

**TUGAS PRAKTIKUM**  
**ANALISIS GAME DAN LAPORAN PROGRESS PROTOTIPE**

Disusun Oleh:

| Nama                           | NIM         |
|--------------------------------|-------------|
| Ahmad Ferdinand Putra Setiawan | J0403231048 |
| Fahri Radiansyah               | J0403231044 |
| Hilal Bintang Sabili           | J0403231119 |



**TPL A**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA PERANGKAT LUNAK**  
**SEKOLAH VOKASI IPB UNIVERSITY**  
**2025**

## 1. Melengkapi progress prototipe kelompok

### a. Konsep permainan

Untuk permainan boardgame yang akan kami kembangkan mengambil referensi dari game yakni **Ular Tangga**, Mengapa ular tangga? karena Ular Tangga menurut kami sendiri memiliki aturan permainan yang cukup simpel namun jelas. Dimana tujuannya untuk mencapai garis finish dengan cepat. Ular tangga kami bisa dikatakan cukup menantang karena terdapat banyak sekali jebakan dan bebas kemana saja. Dengan tujuan untuk mengumpulkan 3 serpihan kunci yang disebar secara terpisah.

### b. Tujuan Permainan / Kondisi Menang

Seperti permainan **ular tangga** pada umumnya dimana player yang mencapai garis finish atau akhir duluan yakni yang akan menjadi pemenang dengan total 30 Kotak yang akan dilalui. Dimana player diberikan waktu untuk menyusun strategi dengan mengatur arah atau langkah dengan efisien tanpa terjebak pada jebakan yang dibuat. Semakin matang rencana maka akan mudah terhindar dari jebakan. Pemain akan diberikan nyawa atau kesempatan hidup sebanyak 5 nyawa. Pemain akan dinyatakan menang jika dia memiliki 3 serpihan kunci yang akan ditukarkan di gerbang akhir dan bergerak lebih cepat. Pemain akan diberikan selama 4 kali percobaan untuk mendapatkan kunci dikarenakan pada saat pengambilan kunci akan di acak yang dimana terdapat kartu **Zonk**. Jika masih belum memenuhi, pemain bisa mendapatkan opsi kartu jika dia mau berdiskusi dan negosiasi dengan pemain lain.

### c. Tema dan Cerita Pemenang

Petualangan di sebuah dungeon yang mengambil latar pada masa kerajaan. Kerajaan di sini lebih ditempatkan seperti kerajaan fantasi yang dimana ada penyihir, bandit, dan bomb. Pemenang akan ditentukan jika sudah memenuhi kebutuhan 3 serpihan kunci, Yang awalnya terjebak pada sebuah dungeon akhirnya mereka bisa keluar dengan selamat berkat 3 serpihan kunci itu.

### d. Durasi Permainan

Durasi permainan game ini cukup relatif dengan seberapa lancar dan paham player menjawab pertanyaan atau opsi yang akan dipilih. Hanya saja jika kita ambil secara general dengan player yang bisa menjawabnya, Bisa dipastikan durasi yang dibutuhkan diantaranya **20-45 menit**.

### e. Jumlah Pemain

Pemain yang dibutuhkan tergantung dengan jumlah pion atau player yang ada, namun untuk game kita akan kami batasi sekitar **2-3 orang** saja.

## **f. Alat Bermain**

- 3 Pion sebagai target AR player.
- 1 Dadu
- 21 Kartu termasuk kartu nyawa, kartu zonk, kartu serpihan kunci.
- 2 Map Ular tangga

## **g. Aksi Utama**

Player melemparkan dadunya untuk pertama kali jalan dan seterusnya serta maju beberapa langkah sesuai angka dadu yang didapatkan. Player harus menghindar pada jebakan yang telah dibuat oleh kita.

## **h. Perasaan yang didapat**

- Was-was karena harus memikirkan strategi yang perlu dipakai untuk memilih setiap langkah yang akan diambil.
- Kesal jika terkena jebakan bandit karena mengambil kartu yang ada.
- Tertawa bahagia jika melihat player yang lain terkena jebakan.
- Pusing jika harus memikirkan cara agar dapat 3 serpihan kunci secara terpisah.

## **i. Mekanik yang digunakan**

- Role
- Spin Move
- Grid Movement

## **j. Strategi Menang**

Berharap mendapatkan angka yang besar serta mengumpulkan 3 serpihan kunci secara terpisah yang akan dikumpulkan serta ditukarkan pada gate akhir untuk bisa membuka pintu dungeon yang ada. Jika memang kita masih belum mendapatkan 3 serpihan kunci kita bisa lakukan negosiasi pada player yang memiliki kunci yg sama, entah itu dia double serpihan kunci, dan lain-lain

## **k. Desain yang digunakan**

- Desain map berupa marker-marker dengan tema yang sesuai seperti masa penjajahan maka berupa saat proklamasi.
- Desain player berupa pion.
- Desain kartu untuk nyawa yang merepresentasikan nyawa seseorang.

## **I. Perubahan setelah bermain**

- Before: Netral
- After: Pemain belajar tentang faktor keberuntungan dan ketidakpastian, serta kesabaran. Mendapatkan cara bagaimana berpikir strategis untuk mendapatkan jalan yang lebih efisien dan tidak merugikan diri sendiri.

## **m. Brainstorming dengan SCAMPER METHOD**

- S (Substitute): Mengganti sistem pergerakan biasa menjadi bebas (atas, bawah, kiri, kanan) untuk memberi kebebasan strategis.
- C (Combine): Menggabungkan elemen dadu, efek status, jebakan, dan negosiasi dalam satu permainan untuk meningkatkan variasi pengalaman bermain.
- A (Adapt): Mengadaptasi mekanik portal teleportasi seperti game lain untuk memindahkan pemain secara acak.
- M (Modify): Memodifikasi ide kartu nyawa untuk menjadi sistem health yang dapat berkurang atau ditukar dalam negosiasi.
- P (Put to Another Use): Menggunakan efek jebakan (bom, bandit) untuk memperlambat pemain, bukan hanya membuat kalah langsung.
- E (Eliminate): Menghilangkan sistem giliran wajib ke arah tertentu, agar pemain bisa bebas bergerak sesuai strategi.
- R (Reverse): Membalikkan konsep harta karun: bukan harta yang didapat, tetapi "kunci" untuk membuka kemenangan.

## **n. Menentukan Mekanik Sederhana**

- Pemain menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah.
- Pergerakan bebas ke empat arah (atas, bawah, kiri, kanan).
- Tujuan utama: Mengumpulkan 3 serpihan kunci dari 4 lokasi harta.
- Terdapat jebakan (bom, portal, bandit) dan elemen kejutan (kartu efek status, kartu misteri).
- Negosiasi di kotak tertentu untuk bertukar kunci atau nyawa.
- Sistem eliminasi jika pemain kehilangan semua nyawa.

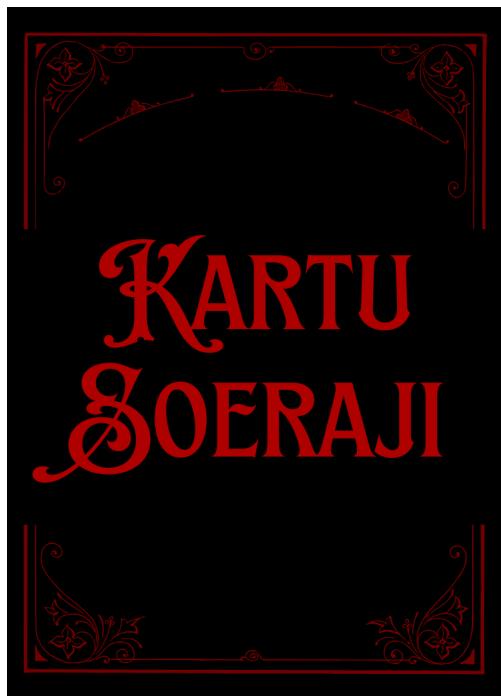
## **o. Elemen Pendukung Mekanik**

- Papan permainan (Board): Petak-petak dengan ikon khusus (bom, portal, bandit, efek status, misteri, harta, negosiasi).
- Dadu: Untuk menentukan jumlah langkah.
- Kartu Nyawa: Awal permainan, tiap pemain memegang 5 kartu nyawa.
- Kartu Efek Status: Berisi efek-efek acak yang mempengaruhi pemain.

- Kartu Misteri: Untuk mendapatkan bonus (contoh: tambah 1 nyawa).
- Kartu Serpihan Kunci: Didapatkan dari kotak harta.
- Penanda Pemain: Pion untuk menunjukkan posisi di papan.

## p. Prototype Game

- Beberapa Kartu







### • Board Game



## **2. Flow Of The Game**

### **a. Aturan Permainan**

- Setiap pemain bergiliran melempar dadu dan melangkah sesuai angka dadu.
- Pemain bebas memilih arah langkah (atas, bawah, kiri, kanan).
- Setiap berhenti di kotak tertentu, pemain mengikuti efek kotak tersebut.
- Untuk menang, pemain harus:
  - Mengumpulkan 3 serpihan kunci dari lokasi berbeda.
  - Menuju garis finish setelah memenuhi syarat kunci.
- Nyawa habis ya udah langsung mati
- Jalan hanya bisa atas, Bawah, kanan, kiri (menyesuaikan labirin)
- Menjawab pertanyaan, benar mendapatkan nyawa, jika salah hilang 1 nyawa

### **b. Pola Bermain**

- Bermain strategis untuk memilih jalur terbaik.
- Menghindari jebakan dan memilih waktu negosiasi yang tepat.
- Menjaga nyawa tetap cukup untuk bertahan sampai akhir permainan.

### **c. Tujuan Akhir Permainan**

- Menjadi pemain pertama yang berhasil mengumpulkan 3 serpihan kunci dan mencapai garis finish.

### **d. Pilihan dalam Permainan**

- Memilih arah langkah setiap giliran.
- Memilih untuk negosiasi atau tidak saat berada di kotak negosiasi.
- Memilih kartu efek atau misteri (jika instruksinya membolehkan).

### **e. Probabilitas Permainan**

- Rasio imbang: Dadu (acak), jebakan tersebar merata, ada elemen keberuntungan tapi tetap bisa diantisipasi dengan strategi.
- Kesempatan kalah: Jika semua nyawa habis.
- Kesempatan menang: Strategi langkah dan negosiasi efektif.

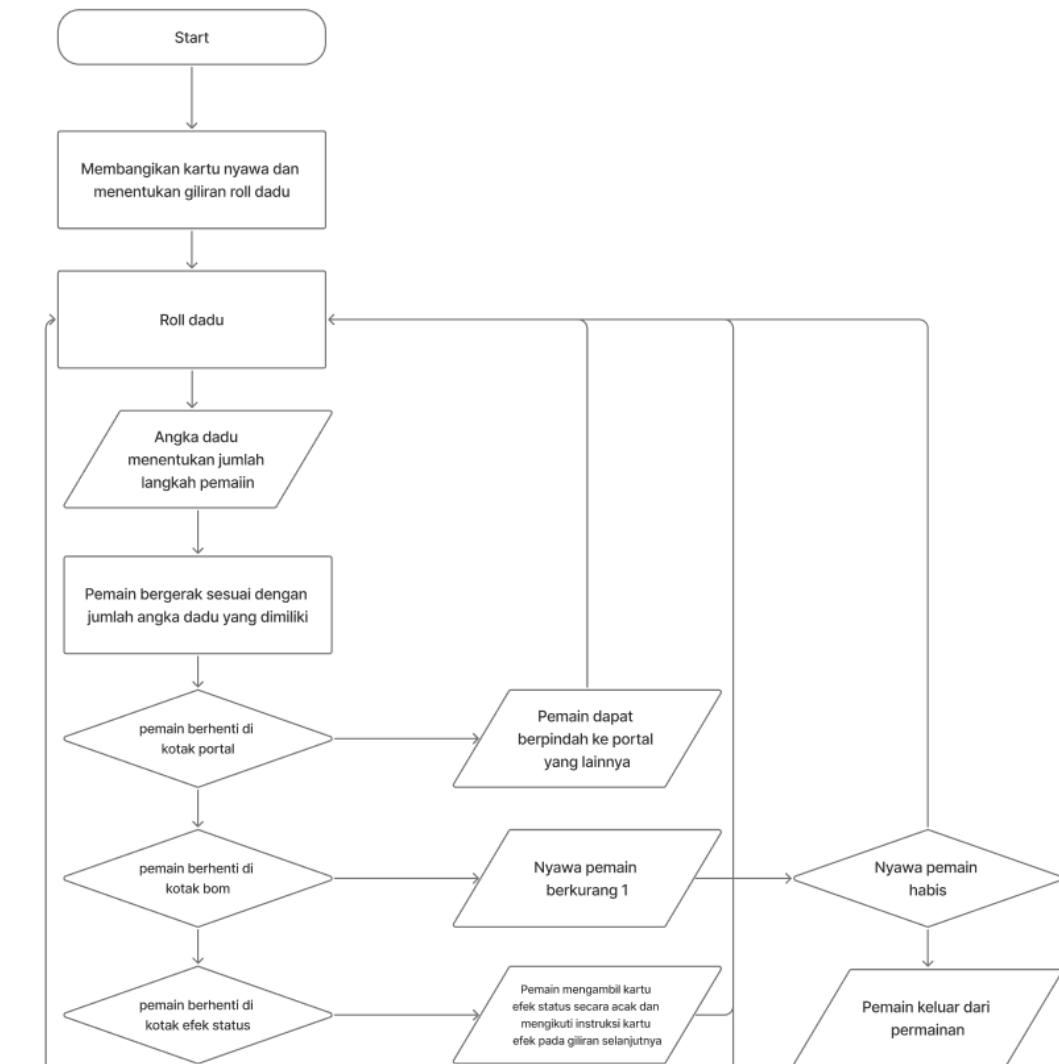
### **f. Tatapan Informasi**

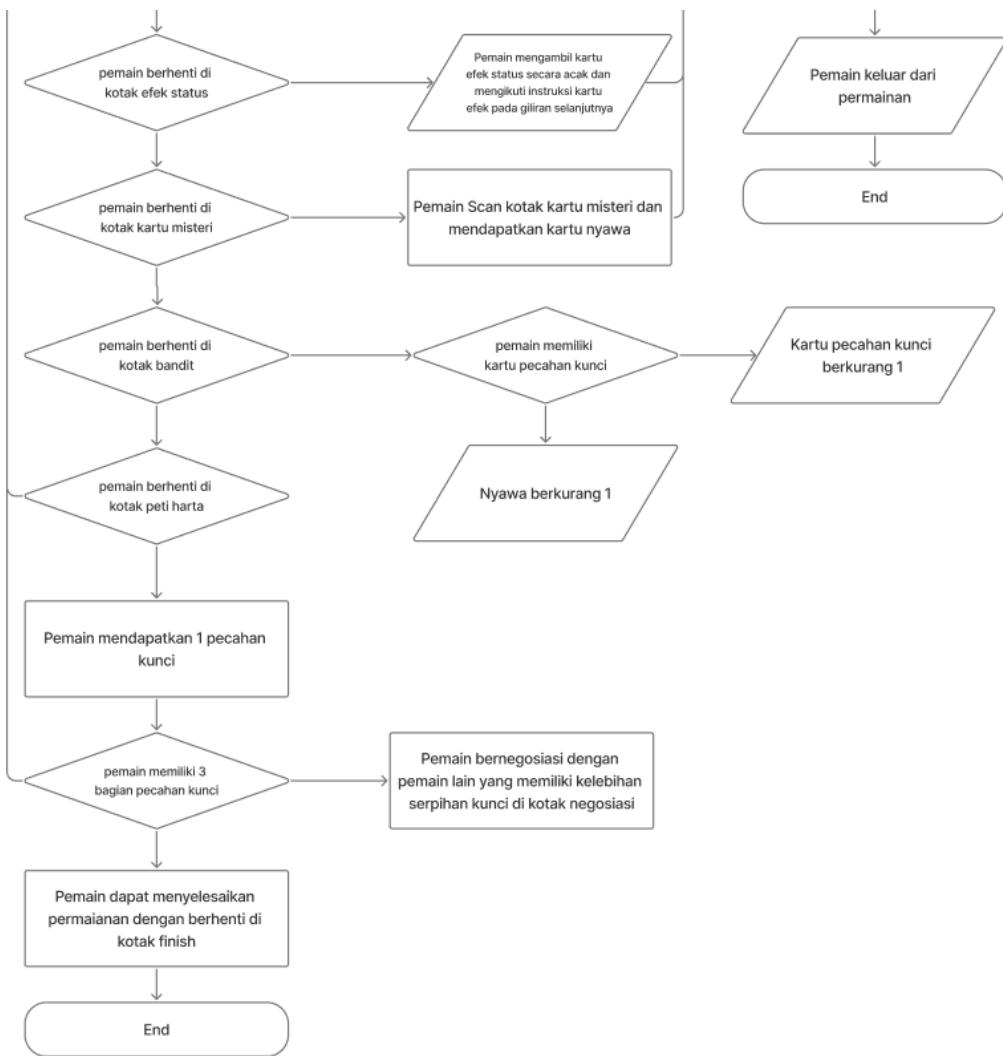
- **Simbol di papan:**
  - Bom: Ikon bom.

- Portal: Ikon portal.
- Bandit: Ikon bandit.
- Efek Status: Ikon penyihir.
- Kartu Misteri: Ikon kartu hitam
- Harta: Ikon peti harta.

**g. Kartu:**

- Efek status: Misalnya "Lumpuh 1 giliran", "Dobel langkah berikutnya", dll.
- Serpihan Kunci
- Nyawa
- Zonk
- Question
- Answer





## 2. Dokumentasi dengan feedback game lain.

### a. Game kartu gunting batu kertas,

Menurut kami game tersebut cukup menarik dimana kita mengumpulkan kartu dengan menang gunting batu kertas. Hanya saja feedback dari kami adalah bagaimana membuat game tersebut menjadi lebih seru karena jika ada banyak pemain maka akan terasa cepat bosan.



### b. Game tebak adat budaya dengan kartu

Game sudah seru, karena mengasah ingatan dan budaya indonesia, Hanya saja mungkin ada pemberitahuan list dan List suku apa saja yang akan digunakan agar mempermudah game..



### c. Game tebak nama kawasan negara

Permainan dari game ini menciptakan permainan kartu dengan berbagai kategori, salah satunya adalah kartu bertema matahari yang memiliki atribut seperti suhu, warna, dan lainnya. Dalam permainan ini, pemain harus menebak kartu yang dimiliki lawan untuk dapat mengambilnya dan melengkapi kategori tertentu pada kartu planet mereka. Jika seorang pemain berhasil melengkapi seluruh kategori, maka ia memperoleh 1 poin. Sebaliknya, jika tebakan meleset atau lawan tidak memiliki kartu yang dimaksud, pemain harus mengambil kartu dari deck. Permainan terus berlanjut hingga seluruh kartu habis. Konsep permainan ini lumayan menarik karena memadukan unsur strategi, pengetahuan, dan keberuntungan.

