

## Game Design Document

### KEHIDUPUNK



#### Ditulis oleh

**Kelas** : 3E  
**Kelompok** : Kelompok Djong  
**Tema** : Kampus UNP Kediri  
**Anggota** :

No	NPM	Nama	Jobdesk
1	2213020227	M. Aldi Hawari	Technical Design and Planning
2	2213020263	Ciko Nanda P. W.	Debugging and Optimization
3	2213020268	Mochamad Hafid	Coding and Implementation
4	2213020204	Farhan Kumara A.	Technical Documentation
5	2213020269	Muhammad Ilham Hakiki	Artist and Animator

Disahkan pada tanggal..... Oleh :

**Muh Aris Saputra, M.Kom.**

## DAFTAR ISI

<b>KEHIDUPUNK .....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>2</b>
A. Overview .....	3
B. Game Concept .....	3
1. Target User.....	4
2. Platform.....	4
3. Story .....	4
4. Characters and Objects.....	5
5. Feature Set.....	7
C. Gameplay.....	7
1. Objective .....	7
2. Mechanics .....	7
3. Game Rule.....	9
4. Screen Flow.....	10
5. Gameplay Reference .....	10
D. Timeline Pengerjaan.....	10
E. Jurnal.....	11
F. Daftar Pustaka .....	14

## A. Overview

<b><i>Game Title</i></b>	Kehidupunk
<b><i>Platform</i></b>	<i>Windows</i>
<b><i>Genre</i></b>	<i>Simulation</i>
<b><i>Gameplay Reference</i></b>	Tutorial YT dan Github
<b><i>Description</i></b>	<p>Seorang anak muda yang sebagai petani muda memulai kehidupan baru di sebuah desa kecil yang tenang dan dikelilingi alam. Dengan hanya sebidang tanah kosong dan beberapa alat sederhana, perjalanan dimulai untuk membangun lahan pertanian yang subur dan produktif. Setiap hari dipenuhi aktivitas seperti menanam benih, menyiram tanaman, menebang pohon, dan menambang batu. Hewan ternak seperti ayam dan sapi dipelihara dengan penuh perhatian, memberikan ritme harian yang menenangkan. Sistem penyimpanan dan manajemen inventori membantu mengatur hasil panen dan sumber daya. Dunia sekitar berubah seiring waktu, berkat sistem siang-malam yang dinamis. Di tengah kesederhanaan, hadir pula interaksi dengan penduduk desa melalui dialog hangat dan petualangan kecil yang bermakna. Sebuah pengalaman santai dan menyenangkan dalam kehidupan bertani 2D, penuh warna dan kehangatan.</p>
<b><i>Objective</i></b>	<i>Collecting Resource.</i>
<b><i>Number of Levels</i></b>	<i>None</i>
<b><i>Total Playable Levels</i></b>	<i>None</i>
<b><i>In App Purchase</i></b>	<i>None</i>
<b><i>Multi Player</i></b>	<i>None</i>

## B. Game Concept

Seorang anak muda yang sebagai petani muda memulai kehidupan baru di sebuah desa kecil yang tenang dan dikelilingi alam. Dengan hanya sebidang tanah kosong dan beberapa alat sederhana, perjalanan dimulai untuk membangun lahan pertanian yang subur dan produktif. Setiap hari dipenuhi aktivitas seperti menanam benih, menyiram tanaman, menebang pohon, dan menambang batu. Hewan ternak seperti ayam dan sapi dipelihara dengan penuh perhatian, memberikan ritme harian yang menenangkan. Sistem penyimpanan dan manajemen inventori membantu mengatur hasil panen dan sumber daya. Dunia sekitar berubah seiring waktu, berkat sistem siang-malam yang dinamis. Di tengah kesederhanaan, hadir pula interaksi dengan penduduk desa melalui dialog hangat dan petualangan kecil yang bermakna. Sebuah pengalaman santai dan menyenangkan dalam kehidupan bertani 2D, penuh warna dan kehangatan.

### 1. Target User

Game ini ditujukan untuk pemain yang menyukai pengalaman bermain yang santai, kreatif, dan penuh kehangatan. Cocok untuk anak-anak, remaja, hingga orang dewasa yang ingin melepas penat melalui kegiatan bertani virtual tanpa tekanan atau kompetisi. Gaya visual yang lucu dan karakter utama berupa seekor kucing menjadikannya menarik bagi pecinta hewan dan penggemar game bertema cozy seperti *Stardew Valley* atau *Harvest Moon*. Game ini juga ideal untuk pemain kasual yang menyukai eksplorasi ringan, simulasi kehidupan, dan alur permainan yang menenangkan.

### 2. Platform



Game ini dirilis khusus untuk platform Windows dan PC karena proses pengembangan, pengujian, dan optimasi fitur lebih stabil dan efisien di lingkungan desktop. Selain itu, pasar game indie di PC, khususnya di platform seperti Steam dan [Itch.io](https://itch.io) memiliki basis pemain yang besar untuk genre santai dan simulasi pertanian. Dengan visual yang menarik dan *gameplay* yang ringan, game ini memiliki peluang besar untuk menarik minat pemain kasual yang mencari pengalaman bermain yang tenang dan menyenangkan.






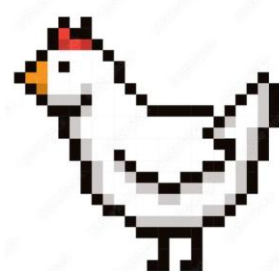

### 3. Story


Di sebuah desa kecil yang dikelilingi oleh hutan dan ladang luas, seekor kucing muda memutuskan untuk meninggalkan kehidupannya di kota demi memulai petualangan baru sebagai petani. Dengan warisan sebidang tanah kosong dan beberapa alat tua peninggalan keluarga, sang kucing memulai kehidupan sederhana namun penuh makna di tengah alam yang damai. Dunia game ini dipenuhi dengan penduduk desa yang ramah, hewan ternak yang lucu, serta lingkungan hidup yang dinamis dengan siklus siang dan malam, menciptakan suasana yang hangat dan nyaman untuk dijelajahi.

Tujuan utama game ini adalah membangun dan mengembangkan pertanian yang subur sembari menjalin hubungan baik dengan lingkungan sekitar. Pemain akan membantu sang kucing dalam menanam berbagai tanaman, merawat hewan, menambang sumber daya, dan menghias lahannya sesuai kreativitas. Seiring waktu, karakter akan belajar mengenal desa lebih dalam, menyelesaikan tugas-tugas kecil, dan menemukan arti kebersamaan serta ketekunan dalam hidup sederhana. Game ini menawarkan pengalaman santai yang bertumbuh seiring langkah kecil sang kucing dalam membangun kehidupan baru.

### 4. Characters and Objects

No.	Image	Description
1.		<b>Nama:</b> Mas Anas Kmp <b>Jenis:</b> Player <b>Status:</b> HP 500, ATK 30, DEF 50, Speed 100  Karakter utama dalam game, seorang petani muda yang memulai kehidupan barunya.
2.		<b>Nama:</b> Cow <b>Jenis:</b> Item/object <b>Status:</b> HP +100, Speed -10  Sumber makanan.

No.	Image	Description
3.		<b>Nama:</b> Wheat <b>Jenis:</b> Item/object <b>Status:</b> HP -20  Sumber makanan.
4.		<b>Nama:</b> Tomato <b>Jenis:</b> Item/object <b>Status:</b> HP -20  Sumber makanan.
5.		<b>Nama:</b> Axe <b>Jenis:</b> Item/Object <b>Status:</b> -  Untuk kebutuhan menebang pohon.
6.		<b>Nama:</b> Hoe <b>Jenis:</b> Item/Object <b>Status:</b> -  Untuk kebutuhan mencangkul tanah.
7.		<b>Nama:</b> Watering <b>Jenis:</b> Item/Object <b>Status:</b> -  Untuk kebutuhan menyiram tanaman.
8.		<b>Nama:</b> Chicken Ojol <b>Jenis:</b> Item/Object <b>Status:</b> -  Untuk kebutuhan menyiram tanaman.
9.		<b>Nama:</b> Rock <b>Jenis:</b> Item/Object <b>Status:</b> -

No.	Image	Description
10.		<b>Nama:</b> Tree <b>Jenis:</b> Item/Object <b>Status:</b> -

## 5. Feature Set

- a. Main Menu
  - 1) Start
  - 2) Save
  - 3) Quit
  - 4) Credit
- b. In Game
  - 1) Mempercepat Waktu Normal, 2 Kali, dan 3 Kali
- c. Fitur Tambahan
  - 1) *Toolbar (Hoe, Axe, Watering Can, Plant Seed, etc)*

## C. Gameplay

### 1. Objective

Objektif utama game ini adalah membangun kehidupan baru sebagai seekor kucing petani di desa kecil yang damai dengan cara mengembangkan lahan pertanian, merawat hewan ternak, dan menjalin hubungan dengan lingkungan sekitar. Pemain ditantang untuk mengelola waktu, energi, dan sumber daya secara efektif agar pertaniannya tumbuh subur dari hari ke hari. Melalui aktivitas harian seperti menanam, menyiram, menambang, dan berinteraksi dengan penduduk desa, pemain perlahan-lahan menciptakan ruang hidup yang produktif, harmonis, dan penuh kehangatan, mencerminkan proses bertumbuh dalam kehidupan sederhana yang menyenangkan.

## 2. Mechanics

### a. *Player Interactions.*

1. Pemain memulai dari **Main Menu** dengan opsi *Start Game*, *Continue*, atau *Exit*.
2. Pemain langsung mengontrol karakter di area pertanian.
3. Aktivitas harian meliputi menanam, menyiram, memberi makan hewan, menebang pohon, dan menambang batu.
4. Pemain dapat menjelajah desa dan berbicara dengan NPC
5. Tidak ada “*ending*” khusus, namun progres dicapai lewat perkembangan pertanian dan relasi dengan desa.

### b. *Scene*

1. *Main Menu*, Tampilan awal sebelum permainan dimulai.
2. *Farm Scene*, Lokasi utama aktivitas bertani dan beternak.
3. *Village Scene*, Tempat interaksi dengan NPC dan eksplorasi lingkungan.
4. *Inventory/Storage UI*, Tampilan sistem penyimpanan dan manajemen barang.
5. *Sleeping/Transition Scene*, Digunakan untuk berpindah ke hari berikutnya.

### c. *Button*

1. **WASD / Arrow Keys**, Menggerakkan karakter ke segala arah.
2. **Spacebar / E**, Berinteraksi dengan objek atau NPC.
3. **Klik Mouse**, Menggunakan alat pada area tertentu.

### d. *Interactions Effect*

1. Menyiram tanaman, Tanah berubah warna dan tanaman tumbuh.
2. Menanam benih, Muncul tunas pada tile kosong.
3. Menebang pohon, Pohon hilang dan muncul item kayu.
4. Memberi makan hewan, Hewan terlihat senang dan menghasilkan telur/susu keesokan harinya.
5. Berinteraksi dengan NPC, Muncul kotak dialog atau side quest kecil.

### e. *Perilaku Objek*

1. **Tanaman**, Tumbuh bertahap, membutuhkan penyiraman rutin.
2. **Hewan**, Bergerak dalam kandang, bereaksi saat diberi makan.
3. **Pohon/Batu**, Bisa dihancurkan dan akan respawn setelah beberapa hari.
4. **NPC**, Berjalan ke area tertentu, aktif di waktu tertentu, bisa diajak bicara.



#### ***f. Movements***

1. Menggunakan **2D top-down movement** (atas, bawah, kiri, kanan).
2. Pergerakan bersifat bebas (bukan berbasis grid), dengan batasan berupa *tile collision*.
3. Animasi berjalan akan menyesuaikan arah gerakan pemain.

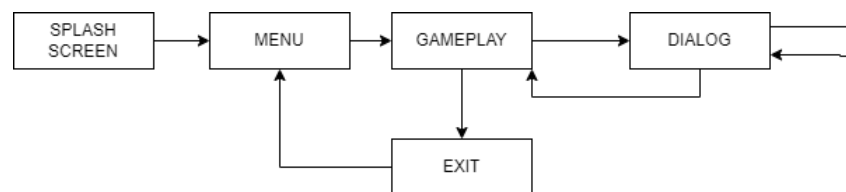
### **3. Game Rule**

Berikut adalah beberapa Aturan game yang sudah dibuat, antara lain yaitu :

- a. Waktu Berjalan secara Dinamis
- b. Tanaman Butuh Perawatan Rutin agar bisa Tumbuh dan Berbuah
- c. Hewan perlu diberi makan secara teratur, agar bisa berproduksi
- d. Alat-alat tidak bisa digunakan sembarangan. Misalnya Cangkul hanya bisa digunakan di tanah untuk membuat Plot Benih.
- e. Pertumbuhan Tumbuhan tidak instan.

### **4. Screen Flow**

Screen Flow Diagram :



### **5. Gameplay Reference**

Gameplay dari game ini terinspirasi terutama dari *Stardew Valley* dan *Harvest Moon*, dua game simulasi pertanian yang sangat populer. Seperti keduanya, pemain menjalani kehidupan sebagai layaknya kegiatan petani/peternak seperti menanam, merawat hewan, mengumpulkan sumber daya, dan berinteraksi dengan penduduk desa. Mekanik seperti siklus siang-malam, sistem inventori, serta kegiatan harian seperti menyiram tanaman atau memberi makan hewan juga hadir dalam game ini, namun dengan pendekatan yang lebih ringan dan sederhana.

Selain itu, nuansa santai dan karakter lucu dalam game ini juga mengambil inspirasi dari *Animal Crossing*. Suasana desa yang tenang, interaksi ramah dengan NPC, dan kebebasan bermain tanpa tekanan waktu menciptakan pengalaman yang nyaman. Dengan tokoh utama seekor kucing yang menjadi petani, game ini menawarkan sentuhan unik yang membedakannya dari game-game referensinya, sekaligus menjadikannya cocok untuk pemain kasual yang mencari hiburan hangat dan menggemaskan.

### D. Timeline Pengerjaan

No	Progress	Hari						
		Sen	Sel	Rab	Kam	Jum	Sab	Min
1	Planning + Progress Awal							
2	Penambahan Aset dan Fitur							
3	Pembuatan Logo							
4	Penambahan Splash Screen							
5	End of The Line							

### E. Jurnal

No	Date	Executor	Information
1	24/6/25	Hafid Farhan Ciko Aldi	Melakukan rapat perancangan game tahap awal. Meliputi tentang judul, desain, <i>workflow</i> , dan fitur.  Dokumentasi: <a href="https://drive.google.com/file/d/1VQA1TSLWjIJ_CRbyhwT_ZEeqB5IfNqvK/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/1VQA1TSLWjIJ_CRbyhwT_ZEeqB5IfNqvK/view?usp=drivesdk</a>
2	24/6/25	Ciko	Mulai membuat <i>Screen Flow Diagram</i>  Dokumentasi : <a href="https://drive.google.com/file/d/1VQA1TSLWjIJ_CRbyhwT_ZEeqB5IfNqvK/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/1VQA1TSLWjIJ_CRbyhwT_ZEeqB5IfNqvK/view?usp=drivesdk</a>
3	24/6/25	Aldi	Menyusun Laporan tahap Awal, meliputi <i>Overview</i> , <i>Game Concept</i> , dan  Dokumentasi : <a href="https://drive.google.com/file/d/1VQA1TSLWjIJ_CRbyhwT_ZEeqB5IfNqvK/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/1VQA1TSLWjIJ_CRbyhwT_ZEeqB5IfNqvK/view?usp=drivesdk</a>

4	7/7/25	Hafid	Menambahkan aset-aset baru seperti <i>Splash Screen</i> dan <i>Credit</i>  Dokumentasi : <a href="https://drive.google.com/file/d/1zXXMbs1hkDvNQ4zn5ZRFzAq3QZPixEyg/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/1zXXMbs1hkDvNQ4zn5ZRFzAq3QZPixEyg/view?usp=drivesdk</a>
5	7/7/25	Ciko	Melanjutkan <i>Screenflow</i> dan membuat Logo Game  Dokumentasi : <a href="https://drive.google.com/file/d/1zVumNcX6J4RvFELKmjKr3LMBBRgYP_8t/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/1zVumNcX6J4RvFELKmjKr3LMBBRgYP_8t/view?usp=drivesdk</a>
6	7/7/25	Aldi	Melanjutkan Progress GDD dan Membuat Desain Logo  Dokumentasi : <a href="https://drive.google.com/file/d/1zc89kT27qUPLNBRV9-0TaWBysMzDrkxZ/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/1zc89kT27qUPLNBRV9-0TaWBysMzDrkxZ/view?usp=drivesdk</a>
7	9/7/25	Farhan	Melanjutkan Progress GDD dan Membuat Desain Logo
8	9/7/25	Ilham	Melanjutkan <i>Screenflow</i> dan membuat Logo Game
9	9/7/25	Farhan, Aldi, Ciko, Hafid, Ilham	<i>End of The Line</i>  Dokumentasi : <a href="https://drive.google.com/file/d/1zi7XSXhTSP3LtLFE7IUGSeMH8iYNs9eh/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/1zi7XSXhTSP3LtLFE7IUGSeMH8iYNs9eh/view?usp=drivesdk</a>

## F. Daftar Pustaka

No	Buku/Artikel/Assets/Template/Tautan
1	Jenis: Game Assets Judul: Tiny Swords Author: Pixel Frog Tautan: <a href="https://pixelfrog-assets.itch.io/tiny-swords">https://pixelfrog-assets.itch.io/tiny-swords</a>
2	Jenis: Buku Judul: Level Up! The Guide to Great Video Game Design Author: Scott Rogers Tautan: <a href="https://www.amazon.com/Level-Guide-Great-Video-Design/dp/1118877160">https://www.amazon.com/Level-Guide-Great-Video-Design/dp/1118877160</a>

3	Jenis: Game Assets(background) Judul: Linggang Guli Tautan: <a href="https://youtu.be/8lifVcl1jgg?si=_WGmYongBulNyV1u">https://youtu.be/8lifVcl1jgg?si=_WGmYongBulNyV1u</a>
4	Jenis: Game Assets(background) Judul: Purrfect Day Tautan: <a href="https://youtu.be/Us2WljD2-Ps?si=fuYF2N7fz1aP8DMm">https://youtu.be/Us2WljD2-Ps?si=fuYF2N7fz1aP8DMm</a>
5	Jenis: Game Assets Judul: Tutorial godot Tautan: <a href="https://www.youtube.com/results?search_query=rapid+vectors">https://www.youtube.com/results?search_query=rapid+vectors</a>