar.



Gambar 4.2 Desain karakter utama game Vocab Mania

#### 4.2.3 Implementasi *World Design Document*

Sesuai pilihan tempat, game ini mempunyai tiga *level*, didalam sebuah *level* terdiri dari 3 buah *place* (tempat), berikut merupakan beberapa *setting* dalam game vocab mania

##### 4.2.3.1 Setting Ruang Tamu



Gambar 4.3 Salah satu *scene* di game vocab mania

#### 4.2.4 Implementasi *Game Treatment Document*

##### 4.2.4.1 Main Menu

Desain *main menu* telah dijelaskan di GDD, Adapun berapa bagian yang ada di *main menu* diantaranya adalah :



Gambar 4.4 Tampilan keseluruhan *main menu*

##### 4.2.4.2 Pilihan Tempat

Ini adalah tampilan menu pilihan tempat (*place*). Ketika sebelumnya *player* memilih *button start game* di *main menu*, dan di menu pilihan tempat *player* bisa memilih dengan men klik salah satu tempat, maka *player* akan memasuki ke *gameplay* atau yang bisasa disebut area permainan.



Gambar 4.5 Tampilan pilihan tempat

#### 4.2.4.3 Pause Game Play

Kondisi pause adalah kondisi dimana game dihentikan secara sementara, dan dapat dilanjutkan kembali.



Gambar 4.6 Pause game play

#### 4.2.4.4 High Score

Player akan mendapatkan highscore jika player memenangkan sebuah permainan dalam suatu scene, dengan catatan player bisa menyusun gambar sebanyak sembilan gambar dan tidak lebih dari waktu yang ditentukan.



Gambar 4.7 Tampilan high score

## 5. Penutup

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pengimplementasian keseluruhan *Game Design Document* (GDD) dan untuk mengakhiri laporan skripsi GDD “Vocab Mania” berbasis Android, maka penulis menarik beberapa kesimpulan pokok mengenai permasalahan pada bab-bab sebelumnya sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan GDD sebagai acuan utama dalam membuat sebuah game, akan mempermudah dalam penyampaian ide kepada tim yang akan membangun game dibandingkan apabila membuat sebuah game tanpa GDD.
2. Dengan GDD, ide game lebih terkonsep dengan rapi dan akan mempercepat serta memaksimalkan proses pembuatan game.
3. Dalam perancangan GDD ada empat jenis game desain yang menyokong terbentuknya GDD, yaitu *High Concept Document*, *World Design Document*, *Character Design Document* dan *Game Treatment Document*.

### 5.2 Saran

Walaupun pada awalnya game ini telah dirancang sedemikian rupa, namun tidak menutup kemungkinan seiring perkembangan yang ada pada game ini memerlukan sebuah pengembangan dan perbaikan untuk meningkatkan fungsionalitas dan manfaat dari game ini. Beberapa hal yang mungkin dapat dilakukan untuk pengembangan *Game Design Document* “Vocab Mania” kedepan antara lain :

1. Dalam GDD yang dirancang, masih terdapat kekurangan dan kelengkapan diantaranya belum terdapat *Flowboard* (persilangan *flowchart* dan *storyboard*) yang digunakan untuk merencanakan serangkaian gambar sesuai jalan cerita agar programmer lebih mudah untuk mendokumentasikan algoritma.
2. Perlu dimasukkan *Story* dan *Level Progression Document* agar game tidak monoton dengan tiga level dengan rule play yang sama, karena pengguna akan cepat bosan apabila *rule play* nya sama sampai *level* terakhir.
3. Dalam kebutuhan game perlu dicantumkan kebutuhan game berupa item seperti item bonus ketika *win game*, misalnya player mendapatkan penambahan *vocabulary*, karena dalam game Vocab Mania sendiri ketika win game cuma mendapatkan *score* bintang. Dengan ditambahkan kebutuhan item, maka akan menambah tantangan dalam game Vocab Mania.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design : The Definition of a Game*, Berkeley, CA, New Riders.
- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design :Design Components and Processes*, New Riders, Berkeley, CA.
- Crawford, Chris. 2003. *Chris Crawford on Game Design : Definitions* (Indianapolis, IN 46290 USA, New Riders Publisher.
- Green,Robert, Zechner, Mario. 2012. *Begining Android Games : An Android in Every Home*, Apress .New York, NY 10013.
- Nurasih,Suci. 2008. *Menguasai Adobe Photoshop CS3*. Andi Offset. Yogyakarta
- Permana, Budi. dan Ukar, Kurweni. 2010. *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office 2010*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Rollings Andrew. and Adams Ernest. 2003. *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design: Chapter 1, What is Game Design*. New Riders.
- Sibero, Ivan, V. 2009. *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Mediakom. Yogyakarta