

**SKRIPSI**  
**IMPLEMENTASI METODE GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) UNTUK**  
**GAME PEMBELAJARAN BAHASA LONTARA BERBASIS ANDROID**



**Disusun Oleh :**

**NUR RAMADHANI**

**205410111**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**PROGRAM SARJANA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI METODE GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) UNTUK  
GAME PEMBELAJARAN BAHASA LONTARA BERBASIS ANDROID**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu**

**(S1) Program Studi Informatika**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Teknologi Digital Indonesia**

**Yogyakarta**



**Disusun Oleh**

**Nur Ramadhani**

**NIM : 205410111**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**PROGRAM SARJANA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
UJIAN SKRIPSI**

**Judul** : **IMPLEMETASI METODE GAME DESIGN  
DOCUMENT (GDD) UNTUK GAME  
PEMBELAJARAN BAHASA LONTARA BERBASIS  
ANDROID**

**Nama** : **NUR RAMADHANI**

**No. Mhs** : **205410111**

**Juruan** : **Informatika**

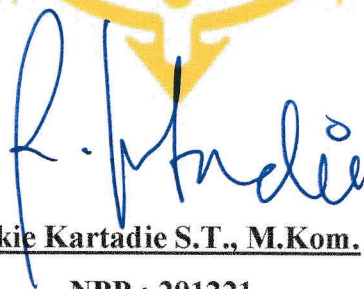
**Jenjang** : **Strata Satu (S1)**

**Semester** : **Genap (2023/2024)**

Telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diseminarkan di hadapan dosen  
penguji seminar tugas akhir

Yogyakarta, 2024

Dosen Pembimbing



Rikie Kartadie S.T., M.Kom.

NPP : 201221

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI METODE GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) UNTUK  
GAME PEMBELAJARAN BAHASA LONTARA BERBASIS ANDROID**

Telah dinyatakan di depan Dewan Penguji Skripsi dan dinyatakan diterima untuk  
memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Komputer

**Universitas Teknologi Digital Indonesia**

**Yogyakarta**

**Yogyakarta, 2024**

**Dewan Penguji**

**Ilham Rais Arvianto, S.Pd., M.Pd. (Penguji)**

**Rikie Kartadie S.T., M.Kom. (Pembimbing)**

**NIDN**

**0510048901**

**0701037604**

**Tanda Tangan**



**Mengetahui**

**Ketua Program Studi Informatika**



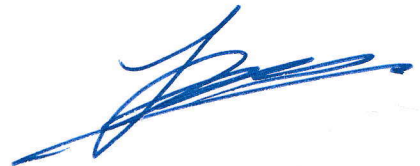
**Dini Fakta Sari, S.T., M.T.**

**NPP : 121172**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa naskah skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2024



Nur Ramadhani  
NIM : 205410111

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur dan penghargaan, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas anugerah dan petunjuk-Nya yang telah memberikan kekuatan, arahan, serta pengetahuan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Seluruh keluarga saya, terutama orang tua ayah Mustamin, S.Pd., M.T., M.Pd., ibu Hadrat Henra, S.Pd., adik Rizkiyah Hasanah, adik Muhammad Alif, tante Rahmatia, kakak Astriq Sukardi, dan saudara-saudara yang selalu memberikan dukungan moral dan materil.
3. Bapak Rikie Kartedie S.T., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah mendampingi saya dan telah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Universitas Teknologi Digital Indonesia yang telah mendidik dan memberikan banyak pengalaman kepada saya.
5. Dosen PA Ibu Siska Lidya Revianti S.Pd., M.Hum. yang telah membimbing penulis serta memberikan nasihat dari awal semester hingga selesainya masa studi S1.
6. Teman-teman (Hawila, Angelina Nope, Nova Klau, Sulastri, Lusi Prihartini) yang telah banyak memberikan pembelajaran dan warna untuk saya. Terutama dalam grup Minimal Luluslah sebagai teman berjuang bersama dari awal semester hingga akhir nanti.

## **MOTTO**

“Tuntutlah ilmu, tapi tidak melupakan ibadah. Kerjakanlah ibadah tapi tidak boleh lupa pada ilmu”

*-Hasan Al bashri-*

## **KATA PENGHANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “IMPLEMENTASI METODE GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) UNTUK GAME PEMBELAJARAN BAHASA LONTARA BERBASIS ANDROID”. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1) Program Studi Informatika, Universitas Teknologi Digital Indonesia.

Terselesainya laporan ini tentu tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat jasmani dan rohani sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua Orang Tua dan Kerabat yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
3. Ibu Sri Redjeki, S.Si, M.Kom., Ph.D., Selaku Rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
4. Ibu Dini Fakta Sari, S.T., M.T., Selaku Ketua Program Studi Informatika dan selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan saran terbaik pada skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf karyawan Universitas Teknologi Digital Indonesia.
6. Teman-teman Mahasiswa Universitas Teknologi Digital Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan saran untuk menyelesaikan skripsi ini.



Harapan saya semoga laporan Akhir ini bisa membantu dalam menjelaskan secara ringkas mengenai skripsi saya. Sebab keterbatasan pengetahuan dan pengalaman pada skripsi ini masih banyak kekurangan dalam proses penyusunannya. Oleh karena itu, saya selaku penulis skripsi sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Terima kasih.

Yogyakarta, 2024



Nur Ramadhani  
NIM : 205410111

## DAFTAR ISI

SKRIPSI .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
KATA PENGHANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR PROGRAM .....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori .....	10

2.2.1	Game.....	10
2.2.2	Role Playing Game (RPG) .....	10
2.2.3	Game Design Document (GDD) .....	11
2.2.4	Android.....	12
2.2.5	Aksara Lontara .....	12
<b>BAB 3</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>13</b>
3.1	Bahan/Data .....	13
3.2	Prosedur Pengumpulan Data .....	13
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	13
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	14
3.2.3	Kebutuhan Masukan ( <i>Input</i> ).....	14
3.2.4	Kebutuhan Proses .....	14
3.2.5	Kebutuhan Keluaran ( <i>Output</i> ) .....	14
3.3	Proses Pengumpulan Data .....	15
3.3.1	Studi Literatur.....	15
3.3.2	Observasi .....	15
3.4	Perancangan Game .....	15
3.5	Metode Game Design Document .....	18
3.5.1	Mentukan Tujuan & Jadwal Proyek .....	18
3.5.2	Mengumpulkan Data Kualitatif .....	18
3.5.3	Persona Pemodelan.....	19
3.5.4	Alur Kerja Pemodelan .....	19
3.5.5	Membuat Desain Berbasis Skenario Konteks .....	20
3.5.6	Menggambarkan Persyaratan .....	20
3.5.7	Membuat Kerangka .....	21
3.5.8	Desain Pemurnian.....	21
3.5.9	Modifikasi Desain .....	21
3.5.10	Mengintegrasikan Aplikasi .....	21
3.5.11	Evaluasi .....	22
3.5.12	Revisi.....	22

3.5.13	Kesimpulan.....	22
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	24
4.1	Implementasi .....	24
4.1.1	Storyboard .....	24
4.1.2	Design.....	29
4.1.3	Karakter .....	33
4.1.4	<i>User Interface</i> .....	33
4.2	Pengujian Blackbox.....	36
4.3	Coding .....	42
4.3.1	Web Linking.....	42
4.3.2	Game_Item .....	42
4.3.3	Game_Character .....	42
BAB 5	PENUTUP .....	44
5.1	Kesimpulan.....	44
5.2	Saran .....	44
	DAFTAR PUSTAKA.....	45
	LISTING PROGRAM.....	47
	LAMPIRAN .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian terdahulu .....	9
Tabel 2. 2 Penjadwalan Proyek .....	18
Tabel 2. 3 Storyboard Halaman Utama .....	24
Tabel 2. 4 Storyboard Menu .....	25
Tabel 2. 5 Storyboard Rumah Amma.....	26
Tabel 2. 6 Storyboard Desa .....	27
Tabel 2. 7 Storyboard Rumah Datok .....	27
Tabel 2. 8 Storyboard Kota.....	28
Tabel 2. 9 Storyboard Kamar Makkuk .....	29
Tabel 2. 10 Fitur Game.....	32
Tabel 2. 11 Karakter Game.....	33
Tabel 2. 12 Blackbox Halaman Utama.....	37
Tabel 2. 13 Blackbox Menu .....	38
Tabel 2. 14 Blackbox Rumah Amma .....	39
Tabel 2. 15 Blackbox Desa.....	39
Tabel 2. 16 Blackbox Rumah Datok .....	39
Tabel 2. 17 Blackbox Kota.....	41
Tabel 2. 18 Blackbox Kamar Makkuk .....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model GDD .....	16
Gambar 3. 2 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) .....	30
Gambar 3. 3 Capaian Pembelajaran (CP) .....	31
Gambar 3. 4 Halaman Utama .....	34
Gambar 3. 5 Instruksi Menu .....	34
Gambar 3. 6 Halaman Menu .....	35
Gambar 3. 7 Interaksi NPC .....	35
Gambar 3. 8 Interaksi Objek .....	36
Gambar 3. 9 Halaman Simpan Permainan .....	36
Gambar 3. 10 Web Linking .....	42
Gambar 3. 11 Game Item .....	42
Gambar 3. 12 Game Character .....	43

## DAFTAR PROGRAM

Program 1 Web Linking .....	47
Program 2 Game_Item.....	48
Program 3 Game_Character .....	59

## INTISARI

Permainan merupakan kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, permainan, dan budaya. Kategori remaja awal memiliki rasa penasaran dan ketertarikan yang sangat tinggi terhadap dunia *game mobile*. Pembelajaran konvensional sering kali membuat anak kesulitan dan merasa bosan dalam memahami Pelajaran karena menggunakan buku serta mendengarkan penjelasan guru. Pemberian rangsangan Pendidikan yang tepat sangat diperlukan untuk memastikan anak tidak mengalami kecanduan bermain *game mobile*. Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk memberikan solusi dengan mengimplementasikan *game* pembelajaran berbasis *Android* yang dapat memberikan pengetahuan mengenai Bahasa Lontara Makassar kepada siswa. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan akan memudahkan anak dalam mempelajari, memahami, dan menguasai Bahasa Lontara Makassar.

Dari permasalahan tersebut, penulis mengembangkan permainan edukasi Bahasa Lontara Makassar Sederhana untuk siswa Sekolah Menengah Pertama yang baik untuk tumbuh kembang mereka dan dapat meningkatkan keretampilan berbahasa siswa-siswi. Penulis menggunakan program aplikasi *RPG Maker MV* dalam pembuatan *game* tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur dan observasi.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi *game* pembelajaran Bahasa Lontara Makassar yang membantu pengguna dalam belajar sehingga dapat dijadikan sebagai media belajar yang lebih mudah dimengerti dan menyenangkan bagi siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama. *Game* Bahasa Lontara ini terdiri dari alur cerita yang diangkat dari buku *Pappilajarang Basa Mangkasarak*. Oleh Dr. Kembong Daeng, M.Hum. Edisi Terbaru Tahun 2020/jilid 7, *quest*, dan aksara Lontara Makassar.

**Kata Kunci:** *RPG Maker MV, game, Bahasa Lontara, Media Pembelajaran*



## ABSTRACT

*Games are complex activities that involve rules, gameplay, and culture. Early adolescents have a high level of curiosity and interest in the world of mobile games. Conventional learning often makes it difficult for children to understand lessons and they feel bored because they rely on books and listening to teacher explanations. Appropriate educational stimulation is necessary to ensure that children do not become addicted to playing mobile games. Therefore, the author aims to provide a solution by implementing an Android-based educational game that can impart knowledge about the Lontara Makassar language to students. This interactive learning medium is expected to facilitate children in studying, understanding, and mastering the Lontara Makassar language.*

*From these issues, the author developed a simple educational game for learning the Lontara Makassar language for junior high school students, which is beneficial for their development and can improve their language skills. The author used the RPG Maker MV application in creating this game. The data collection techniques used were literature review and observation.*

*The result of this research is an educational game application for learning the Lontara Makassar language that helps users learn, making it a more easily understood and enjoyable learning medium for junior high school students. This Lontara language game includes a storyline adapted from the book *Pappilajarang Basa Mangkasarak* by Dr. Kembong Daeng, M.Hum., the latest edition of 2020/volume 7, quests, and Lontara Makassar characters.*

**Keywords:** *RPG Maker MV, game, Lontara language, learning media*