



**PEMBUATAN GAME ADVENTURE 2D “*SUNKEN MEMORY*”
MENGUNAKAN UNITY DENGAN METODE GDLC**

SKRIPSI

IMANUEL VIRGYAREST PAMUNGKAS

2007431054

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2024



**PEMBUATAN GAME ADVENTURE 2D “SUNKEN
MEMORY” MENGGUNAKAN UNITY DENGAN METODE
GDLC**

SKRIPSI

Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk

Memperoleh Diploma Empat Politeknik

IMANUEL VIRGYAREST PAMUNGKAS

2007431054

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2024



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imanuel Virgyarest Pamungkas

NIM : 2007431054

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / Teknik
Multimedia Digital

Judul skripsi : Pembuatan Game Adventure 2D “Sunken
Memory” Menggunakan Unity Dengan Metode
GDLC

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 29-8-2024

Yang membuat pernyataan



(Immanuel Virgyarest Pamungkas)

NIM 2007431054

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Imanuel Virgyarest Pamungkas

NIM : 2007431054

Program Studi : Teknik Multimedia Digital

Judul Skripsi : Pembuatan Game Adventure 2D "Sunken Memory" Menggunakan


Unity Dengan Metode GDLC


Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari


Selasa,


Tanggal 20, Bulan Agustus, Tahun 2019 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing : Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T ()

Penguji I : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom ()

Penguji II : Ade Rahma Yuly, S.Kom, M.Ds ()

Penguji III : Malisa Huzaifa, S.Kom, M.T ()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segenap rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Game Adventure 2D “Sunken Memory” Menggunakan Unity Dengan Metode GDLC”.Kepada segenap pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proses pembuatan skripsi. Oleh karena itu penulis sebagai berikut :

- a. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
- b. Ibu Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan tenaga, waktu, dan pikiran dalam membimbing penulis dalam proses penyusunan skripsi penulis.
- c. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
- d. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
- e. Rekan satu penelitian Farhand Isratul atas kerjasamanya dan bantuannya dari awal hingga akhir penulisan skripsi penulis.
- f. Beserta semua pihak yang turut dalam membantu pembuatan laporan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Depok, 19 Juli 2024

Imanuel Virgyarest Pamungkas



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Imanuel Virgyarest Pamungkas
NIM : 2007431054
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul :

Pembuatan Game Adventure 2D “Sunken Memory” Menggunakan Unity Dengan Metode GDLC

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 29-8-2024

Yang Menyatakan



(Immanuel Virgyarest Pamungkas)

2007431054

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Pembuatan Game Adventure 2D “Sunken Memory” Menggunakan Unity Dengan Metode GDLC

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat game adventure 2D dalam rangka partisipasi dari berkembangnya potensi dari game development di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu prototype game berstandar industri yang merepresentasikan isu dan latar tertentu yang diharapkan dapat mengisi kurangnya keberadaan game lokal. Penelitian ini menggunakan metode GDLC yang terdiri dari tahap *Initiation, Pre-Production, Production, Alpha Testing* dan *Beta Testing* dan *release version*. Prototype dikerjakan menggunakan Unity dengan hasil game untuk platform Android. Final output dari penelitian ini adalah prototype game video game “Sunken Memory” yang akan divalidasi kembali dengan beta testing sebagai acuan untuk pengembangan prototype menjadi produk game seutuhnya.

Kata kunci : *Video Game, Game Development, Mobile Game.*

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Video Game.....	4
2.2 Platform Game	4
2.3 <i>Mobile Games</i>	4
2.4 <i>Adventure Game</i>	4
2.5 <i>Visual Novel</i>	5
2.6 Unity.....	6
2.7 <i>GDLC</i>	6
2.8 <i>CBT</i>	7
2.9 <i>GDD</i>	7
2.10 Rating Game.....	8
2.11 IGRS	9
2.12 Penelitian Terdahulu.....	11
2.13 Kontribusi penelitian	12
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Rancangan penelitian	13



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2 Tahapan penelitian	13
3.3 Objek penelitian	14
3.4 Teknik pengumpulan dan analisis data.	15
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data	15
3.4.2 Analisis Data	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16
4.1 Pendahuluan	16
4.2 Analisis Kebutuhan	16
4.3 Perancangan Game	18
4.3.1 <i>Initiation</i>	18
4.3.1.1 Perancangan <i>GDD (Game Design Document)</i>	18
4.3.1.2 Perancangan <i>Storyboard Gameplay</i>	22
4.3.2 <i>Pre-Production</i>	25
4.3.2.2 <i>Layout</i> pada area permainan	25
4.3.2.3 Pemetaan UI	26
4.3.2.3 Mempersiapkan <i>script</i>	27
4.3.2.4 Membuat Narasi	28
4.3.3 <i>Production</i>	29
4.3.3.1 Pergerakan Karakter	29
4.3.3.2 Animasi Karakter	31
4.3.3.3 Integrasi UI Game	33
4.3.3.4 <i>Dialogue System</i>	35
4.3.3.5 <i>Quest System</i>	36
4.3.3.6 Transisi Scene	38
4.3.4 <i>Alpha Testing</i>	38
4.3.5 <i>Beta Testing</i>	41
4.3.5.1 <i>CBT 1</i>	41
4.3.5.2 <i>CBT 1.01</i>	42
4.3.5.3 Beta testing oleh ahli	46
BAB V KESIMPULAN	48
5.1 Kesimpulan	48
5.1 Saran	48

Daftar Pustaka.....49



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Overview video game "Sunken Memory"	16
Tabel 4. 2 Storyboard mekanik game "Sunken Memory"	22
Tabel 4. 3 Tombol yang digunakan untuk interaksi karakter di dalam game	26
Tabel 4. 4 hasil alpha testing.....	39
Tabel 4. 5 Penilaian skala likert	41
Tabel 4. 6 Hasil CBT 1	41
Tabel 4. 7 CBT 1.01 aspek konsep game.....	43
Tabel 4. 8 CBT 1.01 aspek pengalaman bermain	43
Tabel 4. 9 CBT 1.01 aspek audio	44





DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Flowchart alur game “Sunken Memory”	21
Gambar 4. 2 Preview Unity dengan sprite dummy	25
Gambar 4. 3 Layout pada area tutorial game	25
Gambar 4. 4 Layout UI di dalam game.....	27
Gambar 4. 5 script pergerakan karakter dipersiapkan terlebih dahulu.....	28
Gambar 4. 6 narasi yang dikerjakan di dalam Microsoft Word.....	28
Gambar 4. 7 potongan dialog yang telah diintegrasikan menggunakan Ink	29
Gambar 4. 8 variabel di dalam script PlayerMovement.....	30
Gambar 4. 9 fungsi MoveRight() dan MoveLeft() untuk mengubah nilai variabel horizontal.....	30
Gambar 4. 10 logika utama untuk menggerakkan karakter	31
Gambar 4. 11 fungsi untuk mengecek apakah karakter menyentuh tanah atau tidak.....	31
Gambar 4. 12 logika utama untuk membuat karakter melompat	31
Gambar 4. 13 tampilan bagian animator pada objek player.....	32
Gambar 4. 14 fungsi untuk mengubah parameter pada animator	32
Gambar 4. 15 fungsi untuk mengubah masing-masing nilai boolean menjadi true ketika menekan tombol	33
Gambar 4. 16 logika untuk mengembalikan nilai Boolean ketika tombol ditekan	34
Gambar 4. 17 fungsi untuk memulai dan menghentikan dialog	35
Gambar 4. 18 trigger dialog dengan menekan tombol talk.....	35
Gambar 4. 19 variabel pada diubah jika kondisi tertentu terpenuhi	36
Gambar 4. 20 fungsi yang dipanggil untuk menyelesaikan misi	37
Gambar 4. 21 fungsi untuk mengganti scene sesuai dengan indexScene	38

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	51
Lampiran 2. Hasil kuisioner CBT 1	52
Lampiran 3. hasil CBT 1.01	57
Lampiran 4. Dokumentasi wawancara bersama ahli.....	66
Lampiran 5. CV Ahli.....	67
Lampiran 6. GDD.....	68



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game, Sebuah produk digital multimedia interaktif yang menggabungkan berbagai elemen seperti audio, visual, teks dan animasi dengan aturan serta tujuan akhir yang jelas (Sintaro, 2020). Game sendiri saat ini sedang populer di seluruh kalangan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Di Indonesia sendiri perkembangan industri game sedang meningkat pesat, tidak hanya dalam segi pengguna, namun juga dari segi produksi bahkan masuk dalam 16 besar di dunia menurut *DataNewszoo* dengan pertumbuhan yang mencapai *US\$1,47* miliar atau Rp 25 triliun (Bestari, 2024). Meskipun begitu kebanyakan game yang hadir di Indonesia sendiri masih didominasi oleh produk asing, bahkan game yang berasal dari Indonesia hanya berkontribusi sebesar 0,49%. Kecenderungan masyarakat Indonesia yang lebih memilih memainkan game asing bahkan menyebabkan negara mengalami kerugian hingga 30 triliun rupiah (Fajri, 2023).

Saat ini game telah hadir dalam berbagai platform, seperti PC, *mobile* ataupun *console*. Dari sekian banyak platform yang dapat digunakan untuk bermain game, platform Mobile menjadi salah satu platform paling populer yang digunakan. Dilansir oleh (Purnami & Agus, 2020) didalam jurnalnya, bahwa dari seluruh pendapatan game di dunia, Platform mobile bahkan mencakup 51% dari keseluruhan pendapatan game di dunia. Di Indonesia sendiri game mobile mencakup 55% dari seluruh pendapatan game dari berbagai platform di Indonesia (Mutakim, 2023).

Game di Indonesia saat ini semakin berkembang bahkan sudah masuk ke dalam pasar dunia. Game-game seperti “*A Space For the Unbound*” besutan *Toge Production* dan *Mojiken* serta game “*Coffee Talk*” besutan *Toge Production* menjadi contoh dari game berformat *visual novel* yang sukses di pasar global. Kedua contoh game ini membuktikan potensi dari game di Indonesia (Septiyani, 2024). Meskipun begitu, sebagian besar game tersebut merupakan game untuk



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

platform PC dan Konsol, ranah game *mobile* milik Indonesia masih belum banyak andil di dalam industri ini.

Perkembangan game di Indonesia memang cukup memprihatinkan, namun masih terdapat peluang untuk bertumbuh di dalamnya, Sumber daya manusia kreatif yang semakin bertambah, target pasar yang luas, serta perkembangan teknologi yang semakin canggih membuka peluang bagi developer lokal dalam mengembangkan game asli Indonesia (Anya, 2022). Peluang ini akan membuka jalan bagi developer lokal untuk berpartisipasi dalam meningkatkan perkembangan industri game di Indonesia, serta dapat mengurangi ancaman akan kerugian sebesar 30 triliun yang dialami akibat dominasi game asing di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis akan membuat game *adventure 2D*, dengan menggunakan format cerita *visual novel* yang akan diimplementasikan di dalam *Unity*. Tujuan penelitian ini adalah membuat *prototype game* yang dapat dimainkan dalam *platform android* dengan format *.apk* dan diharapkan dapat berkontribusi di dalam peluang perkembangan industri game lokal di Indonesia.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, perumusan masalah dari proposal skripsi yang dikerjakan adalah Bagaimana cara mengembangkan game *adventure 2D* di dalam *Unity* dengan menggunakan metode pengembangan GDLC menjadi sebuah *prototype game*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penulis agar penulisan proposal skripsi tidak meluas ke arah pembahasan yang lebih luas adalah sebagai berikut :

1. Implementasi game *adventure 2D* “*Sunken Memory*” menggunakan *Unity*
2. Target audiens untuk 13 sampai 30 tahun.
3. Metode pembuatan yang digunakan adalah GDLC
4. Game akan *build* menjadi format *.apk* untuk *platform android*
5. Penelitian yang dilaksanakan bersifat *eksploratif* sebagai partisipasi dalam perkembangan game di Indonesia

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari proposal skripsi ini adalah mengimplementasikan game adventure 2D “*Sunken Memory*” menggunakan *game engine unity* yang akan dibuild sampai tahapan menjadi *prototype game* dengan harapan dapat berkontribusi dalam peluang perkembangan game di Indonesia.

Manfaat dari proposal berikut ini adalah :

1. Menghasilkan prototype dari game adventure 2D “*Sunken Memory*” sampai pada tahap *testing*.
2. Menghasilkan produk berupa game “*Sunken Memory*” yang dipublikasikan pada platform mobile.
3. Menghasilkan produk game yang dapat berpartisipasi di dalam peluang perkembangan game di Indonesia

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan yang akan dibuat ini terdiri atas 5 bab, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang pembuatan laporan proposal skripsi yang akan dikerjakan serta perumusan dan batasan dari masalah yang diangkat, serta pemaparan tujuan dan manfaat dari laporan proposal skripsi yang sedang dikerjakan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi pemaparan ilmiah dan kajian teori yang mendukung pengembangan laporan proposal skripsi yang akan dibuat berdasarkan sumber terpercaya dan kredibel.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan perancangan dari penelitian yang akan dikerjakan, serta pembahasan metode perancangan yang digunakan dalam proses perancangan atau penelitian terkait.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisikan pembahasan dan rincian dari tahapan pengerjaan produk,

5. BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dikerjakan

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian “Pembuatan Game Adventure 2D “Sunken Memory” Menggunakan *Unity* Dengan Metode *GDLC*”. Dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Menghasilkan *prototype* game “*Sunken Memory*” untuk *platform android*.
2. Berdasarkan hasil *alpha testing* yang dilakukan penulis, terdapat beberapa masalah di dalam game yang sebagian besar sudah berhasil diatasi.
3. Berdasarkan hasil *beta testing CBT 1*, terdapat kendala berupa *UI* yang berbeda dari hasil tes di *Unity* karena perbedaan resolusi serta peletakan *UI* yang kurang nyaman bagi sebagian besar penguji.
4. Berdasarkan hasil *beta testing CBT 1.01*, *Prototype game* yang telah dikembangkan sudah memenuhi harapan sebagian besar penguji dengan tambahan kritik dan saran yang membangun agar *game* dapat semakin berkembang dan bersaing di industri .
5. Berdasarkan hasil *beta testing* oleh ahli, *Prototype game* yang diuji menawarkan konsep cerita yang menarik, namun masih dapat diperbaiki dalam *UI* serta menambahkan rintangan di dalam game.

Kesimpulan yang didapatkan dari pelaksanaan *beta testing* dapat menjadi acuan untuk mengembangkan *prototype game* menjadi produk *final* yang utuh.

5.1 Saran

Berdasarkan pengujian yang telah penulis lakukan, terdapat beberapa saran dan kritik dari para penguji yang dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas *game* ketika akan dikembangkan menjadi produk *final*.



Daftar Pustaka

- Ananda, A. Y., & Haryanto, E. V. (2020). Perancangan Game Novel Visual Pengenalan Landmark Seluruh Provinsi Di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 844–856. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/929>
- Anya. (2022). *Bisnis Game Developer Lokal Semakin Dilirik Potensinya*. CAN Creative. <https://can.co.id/bisnis-game-developer-lokal-semakin-dilirik-potensinya/>
- Azarya, P. D., Pandi, P., Yohannes, Y., & Yoannita, Y. (2020). Rancang Bangun Edugame “History of Shodanco Supriyadi”: Sejarah Perlawanan Pasukan PETA Blitar Terhadap Jepang. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 6(1), 10–27. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i1.1979>
- Bestari, N. P. (2024). *Jokowi Tunjuk Luhut Arahkan Perkembangan Industri Game*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240219062856-37-515490/jokowi-tunjuk-luhut-arahkan-perkembangan-industri-game>
- Elisabeth, N., & Hermita, R. (2020). Designing a Visual Novel Game in Nusantara Folklore “The Origin of Lake Toba” using Renpy Visual Novel Engine. *Sisfotenika*, 11(1), 47. <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1054>
- Fajri, M. (2023). RI Kehilangan Rp 30 Triliun Akibat Banyak Anak Muda Main Game Asing. *Kumparan.com*. <https://kumparan.com/kumparanbisnis/ri-kehilangan-rp-30-triliun-akibat-banyak-anak-muda-main-game-asing-21TJZslZadZ/3>
- IXie. (2024). *Running an Effective Closed Beta Test for Your Game*. <https://www.ixiegaming.com/blog/strategies-for-effective-closed-beta-testing-for-game/>
- John French. (2022). *How to write a game design document (with examples)*. <https://gamedevbeginner.com/how-to-write-a-game-design-document-with-examples/>
- Kadambari, G., Zi, K., Sneha, H., Tilak, G., Viet, V., & Huong, Q. (2012). *A Fresh Graduate’s Guide to Software Development Tools and Technologies Mobile Platform CHAPTER AUTHORS*.
- Lipaw, C. J., Sofian, T., & Rochadiani, T. H. (2024). *Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Promosi dan Pengenalan Kampus Menggunakan Game Development Life Cycle*. 4(1), 17–27.
- Mathias Brandt. (2016). *Mobile Games boomen*. <https://doi.org/10.1002/9781118290743.wbiedcs014>
- Mutakim, A. (2023). *Perkembangan Game Di Indonesia*. OSC Medcom. <https://osc.medcom.id/community/perkembangan-game-di-indonesia-5617>
- Nguyen, D. K. (2019). Creating a game using Visual Novel Maker. *Opinnäytetyöt (Avoim kokoelma)*. <https://www.theseus.fi/handle/10024/161134%0Ahttps://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/161134/Nguyen-Dang-Khoa.pdf?sequence=2>
- Pernando, Y., Erz Saragih, R., & Verdian, I. (2023). Pembuatan Game Pameran Virtual Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (Gdlc) Berbasis Android. *Journal of Science and Social Research*, 4307(2), 375–380. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

- Purnami, L. D., & Agus, A. A. (2020). the Effect of Perceived Value and Mobile Game Loyalty on in-App Purchase Intention in Mobile Game in Indonesia (Case Study: Mobile Legend and Love Nikki). *ASEAN Marketing Journal*, 12(1). <https://doi.org/10.21002/amj.v12i1.12887>
- Saito, K. (2021). From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games. *Arts*, 10(3), 42. <https://doi.org/10.3390/arts10030042>
- Septiyani, A. (2024). *Inilah 5 Judul Game Lokal Indonesia yang Telah Mendunia*. Kincir.com. <https://kincir.com/game/judul-game-lokal-indonesia-yang-mendunia/>
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.153>
- Tammelleo, S. (2023). *Virtual Commons - Bridgewater State University The Process of Using Unity to Create a 2D Video Game. Unity Engine*. (n.d.). <https://unity.com/products/unity-engine>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Daftra Riwayat Hidup Penulis



Immanuel Virgyarest Pamungkas

Lahir di Maros, Sulawesi Selatan pada 12 Februari 2002. Lulus dari SDN 03 Rambutan lalu melanjutkan Pendidikan di SMPN 24 Jakarta, setelah lulus kembali melanjutkan pendidikannya di SMAN 62 Jakarta. Menjadi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi Teknik Multimedia Digital di perguruan tinggi Politeknik Negeri Jakarta pada tahun 2020

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

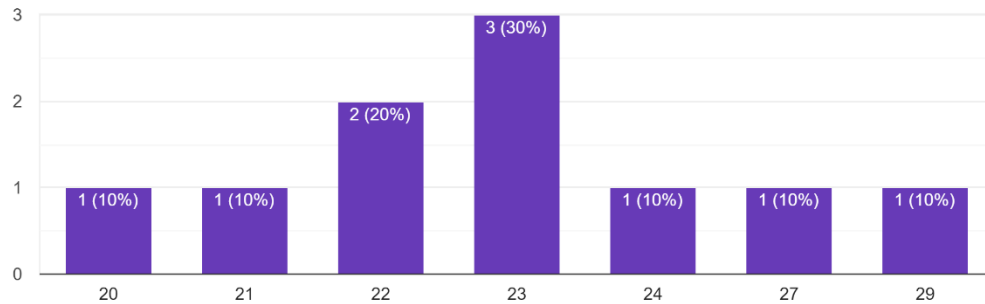
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 2. Hasil kuisisioner CBT 1

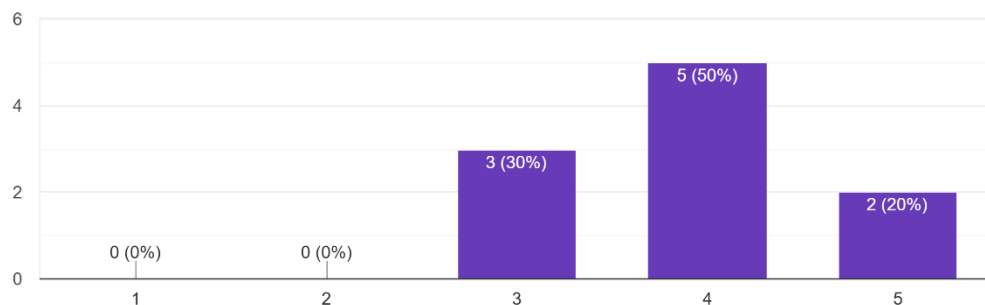
Berapa umur anda?

10 responses



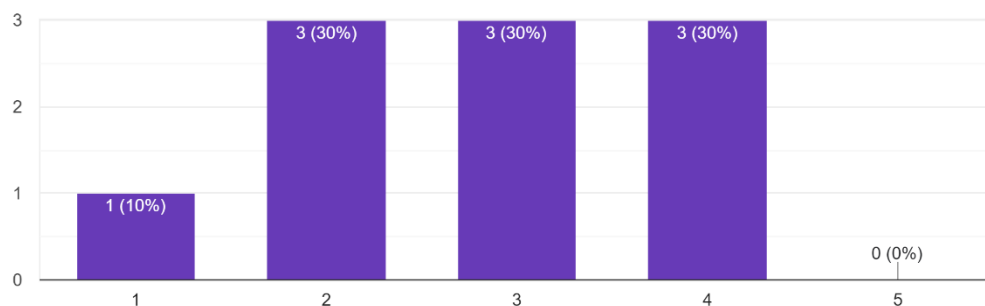
Setelah anda bermain, apakah konsep dari game ini menarik?

10 responses



Seberapa nyaman pengalaman bermain anda dengan tombol tombol di game ini?

10 responses



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

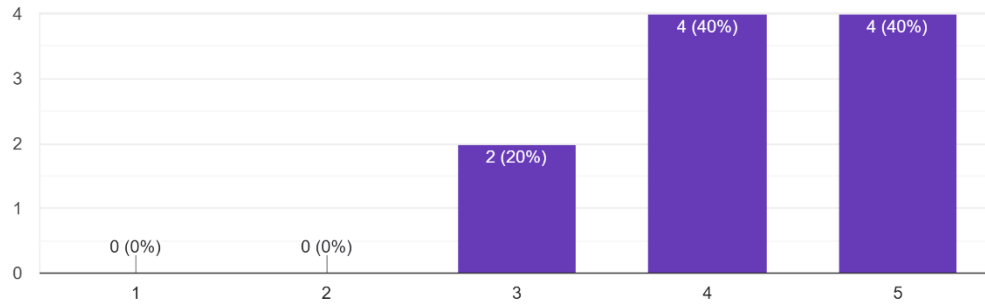


- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penerbitan laporan, penerbitan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2. Hasil kuisisioner CBT 1 (Lanjutan)

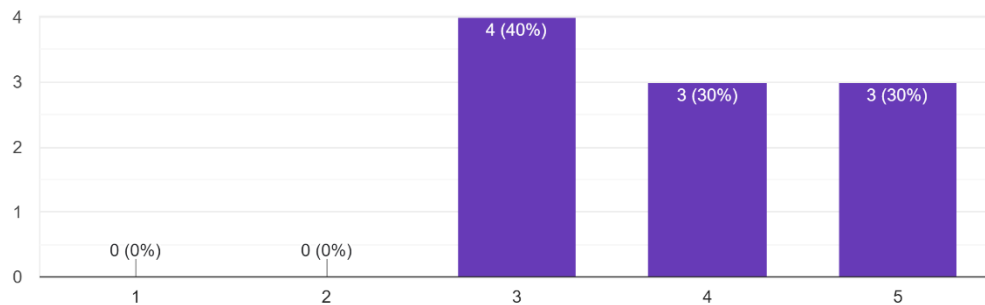
Menurut anda apakah font sudah sesuai dengan tema game?

10 responses



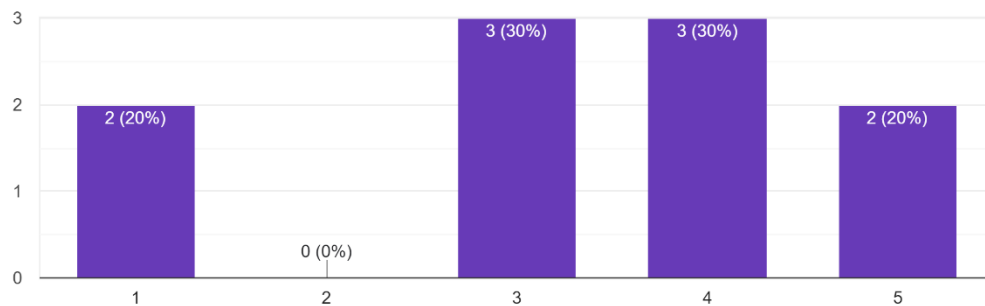
Menurut anda apakah karakter dari game ini menarik?

10 responses



Apakah objek-objek dari game ini menarik?

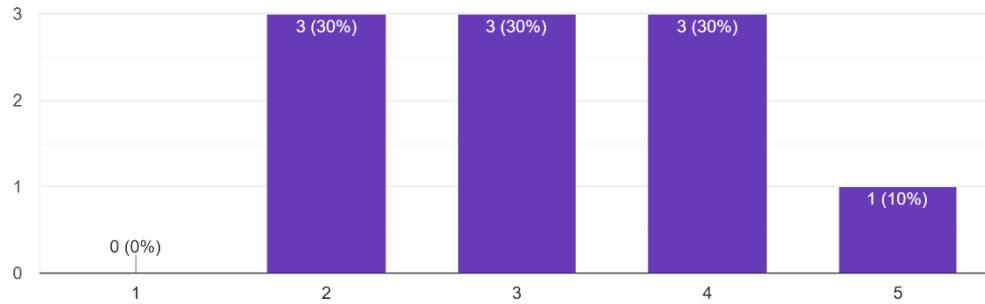
10 responses



Lampiran 2. Hasil kuisisioner CBT 1 (Lanjutan)

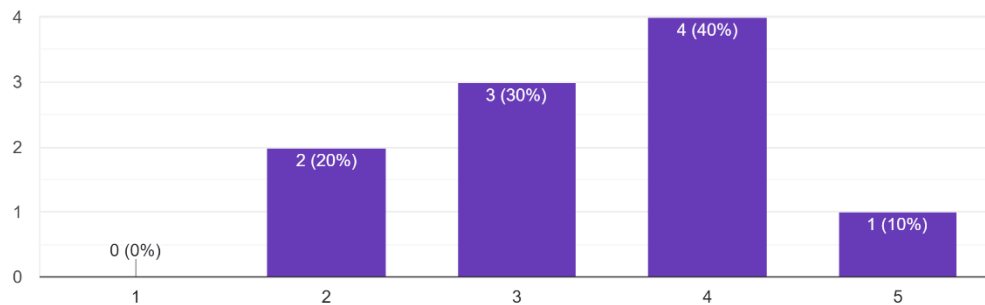
Apakah antarmuka/UI dari game ini menarik?

10 responses



Apakah story dari game ini menarik?

10 responses



NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 2. Hasil kuisisioner CBT 1 (Lanjutan)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kritik dan saran.

Kami sangat mengapresiasi feedback dan saran yang anda berikan untuk pengembangan game ini.

10 responses

Tampilan

1. Posisi tombol yang sulit dijangkau
2. Box putih transparan pada latar pemandangan yang mengganggu pandangan pemain.
3. NPC yang hadir di dalam game tidak berbentuk
4. Teks instruksi yang tidak menghilang
5. Beberapa objek yang sulit dikenali, contohnya di obstacle pertama. Objek seperti tangga. Namun sepertinya bukan, karena sulit dikenali.
6. Warna dari tombol pause/menu warnanya terlalu gelap dan dirasa kurang cocok

Permainan

1. Opsi pause yang tidak berfungsi, cenderung seperti membuka tab baru (layaknya inventory pada game MOBA contohnya) karena karakter masih bisa bergerak
2. Karakter dapat double bahkan triple jump untuk melewati obstacle. Namun disisi lain, terdapat fungsi box yang menjadi tidak berguna karena obstacle bisa dilewati dengan lompat biasa.
3. Tombol exit pada saat di depan pintu tidak berfungsi dan tidak memberikan perubahan apapun.
4. Dialog dengan NPC yang sama di semua tempat

Mungkin buat gameplaynya bisa dibuat responsive agar bisa fit all device screen, bagus jika ditambahkan player guide, dan juga misi atau dialognya lebih jelas aja

Kritik dan saran.

Kami sangat mengapresiasi feedback dan saran yang anda berikan untuk pengembangan game ini.

10 responses

Tombol agak dibesarkan dan jauhkan
Interaksi di kasih tombol khusus, kek guardian tales
tangganya agak dikecilin

perbanyak npc

Sebaiknya jangan gegabah

Kualitas tampilan antarmuka sudah bagus dan design karakter yang menarik, controlling game berfungsi dengan baik dan match dengan animasi gerak karakter.. namun saran untuk button mungkin bisa pakai kanan - kiri dan button jump saja, terakhir untuk story dapat untuk dikembangkan lagi. Terimakasih 🙏

Tombol navigasi masih terlalu kaku menurut saya, dan bentuk UI di hp android saya samsung A51 agak berantakan, tabel misinya hampir memenuhi layar hp saya sehingga kurang nyaman dilihat walau bisa dimainkan...

Tetapi untuk konsep menurut saya sudah cukup menarik

Bingung mau ngisi saran apa wkwk

Lampiran 2. Hasil kuisisioner CBT 1 (Lanjutan)

Kritik dan saran.

Kami sangat mengapresiasi feedback dan saran yang anda berikan untuk pengembangan game ini.

10 responses

sebaiknya jangan gegabah

Kualitas tampilan antarmuka sudah bagus dan design karakter yang menarik, controlling game berfungsi dengan baik dan match dengan animasi gerak karakter.. namun saran untuk button mungkin bisa pakai kanan - kiri dan button jump saja, terakhir untuk story dapat untuk dikembangkan lagi. Terimakasih 🙏

Tombol navigasi masih terlalu kaku menurut saya, dan bentuk UI di hp android saya samsung A51 agak berantakan, tabel misinya hampir memenuhi layar hp saya sehingga kurang nyaman dilihat walau bisa dimainkan...

Tetapi untuk konsep menurut saya sudah cukup menarik

Bingung mau ngisi saran apa wkwk

Paling ya lebih ditambahin interaksinya, soalnya salpok sama kupu-kupu nya sih. Terus bakal ada waktu buat mencapai tujuan gak?

Kembangkan lagi, semangat!!!

Mungkin next nya bisa ditambahkan main menu, dan ukuran box serta tulisan mungkin bisa disesuaikan baik dari misi maupun informasi terkait objek



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





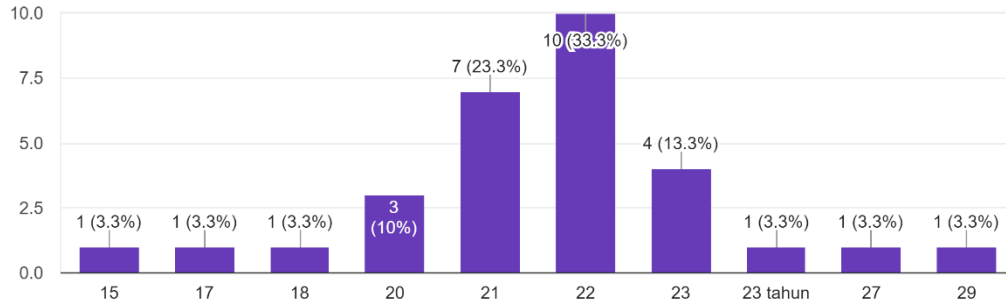
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. hasil CBT 1.01

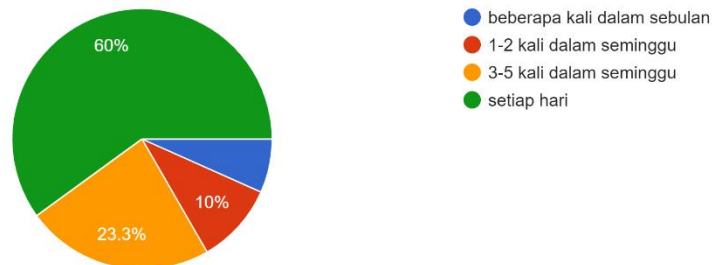
Berapa umur anda?

30 responses



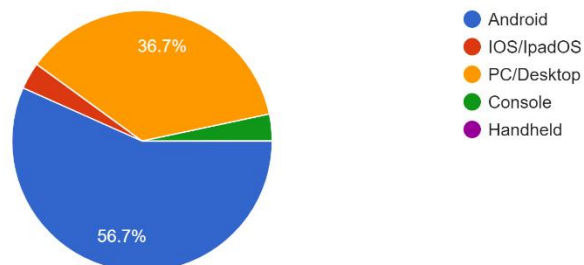
Seberapa sering anda bermain video game?

30 responses



Platform apa yang biasa anda gunakan dalam bermain?

30 responses





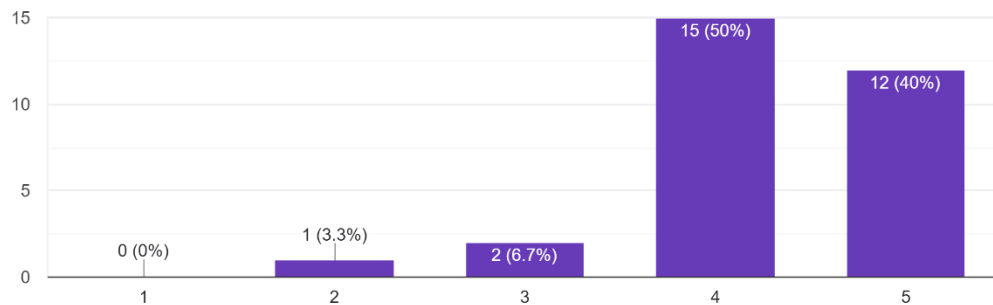
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penerbitan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. hasil CBT 1.01 (Lanjutan)

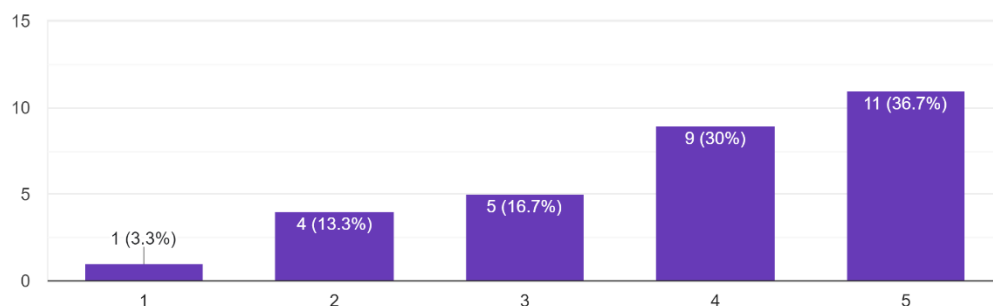
Apakah konsep dari game ini menarik?

30 responses



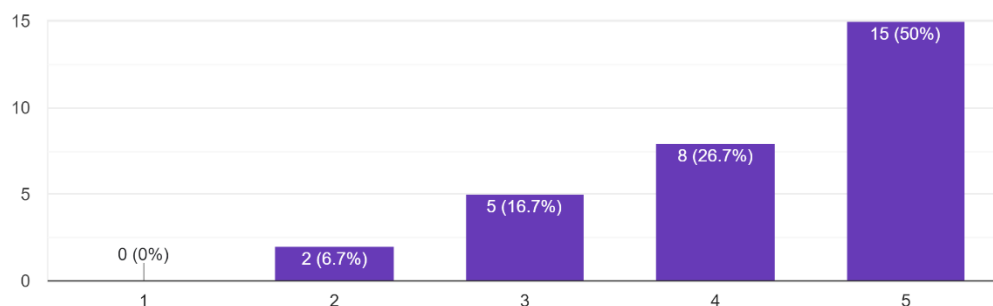
Apakah alur game sudah jelas? (Hal yang harus dilakukan dalam game)

30 responses



Apakah latar tempat dan waktu dari game ini jelas dan menarik? (Jakarta pasca tenggelam)

30 responses





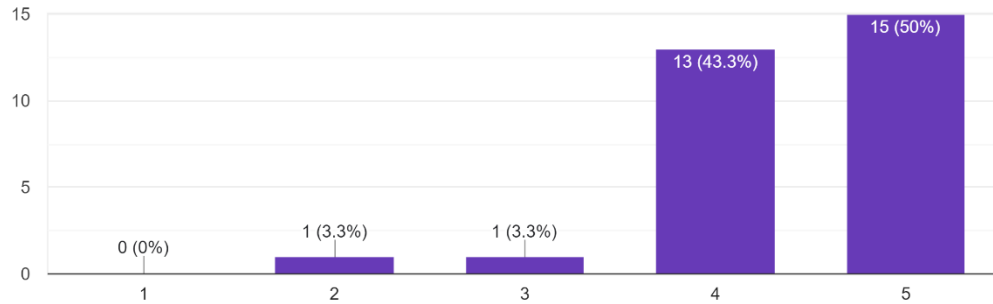
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. hasil CBT 1.01 (Lanjutan)

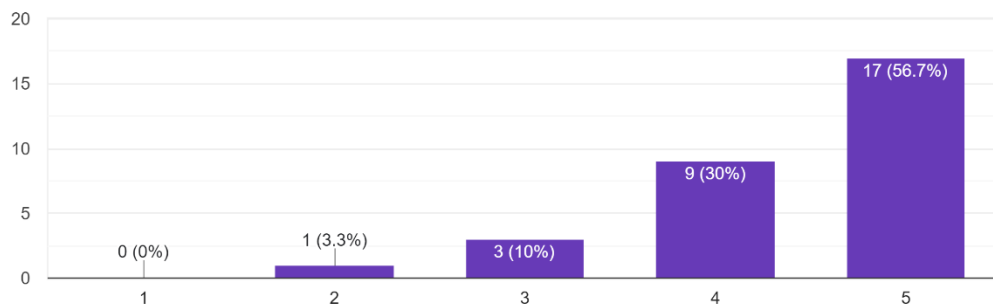
Apakah story dari game ini menarik?

30 responses



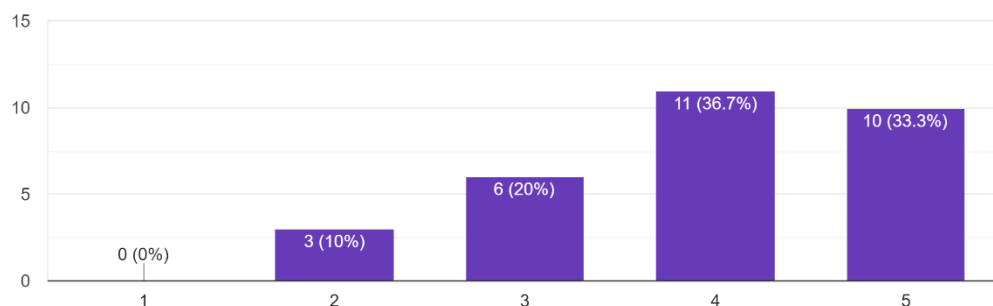
Apakah tulisan dari game ini bisa dibaca?

30 responses



Apakah ukuran tulisan dari game ini sudah sesuai?

30 responses





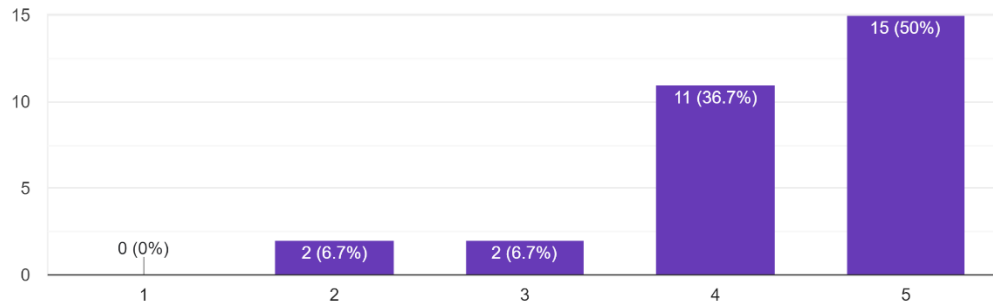
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. hasil CBT 1.01 (Lanjutan)

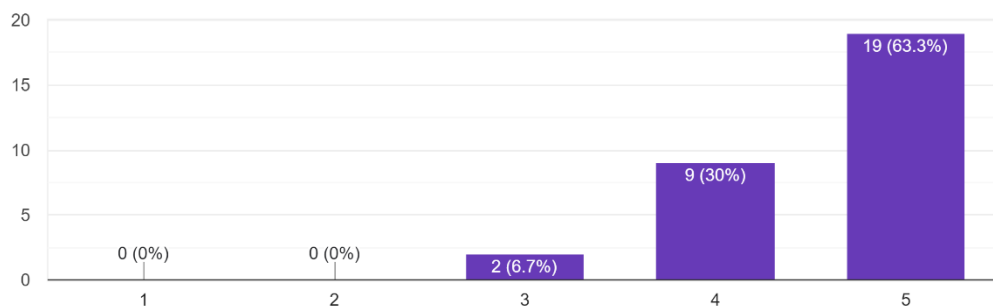
Apakah font dari game ini sudah sesuai dengan tema game?

30 responses



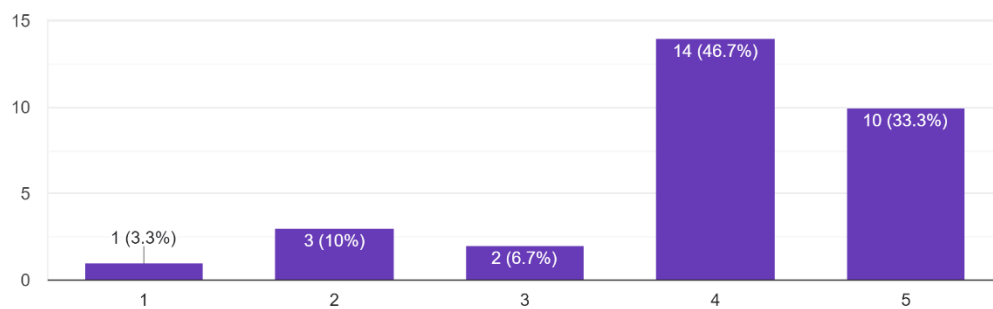
Apakah karakter dari game ini menarik?

30 responses



Apakah objek-objek dan visual background dari game ini menarik?

30 responses





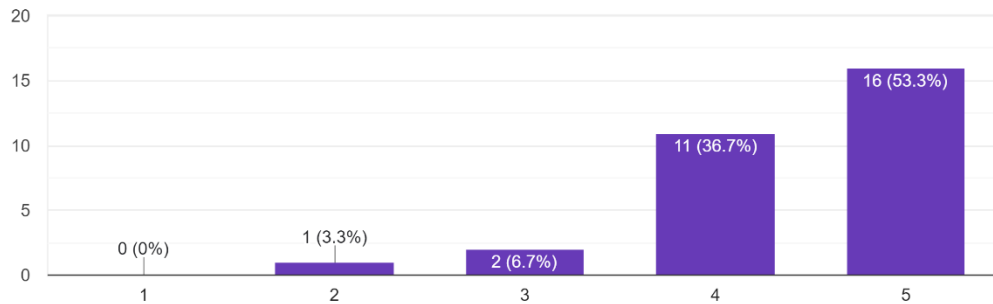
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. hasil CBT 1.01 (Lanjutan)

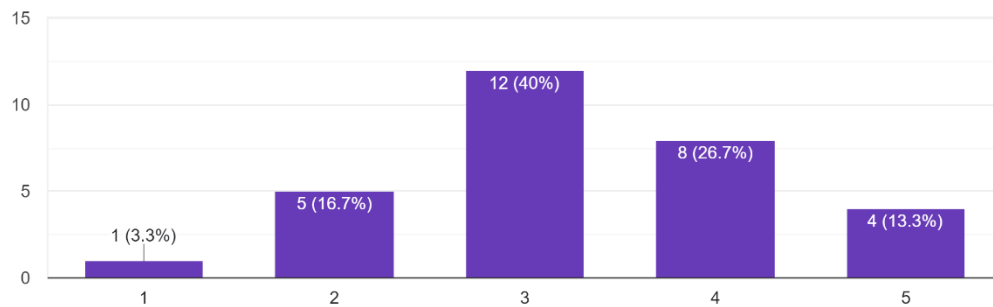
Apakah animasi di game ini (animasi karakter dan objek) menarik?

30 responses



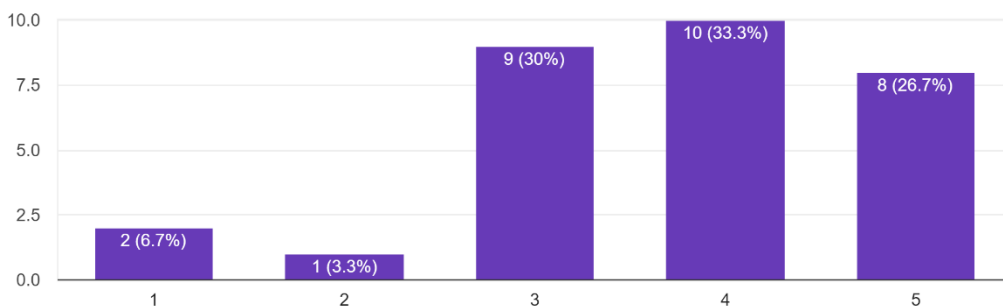
Apakah pengalaman bermain anda dengan sensitivitas tombol-tombol di game ini nyaman?

30 responses



Apakah ukuran tombol-tombol di game ini sudah sesuai?

30 responses





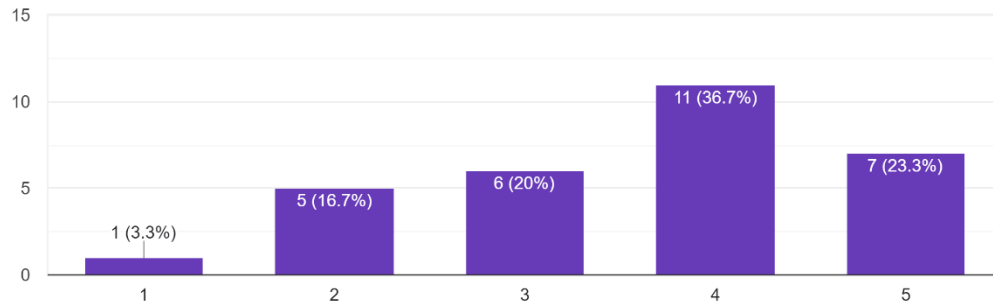
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penerbitan laporan, penerbitan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. hasil CBT 1.01 (Lanjutan)

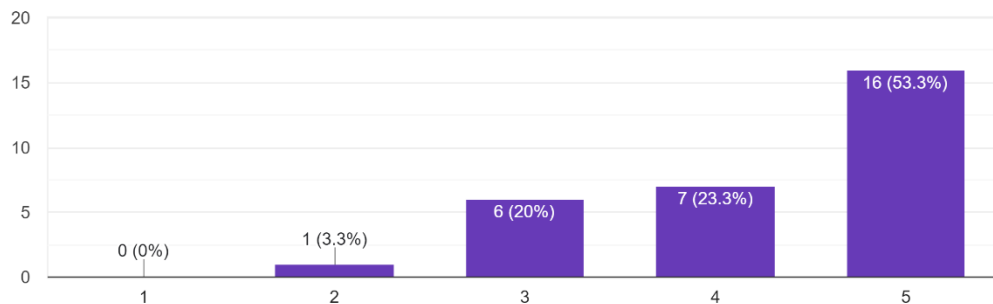
Apakah pengalaman bermain anda dengan layout tombol-tombol di game ini nyaman?

30 responses



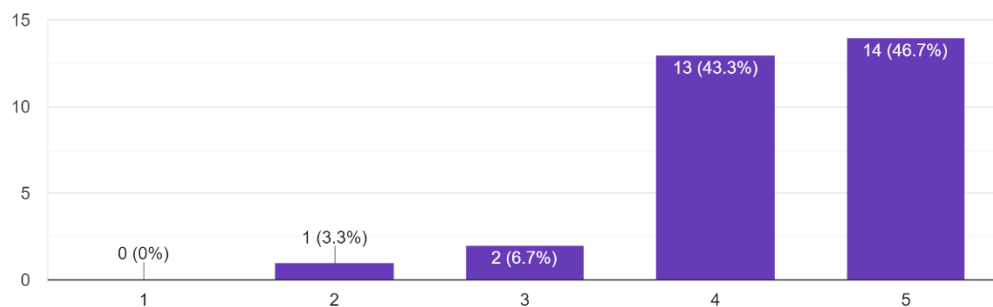
Apakah difficulty dan tantangan di game ini sudah sesuai?

30 responses



Apakah audio di game dapat terdengar dengan jelas?

30 responses





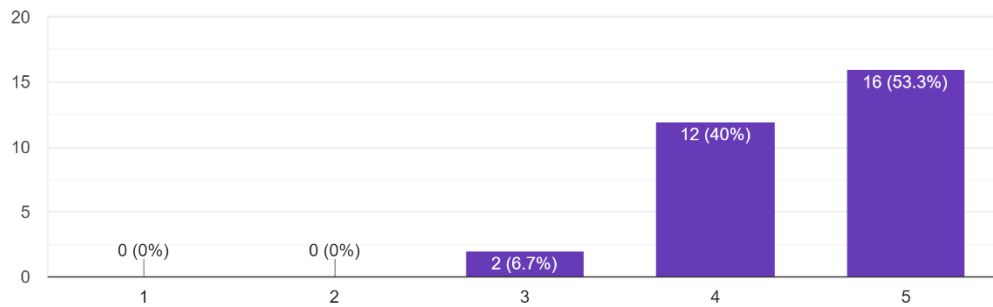
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penerbitan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. hasil CBT 1.01 (Lanjutan)

Apakah audio di game nyaman di dengar?

30 responses



Feedback

Terima kasih telah mengisi kuisioner ini, silahkan isi kolom dibawah dengan kritik dan saran anda

22 responses

Saran

1. Tombol navigasi dan lompat pada device smartphone posisinya digeser lebih lebar lagi. Karena posisinya tidak pas/nyaman dengan jari.
2. Aksi lompat karakter jangan "double jump" dalam satu kali tap. Coba dikembalikan seperti sebelumnya dimana "double jump" dengan 2 kali tap.
3. (Opsional) Karakter ketika menabrak tembok bisa melakukan jump. Sehingga bisa melewati platformnya. Karena umumnya orang akan melakukan itu.
4. Teks dialog diletakkan dibawah

Kritik

1. Fitur tangga dalam game tidak berfungsi dengan baik. Ada error di navigasi serta aksi yang dilakukan. Ketika tap atas/bawah, tidak bergerak.
2. Dialog dibuat senatural mungkin, dengan tidak terlalu banyak menggunakan "hahaha"

Di sebelah kanan dokter baru ke trigger percakapannya, saran lingkup trigger nya agak di luaskan. Audio bisa di perbesar lagi, step terdengar jelas saat volume sudah 100.

Masih banyak yang perlu di evaluasi, terutama di colision detection dan UI/UX yang harus menyesuaikan di setiap device. Karena di Iteel p55 layoutnya gak sesuai :D. Goodluck

Lampiran 3. hasil CBT 1.01 (Lanjutan)

Feedback

Terima kasih telah mengisi kuisioner ini, silahkan isi kolom dibawah dengan kritik dan saran anda

22 responses

Semoga game inj dapat di publish

Mungkin bisa ditambahkan main menu supaya player tidak langsung masuk ke gamenya

tutorial dan navigasi bisa lebih diperjelas
tambah skip button pada cutscene

Mungkin bisa di tambahkan watermark nama developers nya/perwakilan nama dari rekan pembuat game saat beta testing biar tidak semena-mena nanti nya orang lain menghak-kan game ini, lalu game memiliki potensi untuk dikembangkan dari alur cerita yang menarik dan sedikit saran tambahan paling tidak saat awal mulai game beri tampilan splash screen dulu mungkin biar tidak langsung mulai (opsional sih hehe) dan overall oke sih amaan.. Top buat game Sunken 👍

Keren pokoknya 👍 kritik saran biar orang lain yang ngisi kwkwkwk

Baguss gamenya, mungkin animasinya bisa lebih diupdate lagii agar makin pas

menurut saya kekurangan narasi intro sebelum bermain, karena bagi orng awam membingungkan apalagi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

NEGERI
JAKARTA

Lampiran 3. hasil CBT 1.01 (Lanjutan)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Feedback

Terima kasih telah mengisi kuisioner ini, silahkan isi kolom dibawah dengan kritik dan saran anda

22 responses

menurut saya kekurangan narasi intro sebelum bermain, karena bagi orng awam membingungkan apalagi saat masuk game langsung layout jalan jalan...

buat tebingnya harusnya dibuat sama patternnya jangan dirotate" tempel, jadi kaya gmbrr tempelan.

sarannya perbaiki pola tebing, dan tambahin intro, selebihnya lebih ditingkatkan kerapihan background dan acc

Kenyamanan dalam penggunaan tombol-tombol kurang nyaman, bisa ditingkatkan lagi.
Petunjuk quest terlalu sedikit.

*Beberapa tombol tidak responsif

*Animasi dan interaksi tombol masih belum sinkron

*Karakter sering mengalami stuck saat dekat dengan object baik itu hanya sekedar tembok atau kotak

1. Buttonnya bisa diperkecil sedikit dan diletakkan ke kanan pojok.. agar tidak mengganggu tampilan player nya
2. Desain warna enviroment masih kurang (genre game nya apa? Kalau nightmare bisa di buat lebih gelap, kalau happy dream bisa dibuat terang atau siang)

Feedback

Terima kasih telah mengisi kuisioner ini, silahkan isi kolom dibawah dengan kritik dan saran anda

22 responses

4. Apakah tidak ada jumlah nyawa untuk memberikan tantangan dari game tersebut atau objektif agar si user tau apa yang harus dilakukan
5. Menu awal nya tidak ada kah?

Overall game sudah menarik, mungkin dibeberapa bagian dapat di adjust atau diperbaiki pada bagian controller dan text boxnya

tambah skip button

Background lebih disesuaikan lagi

semangat trus dan ditunggu game game yg baruu

mungkin diberi intro cerita ini mengenai apa (dalam bentuk tulisan saja tidak apa apa)

Hay

masih banyak yang bisa ditingkatin seperti pergerakan character, npc, dll

Lampiran 4. Dokumentasi wawancara bersama ahli



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 5. CV Ahli



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta



**Alfathar Yusvi
Habibillah**

**Software Engineer,
Programmer**

Skills

Programming
(C#, C++, Python)



Creativity



Problem Solving Skills



Graphic Design



Adaptability



Contact

Address
Jatinegara, DKI Jakarta,
Indonesia

Phone
085710203045

E-mail
alfatharyusvi@gmail.com

Languages

Indonesian (Native)

English C2



Proficient

Japanese A1



Beginner

Complex problem-solver with analytical and driven mindset. Adept in both programming and graphic design. Learned various programming languages and art theory. Dedicated to achieving demanding development objectives according to tight schedules while producing impeccable code.

Work History

- 2023-08 - **Software Developer**
2024-06 *PT. Menara Indonesia, Jakarta*
- Improved software efficiency by troubleshooting and resolving coding issues.
 - Updated old code bases to modern development standards, improving functionality.
 - Developed software for desktop and mobile operating systems.

Education

- 2023-08 **Information Technology (S. Kom.)**
Universitas Padjadjaran - Jatinangor
- 3.50 GPA
- 2018-06 *Computer Science, Universitas Indonesia - Jakarta*
- 2016-06 **High School Diploma**
Senior High, Insan Cendekia Madani BSD - South Tangerang

Certifications

- 2017-05 Ristek Game Development Division Member, Faculty of Computer Science, Universitas Indonesia
- 20180 Global Game Jam 2018 Contestant
- 2019-04 Committee Member of 'DPA Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika'
- 2014-07 Senior High Student Research Certificate

Websites, Portfolios, Profiles

- <https://www.linkedin.com/in/alfathar-habibillah-39a3aa301/>
- <https://github.com/Ziinji>

- Hak Cipta :**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 - Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

A. GAME OVERVIEW

Game Title: Title of the game
Sunken Memory
Target Audience: Age, Genders, Job, Education, Demography
Age : 13 – 30 tahun Gender : Semua Gender Job : Siswa / Pekerja Education : SMP/ SMA / Kuliah Demography : Global
Genre: Action, Adventure, Puzzle, Simulation, Strategy, Sports
Adventure, Visual Novel
Game Typology: Choose, Configure, Optimize, Reach, Find, Solved, Create, Obtain, Synchronize, Remove
Find, Obtain
Game Elements: Game elements are the basic activities the player will be doing for fun
Platformer, Exploration
Player: The number of players that can play the game at once
1

B. TECHNICAL SPECS

Technical Form:
Basically there are 2D graphics (flat) and 3D graphics (form)
2D Graphics
View:
Camera view from which the player will experience the game
Side Scrolling
Platform:
iOS, Android, Mac, PC
Android
Language:
C#, C++, Ruby, Java
C#
Device:
PC, Mobile, Console
Mobile



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

C. GAME STORY

Tagline:
Tagline is a short, and memorable phrase used in storytelling.
Memori tenggelam di kedalaman Jakarta

Story Outline:
Create a story for your game based on the Three Act Structure component: Decide which part will be the cutscene, dialogue, or gameplay

Setup:
Satya, Seorang pemuda yang mengalami amnesia setelah berhasil selamat dari bencana tenggelamnya kota Jakarta. Ia diselamatkan oleh seorang nenek dan membantunya sebagai bentuk balas budi. Bersama dengan para pengungsi lain, ia bergantian untuk mencari persediaan makanan, minuman ataupun obat-obatan di tengah kota Jakarta yang tenggelam

Confrontation:
Satya sedang mencari persediaan di area supermarket, namun ia menemukan gelang bertuliskan sebuah nama yang tidak asing bagi Satya. Tidak menemukan persediaan yang tersisa, ia memutuskan untuk mencari persediaan di tempat lain, namun di depan, Ginandra, salah satu pengungsi memberikan kabar mengenai kondisi nenek yang semakin parah. Satya memutuskan mencari obat di rumah sakit terdekat.

Resolution:
Saat kembali, sang nenek telah meninggal dunia dan memberikan pesan terakhirnya kepada Satya, memberikan barang milik Satya yang selalu ia simpan serta memberikan informasi mengenai keluarganya yang mungkin saja masih hidup di suatu tempat di tengah Jakarta yang sedang tenggelam

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



D. GAME MECHANIC

<p>Game Mechanic: Choose one or combine some mechanic within the game</p>
<p>Physics Calculation: The laws of physics on matter, Things you can/can't step on/climb on, Reaction of things to character</p> <p>Exploration :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kecepatan berlari karakter bernilai tetap yang diatur di dalam Unity 2. Karakter hanya dapat melompat di lantai dan di atas rintangan yang ditentukan <p>Platforming :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika karakter jatuh ke dalam laut, karakter akan diteleport Kembali ke poin spawn sebelum karakter melompat. 2. Karakter dapat terjatuh sesuai dengan kecepatan yang disesuaikan dengan massa benda yang diatur didalam Unity
<p>Avatar Controlling:() How Avatar walk, run, attack and player button interaction to control avatar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat D-Pad (Directional Pad) untuk menggerakkan karakter ke kanan dan kiri serta menaiki dan menuruni tangga. 2. Tombol Jump untuk melompat. 3. Tombol Talk untuk berinteraksi dengan NPC 4. Tombol PickUp untuk mengambil barang-barang di dalam stage 5. Tombol Enter untuk berpindah tempat dan berpindah scene
<p>Linear Progression: In-game level transitions, avatar movement in the world map or avatar gameplay while heading to game endpoints.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan ini sedang dalam kemajuan pengembangan sebagai prototype. 2. Permainan ini sudah memiliki alur permainan sampai pada quest ke-4 berdasarkan pada quest detail pada permainan yang ada.
<p>Branching Progression: In-game level transitions, avatar decision in the world map or avatar gameplay while heading to branching options.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika eksplorasi, karakter dapat mengambil barang-barang collectibles dan akan disimpan di dalam inventory 2. Ketika menekan tombol pause, player dapat melihat tampilan inventory dan progress quest yang dijalankan maupun yang sudah diselesaikan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

E. GAME PLAY**Game Play Description:**

Basically there are 2D graphics (flat) and 3D graphics (form)

2D

Game Play Outline:

This outline will vary depending on the type of game. Opening the game application, Game options, Story synopsis, Modes, Game elements, Game levels, Player's controls, Winning, Losing, End, Why is all this fun?

Game berfokus pada kisah Satya yang selamat dalam bencana tenggelamnya Jakarta karena ditolong oleh seorang nenek yang tinggal di sebuah rusun. Satya yang mengalami amnesia menelusuri kota Jakarta yang tenggelam untuk mencari untuk membalas budi sang nenek serta mencari tahu mengenai jati dirinya.

Game ini memiliki cerita yang dibawakan dengan format ADV, memfokuskan permainan pada eksplorasi secara 2D dengan latar kota Jakarta yang tenggelam.

Key Features:

Key features are a list of game elements that are attractive to the player

- **Gameplay 2D Sidescrolling Platformer.**
- **Story dibawakan dalam format visual novel ADV.**

Player Definition:

Use this section for quick descriptions that define the player,

Player adalah orang yang menggerakkan Satya di setiap stage untuk setiap misi yang ada, serta menuntunnya untuk mencari tahu identitas dirinya.

**Hak Cipta :**

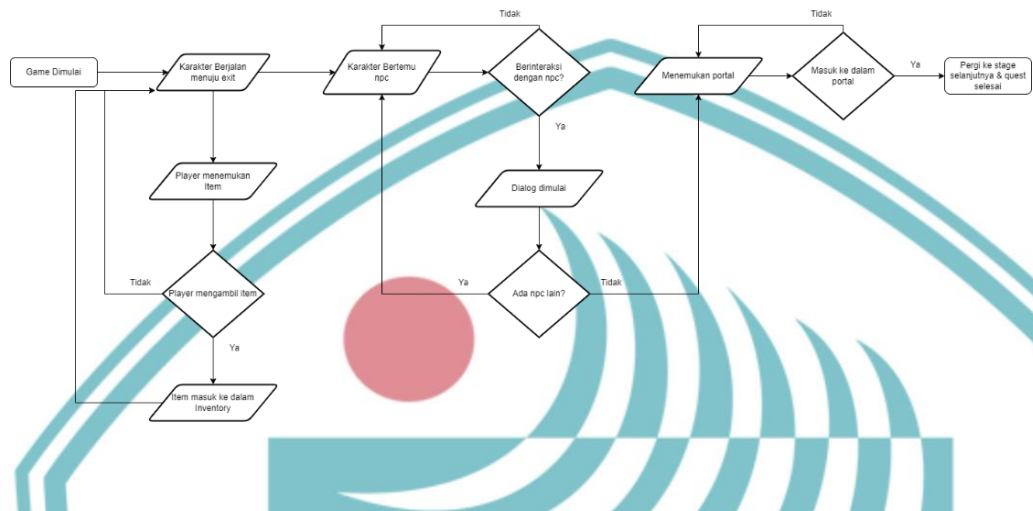
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

F. GAME FLOW

Game Flowchart:

Menu, Synopsis, Game Play, Player Control, Game Over

Flowchart Gameplay



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



G. GAME LAYOUT (UI)

Game UI: Game UI List
Background: 1. Background kota Jakarta 2. Background rumah susun 3. Background rumah sakit 4. Background supermarket
Button: 1. Directional-Pad Atas 2. Directional-Pad Bawah 3. Directional-Pad Kanan 4. Directional-Pad Kiri 5. Jump Button 6. Talk Button 7. Enter Button 8. Pickup Button 9. Pause Button
Panel: 1. Panel Menu 2. Panel Dialog
Character: 1. Satya 2. Ginandra 3. Nenek 4. Dokter 5. NPC Laki-laki 6. NPC Perempuan 7. Kucing 8. Kupu-kupu

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

