

**PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**JUDUL PROGRAM**

APLIKASI GAME “DUNGEON ESCAPE” BERBASIS PLATFORM PC

**BIDANG KEGIATAN :**

**PKM KARSA CIPTA**

**Diusulkan oleh :**

**Andrew Michael Pujanata 2101632534 2021**

**Septesen 2101689311 2021**

**Herwin Santoso Ng 2101646703 2021**

**UNIVERSITAS BINA NUSANTARA**

**JAKARTA**

**2019**

**Pengesahan PKM Karsa Cipta**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Judul Kegiatan | : | “Dungeon Escape” |  |
| 2 | Bidang Kegiatan | : | PKM-KC |  |
|  |  |  |  |  |
| 3 | Ketua Pelaksana Kegiatan |  |  |  |
|  | a. Nama Lengkap | : | Andrew Michael Pujanata |  |
|  | b. NIM | : | 2101632534 |  |
|  | c. Jurusan | : | Game Application and Technology |
|  | d. Universitas | : | Bina Nusantara |  |
|  | e. Alamat Rumah dan No Tel./HP | : | Pondok Bambu Townhouse blok D12, 087875687066 |  |
|  | f. Alamat email | : | andrewpujanata@gmail.com |  |
|  |  |  |  |  |
| 4 | Anggota pelaksana Kegiatan /Penulis | : | 3 orang |  |
|  |  |  |  |  |
| 5 | Dosen pendamping |  |  |  |
|  | Nama Lengkap dan Gelar | : | Alvina Aulia, S.Kom., M.T.I. |  |
|  | NIDN | : | 0301029002 |  |
|  | Alamat Rumah dan No Tel./HP | : | Green Village,GV BB 12. Kec. Cipondoh, Kota Tanggerang & 081298727348 |  |
| 6 | Biaya kegiatan total: |  |  |  |
|  | a. Kemenristekdikti | : | Rp. 12.500.000,00 |  |
|  | b. Sumber lain | : | - |  |
|  |  |  |  |  |
| 7 | Jangka waktu pelaksanaan | : | 5 Bulan |  |

Jakarta, 13 Maret 2019

|  |  |
| --- | --- |
| Menyetujui,  Ketua Jurusan  Fredy Purnomo, S.Kom.,M.Kom.  D1892 | Ketua Pelaksana Kegiatan  Andrew Michael Pujanata  2101632534 |
| Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan  (Johan, S.Kom., M.M.)  D1582 | Dosen Pendamping  Alvina Aulia, S.Kom., M.T.I.  0301029002 |

**Daftar Isi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Halaman Pengesahan | | i |
| Daftar Isi | | ii |
| **Bab 1 - Pendahuluan** | | 1 |
| **Bab 2 – Tinjauan Pustaka** | | 2 |
| **Bab 3 – Metode Pelaksanaan** | | 3 |
| **Bab 4 – Biaya dan Jadwal Kegiatan** | | 6 |
|  | 4.1 Anggaran Biaya | 6 |
|  | 4.2 Jadwal Kegiatan | 6 |
| **Daftar Pustaka** | | X |
| **Lampiran-Lampiran** | | 7 |
| Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota serta Dosen Pembimbing | | 7 |
| Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan | | 13 |
| Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas | | 14 |
| Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana | | 15 |
| Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang Hendak Diterapkembangkan | | 16 |

**BAB 1. PENDAHULUAN**

* 1. Latar belakang

Game merupakan kata dalam Bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing, dan kemudian perkembangan game terus berlanjut hingga terciptalah video game. Video game yang digunakan dalam proposal ini bernama Dungeon Escape.

Dungeon Escape adalah sebuah video game terinspirasi dari game Adventure trap. Adventure Trap menceritakan tentang sebuah karakter yang berada dalam bawah tanah dan dikelilingi oleh jebakan – jebakan yang menghalang petualangannya.

Berbeda dengan Adventure Trap, Dungeon Escape yaitu sebuah game yang memiliki keunikan yang sama dengan Adventure trap tetapi mempunyai kelebihan lain yaitu. Dungeon Escape adalah sebuah game platformer, yang berfokus pada protagonis yang telah dipenjara. Setelah sebuah inside yang membolehkannya kabur, dia harus melampaui tantangan-tantangan yang siap menghentikan dia.

Game ini bertujuan untuk membuat player merasakan experience, petualangan di dalam dungeon dan melewati trap yang menghalang player untuk keluar dari dungeon tersebut. Manfaat dari game ini adalah melatih konsentrasi player, menambah kesenangan dalam bermain game, dan menghibur para player.

**BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam membuat game di beberapa platform yang berbeda biasanya pengembang game merasa cukup kesulitan karena terkadang dengan adanya perbedaan bahasa pemrograman harus membuat kode yang berbeda di setiap platform tersebut. Untuk memudahkan pengerjaan tersebut biasanya langkah yang cukup mudah adalah menggunakan game engine. Salah satu game engine yang bagus, dan dipakai banyak orang adalah [Unity.](https://unity3d.com/)

Bisa dibilang Unity ini mendukung untuk pembuatan game berbasis 2 dimensi, maupun 3 dimensi. Selain itu, asset gambar obyek pendukung yang disediakan pun cukup beragam mulai dari 2 dimensi yang paling sederhana, hingga 3 dimensi yang rumit. Selain itu, Unity pun mampu mengambil asset gambar dari perangkat lunak seperti Autodesk 3DS Max, Autodesk Maya, Softimage, Blender, Modo, ZBrush, Cinema 4D, Cheetah 3D, Adobe Photoshop, Adoble Fireworks, dan Allegorithmic Substance.

Project ini menggunakan unity sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan game. Project Dungeon Escape menggunakan metode Waterfall yang dikerjakan selama 4 bulan lebih yang akan disampaikan dalam format 3.1

**BAB 3. METODE PELAKSANAAN**

3.1 Pemilihan Metode SDLC

Metode yang dilpilih: **Waterfall**

**Bagian – Bagian Waterfall:**

**Communication**

Interview, melakukan interview game pada mahasiswa Binusian yang ingin mencoba gameplay dari game (Dungeon Escape), serta kuesioner -

**Planning**

**Langkah – langkah:**

Pembagian peran dalam game:

1. Andrew Michael Pujanata (Programmer)
2. Herwin Santoso Ng (Programmer)
3. Jerico (Artist)
4. Anandito (Level/Game Designer)
5. Ryan Eka (Audio)
6. Septesen (Artist)

Pembagian tugas:

Programmer:

* Implementasi *basic Movement system*, dan *physics game*.
* Implementasi Menu *system*.
* Implementasi *Lives system*, dan cara untuk melanjutkan game dari poin tertentu.
* Implementasi *Items* *system*.

Artist:

* Pembuatan/Pencarian *asset environment* dan *obstacle* yang akan digunakan dalam *game*.
* Pembuatan animasi *Player Character*.

Audio:

* Pembuatan BGM game, dengan tema retro.
* Pencarian sound effect untuk game.

Game Designer:

* Membuat design untuk *overall gameplay system*.
* Membuat design untuk *gameplay mechanics*.
* Membuat design untuk *level*.

1. **Waktu:**

Waktu pengerjaan dari awal Maret sampai akhir Juli. Kita berencana memiliki versi game yang fungsional sekitar pertengahan April, dan akan terus mengembangkan game sehingga selesai pada akhir Juli. Awal Maret kita mulai memikirkan ide untuk game, dan pada pertenahan Maret kita mulai memikirkan peran-peran setiap orang, dan membagi-bagi tugas.

1. **Orang:**

Anggota dalam pengerjaan game ini terdiri atas 6 orang yang terdiri atas:

1. Andrew Michael Pujanata (Programmer)
2. Herwin Santoso Ng (Programmer)
3. Jerico (Artist)
4. Anandito (Level/Game Designer)
5. Ryan Eka (Audio)
6. Septesen (Artist)
7. **Biaya:**

Biaya yang diperlukan untuk pembuatan game ini adalah 12,5 jt, akan ditampilkan lebih lanjut dalam format tabel 4.1

1. **Miscellaneous:**

Program yang Digunakan: Unity, Microsoft Visual Studio, photoshop, Fl studio.

Bahasa yang Digunakan: C#

**Tabel Waterfall**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Activity** | **Month 1** | | | | **Month 2** | | | | **Month 3** | | | | **Month 4** | | | | **Month 5** | | | |
| *Week* | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| **Communication** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Initial Idea | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Resource Gathering |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Planning** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Schedule Estimation |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Fleshing Out Ideas |  |  | x | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Work Assignment |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Modelling** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| System Design |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Level Design |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x | x | x | x |  |  |  |  |  |  |  |
| Asset Design |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Construction** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Coding |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x | x | x | x | x |  |  |
| Art Asset Creation |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x | x |  |  |  |  |  |
| Audio Engineering |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x |  |  |  |  |  |  |
| Testing |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x | x | x | x | x | x | x | x |  |  |
| **Deployment** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Publishing |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x |
| Feedback Gathering |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x |

**BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN**

**4.1 Anggaran Biaya**

Ringkasan anggaran biaya disusun sesuai dengan format table 4.1

**Tabel 4.1 Format Ringkasan Anggaran Biaya PKM-KC**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Jenis Pengeluaran | Biaya (Rp) |
| 1 | Peralatan penunjang, meja kerja, kursi plastic, kabel roll, PC(6). | Rp.7.639.000 |
| 2 | Bahan habis pakai, kantong sampah, listrik, makanan, Poster|Flayer|Company profile|katalog. | Rp.3.360.000 |
| 3 | Perjalanan, Pulang pergi 6 anggota tujuan pembuatan game, dan proses ingame lainnya. | Rp.624.000 |
| 4 | Lain-lain: - |  |
| Jumlah | | Rp.11.623.000 |

**4.2 Jadwal Kegiatan**

Jadwal kegiatan dilaksanakan sekitar 4 bulan lebih dalam bentuk table untuk rencana kegiatan yang diajukan dan sesuai dengan format tabel 4.2

**Tabel 4.2 Format Jadwal Kegiatan**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Jenis Kegiatan | Bulan | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Mendiskusi tentang design game | X |  |  |  |  |
| 2 | Mencari bahan pendukung dalam pembuatan design game | X |  |  |  |  |
| 3 | Mengatur jadwal pertemuan untuk proses design game lebih lanjut | X |  |  |  |  |
| 4 | Work Assigment |  | X |  |  |  |
| 5 | System design |  | X |  |  |  |
| 6 | Level design |  | X |  |  |  |
| 7 | Asset design |  | X |  |  |  |
| 8 | UI design |  | X |  |  |  |
| 9 | Mencari atau membuat asset-asset yang digunakan dalam pembuatan game |  |  | X |  |  |
| 10 | Pembuatan BGM, dan sound effect |  |  | X |  |  |
| 11 | Coding(movement,jump,run,walk,main menu, etc.) |  |  | X |  |  |
| 12 | Pembuatan game |  |  |  | X |  |
| 13 | Testing(Alpha) |  |  |  | X |  |
| 14 | Testing(Beta) |  |  |  | X |  |
| 15 | Mastery |  |  |  | X |  |
| 16 | Publishing |  |  |  |  | X |
| 17 | Wawancara, Questionnaire, dan feedback player |  |  |  |  | X |

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**Lampiran 1.** Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pembimbing

Biodata Ketua

1. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Andrew Michael Pujanata |
| 2 | Jenis Kelamin | Pria |
| 3 | Program Studi | Game Application and Technology |
| 4 | NIM | 2101632534 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Jakarta, 24 Desember 1999 |
| 6 | Alamat *E-mail* | [andrewpujanata@gmail.com](mailto:andrewpujanata@gmail.com) |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 087875687066 |

1. **Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
| 1 | Bina Nusantara Computer Club | Anggota | 2017, Binus University |

1. **Penghargaan Yang Pernah Diterima**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 | Juara 2 OSN Propinsi Bidang Komputer | SMA Fons Vitae 1 | 2015 |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-KC**.

Jakarta, 15 Maret 2019

Ketua Tim

(Andrew Michael Pujanata)

Biodata Anggota 1

1. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Herwin Santoso Ng |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki-laki |
| 3 | Program Studi | Game Application and Technology |
| 4 | NIM | 2101646703 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Bekasi / 12 Mei 1999 |
| 6 | Alamat *E-mail* | [Herwin.santoso@binus.ac.id](mailto:Herwin.santoso@binus.ac.id) |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 087872104719 |

1. **Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
| 1 | - | - | - |
| 2 | - | - | - |
| 3 | - | - | - |

1. **Penghargaan Yang Pernah Diterima**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 | - | - | - |
| 2 | - | - | - |
| 3 | - | - | - |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-KC**.

Jakarta, 15 Maret 2019

Anggota Tim

(Herwin Santoso Ng)

Biodata Anggota 2

1. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap | Septesen |
| 2 | Jenis Kelamin | Laki – laki |
| 3 | Program Studi | Game Application and Technology |
| 4 | NIM | 2101689311 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Selat panjang, 06-09-1999 |
| 6 | Alamat *E-mail* | [Septesen201@gmail.com](mailto:Septesen201@gmail.com) |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 082399285899 |

1. **Kegiatan Kemahasiswaan Yang Sedang/Pernah Diikuti**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu dan Tempat |
| 1 | - | - | - |
| 2 | - | - | - |
| 3 | - | - | - |

1. **Penghargaan Yang Pernah Diterima**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Jenis Penghargaan | Pihak Pemberi Penghargaan | Tahun |
| 1 | - | - | - |
| 2 | - | - | - |
| 3 | - | - | - |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-KC**.

Jakarta, 15 Maret 2019

Anggota Tim

(Septesen)

Biodata Dosen Pendamping

1. **Identitas Diri**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Nama Lengkap (dengan gelar) | Alvina Aulia, S.Kom., M.T.I. |
| 2 | Jenis Kelamin | Perempuan |
| 3 | Program Studi | Teknik Informatika |
| 4 | NIP/NIDN | 0301029002 |
| 5 | Tempat dan Tanggal Lahir | Jakarta, 1 Februari 1990 |
| 6 | *E-mail* | aaulia@binus.edu |
| 7 | Nomor Telepon/HP | 081298727348 |

1. **Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Gelar Akademik | Sarjana | S2/Magister | S3/Doktor |
| Nama Instansi | Universitas Bina Nusantara | Universitas Bina Nusantara |  |
| Jurusan | Teknik Informatika | Magister Teknik Informatika |  |
| Tahun Masuk – Lulus | 2007 – 2011 | 2011-2014 |  |

1. **Rekam Jejak Tri Dharma PT**

**C.1. Pendidikan/Pengajaran**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama Mata Kuliah | Wajib/Pilihan | SKS |
| 1. | Compilation Techniques | Wajib | 4 |
| 2. | Teori Bahasa Automata | Wajib | 2 |
| 3. | Software Engineering | Wajib | 4 |
| 4. | Program Design Method | Wajib | 4 |
| 5. | Human and Computer Interaction | Wajib | 2 |

**C.2. Penelitian**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Judul Penelitian | Penyandang Dana | Tahun |
| 1. | Real Time Screen Sharing Using Frame Image Segmentation | Hibah Universitas Bina Nusantara | 2013 |
| 2. | Aplikasi Remote Cursor menggunakan Web Camera dengan library OpenCV dan OpenGL | Hibah Universitas Bina Nusantara | 2014 |
| 3. | Penghematan Bandwidth Pada Real-Time Screen Sharing dengan Metode Web Socket dan Push Method | Hibah Universitas Bina Nusantara | 2015 |
| 4 | Pengembangan APlikasi Pada Smartphone Android untuk Membantu Mendapatkan Berat Badan Ideal | Hibah Universitas Bina Nusantara | 2017 |
| 5 | Pengembangan Aplikasi “Tanya Meow” Untuk Mendeteksi Penyakit Pada Kucing Berbasis Android | Hibah Universitas Bina Nusantara | 2018 |

**C.3. Pengabdian Kepada Masyarakat**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Judul Pengabdian kepada Masyarakat | Penyandang Dana | Tahun |
| 1. | Pelatihan Komputer Ms.Office Word: Penggunaan Mail Merge | Universitas Bina Nusantara | 2015 |
| 2. | Pelatihan Komputer Ms.Office Power Point: Pembuatan Animasi dan Presentasi yang Menarik | Universitas Bina Nusantara | 2015 |
| 3. | Pelatihan Komputer Ms.Office Excel: Penggunaan Grafik untuk Kebutuhan Bisnis | Universitas Bina Nusantara | 2016 |
| 4 | Pelatihan Microsoft Office Dasar (Exploring Microsoft Word) | Universitas Bina Nusantara | 2016 |
| 5 | Pembuatan Grafik dengan Microsoft PowerPoint Kepada Prajurit ARHANUDRI (Artileri Pertahanan Udara) - KOSTRAD | Universitas Bina Nusantara | 2017 |
| 6 | TPKS Pengenalan Computer Science Program | Universitas Bina Nusantara | 2017 |
| 7 | Pelatihan Komputer Sesi 3 | Universitas Bina Nusantara | 2018 |
| 8 | Pelatihan Penggunakan E-Commerce | Universitas Bina Nusantara | 2018 |
| 9 | Pelatihan Penggunaan Social Media | Universitas Bina Nusantara | 2019 |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **PKM-KC**.

Jakarta, 15 Maret 2019

Dosen Pendamping,

(Alvina Aulia, S.Kom., M.T.I.)

**Lampiran 2.** Justifikasi Anggaran Kegiatan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Jenis Perlengkapan | Volume | Harga Satuan (Rp) | Nilai (Rp) |
| * PC | 6 | Rp.1,2jt | Rp.7,2jt |
| * Kabel roll(5m) | 2 | Rp.124.000 | Rp.248.000 |
| * Meja kerja | 1 | Rp.350.000 | Rp.350.000 |
| * Kursi plastic | 6 | Rp.26.000 | Rp.156.000 |
| SUB TOTAL (Rp) | | | Rp.7.639.000 |
| 2. Bahan Habis | Volume | Harga Satuan (Rp) | Nilai (Rp) |
| * Listrik (5 bulan) | 400 kw/h (33.3kw/h = 50.000) | Rp. 600.000 | Rp. 3.000.000 |
| * kantong plastik | 2 | Rp.5.000 | Rp.10.000 |
| * poster, catalog,company profile,flayer | 1/item | Rp.12.500 | Rp.50.000 |
| * makanan |  | Rp.60.000 | Rp.300.000 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| SUB TOTAL (Rp) | | | Rp.3.360.000 |
| 3. Perjalanan | Volume | Harga Satuan (Rp) | Nilai (Rp) |
| * Pulang-Pergi (6 anggota) | 13 kali | Rp.48.000 | Rp.624.000 |
| SUB TOTAL (Rp) | | | Rp.624.000 |
| 4. Lain-lain | Volume | Harga Satuan (Rp) | Nilai (Rp) |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| SUB TOTAL (Rp) | | |  |
| Total (Rp) | | | Rp.11.938.000 |
| Terbilang : Sebelas juta Sembilan ratus tiga puluh delapan ribu | | | |

**Lampiran 3.** Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama/NIM | Program Studi | Bidang Ilmu | Alokasi Waktu (jam/minggu) | Uraian Tugas |
| 1 | Andrew Michael Pujanata | Game Application and Technology | Game Development | 19 jam/minggu | Programmer and team koordinator |
| 2 | Herwin Santoso Ng | Game Application and Technology | Game Development | 19 jam/minggu | Programmer,  And art koordinator |
| 3 | Septesen | Game Application and Technology | Game Development | 19 jam/minggu | Art designer, Audio enginering |

<<KOP SURAT BINA NUSANTARA (Dapat diminta di jurusan)>>

**Lampiran 4.** Surat Pernyataan Ketua Pelaksana

**SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : …………………….

NIM : ……………………

Program Studi : …………………….

Fakultas : …………………….

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-KC saya dengan judul :

Dungeon Escape

yang diusulkan untuk tahun anggaran 2020 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas Negara.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mengetahui,  Wakil Rektor III  Bidang Kemahasiswaan  (Johan, S.Kom., M.M.)  D1582 |  | Jakarta, 15 Maret 2019  Yang menyatakan,  Andrew Michael Pujanata  2101632534 |

**Lampiran 5.** Gambaran Teknologi yang akan Diterapkembangkan

Asset

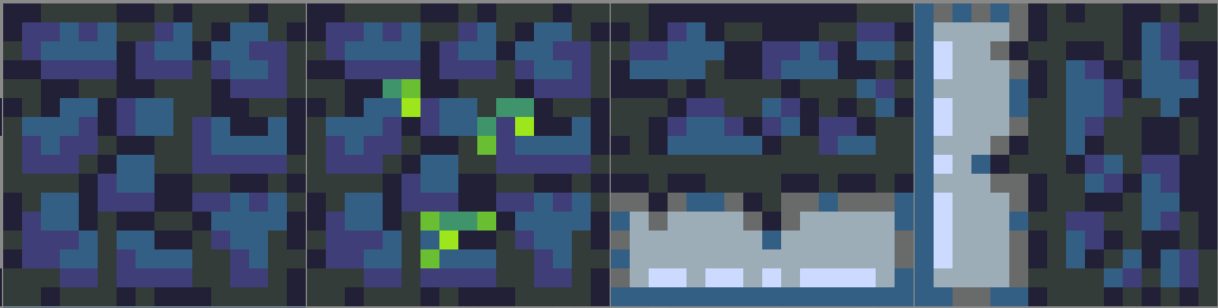
1. Character

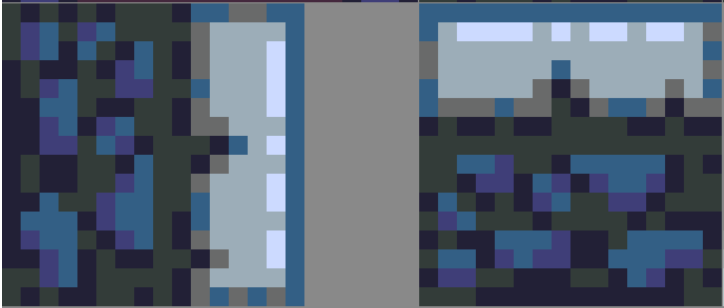


Karakter yang digunakan dalam game Dungeon Escape

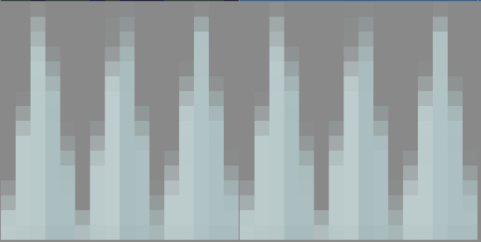
2. Tileset

A. Tiles



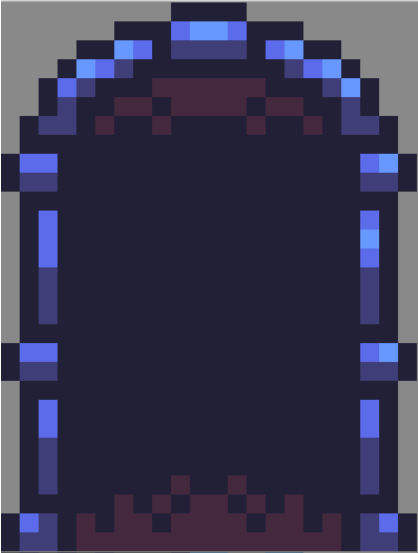


tiles yang digunakan untuk pijakan character



Trap yang digunakan di dalam game berupa spike, setelah mengenai spike character akan terkena damage, dan player akan kehilangan one life

B. Other



Pintu yang digunakan untuk berpindah stage



Player life



Logo Game / game title “Dungeon Escape”



Logo Company

**Penulisan Proposal:**

1. Seluruh template paling baru dapat diunduh di sini: <https://s.id/templatePKM>
2. Pedoman lengkap pembuatan proposal dapat diunduh di sini: <https://s.id/pedomanPKM>
3. Proposal PKM ditulis menggunakan huruf **Times New Roman** ukuran **12** dengan jarak baris **1,15 spasi** dan ukuran kertas **A-4** **margin kiri 4 cm, margin kanan, atas, dan bawah masing-masing 3 cm**.
4. Jumlah **halaman** untuk proposal PKM adalah **8-10 halaman (Bab I. Pendahuluan – Daftar Pustaka).**
5. **Halaman Sampul sampai dengan daftar isi** diberi nomor halaman dengan **huruf: i, ii, iii,.. dst yang diletakkan pada sudut kanan bawah.**
6. Halaman utama yang dimulai dari **Pendahulan sampai dengan halaman Lampiran** diberi halaman dengan angka **arab: 1, 2, 3, ...dst yang diletakkan pada sudut kanan atas.**
7. Dosen yang bisa didaftarkan adalah **dosen-dosen** yang telah memiliki **NIDN (Nomor Induk Dosen Nasional).** Silahkan konsultasikan ke PIC PKM Jurusan masing-masing apabila dosen Anda tidak memiliki NIDN.
8. Khusus untuk **halaman pernyataan ketua peneliti**, halaman diprint di kop surat BINUS terbaru dengan margin atas 4cm, margin kiri 4cm, margin kanan 3cm, dan margin bawah 3cm. Tanda tangan ketua kelompok pada halaman tersebut harus di atas materai Rp. 6.000 yang berlaku.

**Pendaftaran Melalui Web**:

1. **Panduan pengunggahan proposal** dapat diunduh di sini: <https://s.id/panduanPKM>
2. **Pengumpulan Proposal** dilakukan di: <http://simbelmawa.ristekdikti.go.id/>
3. File yang dikumpulkan adalah 1 (satu) file berbentuk **PDF** yang sudah berisi hasil **scan** halaman-halaman yang perlu ditandatangani, dan sudah **ditandatangani lengkap**.
4. File proposal baru dapat diunggah setelah semua isian yang perlu dilengkapi sudah lengkap (Tab ***Identitas*, *Anggota*, dan *Luaran***)
5. Untuk Pengisian **Luaran**, sebutkan luaran-luaran apa saja yang dihasilkan dari kegiatan Anda. Misal: Model, Prototype, Artikel Ilmiah, Buku, Laporan Akhir, Rumusan Kebijakan, dsb.