

Tugas Kelompok: Proposal FP / Proyek Akhir

Ndang Metu!!!

Bokuto Ace



GRAFIKA KOMPUTER

Anggota Tim

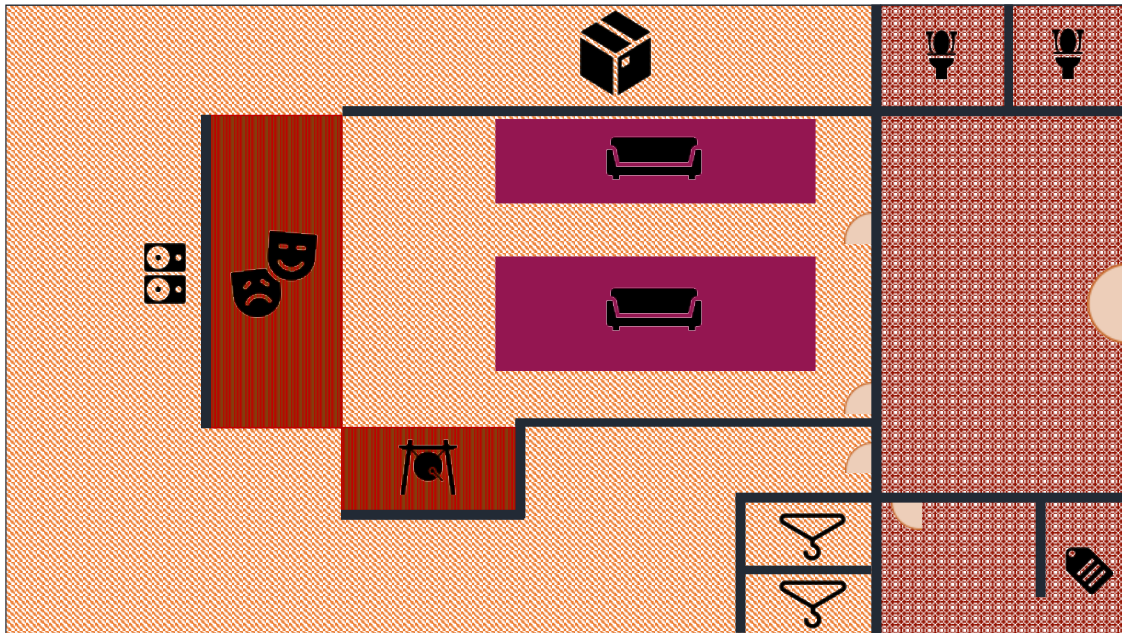
1. 05111840000027 – Marsha Nabilah
2. 05111840000060 – Edo Dwi Yogatama
3. 05111840000073 – Lii'zza Aisyah Putri Sulistio
4. 05111840000120 – Aflakah Nur Farhana
5. 05111840000122 – Rachmad Budi Santoso

Gambaran Umum

Ndang Metu!!! (yang berarti 'cepat ke luar' dalam Bahasa Indonesia) merupakan suatu permainan *Escape Room* yang memiliki latar di sebuah gedung teater. *Escape Room* ini merupakan suatu sub-genre dari *point-and-click adventure game* yang mengharuskan pemainnya untuk ke luar dari ruangan tertutup dengan cara mencari petunjuk di sekitarnya. Adapun pada game **Ndang Metu!!** yang akan dikerjakan untuk Proyek Akhir ini pemain berperan sebagai salah satu anggota baru dari sebuah kelompok karawitan dan terperangkap di dalam teater tersebut setelah latihan. Sesuai dengan alur dari *Escape Room* secara umum agar dapat ke luar dari gedung teater tersebut pemain harus menyelesaikan beberapa tantangan yang ada.









Namun demikian, hasil akhir dari Proyek Akhir ini masih dapat berubah bergantung pada sumber daya yang ada.

Lingkungan 3D



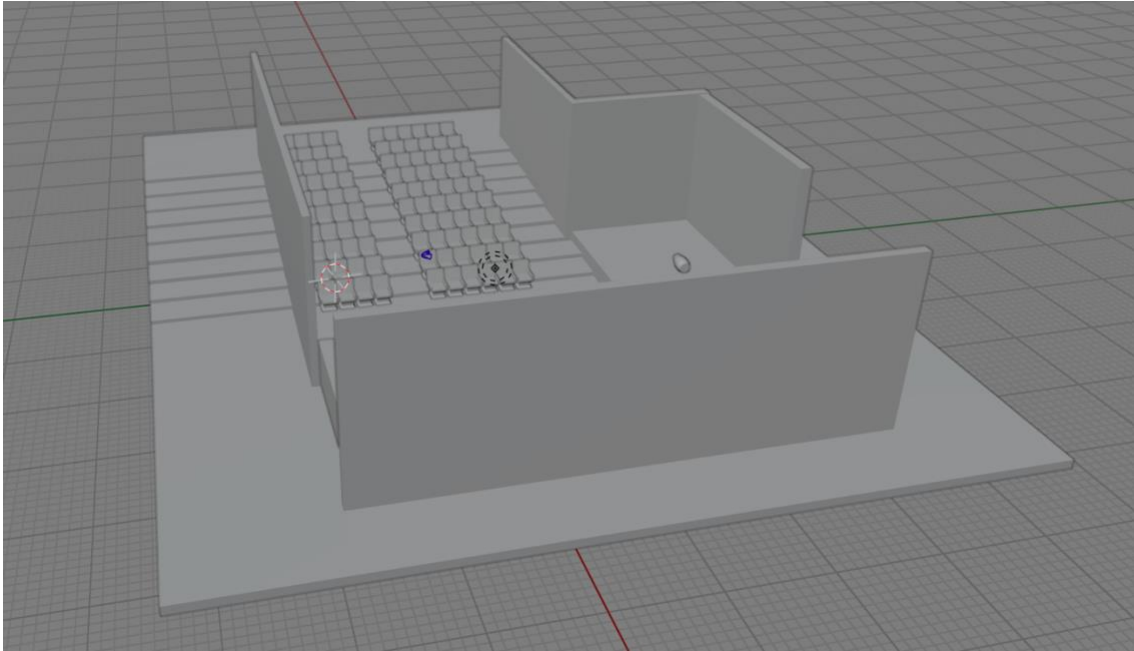
Gambar 1: Sketsa denah Gedung teater

Pada gambar 1.1 menggambarkan bagaimana denah yang akan digunakan dalam **Ndang Metu!!!** nantinya. Adapun keterangan dari masing-masing simbol yang digunakan pada gambar di atas antara lain:

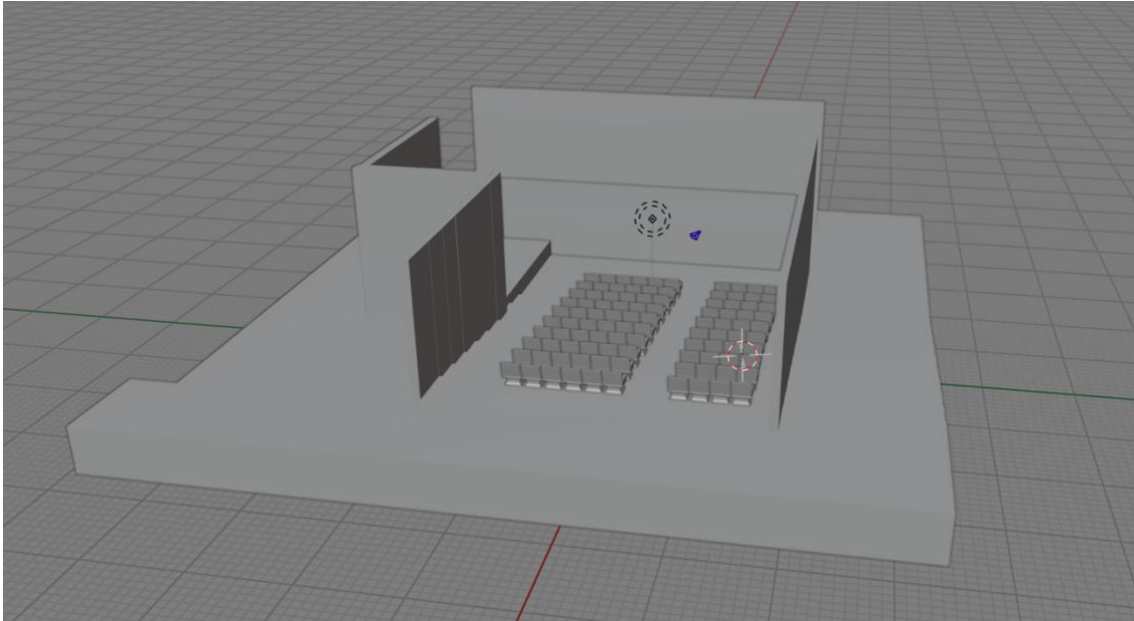
No.	Simbol	Keterangan
1.		Loket penjualan tiket untuk menonton pertunjukan yang berada di dalam ruangan utama gedung teater. Ruangan di sebelahnya merupakan kantor administrasi gedung teater.
2.		Toilet.
3.		Ruang ganti bagi para pemain teater yang terletak di dalam ruang tunggu sekaligus tempat merias pemain teater.
4.		Baris dari kursi-kursi yang akan ditempati oleh penonton teater dan lantainya berbentuk seperti tangga.
5.		Panggung samping yang dikhususkan untuk Gamelan.
6.		Panggung utama.
7.		Belakang panggung dan merupakan tempat untuk mengatur audio.
8.		Gudang.

Tabel 1: Keterangan simbol pada denah

Adapun gambaran lingkungan 3D secara garis besar dapat dilihat pada gambar-gambar di bawah ini:



Gambar 2: Bagian dalam ruangan utama gedung teater (1)



Gambar 3: Bagian dalam ruangan utama gedung teater (2)

Interaksi dan Teknologi

1. Pemain dapat berkeliling di dalam ruangan utama gedung teater.
2. Pemain harus menyelesaikan tantangan yang diberikan agar dapat ke luar dari ruangan tersebut.
3. Pemain dapat menekan objek-objek tertentu yang berada di dalam ruangan.
4. Pemain dapat menggunakan tombol 'a-s-d-w' pada *keyboard* untuk bergerak ke kiri, kanan, depan, dan belakang.
5. Pemain dapat menggunakan *mouse* untuk berputar 360 derajat.
6. Pemain dapat menekan tombol 'enter' untuk membuka tantangan.

Dinamika Objek

Variabel Lokal

1. Ruangan utama gedung teater
2. Kursi
3. Set Gamelan, dalam permainan ini bagian dari gamelan yang digunakan untuk tantangan adalah Bonang dan Gong.
4. Panggung.
5. Poster, digunakan untuk menampilkan aturan dan cara memainkan **Ndang Metu!!!**
6. *Sound system*, digunakan dalam tantangan.

Adapun teknologi yang digunakan antara lain WebGL, Three.js, Visual Studio Code, dan Blender.

Variabel Eksternal

Suara gamelan.