**Bab 5. Game Design Document (GDD)**

Hasil desain game pada proses pre-production didokumentasikan dalam bentuk GDD (Game Design Documentation). Seringkali anggota tim yang terlibat pada proses pendesainan berbeda dengan tim pada tahap produksi. Selain itu dalam tahap produksi bisa juga terjadi kesulitan untuk mengimplementasikan sesuai persis dengan desain. Sehingga memerlukan penyesuaian atau bahkan koreksi. Ketika hal ini terjadi maka akan sangat penting untuk melakukan berdasarkan GDD.

Tujuan dan manfaat pembuatan GDD:

* Sebagai sarana mengkomunikasikan desain game ke bagian produksi. GDD yang baik bisa menjadi blue print dari sebuah game. Dalam memproduksi sebuah game, dengan menggunakan GDD programmer dan artist tidak perlu mengkonfirmasi lagi apa yang harus dibuat. GDD sudah menjelaskan secara detil dan tidak menimbulkan pengertian yang bias. Dengan adanya tahapan dalam memproduksi sebuah game dan kemungkinan pengerjaan oleh tim yang berbeda maka penyampaian ide dari satu tim ke tim lainnya sangatlah penting. Konsep game yang tidak tersampaikan dengan baik akan mempengaruhi implementasi game yang dikembangkan. GDD dibuat untuk menyampaikan ide dan konsep game ke tim programmer. GDD yang baik akan menghasilkan game sesuai dengan konsep yang sudah didesain.
* Jika diinginkan adanya evaluasi dan perubahan, maka dengan dokumentasi yang baik, akan memudahkan proses tersebut. Demikian juga jika terjadi error akan mudah mencari bagian yang error dan memperbaikinya dengan adanya dokumentasi yang baik..
* Menyediakan roadmap (blue print/rancangan/acuan) pengembangan game. Dengan demikian akan mudah mengontrol proses produksi game dan juga pada saat melakukan testing.
* Memudahkan kolaborasi antar bagian dalam produksi game. Dalam produksi game akan melibatkan programmer, artist dan juga bagian produksi effect (sound dan visual), produksi musik.
* Dengan menggunakan pendekatan Agile dalam produksi game, maka proses desain dan produksi bisa berjalan paralel. Maka dokumentasi menjadi salah satu pengikat penting untuk memastikan produksi berjalan pada arah yang sama.
* GDD yang baik, bukan berisi laporan tebal tetapi lengkap dan detil. Berikut adalah panduan penyusunan GDD.

TEMPLATE GDD (Game Design Document)

1. Product Specifications

Menjelaskan tentang Judul product game yang akan dibuat dan ringkasan terkait judul

game.

1. Judul Game
2. Ringkasan Terkait Judul
3. Game Overview

Menjelaskan tentang Platform Game, Genre Game, Target Audience/pengguna, GameFlow/Game Layout Chart, Character Game.

1. Platform Game : Platform output product (mobile, pc, dll)
2. Genre Game : Cakupan genre game (Action, RPG, Racing, Simulasi, dll)
3. Target Audience : Anak-anak, Remaja, Semua Umur, Pelajar, dll
4. GameFlow/Game Layout Chart : Menjelaskan bagaimana alur dari game bekerja. Bisa dibuat dalam bentuk flowchart yang disertai dengan penjelasan UI pada saat suatu proses terjadi.
5. Character Game : Menjelaskan Player, Enemies, NPC, Weapon.
6. GamePlay & Mechanic

Menjelaskan tentang Win or Lose, Gerakan, Key Game, Behaviour

1. Kondisi Menang / Kalah : Mendeskripsikan kapan terjadinya kondisi menang dan kalah.
2. Pergerakan : General Movement and Other Movement
3. Key Game : Live, Point, Score, Hint, Reward
4. Behaviour : FSM (Finite State Machine)
5. Pembelian : Cara Kerja pembelian/bisnis
6. Story Board

Story Game merupakan serangkaian kemungkinan yang terjadi yang jika disatukan akan menjadi sebuah cerita (story) ketika dimainkan.

1. Story and Narative : Detail spesifik seperti script dialog dan cut scenes bisa dibuat dibentuk terpisah seperti Story Document
2. b. Game World : Deskripsi umum mengenai struktur dari dunia game, interface.
3. c. Character Profile : Cerita latar belakang karakter, kepribadian dan profil.
4. Level

Mendeskripsikan jumlah, jenis, dan objek yang berinteraksi dari setiap level. Setiap

tingkat harus mencakup sinopsis, bahan pengantar yang diperlukan (dan bagaimana hal itu disediakan), tujuan , dan rincian apa yang terjadi di tingkat tersebut.

1. Interface

Mendeskripsikan tentang Visual Sistem,Sistem Control, Audio,Help System.

1. Visual Sistem : Interface Menu, Setting, Camera, dll
2. Sistem Control : Interface Control Game
3. Audio : Interface Control Audio
4. Help Sistem
5. AI (Artificial Intelegent)

Mendeskripsikan Penggunaan dan Pengaruh Artificial Intelegent dalam Enemies, Character atau Rule permainan.

1. Art

Menjelaskan keseluruhan gaya dari art work yang digunakan didalam game, Memberikan contoh dari backgrounds, Sketsa dari semua karakter utama game.