



Proposal

GemasTIK



Parade **NUSANTARA**

Kelompok LuSuMaSik

By :

- 1. Junian Triajianto**
- 2. Kukuh Hannugroho**
- 3. Sandi Rizky K**
- 4. Taufan Ardi Arafat**
- 5. Toni Candra K**



Judul Game

“Parade Nusantara”

Abstraksi Game

Game ini merupakan game petualangan. Di mulai dari perjalanan seorang mahasiswa/mahasiswi yang bertekad untuk memajukan budaya Indonesia, namun dia melihat daerah sekitarnya tidak menampilkan sosok budaya daerah tersebut. Dia yakin daerah -daerah yang lain juga seperti itu. Hal itulah yang menyebabkan budaya Indonesia tidak maksimal dimata Internasional.

Dia melakukan penelitian sosial diberbagai daerah, ternyata generasi muda saat ini kurang tahu bahkan tidak tahu tentang budayanya sendiri padahal mereka tinggal didaerah tersebut. Sebenarnya beberapa orang ditiap-tiap daerah mempunyai keinginan untuk menggunakan budaya mereka dan mengembangkannya namun, kurangnya pengetahuan tentang budaya mereka sendiri merupakan penyebab utama.

Hal inilah yang melandasi dia melakukan perjalanan keberbagai daerah untuk menyelamatkan budaya Indonesia. Dia melakukan perjalanan dimulai dari kota Surabaya. Di kota tempat dia tinggal tersebut, dia menemukan berbagai permasalahan. Banyak orang yang tidak bisa memasak masakan daerah khas mereka, tidak mengerti senjata khas, tidak bisa membuat baju adat mereka sendiri. Untuk itulah dia menolong orang-orang tersebut, berharap budaya di daerah tersebut mulai bangkit. Setelah permasalahan di suatu kota selesai, dia melanjutkan perjalanannya ke kota-kota lainnya. Dia berharap setelah dia melakukan perjalanan yang panjang, budaya Indonesia mulai bangkit dan mempunyai karakter tersendiri dimata Internasional.

Skenario dan tujuan game

- Skenario

Pertama Game masuk diminta memilih Gender, untuk story mode (fungsi story mode

untuk melengkapi galeri - galeri kebudayaan yang ada pada Indonesia)

Setiap Masuk Daerah yang baru akan ditampilkan keunggulan atau kekhasan daerah tersebut, seperti makanan khas, bangunan bersejarah, baju adat, hewan khas, rumah adat, senjata khas, disertai setting lagu sesuai dengan daerah tersebut.

Setiap daerah terdapat seperti tempat budaya (museum) ataupun galeri dari budaya-budaya yang ada pada daerah tersebut. Akan tetapi penduduk sekitar setidaknya ada seorang yang meminta pertolongan dimana setiap pertolongan tersebut membutuhkan bantuan kita sebagai User, dan sebagai timbal baliknya kita bisa mendapatkan sesuatu dari orang yang meminta pertolongan tersebut.

- semisal berada pada misi daerah madura : ada seseorang peternak sapi (karapan sapi) yang membutuhkan clurit untuk memotong rumput untuk memberi makan sapi, akan tetapi clurit miliknya telah usang, dia pun kebingungan. Pada game ini kita sebagai User diminta untuk membantu orang tersebut membuatkan Clurit baru atau melakukan Upgrade seperti yang diinginkan peternak tersebut. Jika misi terselesaikan dengan baik maka peternak tersebut memberikan akses kepada User untuk menggunakan Susu hasil perahan Sapi maupun dagingnya untuk memenuhi (membantu) misi-misi kedepannya.

Surabaya

Rumah awal player ini berada pada daerah tengah Surabaya (Tugu Pahlawan), kemudian dia ingin mengunjungi museum yang berada pada daerah Surabaya. Disana ia berbicara dengan penjaga museum, akan tetapi penjaga museum itu merasa sedih karena nilai-nilai kebudayaan pada daerah Surabaya-nya sendiri mulai menghilang, setelah panjang mengobrol akhirnya player dapat memilih tetap akan melihat-lihat museum atau keluar dari museum. Ketika keluar dari museum tersebutlah pertualangan tersebut akan dimulai, misi pertama ada pada seorang yang mondar mandir didepan museum (First Quest).

Dia seorang pengangguran yang bingung mencari pekerjaan, setelah mengobrol ia ingin bermaksud untuk bejualan Lontong Balap akan tetapi dia tidak mengetahui resep dari lontong balap tersebut. Dan akhirnya Player membuat keputusan untuk membantu orang tersebut.

1. Cara yang dapat ditempuh : Jika memang Player mengetahui bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat Lontong Balap, Player bisa memasaknya dirumah sendiri dengan menggunakan bahan-bahan yang dapat dibeli di toko sekitar Surabaya. Setelah itu serahkan Hasil Masakan tersebut pada Orang tersebut. (FIN) Next Mision.
2. Cara yang lain : Jika kita tidak mengetahui resep-resep yang dibutuhkan untuk masaknya tersebut, kita dapat menanyakan pada penduduk-penduduk lain yang ada pada daerah sekitar Surabaya. Setelah dapat resep dapatkan bahan kemudian masak dan berikan kepada orang tersebut.

Aceh

Player tiba di Aceh dengan pesawat, Player berkeinginan untuk mengunjungi kerabatnya yang habis terkena bencana tsunami. Kerabatnya menceritakan tentang bencana tsunami dan dampak - dampaknya terhadap penduduk Aceh. Untuk membangkitkan semangat dan mengembalikan moral penduduk Aceh, kerabatnya ingin mengadakan festival kebudayaan, untuk itu dia meminta bantuan Player untuk mencari penari - penari seudati karena dia masih banyak pekerjaan.

Player pun berkeliling Aceh untuk mencari penari - penari tersebut, dan akhirnya Player mendapatkan informasi bahwa ada sebuah sanggar tari sewudati yang masih aktif, namun sanggar tersebut terletak pada daerah yang terkena bencana tsunami terparah.

Player akhirnya sampai pada daerah tersebut, ditempat tersebut ada orang yang mengetahui keberadaan sanggar tersebut. Namun sebelumnya ia meminta bantuan Player untuk membangun rumah - rumah sementara untuk korban - korban bencana. Setelah membantu, Player akhirnya menemukan sanggar dan para penari - penari tersebut tapi para penari tersebut tidak mau menemui player jika player tidak bisa menari tarian sewudati. Akhirnya player pun belajar menari dari orang yang berada di dekat sanggar tersebut.

Setelah bisa menari, player menemui para penari itu lagi, dan akhirnya mereka menerima dan misi pun selesai.

Jogja

Di kabupaten Bantul jogjakarta terdapat seseorang yang sedang kebingungan yang bernama Pak Joko. Setelah ditanya, ternyata beberapa tahun yang lalu di daerah tersebut terjadi gempa yang cukup dashyat. Untungnya keluarga Pak Joko semuanya selamat. Namun hingga kini Pak Joko kebingungan, rumah Pak Joko hancur dan sampai saat ini belum dibangun kembali. Setelah ditanya kembali, ternyata Pak Joko tidak bisa membangun rumahnya karena Pak Joko tidak tahu konstruksi bangunan rumah sebelumnya yaitu rumah Joglo peninggalan almarhum Ayahnya. Dahulu, yang membangun rumah tersebut adalah kakek beliau yang masih sangat kental dengan budaya Jogja, namun sekarang rumah warisan tersebut hancur dan tidak bisa dibangun dikarenakan Pak Joko tidak tahu konstruksi rumah Joglo.

Namun, kakek beliau pernah berwasiat bahwa dia mempunyai anak didik yang ahli merancang rumah Joglo layaknya beliau. Namanya Roko, anak didik kakek Pak Joko tersebut. Roko tidak diketahui tempat tinggalnya, namun setelah bertanya-tanya penduduk setempat, Roko bertempat tinggal di daerah Sleman.

Setelah berkeliling daerah Sleman dan bertanya pada warga sekitar akhirnya ketemulah rumah Roko, namun Roko tidak di rumah. Adiknya mengatakan bahwa Roko sering menghabiskan waktu di malioboro, maklum dia cari sampingan sebagai penjual cinderamata khas daerah Jogja seperti miniatur rumah Joglo, batik Jogja, miniatur delman, dsb. Akhirnya ketemulah Roko,...

Diceritakan semua permasalahan Pak Joko, akhirnya Roko mau membantu dengan ikhlas karena kakek beliau adalah guru yang sangat baik bagi Roko. Roko membuat rancangan rumah Joglo yang lebih bagus dari rumah milik Pak Joko sebelumnya, setelah itu diserahkan kepada tukang untuk membuat rumah Joglo tersebut di daerah tempat tinggal Pak Joko yakni di Bantul.

Pak Joko sangat berterima kasih karena telah dibantu membangun rumahnya kembali. Bersambung,....

Jakarta

Di Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Jakarta pada saat jalan-jalan terdapat penjaga TMII yang sedang bersedih bernama Pak Tarno.

Setelah ditanya, ternyata salah satu miniatur rumah adat rusak yakni rumah adat Jakarta sendiri. Pak Tarno sangat kebingungan karena Pak Tarno tidak tahu cara membuat miniatur rumah adat tersebut padahal besok akan ada festival di TMII dan pastinya pengunjungnya akan banyak sekali beserta orang-orang penting yang datang.

Setelah bertanya-tanya kepada orang-orang sekitar untuk menolong Pak Tarno, ternyata ada seseorang yang mahir dalam membuat miniatur rumah adat. Seseorang tersebut biasanya berada disekitar monas sersya berjualan miniatur. Ketemulah seseorang tersebut bernama Pak Romo. Pak Romo bisa membantu membuatkan miniatur rumah adat tersebut dengan biaya Rp xxx.xxx,-

Setelah miniatur selesai dibuat diberikan kepada Pak Tarno sang penjaga TMII, Pak Tarno sangat senang karena pekerjaannya telah selesai dna besok sudah siap untuk memulai festival. Bersambung,...

- Tujuan

Game ini mengingatkan kembali kepada Player mengenai kebudayaan-kebudayaan yang ada pada beberapa daerah sehingga Player mengetahui & bangga budaya-budaya tersebut milik Indonesia Tercinta dimana Negeri yang kaya akan budaya.

Target pengguna game

Usia : semua umur
Gender : laki-laki/perempuan
Pendidikan : semua kalangan

Deskripsi teknologi yang digunakan

Bahasa pemrograman : Microsoft Visual C# 2008 Express Edition
Game Engine : Microsoft XNA 3.1
Sistem Operasi : Windows XP SP2, SP3, Windows Vista.
Controller : mouse, keyboard
Processor : Pentium III
RAM : 128MB

Desain karakter dalam game

Dalam game ini memiliki 2 karakter yang dapat di pilih oleh User,

- a. Karakter Laki-Laki (mengenakan baju formal, memiliki 4 arah gerakan disertai langkah kaki)
- b. Karakter Perempuan (mengenakan baju formal, memiliki 4 arah gerakan disertai langkah kaki)



Desain Level

Memiliki 3 Level :

1. Easy
2. Medium
3. Hard

Tiap level memiliki perbedaan seperti halnya alokasi waktu dalam sekali penyelesaian Quest (Job Timming) makin tinggi level akan semakin dituntut kedisiplinannya (semakin sedikit waktu yang diberikan) akan tetapi Point (Keuntungan) yang didapat akan lebih besar dari pada level yang lebih rendah.

Biaya hidup baik makan yang dikonsumsi hingga transportasi yang digunakan semakin mahal seiring dengan peningkatan level.