

# DESIGN DOCUMENT

Universitas AMIKOM Yogyakarta



## Stars Catcher

Oleh:

- 22.11.4943\_Arya Dwiki Buana Paksi (Ketua)
- 22.11.5003\_Muh. Firman Nur Fahmi
- 22.11.4976\_Yunus Eka P
- 22.11.4946\_Imam Mashduqi
- 22.11.4968\_Moh Akbar Ar Toppo
- 22.11.5363\_RAHMAN A. MANAN

Dosen Pengampu:

Bayu Setiaji, M.Kom



Diperbaharui:  
08 Nov 2024

## Daftar Isi

<b>LATAR BELAKANG</b>	<b>3</b>
<b>GAMBARAN UMUM</b>	<b>3</b>
<b>TARGET</b>	<b>3</b>
<b>PLATFORM</b>	<b>3</b>
<b>OUTPUT</b>	<b>4</b>
<b>INPUT</b>	<b>4</b>
<b>ART STYLE</b>	<b>5</b>
<b>GRAFIK</b>	<b>6</b>
<b>SOUND</b>	<b>8</b>
<b>NAVIGASI</b>	<b>8</b>
<b>ANTAR MUKA</b>	<b>9</b>
<b>PENJADWALAN</b>	<b>12</b>

## Latar Belakang

Kami melihat bahwa banyak orang sering mencari hiburan ringan yang bisa dinikmati kapan saja, terutama saat ada waktu senggang di tengah kesibukan. Permainan yang ada sekarang ini biasanya cukup rumit dan membutuhkan waktu lama untuk dipahami atau diselesaikan, jadi kurang pas untuk mereka yang cuma ingin bersantai sejenak. Di samping itu, ada juga keinginan dari banyak orang untuk bermain game yang tidak hanya seru, tapi juga bisa melatih konsentrasi dan refleksi, tanpa perlu menghadapi tantangan yang terlalu berat.

Berdasarkan kebutuhan ini, kami menciptakan *Stars Catcher*, sebuah game sederhana yang bisa dinikmati semua kalangan, mulai dari anak-anak usia 6 tahun hingga orang dewasa. Dengan gameplay yang mudah dimengerti dan visual yang menarik, *Stars Catcher* memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan sekaligus bermanfaat untuk melatih fokus dan koordinasi tangan-mata. Permainan ini dirancang supaya bisa dimainkan kapan saja, tanpa perlu banyak waktu atau usaha, cocok buat mereka yang cari hiburan cepat dan mudah diakses di waktu-waktu senggang.

## Gambaran Umum

*Stars Catcher* adalah game di mana pemain mengendalikan karakter yang bergerak ke kiri dan kanan untuk menangkap bintang-bintang yang jatuh. Tujuan utama permainan ini adalah mendapatkan skor setinggi mungkin dengan menangkap sebanyak mungkin bintang. Game ini dirancang dengan visual yang cerah dan antarmuka yang sederhana, sehingga mudah dipahami oleh berbagai usia. *Stars Catcher* juga mendukung peningkatan fokus dan koordinasi tangan-mata melalui mekanik permainan yang intuitif.

## Target

Aplikasi ini dirancang untuk pengguna dari berbagai usia, mulai dari anak-anak usia 6 tahun hingga orang dewasa. Selain tidak memerlukan tingkat pendidikan atau keterampilan khusus, game ini cocok bagi mereka yang menyukai permainan sederhana namun menantang. Dengan gameplay yang mudah dan visual yang menarik, *Stars Catcher* juga cocok untuk mereka yang mencari hiburan ringan di waktu senggang.

## Platform

Aplikasi *Stars Catcher* tersedia di platform iOS, Android, dan Windows, sehingga dapat dimainkan di berbagai perangkat, seperti ponsel, maupun komputer.

## Output

Jenis Output	Keterangan
<b>1. Layar Perangkat</b> Layar Ponsel (sejensinya) Monitor	Menampilkan grafis permainan yang cerah dan menarik pada layar
<b>2. Speaker Perangkat</b>	Menghasilkan efek suara yang memberikan feedback saat bintang ditangkap dan musik latar yang menyenangkan.

## Input

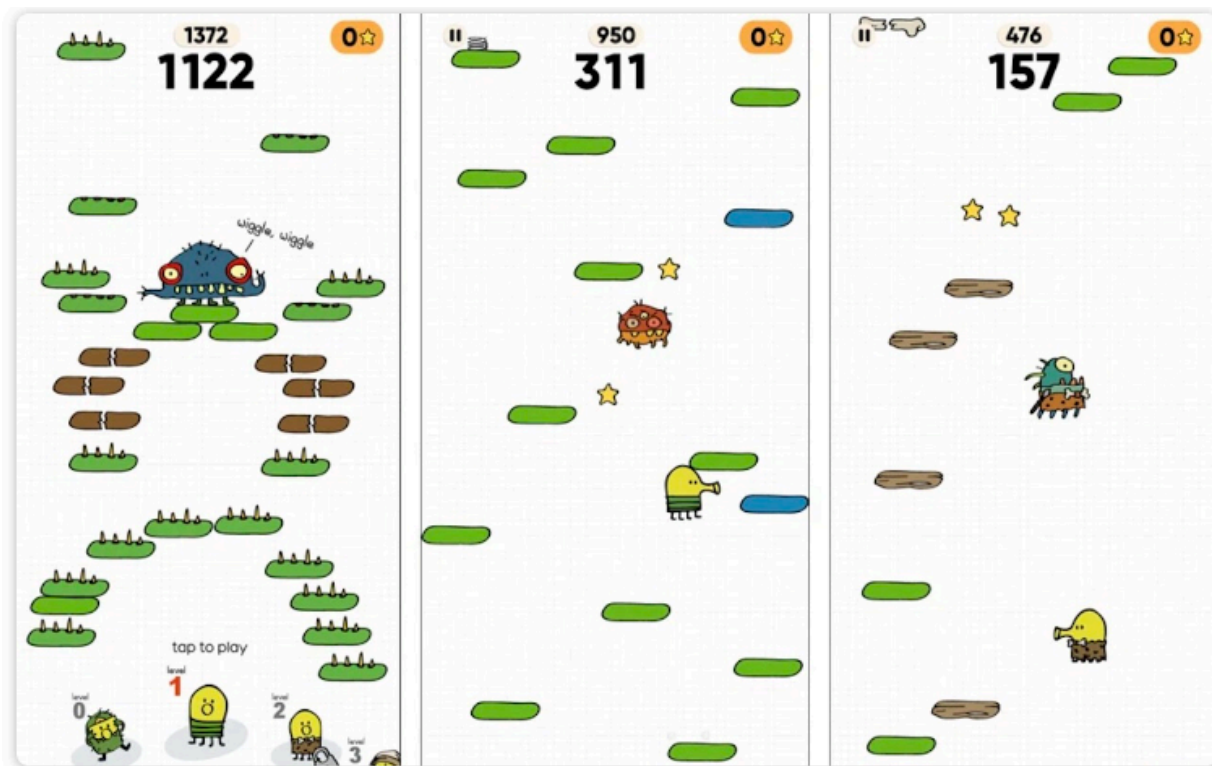
Jenis Input	Aksi yang dilakukan
<b>Touchscreen</b>	Pada perangkat ponsel atau tablet yang menggunakan layar sentuh, pemain dapat mengendalikan karakter dalam permainan dengan mengetuk atau menggeser jari ke kiri dan kanan pada layar. Setiap sentuhan akan mengarahkan karakter untuk menangkap bintang-bintang yang jatuh. Metode input ini intuitif dan mudah dipahami, sehingga cocok untuk semua usia.
<b>Mouse</b>	Pada perangkat komputer atau laptop, pemain dapat menggunakan mouse untuk menggerakkan karakter. Dengan cara menggeser mouse ke kiri dan kanan, karakter akan mengikuti arah gerakan mouse tersebut. Pemain cukup menggerakkan kursor ke posisi yang diinginkan untuk menangkap bintang yang jatuh.

## Art Style

Game *Stars Catcher* ini kami menggunakan **Flat 2D Illustration** sebagai Art Style. gaya sederhana dengan warna solid dan elemen visual yang bersih. Karakter bergerak ke kiri dan kanan di bagian bawah layar untuk menangkap bintang yang jatuh, dan tampilannya dibuat minimalis agar mudah dikenali pemain.

Keuntungan gaya ini adalah tampilannya simpel dan fokus pada gameplay, sehingga pemain bisa lebih mudah berkonsentrasi tanpa terganggu detail visual yang berlebihan. Gaya ini juga membuat game lebih ringan dan cocok dimainkan di berbagai perangkat.

Sebagai referensi, game *Doodle Jump* juga menggunakan gaya Flat 2D Illustration yang mirip, dengan karakter sederhana yang bergerak terbatas dan fokus pada gameplay cepat. Sama seperti *Stars Catcher*, gaya ini mendukung kesederhanaan visual yang bikin pemain lebih fokus pada aksi dan refleks, sehingga pengalaman bermain jadi lebih menyenangkan.

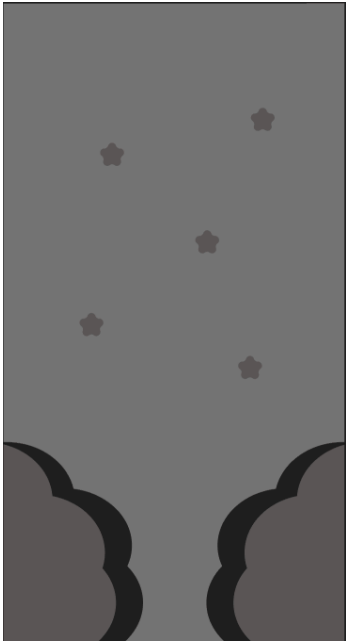


## Grafik

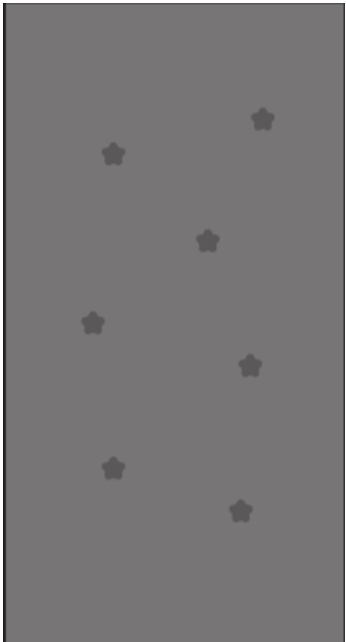
Menjelaskan daftar asset grafik apa saja yang akan digunakan, seperti kursor, tombol, dan lain – lain.

Grafik	Keterangan
<p>Daftar sketsa aset grafik apa saja yang akan digunakan</p> <p>1. Button</p>  <p>2. Bintang</p>  <p>3. Objek</p>  <p>Button Back</p> 	<p>Keterangan / fungsi dari aset</p> <p>button terdiri dari            button play untuk menuju tampilan game            button option untuk menuju tampilan option            button menu untuk menuju tampilan menu            button restart menuju tampilan game lagi</p> <p>Bintang            Objek game BINTANG yang turun bertujuan untuk mengenai objek</p> <p>Objek            Objek game yang bertujuan untuk mengenai bintang, dengan menggerakkan ke kanan ke kiri</p> <p>button back            button back untuk menuju tampilan menu</p>

Background



Background Maen game



backgroud  
Background ini untuk tampilan segala layout,  
kecuali maen game

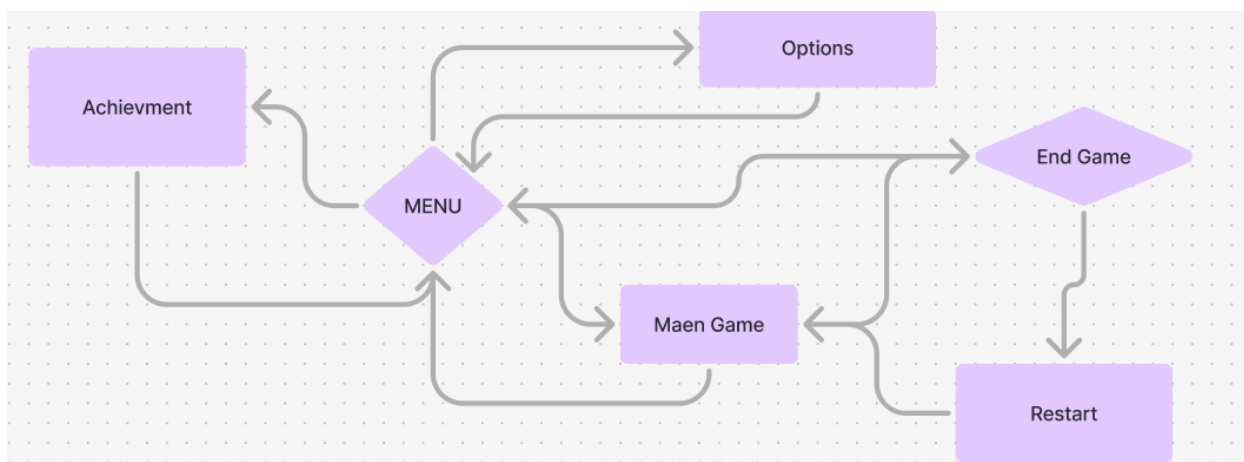
Background Maen game  
Background ini kusus untuk tampilan maen game

## Sound

Menjelaskan daftar aset suara apa saja yang akan digunakan, meliputi soundFX dan background music. SoundFX berkaitan dengan suara yang muncul saat terjadi even atau aksi tertentu, sebagai contoh suara saat klik tombol mouse, atau suara saat karakter melakukan jump, dan lain – lain. Background music adalah musik pengiring dengan durasi yang cukup lama pada saat aplikasi berjalan, atau pada tampilan tertentu.

Sound	
SoundFX	Jumlah
Daftar nama even atau aksi 1. Bintang jatuh / Muncul 2. Objek mengenai Bintang 3. Bintang tidak mengenai objek/ turun melewati karakter 4. suara tombol button	4
Background Music	
Daftar tampilan / window / layout.	bright whistle <a href="https://youtu.be/vxK9qgeRbUc?si=U4Pup5F2wwXZdr6s">https://youtu.be/vxK9qgeRbUc?si=U4Pup5F2wwXZdr6s</a>

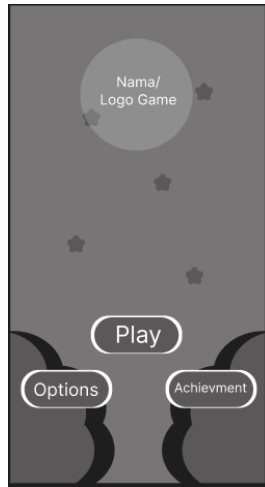
## Navigasi





## Antar Muka

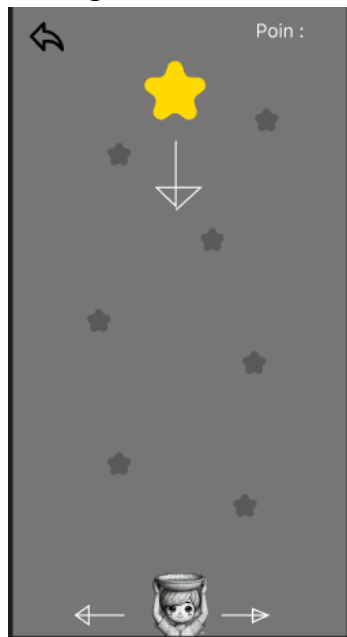
### 1. Menu



**Fungsi:**

Tampilan awal game yang menuju maen game, option/suara dan achievment

### 2. Maen game



**Fungsi:**

Tampilan bermain , menggerak kan objek kekiri kanan , untuk mengenai bintang

## 3. End game



fungsi:

tampilan jika objek kalah/ bintang jatuh tidak mengenai objek

## 4. Options/ Volume



Tampilan untuk mengatur music

## 5. Achievment



Tampilan untuk highlight poin

## Penjadwalan

Tugas yang harus diselesaikan				
Tugas	Pelaksana	Mulai	Selesai	% Capaian
<b>Fase: Pengembangan</b>				
Analisis	Fahmi, Yunus, Imam	17 Nov	20 Nov	
Desain	Imam	21 Nov	24 Nov	
Material Collecting				
Graphic Assets	Arya, Akbar, Rahman	25 Nov	30 Nov	
Sound Assets	Arya, Akbar, Rahman	1 Des	5 Des	
...				
Assembly	Fahmi, Yunus, Imam	6 Des	12 Des	
...				
<b>Fase: Testing</b>				
Perencanaan	Fahmi, Yunus, Imam	13 Des	15 Des	
Beta Testing	Fahmi, Yunus, Imam	16 Des	20 Des	
<b>Fase: Publish</b>				
Persiapan	Fahmi, Yunus, Imam, Arya, Akbar dan Rahman	21 Des	25 Des	
Go Public	Fahmi, Yunus, Imam, Arya, Akbar dan Rahman	26 Des	30 Des	

link launchingpad : <https://launchinpad.com/project/game-stars-catcher-aa11466>

Kemungkinan menggunakan link ini

<https://github.com/Imammsqcode/Game-Stars-Catcher->