

**PROPOSAL
PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN
JALU : THE LOST QUEEN**



Disusun Oleh :

Arsal Fadillah

201524036

Mochammad Zidan Al-Baihaqi

201524053

Nuno Alwi Azimah

201524057



**POLITEKNIK NEGERI BANDUNG
2021**



1. Latar Belakang

Video Game atau dalam Bahasa Indonesia Permainan Video adalah jenis permainan yang dimainkan menggunakan alat berupa komputer yang memiliki tampilan video. Gim pertama diciptakan oleh seorang profesor untuk keperluan penelitian mereka pada tahun 1950. Sejak saat itu, game semakin berkembang seiring dengan berkembangnya komputer. Era 80-an menjadi lonjakan kepopuleran gim pada saat itu berkat semakin canggihnya komputer, sehingga pada saat itu gim-gim berbasis video seperti game konsol semakin populer.

Seiring berkembangnya zaman, konsep dari sebuah gim pun berubah. Tadinya, hanya berupa permainan untuk mengusir kebosanan, berubah menjadi media penyampaian cerita yang baru. Sama halnya dengan film, gim kerap menghadirkan cerita yang tidak kalah menarik yang mengandung pesan didalamnya.

Stereotipe masyarakat pada gim awalnya cenderung buruk karena ketika anak-anak bermain gim, mereka bisa lupa waktu. Meskipun demikian, gim sebagai media penyampaian informasi dinilai lebih menarik daripada buku-buku yang diberikan oleh sekolah. Sehingga penyampaian nilai-nilai kehidupan dalam gim pun bisa dibilang cukup efektif.

Maka dari itu, pembuatan gim dengan cerita yang menarik dan penyajian yang seru akan menjadi fokus kami dalam menyampaikan nilai-nilai kehidupan yang ingin kami sampaikan. Siapa saja diperbolehkan bermain gim, tidak terpaut oleh usia, kalangan, bahkan gender. Karena sifat gim yang universal ini pula, penyampaian nilai-nilai kehidupan melalui gim dapat disampaikan secara menyeluruh tanpa pandang bulu.

2. Tujuan Pengembangan Aplikasi Permainan

Adapun tujuan diciptakan dan dikembangkannya aplikasi permainan ini adalah :

- Memberi hiburan yang positif pada pengguna
- Mengedukasi para pengguna tentang betapa pentingnya saling tolong menolong dalam kebaikan
- Memberi pengalaman bermain aplikasi permainan yang berbeda dengan aplikasi permainan yang sudah ada.

3. Manfaat Pengembangan Aplikasi Permainan

Aplikasi permainan yang dikembangkan ini akan memberi manfaat baik bagi pengguna maupun developernya itu sendiri. Untuk pengguna manfaat yang bisa didapat antara lain :

- Rasa stress, bosan atau jenuh dapat hilang
- Mengetahui istilah-istilah yang baru
- Rasa saling menolong akan tercipta
- Mengetahui arti nama dari kebudayaan sunda kuno melalui penamaan para tokoh dalam gim.

Sedangkan untuk pihak developer manfaatnya antara lain :

- Skill membuat dan mengembangkan game bertambah
- Nilai portofolio bertambah
- Skill kerjasama tim bertambah

4. Deskripsi Aplikasi Permainan

4.1. *High Concept Statement*

Gim Mario Bros, bisa dibilang gim dengan genre *Platform* terpopuler sepanjang masa. Konsep gimnya yang sederhana dan mudah dimengerti mengundang banyak pemain dari berbagai kalangan memainkan game ini, bahkan hingga saat ini game variasi dari Mario Bros., Mario 64, masih menjadi salah satu game top yang dimainkan oleh para *streamer* di *Twitch*. Hal ini menginspirasi kami untuk membuat game genre *Action Platform*, bedanya hanya pada tantangan yang dihadapi lebih bersifat aksi. Kami tidak hanya memikirkan genre gimnya saja, kami memadukan konsep gim dengan cerita yang menarik dan tersirat pesan-pesan di dalamnya.

4.2. *Story Game*

Adikama Jalu Digjaya adalah seorang tentara Kerajaan Sundanese, setidaknya sampai kerajaan menuduh Ayahnya mencuri harta kerajaan dan menghukum matinya. Sejak saat itu, Jalu adalah seorang tentara bayaran yang andal. Kemampuannya dalam berperang tak perlu dipertanyakan kembali, dari seorang tentara mulia yang membela bendera di dadanya sampai menjadi seorang tentara yang membela pihak manapun yang mampu membayarnya. Tidak bisa

disalahkan, Kerajaan Sundanese telah menghancurkan hidupnya. Dahulu, dia punya seorang Ayah, tetapi tidak lagi.

Suatu hari, Putri Atisaya, anak dari Raja Rakha Nataprawira, Raja Kerajaan Sundanese, diculik oleh seorang raksasa Karuwa bernama Dursa dan dibawa ke Kerajaan Karuwa, kerajaan para raksasa.

Banyak rintangan yang harus dilewati untuk mencapai Kerajaan Karuwa. Tidak satupun dari tentara kerajaan yang berhasil melewatinya. Satu nama yang terlintas di pikiran Sang Raja untuk menyelamatkan Putri, siapa lagi kalau bukan seorang tentara bayaran terkuat, Jalu.

Dengan merendahkan harga dirinya, raja datang meminta Jalu untuk menyelamatkan putrinya. Tentu saja Jalu tidak menerima begitu saja permintaan Sang Raja. Karena dengan bayaran apapun, Sang Raja tidak bisa mengembalikan nyawa Ayahnya.. Setelah konflik antara Raja dan Ucok, Raja menawarkan bayaran yang mungkin setimpal dengan kesalahan yang dilakukannya pada Ayah Jalu. Di Kerajaan Sundanese, tanpa diketahui oleh siapapun, terdapat tanaman ajaib, tanaman apel ajaib bernama Apel Kolagin. Satu varietas buah terakhir, tidak ada lagi alam di dunia ini yang memilikinya. Legenda mengatakan, jika seseorang memakannya, permintaan orang itu akan dikabulkan.

Sudah bertahun-tahun, tidak ada yang mencoba memakan apel kolagin karena rakyat hanya tahu bahwa apel itu hanyalah sebuah Legenda belaka. Namun kenyataannya, legenda tidak berbicara tanpa suatu alasan, apel kolagin benar adanya, Kerajaan Sundanese punya yang terakhir dan Rajanya akan memberikannya kepada Jalu sebagai imbalan untuk menyelamatkan putrinya. Membayangkan Jalu bisa bertemu ayahnya lagi tidak bisa diungkapkan apa-apa bagi Jalu, itu berarti seisi dunia baginya. Meskipun ragu, akhirnya Jalu, menerima tawaran Raja dan pergi ke Kerajaan Kuruwa untuk menyelamatkan Sang Putri.

4.3. Mekanisme dan *Player's Role*

Mekanisme dalam aplikasi permainan ini menggunakan sistem single player yaitu bermain dengan satu tokoh character utama yaitu tokoh yang bernama Jalu. Jalu mempunyai nyawa yang akan berkurang seiring terkena serangan/ kerusakan dari musuh-musuhnya, terjatuh dari ketinggian, tenggelam di air ataupun terkena jebakan yang ada. Jika player kehilangan nyawanya maka player akan kembali ke tempat terakhir dia mencapai checkpoint. Namun, ada juga tokoh-tokoh lain yang akan membuat aplikasi permainan ini sempurna.

Adapun semua tokoh yang terlibat dalam aplikasi permainan ini adalah :

- Adikama Jalu Digjaya
 - Nama panggilan : Jalu
 - Peran : Tokoh utama, tentara bayaran
 - Sifat : Penyayang, kuat dan pemberani
 - Kemampuan : Memukul (bisa menggunakan pedang), lari dan loncat.
 - Tujuan : Menyelamatkan Neng Aya
- Neneng Dwi Atisaya
 - Nama panggilan : Neng Aya
 - Peran : Putri kerajaan
 - Sifat : Baik hati
 - Kemampuan : Menyembuhkan
 - Tujuan : Sumber masalah
- Rakha Nataprawira
 - Nama panggilan : Nata
 - Peran : Raja Kerajaan Sundanese
 - Sifat : Baik hati
 - Kemampuan : Mengetahui apel kolagin
 - Tujuan : Sumber masalah
- Dursa Buta
 - Nama panggilan : Dursa
 - Peran : Patih Kerajaan Karuwa
 - Sifat : Jahat

- Kemampuan : Memukul, lari, menembak, loncat
- Tujuan : Menculik Neng Aya
- Monster Beuritrat
 - Nama panggilan : Beurat
 - Peran : Monster Karuwa
 - Sifat : Jahat
 - Kemampuan : Jalan mondar-mandir
 - Tujuan : Menghadang Jalu
- Monster Bolastrak
 - Nama panggilan : Bola
 - Peran : Monster Karuwa
 - Sifat : Jahat
 - Kemampuan : Loncat-loncat
 - Tujuan : Menghadang Jalu
- Monster Manuker
 - Nama panggilan : Manu
 - Peran : Monster Karuwa
 - Sifat : Terbang dan menembak
 - Tujuan : Menghadang Jalu

Sebagai catatan, monster-monster akan berjumlah lebih dari satu.

4.4. Genre

Action Platform. Platform adalah genre game yang mengharuskan pemain berhadapan dengan rintangan seperti melompati duri, menginjak musuh, menghindari api, dll. Platform juga merupakan *subgenre* dari *genre action*.

4.5. Competition Mode

Single Story Mode. Dalam permainan Ukok : The Lost Queen, kami memilih mode Single yang artinya pemain hanya bermain sendiri, selain itu dari aspek keberlangsungan permainan kami hanya menyediakan mode Story atau mode Cerita yang artinya pemain akan bermain beriringan dengan jalan cerita dalam tokoh permainan yang sudah dirancang oleh pembuat gim.

4.6. General Summary of Progression

Tingkatan dari cerita yang dimunculkan dalam Ukok : The Lost Queen ada sebanyak 5 tingkat yaitu :

- Kerajaan
- Rumah Ukok
- Hutan
- Rawa
- Kastil Tua

4.7. Target Pengguna

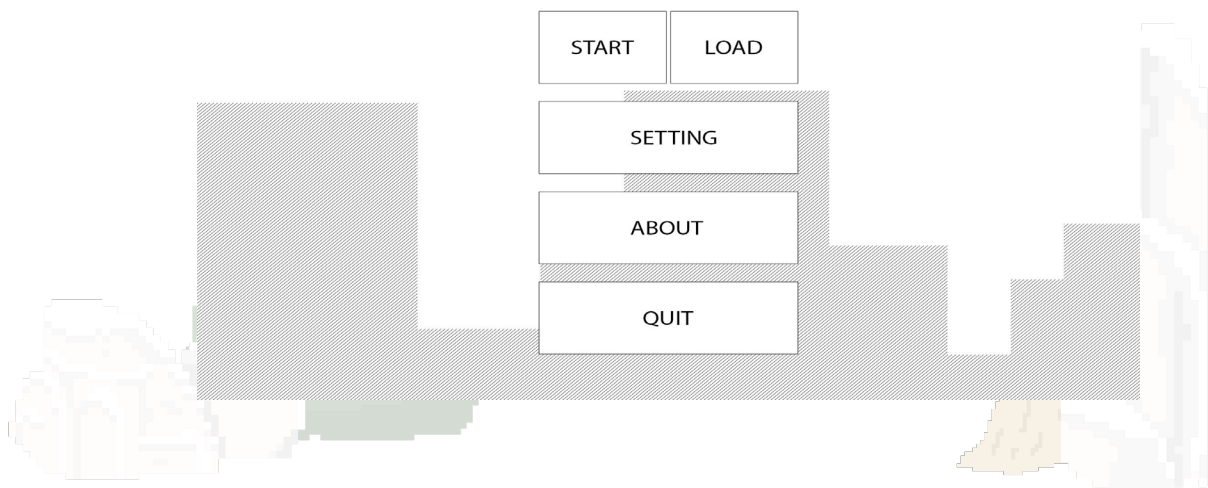
Sebenarnya, target pengguna cocok di segala umur untuk gim yang kami rancang ini. Tetapi, mengingat dalam gim akan mengandung konten melawan musuh, maka akan lebih bijak jika target dari pengguna yaitu kalangan remaja usia 11 tahun ke atas.

4.8. *Ilustrasi Aplikasi Permainan*

4.8.1. *Cover Game*



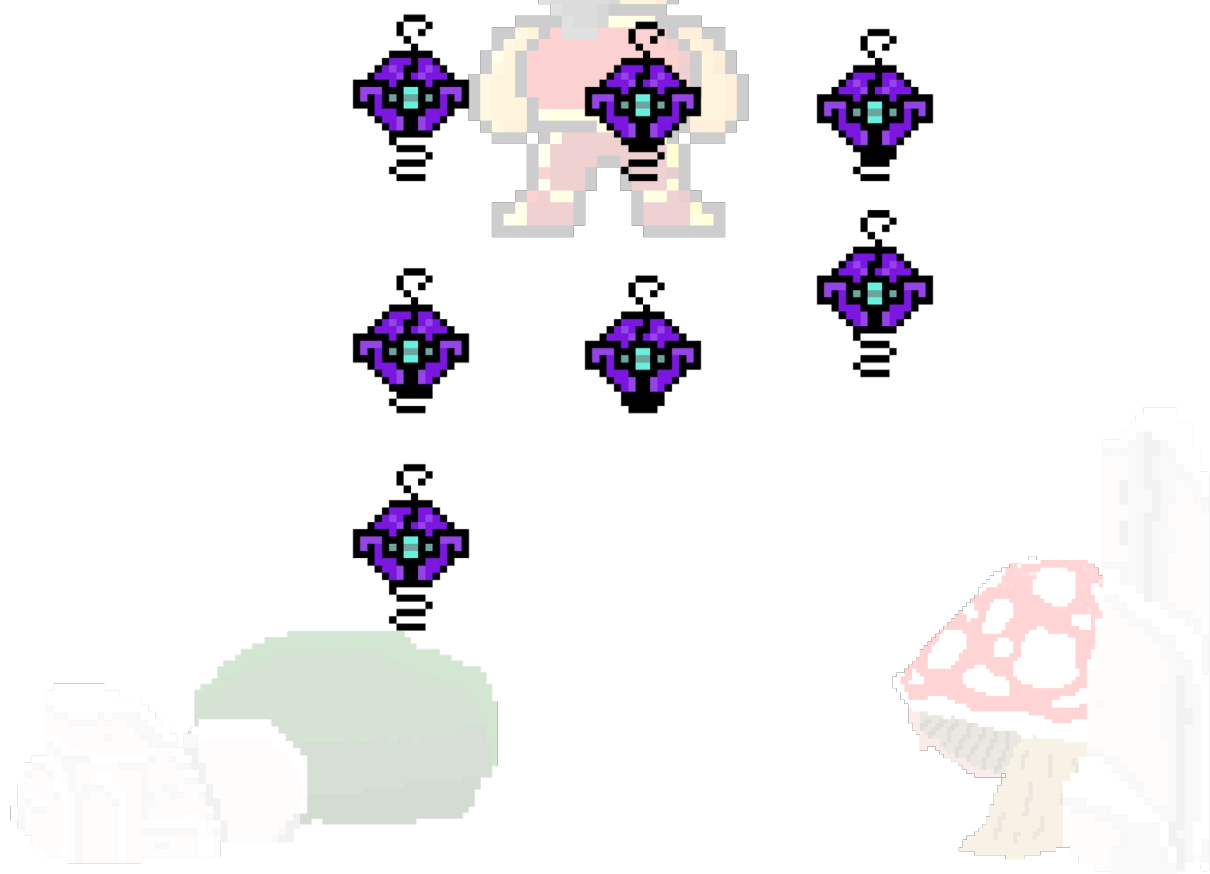
4.8.2. *Main Menu*



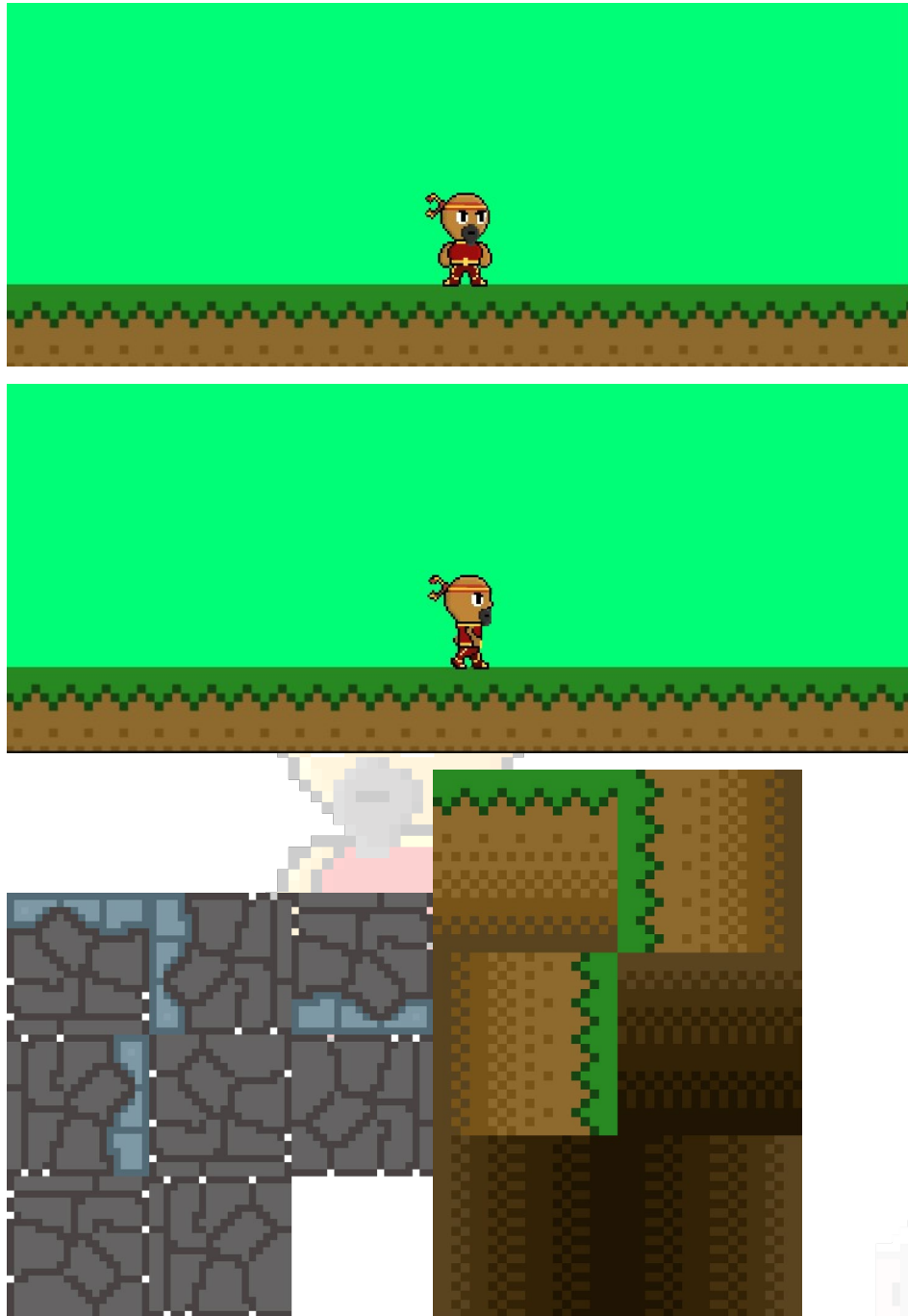
4.8.3. Character Jalu



4.8.4. Monster



4.8.5. Background



Sebagai catatan, design bersifat original dan menggunakan komponen free lisence.

5. Teknologi dan Sumber Daya dalam Mengembangkan Aplikasi Permainan

Teknologi dan sumber daya yang digunakan untuk menciptakan dan mengembangkan aplikasi permainan ini adalah sebagai berikut :

- *Unity Game Engine* : Software pembuat aplikasi permainan.

- Piskelapp.com : Web pembuat grafik character maupun background dalam format pixel .

6. Rancangan Pengembangan Aplikasi Permainan

Sebuah karya jika tidak direncanakan dan dirancang terlebih dahulu hasilnya tidak akan maksimal. Oleh sebab itu, kami mempunyai rencana dan rancangan yang disusun demi suksesnya pengembangan aplikasi permainan ini adalah sebagai berikut :

1. Brainstorm (Pertukaran ide dari setiap anggota)
2. Ide yang dikeluarkan didiskusikan untuk menemukan tujuan yang paling terbaik
3. Menentukan jenis dan juga mekanisme game
4. Pembentukan story
5. Menentukan art design
6. Pembentukan karakter
7. Pembentukan algoritma
8. Mengimplementasikan berbagai sumber menjadi sebuah game
9. Testing dan fixing bug
10. Finishing

