

# RECYCLING



LINOV STUDIO

AKMAL DZAKI (0023594226)

NI PUTU MAS YUDHA PURWANI (0043376708)

SMK NEGERI 3 MATARAM

2020

## **DAFTAR ISI**

### **DAFTAR ISI**

- 1. LATAR BELAKANG**
- 2. DESKRIPSI GAME**
  - 2.1 Premise and Game Objectives
  - 2.2 Game Platform
  - 2.3 Story
  - 2.4 Mechanic & Player Role
  - 2.5 Genre
  - 2.6 Competition Mode
  - 2.7 General Summary of Progression
  - 2.8 Target Audience
  - 2.9 Development Illustration
- 3. TEKNOLOGI DAN SUMBER DAYA YANG DIGUNAKAN**
- 4. RANCANGAN PROSES PENGEMBANGAN GAME**
- LAMPIRAN SURAT KETERANGAN SISWA AKTIF**

## **1. LATAR BELAKANG**

Sampah, merupakan sebuah masalah permasalahan di Indonesia yang sampai kini menjadi masalah yang belum terselesaikan. Menteri Kelautan dan Perikanan Susi Pudjiastuti menyebutkan, Indonesia merupakan penyumbang sampah plastik terbesar kedua di dunia yang dibuang ke laut. "Indonesia merupakan negara penyumbang sampah plastik ke lautan terbesar kedua di dunia, sampah plastik sangat berbahaya," ujar Susi dalam sebuah keterangan tertulis yang diterima Kompas.com, Minggu (19/8/2018). Ia menambahkan, berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi Industri Plastik Indonesia (INAPLAS) dan Badan Pusat Statistik (BPS), sampah plastik di Indonesia mencapai 64 juta ton/ tahun dimana sebanyak 3,2 juta ton merupakan sampah plastik yang dibuang ke laut . Menurut sumber yang sama, lanjut dia, kantong plastik yang terbuang ke lingkungan sebanyak 10 miliar lembar per tahun atau sebanyak 85.000 ton kantong plastik.

Disini sebagai permasalahan ini, kamipun mendapat ide dan solusi, untuk membuat sebuah game, yang bertemakan kerajinan tangan yang mencintai lingkungan, dengan cara mendaur ulang sampah sampah untuk dijadikan sebuah produk yang bermanfaat dikeseharian. Kami ingin menciptakan sebuah inovasi didalam industry game mengenai sampah yang dapat didaur ulang, dengan tujuan mengubah mindset anak anak zaman sekarang, untuk tidak membuang sampah sembarangan serta mendaur ulang sampai yang masih bisa didaur ulang, seperti botol dan plastik. Serta menanamkan kreatifitas didalam pikiran anak anak zaman sekarang.

## **2. DESKRIPSI GAME**

### **2.1 Premise and Game Objectives**

Sebuah game pixel real world simulation bertemakan kerajinan tangan. Bersosialisasilah dengan warga desa, dan selesaikan misi misinya.

Feature:

- Buatlah kerajinan tanganmu
- Bukalah map map untuk mendapatkan bahan baku baru
- Dapatkan keuntungan dari penjualan kerajinan tangan
- Bersosialisasilah untuk mendapatkan blueprint kerajinan dan alat alat tertentu

## 2.2 Game Platform

Game ini berjalan pada platform Android 4.4 “KitKat” keatas

## 2.3 Story

Seorang pemuda bernama William, yang seorang yatim piatu sejak kecil yang dibesarkan dipanti asuhan. Dia memiliki teman dekat sejak kecil, yang bernama melody. Ia selalu berteman sampai ia remaja.

William merupakan seorang anak yang kreatif super aktif dan rajin bersosialiasasi kepada warga desa, ia pun disukai oleh seluruh warga desa. Simak keseruan dari kreatifitas William yg tanpa batas, serta ditemani oleh melody. Seorang wanita dan teman masa kecil yang selalu mendukungny hingga sekarang.

Selesaikan tingkat kreatifitas tertentu untuk membuka tahapan kreatifitas baru.

## 2.4 Mechanic & Player Role

Bersosialisasilah dengan warga sekitar, selesaikan misi misi yang diberikan dalam jangka waktu tertentu agar mendapatkan kepercayaan dari warga desa. Selesaikan misi misi terkait kemajuan desa dengan kreatifitasmu

## 2.5 Genre

Pixel, Read World Simulation, Construction & Management, Adventure

## 2.6 Competition Mode

### Single Player

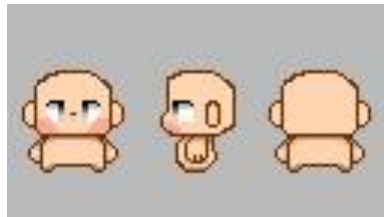
## 2.7 General Summary of Progression

Game ini tidak game story petualangan yang memiliki tingkat kesulitan meningkat tergantung dari sampai sejauh mana player bermain. Dimulai dari pengenalan handicraft sampai ke menciptakan sesuatu

## 2.8 Target Audience

Target audience yang ingin dicapai merupakan anak anak SD sampai SMA sederajat dengan tujuan penanaman mindset mencintai lingkungan serta meningkatkan kreatifitas anak anak milenial zaman sekarang melalui platform game ini.

## 2.9 Development Illustration



Base design character in Recycling



Design dari main character "William"



Design dari sub- main character “Melody”

### **3. TEKNOLOGI DAN SUMBER DAYA YANG DIGUNAKAN**

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

Perangkat:

- Komputer Intel Core i7-2600, NVIDIA GeForce GT 710, RAM 16gb  
~3,4 GHz

- Komputer Intel(R) Celeron (R) CPU N3060 Intel HD Graphics Ram 4  
Gb @1.60 GHz

Software:

- Sublime Text 3

- Photoshop

Engine:

- Unity

External library: -

#### **4. RANCANGAN PROSES PENGEMBANGAN GAME**

Tahapan tahapan:

1. Penyusunan ide
2. Pembentukan konsep dan story cerita
3. Pembuatan design character dan desa
4. Peng-inputan asset design
5. Pembuatan mechanical game
6. Pembuatan main scene
7. Pembuatan home scene
8. Pembuatan halaman transisi dari setiap scene
9. Pembuatan button button pada setiap scene
10. Pembuatan penentuan sound Fx dan Audio Background

## LAMPIRAN SURAT KETERANGAN SISWA AKTIF

PEMERINTAH PROVINSI NUSA TENGGARA BARAT  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SMK NEGERI 3 MATARAM**  
Jalan Pendidikan No.47 Telp : (0370) 635347 Fax : (0370) 640578 Mataram 83125  
e-mail : smkn3mataram@yahoo.co.id  
http://smkn3mataram.sch.id


---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 421.5/1597/O/SMKN3MTR/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Mataram, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat menerangkan bahwa :

Nama	: Ni Putu Miao Yudha Purwani
Tempat, tanggal lahir	: Mataram, 5 Januari 2004
Kelas, Jurusan	: XI MM
NIS, NISN	: 23930, 0043376708
Alamat	: Jalan. Ahmad Yani Blok. N Nomor.24 BTN Korem
Keperluan	: Kelengkapan Administrasi Lomba

Memang benar yang bersangkutan adalah siswa SMK Negeri 3 Mataram kelas XI MM Tahun Pelajaran 2020 / 2021.  
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mataram, 4 September 2020  
Kepala Sekolah,   
Ryo Rahmad, S.Pd, M.T  
NIP. 1971231 199011016

 **DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
KOTA MATARAM**   
**SMK NEGERI 3 MATARAM**  
Jalan Pendidikan No. 47, ☎ (0370) 635347 Fax. (0370) 640578

---

**KARTU PELAJAR**

No. Polis	: 1028101318110001
Nama Peserta	: AKMAL DZAKI
TTL Lahir	: TANGERANG, 26-06-2002
NISN / NIPD	: 0023594226
Kelas	: X MM A
Periode	: 21/11/2018 S/D 21/11/2020
Paket	: JUARA

  
  
Moh. Jauhid, S.Pd  
NIP. 196201301989021002