

LOST: THE DAY I'VE TO CHANGE



TRIDENT DEV

KENANYA KEANDRA ADRIEL PRASETYO (14936)

ABYAN DHIA PRATAMA (14783)

MOCHAMAD AGUNG SUDRAJAT (14345)

SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 16 SURABAYA

2020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI.....	ii
1. LATAR BELAKANG	1
2. DESKRIPSI GIM.....	1
2.1. Premise and Game Objective.....	1
2.2. Platform Game	2
2.3. Story	2
2.4. Mechanic & player's role	3
2.5. Genre.....	3
2.6. Competition mode.....	3
2.7. General summary of progression	3
2.8. Target Audience.....	5
2.9. Ilustrasi pengembangan	5
3. TEKNOLOGI DAN SUMBER DAYA YANG DIGUNAKAN.....	6
4. RANCANGAN PROSES PERKEMBANGAN GIM	6
LAMPIRAN SURAT KETERANGAN SISWA AKTIF	7

1. LATAR BELAKANG

Game adalah jenis hiburan yang banyak disukai oleh semua kalangan usia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, bahkan orang tua sekalipun. Game tidak selalu berkonotasi negatif karena diasumsikan bisa membuat para penggemarnya kecanduan, namun game juga bisa berfungsi untuk memberikan efek hiburan atau kesenangan serta melatih cara dan pola pikir seseorang dengan memecahkan masalah yang ada pada sebuah game.

Latar belakang pembuatan game ini adalah kami ingin menghadirkan game yang tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga memiliki sisi edukasi serta *values* atau nilai-nilai yang patut diteladani. Ide cerita game ini sendiri pada awalnya berdasar dari imajinasi yang abstrak, kami pun mengembangkan ide tersebut dan didapatkanlah game yang memiliki konsep utama bergenre *Role-Playing Game* (RPG), dan *Puzzle* namun terdapat unsur *science fiction* (Sci-Fi) juga di dalamnya. Game ini kami beri nama LOST : The Day I've To Change, diambil dari inti cerita di dalam game ini sendiri yang mana tokoh utama memiliki sifat pesimis, penakut, dan tidak dapat bergaul, tiba - tiba dipaksa untuk menghadapi rasa takutnya dan berusaha memecahkan berbagai misteri yang membuat dia akhirnya harus berubah.

Game kami mengangkat berbagai macam aspek, mulai dari aspek kepribadian dan sosial dimana kami ingin menyampaikan sebuah pesan bahwa tidak akan ada orang yang dapat merubah diri kita, kecuali atas kemauan kita sendiri, yang mana ditunjukkan oleh tokoh utama yang terbukti dapat berubah dari sifat lamanya karena tekad nya sendiri yang ingin menyelamatkan semua orang. Aspek fantasi dan hiburan ditunjukkan oleh banyaknya sentuhan fiksi yang memberi suatu kesan tersendiri bagi pemain. Dan aspek edukasi yang melatih pola pikir berupa berbagai variasi *puzzle*.

2. DESKRIPSI GIM

2.1. Premise and Game Objective

Baskara Raya atau biasa dipanggil Raya, adalah seorang anak yang berusia 10 tahun. Dia memiliki sifat pesimis, penakut, dan tidak pandai bergaul. Di suatu pagi,

dia terbangun dari mimpinya dan menyadari bahwa ada sesuatu yang aneh, jalanan rusak, kota sangat kacau, dan semua orang menghilang. Raya tidak ingin tinggal diam, dia harus melewati segala macam tantangan untuk menyelamatkan warga bumi. Bantu Raya menyelesaikan *puzzle* agar Raya bisa menyelamatkan warga bumi!

2.2. Platform Game

Game ini kami targetkan untuk platform *Desktop Replacement*, dikarenakan platform ini lebih fleksibel dan yang paling umum digunakan untuk game semacam ini. *Desktop Replacement* juga memiliki beberapa kelebihan seperti memiliki layar cukup luas, kontroler yang lebih lengkap, dan dengan spesifikasi yang rata-rata telah mumpuni, membuat kami lebih yakin dalam pemilihan platform *Desktop Replacement*.

2.3. Story

Baskara Raya atau biasa dipanggil Raya, seorang anak yang berusia 10 tahun, adalah tokoh utama di game *LOST : The Day I've To Change*, memiliki sifat pesimis, penakut, dan tidak pandai bergaul, namun dia begitu iri dengan orang - orang yang mempunyai banyak teman, dia tinggal bersama ibunya saja, karena ayahnya yang tak kunjung kembali sejak dia berumur 2 tahun, hal itulah yang membuat Raya tidak riang lagi, karena kurangnya dukungan dari seorang ayah.

Suatu pagi Raya terbangun setelah dia bermimpi sangat buruk, namun dia merasakan hal yang aneh, dan benar saja jalanan sudah sangat porak - poranda dan semua orang menghilang, Raya yang adalah satu - satunya orang di bumi ini tidak bisa diam saja, dia menelusuri jalan dan sampai di sebuah hutan aneh dekat kampungnya, dengan sebuah catatan yang tidak diketahui siapa pemiliknya, dia berusaha memecahkan berbagai *puzzle* yang ada di dalam hutan aneh tersebut.

Dan lama - lama semakin terungkap siapa pemilik catatan tersebut, siapa sebenarnya ayah dari Raya, dan siapa yang membuat hilang semua manusia di muka bumi ini. Baskara Raya harus mengeksplorasi hutan yang di dalamnya terdapat berbagai macam variasi *puzzle* yang harus dipecahkan untuk mendapatkan sebuah petunjuk. Pada akhirnya akan terungkap berbagai macam misteri yang ada di game

ini, termasuk di akhir game Baskara Raya akan melawan dalang dibalik hilangnya semua manusia di muka bumi ini.

2.4. Mechanic & player's role

Pemain akan menjalankan tokoh utama Raya dalam game. Pada map pertama, pemain akan diperkenalkan dengan mekanisme mengontrol tokoh Raya, mengubah posisi kamera, dan berinteraksi dengan objek. Di map kedua, pemain harus memecahkan *puzzle* dan mengumpulkan tujuh buah *orbs* serta empat buah benda berangka. Pada map bos, pemain harus mematikan enam lampu untuk mengalahkan bos. Pemain juga bisa membuat racun sianida guna menghambat serangan dari bos agar pemain lebih mudah dalam mematikan keenam lampu..

2.5. Genre

Game ini kami buat dengan menggabungkan dua buah genre utama, yakni *Role-Playing Game* (RPG), dan *Puzzle*. Kami menambahkan genre *Adventure*, dan *Strategy* sebagai tambahan agar game ini lebih menarik dan menantang untuk dimainkan.

2.6. Competition mode

Game ini kami buat dengan competition mode yaitu *Single Player*

2.7. General summary of progression

Game ini memiliki tiga map yang berbeda:

- Perkampungan

Dalam map ini, pemain akan diperkenalkan dengan mekanisme bergerak, mengontrol kamera, dan interaksi dengan objek.

- Hutan

Dalam map ini, pemain akan memecahkan misteri - misteri yang ada di hutan, dengan menyelesaikan *puzzle* agar dapat lanjut ke tempat berikutnya. *Puzzle* yang ada di map ini:

1. English Riddle & Math Solving

Terdapat di setiap peti dan beberapa ruangan. Berfungsi untuk membuka peti atau ruangan tersebut. *English Riddle* berisi *puzzle* dalam bahasa inggris. *Math Solving* berisi persoalan matematika yang cukup mudah.

2. Iron Melting Experiment

Pemain harus membuat cairan asam klorida pada *Science Station* yang sudah tersedia di map. Cairan ini nantinya akan dibuat untuk melelehkan pintu gerbang yang tidak dapat dibuka. Rumus cairan ini tertera pada catatan yang akan pemain dapatkan.

3. Numeral Item Event

Akan terdapat empat buah benda berangka mulai dari angka satu hingga empat. Barang ini tersebar di map, dan pemain harus mendapatkan keempat benda ini untuk membuka map yaitu hutan rahasia.

4. KuTaKa Bridge

Jembatan KuTaKa (Jembatan Kurang Tambah Kali) adalah jembatan yang memisahkan beberapa jalan dalam map. Jembatan ini memiliki empat buah slot kosong yang harus diisi dengan balok berangka. Apabila balok berangka yang dimasukkan sesuai dengan rumus dan jumlah akhir, semua jembatan dalam map akan terhubung kembali.

5. 7 Orbs Event

Pemain harus mengumpulkan tujuh buah orbs berwarna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Ketujuh orbs ini akan digunakan untuk membuka gerbang menuju *Hidden Lab Boss*.

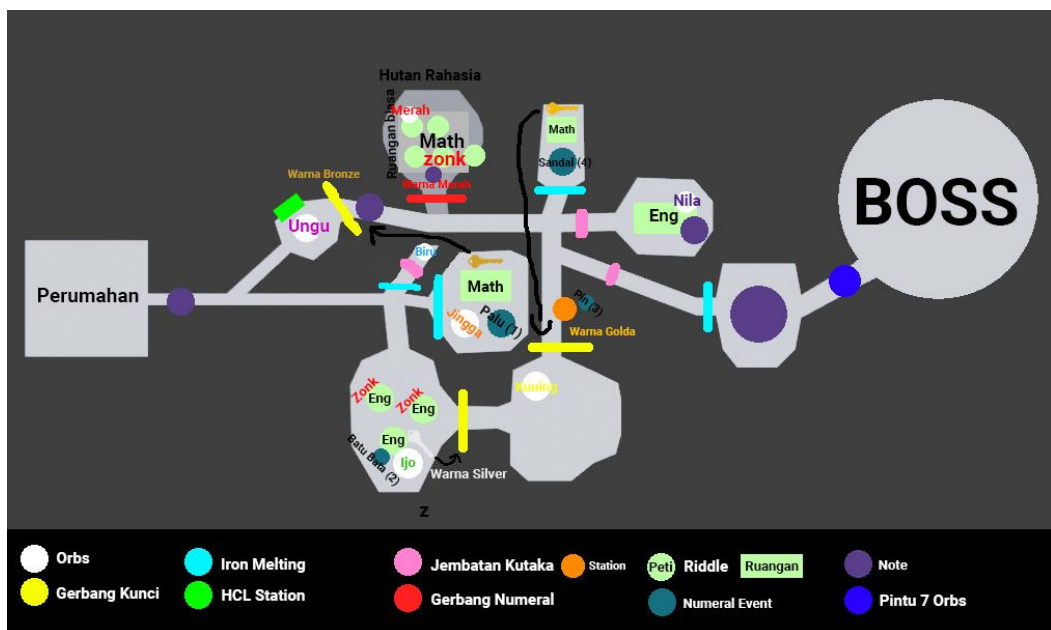
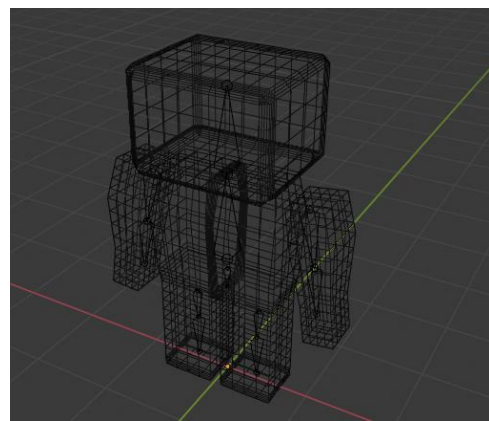
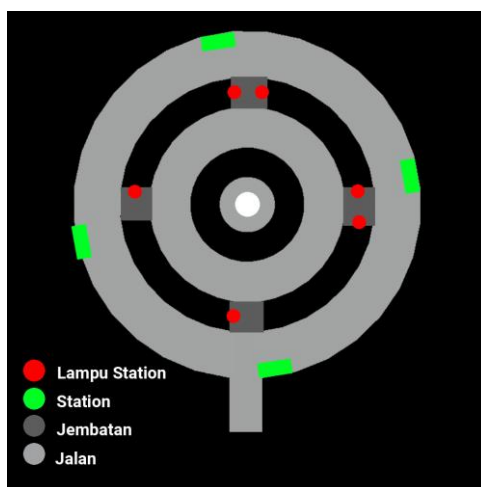
- Hidden Lab

Bos pada game ini adalah sebuah entitas besar yang diberi nama Entity X oleh seorang profesor. Diketahui bahwa Entity X akan musnah dalam kegelapan, maka dari itu pemain diharuskan untuk mematikan semua lampu yang terdapat pada ruangan agar Entity X dapat dikalahkan. Dalam usaha mematikan lampu, pemain akan disibukkan dengan serangan dari Entity X. Tetapi pemain juga dapat membuat cairan di *Science Station* yang bisa menghambat serangan dari Entity X.

2.8. Target Audience

Game ini kami targetkan untuk anak berusia tujuh tahun keatas, karena dalam game ini memuat beberapa *puzzle* yang menyenangkan dan tidak terlalu rumit. Ditambah lagi game ini memiliki beberapa sisi edukasi yang cocok untuk anak-anak ketahui. Game ini juga memiliki unsur *Sci-Fi* yang dapat dinikmati semua kalangan terutama yang suka berimajinasi.

2.9. Ilustrasi pengembangan



3. TEKNOLOGI DAN SUMBER DAYA YANG DIGUNAKAN

Dalam pengembangannya, game ini menggunakan komponen-komponen sebagai berikut:

Perangkat: - Laptop Core i5 8250U, GeForce 930MX, Ram 12Gb 2400 MHz
- Laptop Core i5 8300H, GeForce GTX 1050, Ram 8Gb 2400 MHz
- Laptop Core i3 6006U, GeForce MX110, Ram 4Gb 2400 MHz

Software: - Visual Studio 2017
- Blender 2.90
- Adobe Photoshop CS6
- Adobe Premiere Pro CC 2018
- Git & Github
- Trello

Engine: - Unity Game Engine
- C# Programming Language

4. RANCANGAN PROSES PERKEMBANGAN GIM

Story:

- Menentukan tema cerita
- Menentukan genre game
- Membuat jalan cerita

Design:

- Mendesain objek 3D
- Mendesain map

Game:

- Membuat main menu
- Mengatur player dan kamera kontrol
- Mengunggah map ke dalam Unity
- Membuat game logic
- Finishing game

LAMPIRAN SURAT KETERANGAN SISWA AKTIF



PROVINSI JAWA TIMUR
PEMERINTAH DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 16
SURABAYA

Jl. Raya prapen telp. (031) 8415492, Fax. (031) 8430673, Email: smn16sby@yahoo.com

SURABAYA

Kode Pos 60299

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5/298/101.6.1.16/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hj. RA. Roosdiantini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19621008 198412 2 005
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan

1. Nama : Kenanya Keandra Adriel Prasetyo
Kelas : XII IPA 3
Nomor Induk : 14936
2. Nama : Abyan Dhia Pratama
Kelas : XII IPA 1
Nomor Induk : 14783
3. Nama : Mochamad Agung Sudrajat
Kelas : XII IPA 2
Nomor Induk : 14345

Adalah benar-benar peserta didik SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2020/ 2021.

Demikian surat keterangan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 14 September 2020
Kepala Sekolah



Hj. RA. Roosdiantini, S.Pd. M.Pd.
Pembina Utama Muda
NIP. 19621008 198412 2 005