**­GDD (GAME DESIGN DOCUMENT)**

**GAME EDUKASI TENTANG BELAJAR MENGENAL HURUF HUJAIYAH**

****

Disusun Oleh :

Arif Cahya Prananda (A11.2017.10132) **DESAINER**

Andrean Dwi Wibowo (A11.2017.10146) **DESAINER**

Kevin Indra Mahendra (A11.2017.10325) **PROGRAMER**

Adis Wing Kasenda (A11.2017.10316) **PROGRAMER**

Rio Naufal Rasyad (A11.2017.10321) **ARTIST**

Ardhika Rafi Pratama (A11.2016.09841) **ARTIST**

**UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO**

**KOTA SEMARANG**

**2019**

DAFTAR ISI

[**BAB 1 PENDAHULUAN** **3**](#_Toc16245_WPSOffice_Level1)

[JUDUL GAME 3](#_Toc3321_WPSOffice_Level2)

[LATAR BELAKANG 3](#_Toc31841_WPSOffice_Level2)

[TUJUAN GAME 3](#_Toc21902_WPSOffice_Level2)

[**BAB 2 GAMBARAN FIRUR GAME** **4**](#_Toc3321_WPSOffice_Level1)

[GENRE 4](#_Toc10186_WPSOffice_Level2)

[GAMBARAN UMUM FITUR 4](#_Toc23548_WPSOffice_Level2)

[PLATFORM 4](#_Toc12835_WPSOffice_Level2)

[TARGET AUDIENCE 4](#_Toc15654_WPSOffice_Level2)

[DUKUNGAN SUARA 5](#_Toc680_WPSOffice_Level2)

[**BAB 3 CERITA** **6**](#_Toc31841_WPSOffice_Level1)

[OUTLINE 6](#_Toc4530_WPSOffice_Level2)

[**BAB 4 KARAKTER** **7**](#_Toc21902_WPSOffice_Level1)

[KARAKTER GAME 7](#_Toc19542_WPSOffice_Level2)

[DESKRIPSI OBJEK-OBJEK GAME 7](#_Toc4559_WPSOffice_Level2)

[CAMERA 7](#_Toc6947_WPSOffice_Level2)

[DUKUNGAN PEMAIN 7](#_Toc1051_WPSOffice_Level2)

[GAME PLAY 7](#_Toc17354_WPSOffice_Level2)

[**BAB 5 STAGE** **8**](#_Toc10186_WPSOffice_Level1)

[STAGE / LEVEL 8](#_Toc14509_WPSOffice_Level2)

[SISTEM SKOR / MENANG-KALAH 8](#_Toc4897_WPSOffice_Level2)

[ALUR MENU 8](#_Toc6555_WPSOffice_Level2)

# BAB 1 PENDAHULUAN

## JUDUL GAME

****

## LATAR BELAKANG

Belajar mengucap huruf hijaiyah membantu mengasah kecerdasan anak dengan cara mencari huruf Hijaiyah yang di kemas dalam permainan ***HIJAIYAH ADVENTURE*** seperti permainan petualangan mencari sebuah harta karun dalam sebuah game. Dalam permainan ini merupakan permainan edukasi yang menyenangkan dan mudah dimainkan karena tidak membutuhkan alat atau benda khusus untuk memainkannya.

## TUJUAN GAME

## Tujuan kami dalam pembuatan game ini adalah:

1. Menghibur sekaligus belajar.
2. Melatih mengingat huruf dan mengucap huruf hijaiyah.
3. Tidak kalah hebat. (rencana juga akan dibuat puzzle kalimat surat- surat dalam alquran) supaya membantu belajar menulis huruf hijaiyah .
4. Memberikan inovasi baru bagi dunia game development di Indonesia, bahwa game *Hijaiyah Adventure* ini sangan bermanfaat bagi anak usia 5-10 tahun.
5. Dapat dibuat menjadi game yang menarik dan Mengedukasi .

# BAB 2 GAMBARAN FITURE GAME

## GENRE

(Education)

## GAMBARAN UMUM FITURE

* 2D game
* Third person view
* Single player
* Fixed camera view
* 800 x 600 screen
* Dynamic music and feedback
* Visual Feedback

## 

## PLATFORM

Game ini dikhususkan untuk mobile : Android

**TARGET AUDIENCE**

Demografis

: Menargetkan pemain dengan umur :

Primer : Untuk orang yang berusia 5-10 tahun.

Sekunder : Untuk orang yang berusia lebih dari 10 tahun.

Geografis : Seluruh masyarakat

Primer : Untuk masyarakat Indonesia.

Sekunder : Untuk masyarakat Mancanegara.

Perilaku : Permainan yang sangat cocok untuk membatu anak dalam belajar mengenal huruf hijaiyah, mengingat huruf Hijaiyah dan mengucap huruf hijaiyah.

*Game* ini ber-*genre* edukasi. Jenis kelamin yang dapat memainkan game ini adalah laki–lakidan perempuan.

**DUKUNGAN BAHASA**

Bahasa yang digunakan di dalam game menggunakan C#

**DUKUNGAN SUARA**

Suara musik atau efek game yang akan digunakan music anak-anak dan suara huruf hijaiyah.

# BAB 3 CERITA

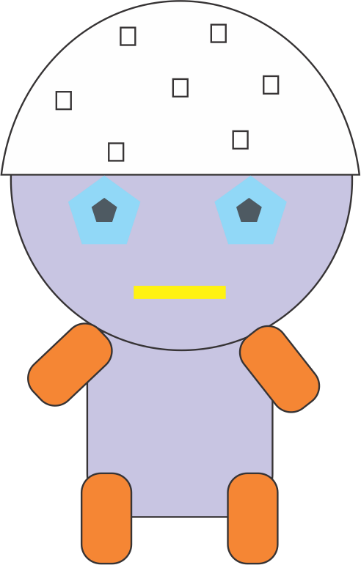
## OUTLINE

Pada suatu hari ada anak berusia 7 tahun bernama Joshua, dia merasa kurang pandai dalam mengucap huruf hijaiyah. Dengan keinginannya yang kuat untuk belajar maka, Pada suatu ketika Joshua menemukan permainan yang dapat membantunya dalam belajar huruf hijaiyah menjadi lebih pintar, ini adalah kali pertama Joshua merasa senang dalam belajar. Joshua juga berpendapat bahwa game ini sangat seru sekali tidak hanya belajar mengucap, Joshua juga merasa seperti anak yang sedang berpetualang mencari harta karun berupa huruf hijaiyah di dalam berbagai rintangan dan level yang sangat sulit.

# BAB 4 KARAKTER

## KARAKTER GAME (Menjelaskan Karakter, Huruf Hijaiyah dan Atribut lain)

* 1. Joshua (Player)



* 1. Huruf Hijaiyah

* 1. Atribut lain

## DESKRIPSI OBJEK-OBJEK GAME

Objek background : background akan menggambarkan tempat atau suasana yang indah dan juga keren.

Objek Rintangan : rintangan akan berupa sepert ada jurang, ada duri-duri yang mengenai player dll.

Objek asesoris : berupa pepohonan dan bebatuan,

Object pintu, untuk berpindah level setelah level sebelumnya telah di selesaikan. .

## CAMERA

Dukungan kamera 2D.

## DUKUNGAN PEMAIN

Single player tetapi terdapat pvp secara online, atau offline.

## GAME PLAY & MECHANIC

Game Play

Misi utama yang harus di lakukan pemain adalah mencari huruf hijaiyah sesuai dengan tingkat kesulitan maupun rintangan pada masing-masing level dan menyelesaikannya dengan sampai di garis terakhir.

Pergerakan

Pengendali (Control) yang mudah di gunakan dan di pahami

Kontrol Player :

→ Arah panah Kanan = Player maju ke depan

← Arah panah Kiri = Player mundur/kebelakang

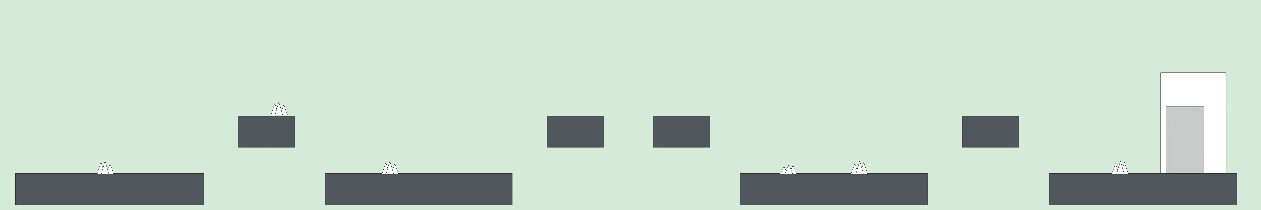
↑ Arah panah Atas = Player melompat/naik tangga

# BAB 5 STAGE

## STAGE / LEVEL

Setiap Level yang akan pemain lewati dalam pencarian huruf hijaiyah akan berbeda dan rintangannya juga akan bertambah sulit.

LEVEL :

1. Level 1
2. Level 2
3. Level 3

## SISTEM SKOR / MENANG-KALAH

Skor akan di dapat seletah berhasil mencari beberapa huruf yang player temukan dalam berbagai rintangan yang harus player lewati.

Jika player bisa melewati berbagai rintangan dan memenuhi tantangan yang berlaku, maka player di katakan menang. Dan jika player terjatuh atau terkena rintangan maka player di katakan kalah dan akan kembali ke rintangan awal.

INTERFACE :

**ALUR MENU**

Alur menu user interface dalam game:

