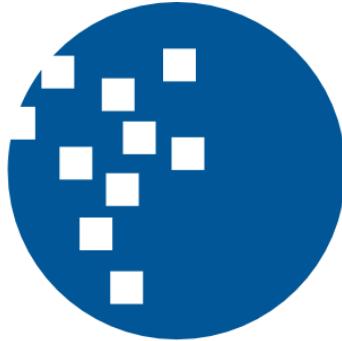


**Laporan Proyek Ujian Akhir Semester
Konsep Multimedia
Petopia Adventure**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pet Game

Kelompok 7:

1. Nayasha Clarisa Dwisutrisna (00000056883)
2. Salwa Putri Riswana (00000057092)
3. Abelia Vidya Putri (00000057624)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK
2023/2024**

PETOPIA ADVENTURE

1. Deskripsi

Ide game Petopia Adventure yang kami buat yaitu sebuah permainan interaktif merawat dan membesarkan hewan peliharaan. Disini, pemain akan merasakan rasanya memiliki hewan peliharaan sesungguhnya, karena peliharaan bisa mati apabila pemain tidak merawatnya dengan benar. Pemain akan memilih jenis hewan yang akan ia peliharaan seperti Kuda, Anjing, dan Kelinci. Pada tahap awal, pemain akan mendapatkan anak kucing/anjing/kelinci untuk dirawat hingga besar. Mereka harus memberi makan, membersihkan, dan mengajak hewan peliharaannya bermain. Permainan ini menarik karena permainan ini dibuat seperti asli, sehingga pemain dapat merasakan perasaan memiliki hewan peliharaan asli. Apabila hewan peliharaan tidak diberi makan tepat waktu, hewan akan sakit, dan kemudian akan mati jika tidak diberikan makan sama sekali serta stres tidak bermain. Permainan memiliki sedikit unsur nostalgia karena permainan ini terinspirasi dari permainan jaman dahulu, yaitu *tamagochi*.

2. Instruksi Pemakaian

- a. Pada saat dimulai permainan, player akan diminta untuk memilih karakter. Terdapat 3 pilihan karakter (Kelinci, Anjing, dan Kucing)
- b. Setelah player memilih karakter untuk bermain, akan pindah ke scene berikutnya sebagai halaman utama dari aktivitas permainan
- c. Pindahnya scene tersebut, diawali dengan animasi telur yang menetas sehingga memberi kesan bahwa karakter yang dipilih baru terlahir
- d. Saat berada di scene halaman utama tersebut, karakter dapat melakukan aktivitas yang diinginkannya. Terdapat pilihan untuk bermain, makan, dan mandi
- e. Jika player memilih untuk bermain, maka memilih simbol konsol game. Pada aktivitas ini, karakter akan bermain untuk melewati rintangan yang dikontrol oleh player dengan menggunakan tombol space. Karakter tidak boleh menyentuh barang yang berada di atas dan di bawah, sehingga harus tetap terbang dengan posisi yang ideal.
- f. Jika player memilih untuk makan, maka player dapat memilih simbol mangkuk makanan hewan. Ketika memilih aktivitas makan, maka karakter akan berpindah scene dan sedikit melakukan permainan untuk makan yaitu dengan menangkap makanan sebanyak banyaknya sambil berlari ke kanan dan ke kiri.
- g. Jika player memilih untuk mandi, maka player dapat memilih simbol sabun. Karakter akan pindah ke scene bathroom dan akan mandi dengan melakukan shooting pada poop yang tersebar di kamar mandi tersebut menggunakan shower dan water sebagai peluru. Jika poop telah habis, maka hewan telah bersih, dan telah selesai dalam melakukan aktivitas mandi

- h. Dari setiap ketiga aktivitas tersebut, akan menambah masing masing indikator pada game
- i. Detail point pada indikator game:
- Variable Stomach untuk indikasi makan, akan berkurang 10 point setiap 10 detik. Setiap makan, point akan bertambah dengan maksimum 100 point
 - Variabel Happiness untuk indikator bermain. Setiap bermain akan menambah point dengan maksimal 100 point
 - Point maksimal variabel Happiness dan Stomach yaitu 150. Jika sudah 150, maka Age akan bertambah 1
 - Variabel Skor yaitu untuk indikator mandi. Ketika aktivitas mandi dimulai, skor akan dimulai dari 0 point. Kemudian, player harus membidik target Poop sebanyak 8 buah. Setiap poop bernilai 1 point, ketika sudah terbidik sebanyak 8 buah dan menjadi 8 point. Maka aktivitas mandi telah selesai.
 - Jika point pada variabel Happiness dan Stomach 0, permainan berakhir/game over

3. Tabel Daftar Asset

No	Grafis	Nama Asset	Kegunaan	No	Grafis	Nama Asset	Kegunaan
1		burger	Makanan pada aktivitas "Makan"	27		button3/button2	Tombol slide pilih karakter
2		coffee	Makanan pada aktivitas "Makan"	28		button4	Tombol memilih karakter
3		donut	Makanan pada aktivitas "Makan"	29		back 1/back 2	Tombol kembali ke halaman sebelumnya
4		fries	Makanan pada aktivitas "Makan"	30		logo_um_n_clean	Logo UMN di setiap scene
5		ice cream	Makanan pada aktivitas "Makan"	31		pop	Sound saat slide memilih karakter

6		milk	Makanan pada aktivitas “Makan”	32		choose	Sound saat memilih karakter
7		mochi	Makanan pada aktivitas “Makan”	33		shoot	sound ketika ‘water’ ditembakkan
8		pizza	Makanan pada aktivitas “Makan”	34		fire	tanda ketika “Mandi” dimulai
9		sashimi	Makanan pada aktivitas “Makan”	35		game sound	backsound ketika pet “Mandi”
10		water	Makanan pada aktivitas “Makan”	36		back	Sound saat kembali ke page sebelumnya
11		shower	Alat untuk menembak	37		poop (2)	Costume pada sprite poop 3 dan poop 4
12		water	Peluru menembak target	38		feces	Costume pada sprite poop 5 dan poop 6
13		poop (1)	Target tembak	39		poop (3)	Costume pada sprite poop 1 dan poop 2
14		clean	Pesan ketika target tembakan habis	40		hatchling - c	Costume karakter utama ketika dipilih dan animasi ½ menetas
15		kitchen	backdrop ketika “Makan”	41		pipe_0	pipe (atas/bawah) untuk menjadi pipa pada permainan flappy
16		room	backdrop ketika di ruang utama	42		backyard _0	backyard background saat permainan flappy
17		bathroom	backdrop ketika “Mandi”	43		gameover	gameover untuk menunjukkan permainan selesai ketika character

							mati
18		outside	backdrop ketika memilih karakter	44		start button (1)	Tombol memulai permainan
19		hatchling - c	Costume karakter utama ketika dipilih dan animasi menetas	45		next-button / (2)	Tombol untuk ke next page pada halaman instruksi
20		poop (4)	Costume pada sprite poop 7 dan poop 8	46		dog mid	Karakter utama saat remaja
21		foodbowl	Tombol menuju "Kitchen"	47		dog adult	Karakter utama saat dewasa
22		soap	Tombol menuju "Bathroom"	48		rabbit mid	Karakter utama saat remaja
21		console game	Tombol menuju "Play Game"	49		rabbit adult	Karakter utama saat dewasa
23		baby rabbit	Pilihan karakter utama	50		cat mid	Karakter utama saat remaja
25		baby dog	Pilihan karakter utama	51		cat adult	Karakter utama saat dewasa
26		cat baby	Pilihan karakter utama	52		eating	sound effect ketika makan

4. Peran Anggota dalam Pembuatan Project

a. Abelia Vidya Putri

1. Menyusun ide dan konsep permainan

2. Membuat home (beserta logic pemilihan character), game ‘Makan’, dan game “Main”. Menyatukan game “Makan” dan “Main” dengan home
3. Menggambar 10 Assets makanan

b. Salwa Putri Riswana

1. Mencari aset background untuk landing (outside) & main page (room)
2. Membuat & mengedit peraturan dan instruksi tiap permainan dalam game menggunakan Canva
3. Menyatukan start page & instruksi permainan dengan permainan utamanya

c. Nayasha Clarisa Dwisutrisna

1. Menyiapkan dan mencari asset (Sprite, Backdrop, dan Sound)
2. Membuat logika game bagian pet ketika “Mandi” (Terdiri dari 11 Sprite, 1 Backdrop, 3 Sound, 4 Costume, dan 1 Variabel)
3. Membuat laporan

5. Link Scratch dan Judul Game pada Scratch

- a. Link Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/942800313>
- b. Judul Game: UMN - Petopia Adventure