

LAPORAN KEMAJUAN PROJECT GAME

Bring Back the Nature



Anggota Kelompok :

Arifian Saputra	2001020029 (Ketua)
Agnes Gabriella Manik	2001020043 (Anggota)
Farida Sholekhah	2001020042 (Anggota)
Samuel Miskan Hanock	2001020037 (Anggota)
Sha Nia Siahaan	2001020021 (Anggota)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI

Tahun 2022

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
BAB I - KONSEP GAME	2
1.1 Konsep Game	2
1.2 Aturan bermain	2
BAB II - SKETSA DESAIN	4
2.1 Sketsa desain karakter	4
Karakter utama	4
Karakter pendukung	4
2.2 Sketsa objek, item, tools	5
Makanan	5
Objek	6
Benih	6
Tantangan Dalam Game	6
2.3 Sketsa peta	7
Desain peta	7
2.4 Storyboard	7
BAB III - TIME PLAN DAN PEMBAGIAN TUGAS	9
3.1 Pembagian Tugas	9
3.2 Penanggung Jawab Tiap Bagian	9
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	10

BAB I - KONSEP GAME

1.1 Konsep Game

Seorang anak yang terdampar di sebuah pulau memiliki misi untuk menyelamatkan wilayah tempat tinggalnya yang berada di pulau lain dengan cara menanam 5 benih ajaib yang bisa memulihkan lingkungan sekitar dari limbah beracun yang berbahaya bagi sekitar. Ia harus menemukan benih-benih tersebut dengan mengikuti petunjuk dari sebuah buku yang ikut terdampar bersamanya, buku itu berisi nama-nama benih, jenis, dan lokasi. Namun dalam menuntaskan misi, ia harus berhati-hati karena sepanjang perjalanan terdapat rintangan dan jebakan yang tidak terduga akibat kekacauan di sebagian besar wilayah pulau-pulau tersebut.

1.2 Aturan bermain

Permainan ini bergenre *survival* dan juga *adventure* yang berisi tantangan yang berbentuk jebakan yang dapat mengurangi *health point* pemain. Berikut aturan bermain game *Bring Back the Nature* :

- a. Pemain harus menghindari jebakan yang dibuat, seperti : gas beracun, duri di tanah, api, lumpur hidup.
- b. Sebelum mengambil benih, pemain harus mengerjakan *task* yang diberikan oleh penjaga benih.
- c. Sebelum menanam benih ajaib, pemain harus membersihkan ladang yang akan ditanami benih ajaib.
- d. Pemain diberikan *health point* sebanyak 100 HP. untuk menambah *health point*, pemain harus memakan buah tertentu dengan nilai *health point* yang berbeda.

No	Nama Buah	Nilai (HP)
1	Anggur	+10 HP
2	Apel	+20 HP
3	Semangka	+35 HP

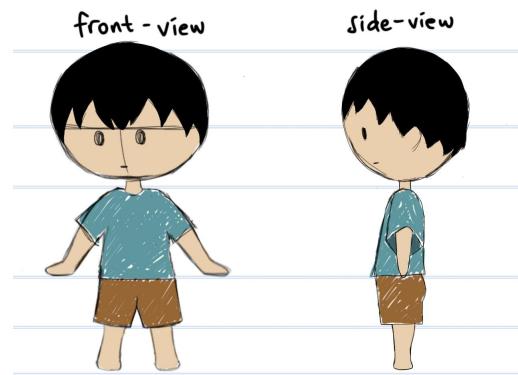
- e. Pemain dinyatakan menang jika berhasil menanam 5 benih ajaib di ladang yang tepat.
- f. Pemain dapat melakukan *checkpoint* di tempat tertentu agar jika kalah dapat *respawn* di tempat *checkpoint*.
- g. Pemain dapat menyimpan kemajuan permainan di tempat terakhir pemain melakukan *checkpoint*.

BAB II - SKETSA DESAIN

2.1 Sketsa desain karakter

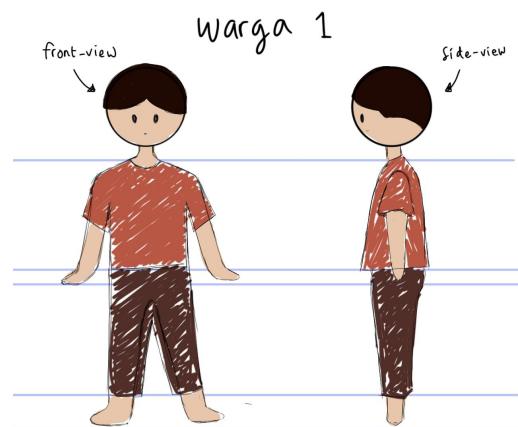
- Karakter utama

- Bolang, seorang anak yang terdampar di pulau antah berantah.

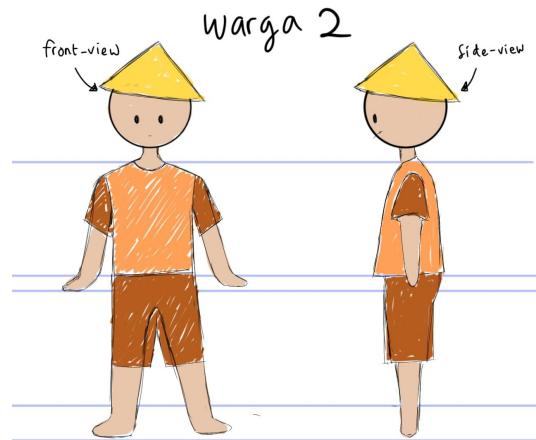


- Karakter pendukung

- Warga 1



- Warga 2



- Warga 3



2.2 Sketsa objek, item, tools

- Makanan

- Anggur



- Apel

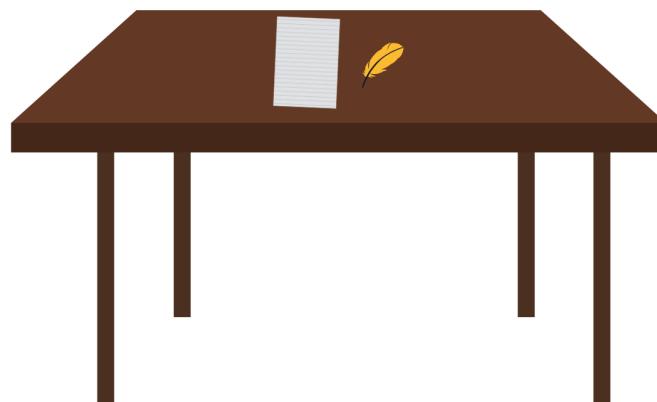


- Semangka



- **Objek**

- Tempat *checkpoint/save game*. (Meja dengan kertas dan pena di atasnya).



- **Benih**

- Sebuah objek yang harus ditemukan untuk menyelesaikan game ini



- **Tantangan Dalam Game**

- Gas berbahaya



- Gas berbahaya



- Duri berbahaya



- Benih di dalam jebakan

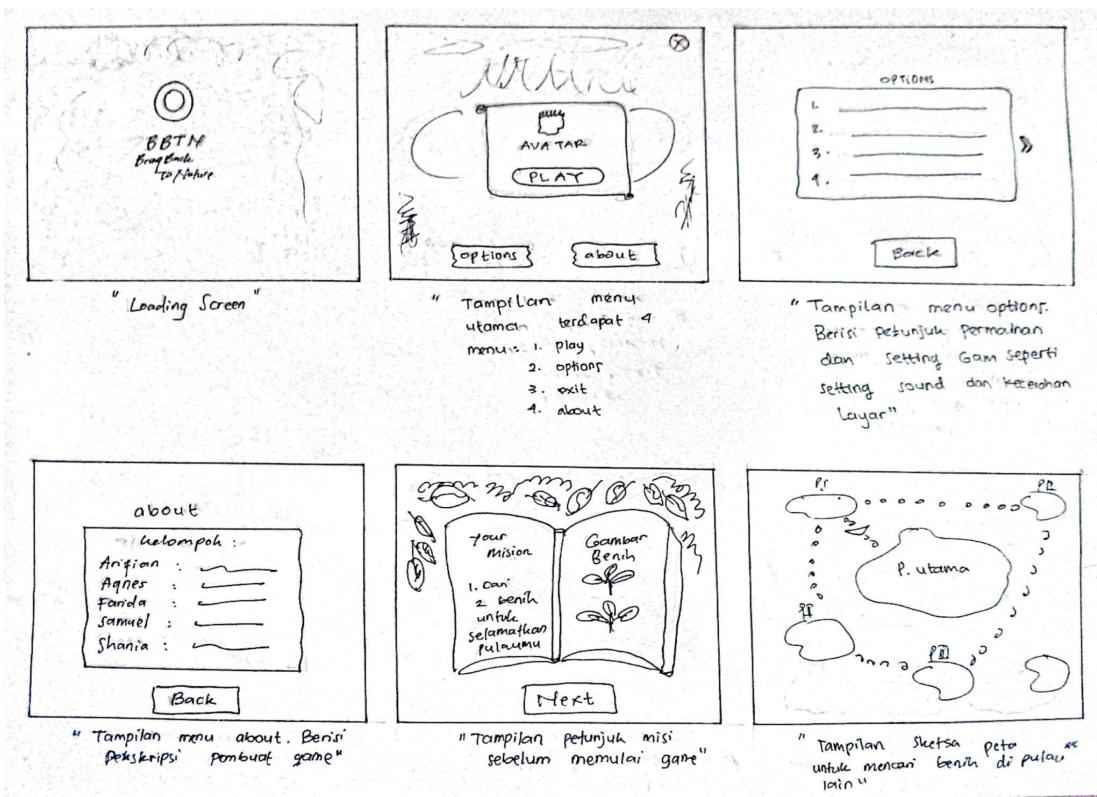


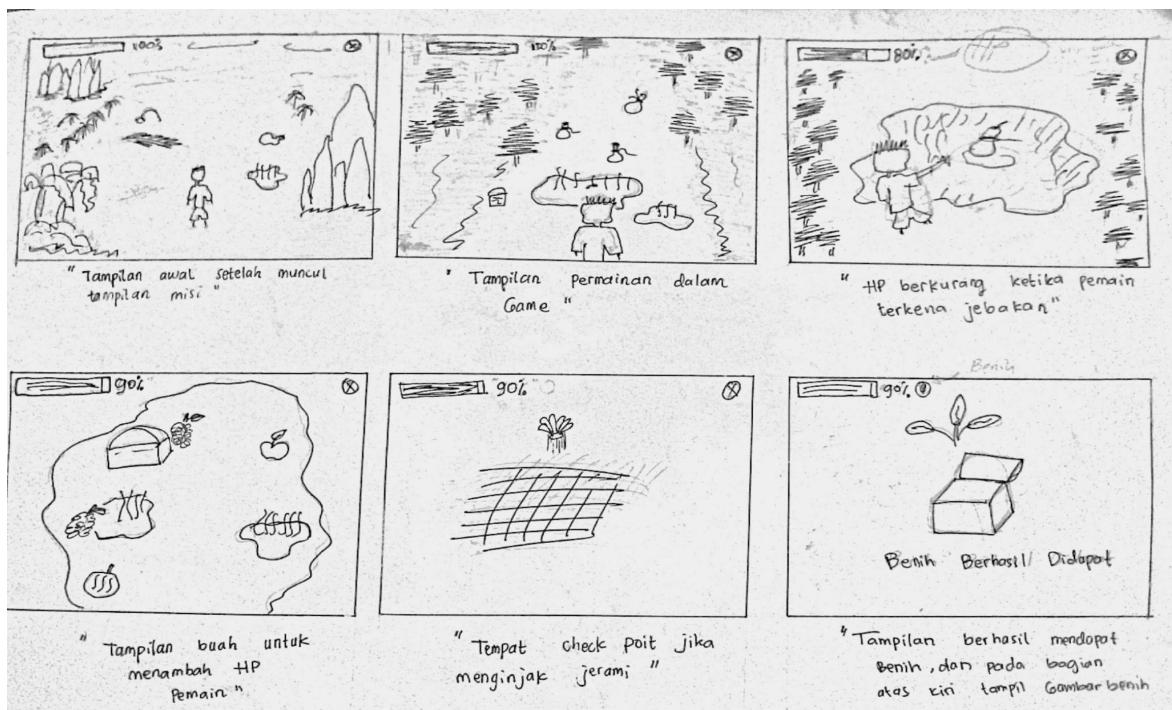
2.3 Sketsa peta

- Desain peta

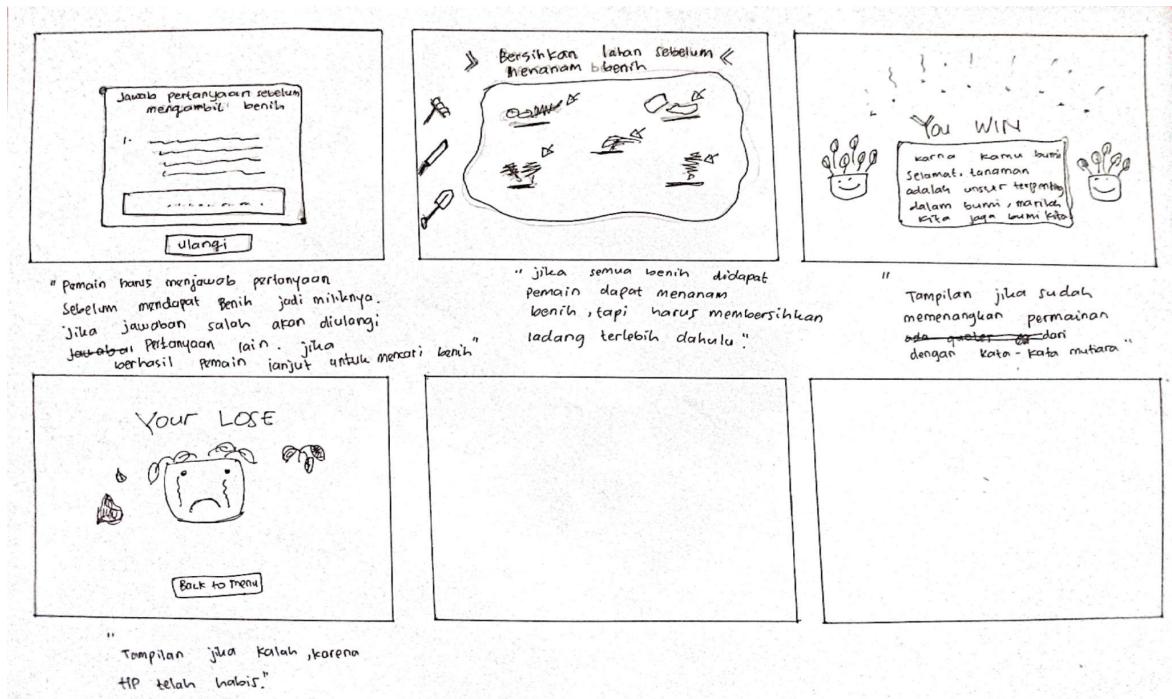


2.4 Storyboard





© 2014 Google Creative Lab



© 2014 Google Creative Lab

BAB III - TIME PLAN DAN PEMBAGIAN TUGAS

3.1 Pembagian Tugas

Pembagian tugas dalam kelompok ini dilakukan dengan cara membagi per divisi untuk bagian pengerjaan, yaitu pada bidang *storyboard* yang mencakup alur cerita utama serta penentuan nama karakter dan nama tempat dan lainnya, bidang desain dan sketsa, bidang coding dan pemrograman siklus permainan dan perilaku karakter dan terakhir bidang desain 3D *terrain* dan *environment*.

- **Alur cerita utama**

Dikerjakan bersama oleh : Diskusi dengan semua anggota kelompok.

- **Kesepakatan nama judul permainan dan karakter serta tempat**

Dikerjakan bersama oleh : Diskusi dengan semua anggota kelompok.

- **Desain dan sketsa**

Dikerjakan bersama oleh : Agnes Gabriella Manik, Farida Sholekhah, Sha Nia Siahaan.

- **Coding dan pemrograman siklus permainan dan perilaku karakter**

Dikerjakan bersama oleh : Arifian Saputra, Samuel Miskan Hanock, Sha Nia Siahaan.

- **Desain 3D terrain dan environment**

Dikerjakan bersama oleh : Arifian Saputra, Samuel Miskan Hanock.

3.2 Penanggung Jawab Tiap Bagian

- Arifian Saputra : Penanggung jawab bagian Coding, Desain 3D terrain dan environment. Kontributor storyboard.
- Sha Nia Siahaan : Penanggung jawab bidang sketsa dan desain karakter, coding dan kontributor storyboard.
- Farida Sholekhah : Penanggungjawab bidang storyboard dan kontributor sketsa dan desain karakter.
- Agnes Gabriella Manik : Kontributor di bidang storyboard, desain karakter dan sketsa.
- Samuel Miskan Hanock : Kontributor dalam bidang desain 3D terrain dan environment serta kontributor dalam storyboard.

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Kami yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arifian Saputra

NIM : 2001020029

Nama : Agnes Gabriella Manik

NIM : 2001020043

Nama : Farida Sholekhah

NIM : 2001020042

Nama : Samuel Miskan Hanock

NIM : 2001020037

Nama : Sha Nia Siahaan

NIM : 2001020021

Menyatakan bahwa permainan kami yang berjudul “Bring Back the Nature” adalah **orisinal** hasil karya dan buah pemikiran kami sendiri dan tidak menggunakan aset dan karya orang lain di dalamnya tanpa izin selain dari aset-aset yang bersifat *non-royalty (free to use/open source)* dan siap menerima konsekuensi jika terdapat hal yang melanggar aturan seperti terbukti menggunakan aset serta karya orang lain tanpa seizin pemiliknya dan terbukti melanggar hak cipta sesuai undang-undang yang berlaku.



(Arifian Saputra)



(Agnes Gabriella Manik)



(Farida Sholekhah)



(Samuel Miskan Hanock)



(Sha Nia Siahaan)