



Proposal

RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI 3D
***UCUL SI PEJUANG COVID* MENGGUNAKAN GAME ENGINE UNITY 3D**

Yohanes Hanni
18210015

Sejak tahun 2020 sampai saat ini tahun 2022, dunia sedang di perhadapkan oleh pandemi virus Covid-19

Ada banyak masyarakat yang enggan menggunakan masker ketika sedang berada di luar rumah

7 dari 10 anak jarang belajar selama pandemi karena metode belajar yang membosankan

Latar Belakang Masalah

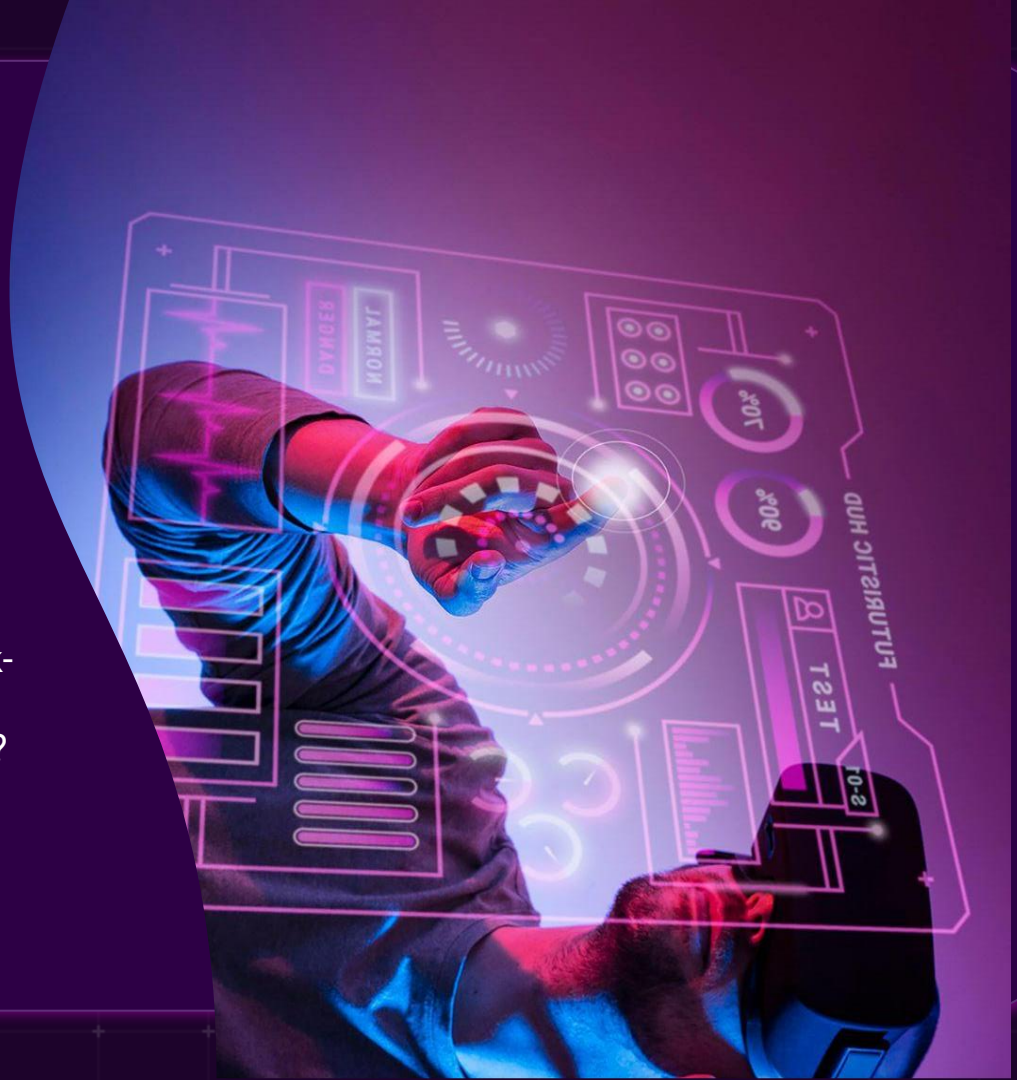
Menciptakan sebuah game edukasi yang bertemakan tentang Covid-19 dan memasukan unsur pendidikan di dalamnya

Game memiliki banyak sekali nilai positif yang sangat bermanfaat bagi si-pengguna



Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengembangkan game yang mengedukasi anak-anak tentang penularan virus Covid-19?
2. Bagaimana cara agar kreatifitas anak-anak dalam memecahkan masalah dapat berkembang di masa pandemi?



Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah membuat perancangan game edukasi tentang penularan virus Covid-19 yang memiliki gameplay menarik dimana game tersebut dapat melatih kreatifitas anak-anak dalam pemecahan masalah.



Manfaat Penelitian

Bagi penyusun, mengimplementasikan materi yang sudah di dapat selama perkuliahan, menambah wawasan serta pengetahuan dalam merancang sebuah game menggunakan aplikasi Unity.

Bagi pengguna, menghibur serta mengedukasi kepada pengguna mengenai bahayanya virus Covid-19 dan meningkatkan kreatifitas dalam memecahkan suatu masalah.

Metode Penelitian

Multimedia Development Life Cycle

01

Concept

Menentukan tujuan dan siapa pengguna program serta jenis aplikasi dan tujuan aplikasi.

02

Design

Membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program

03

Obtaining Content Material

pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan

04

Assembly

Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design

05

Testing

Menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak

06

Distribution

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan

Landasan Teori



Game



Game Edukasi



Unity

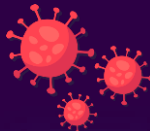
Game Engine Unity 3D



C# (C Sharp)



Visual Studio Code



Covid-19



3D (Tiga Dimensi)

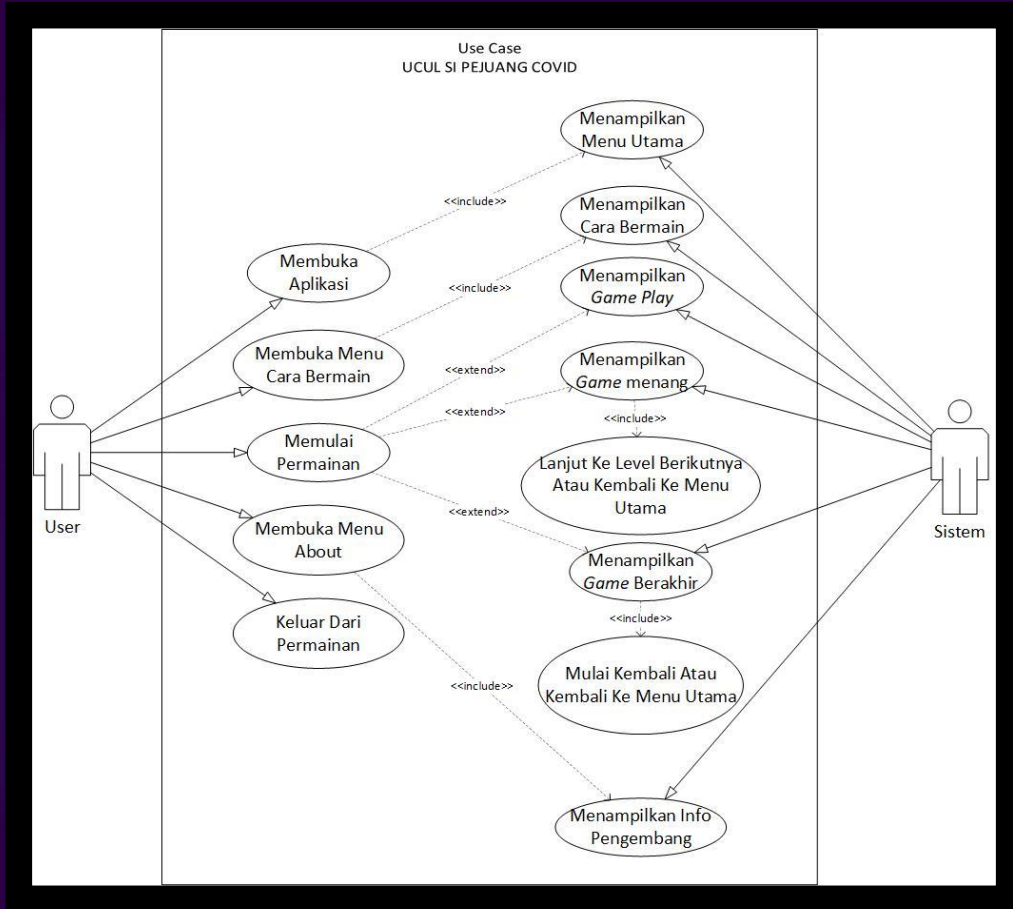


Metode Multimedia
Development Life Cycle

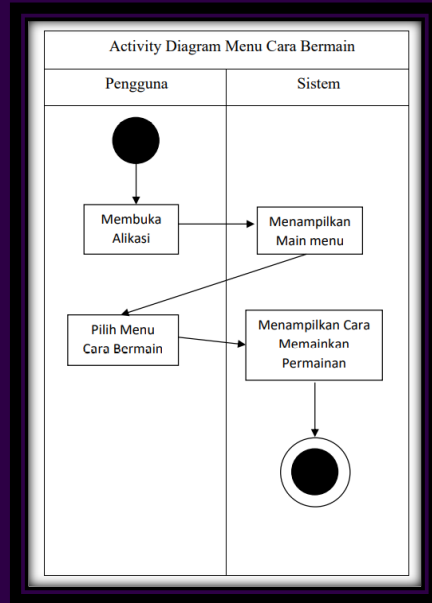
Analisis

Game edukasi Ucul Si Pejuang Covid diciptakan untuk mengedukasi masyarakat agar tetap menjaga jarak sehingga masyarakat terhindar dari paparan virus Covid-19 serta menambah wawasan juga kepada masyarakat melalui kuiskuis yang akan di sajikan di dalam game ini. Tampilan dari game ini dibuat sederhana sehingga mudah untuk di pahami oleh masyarakat. Gameplay-nya juga tidak terlalu sulit sehingga dapat dimainkan anak-anak maupun orang dewasa.

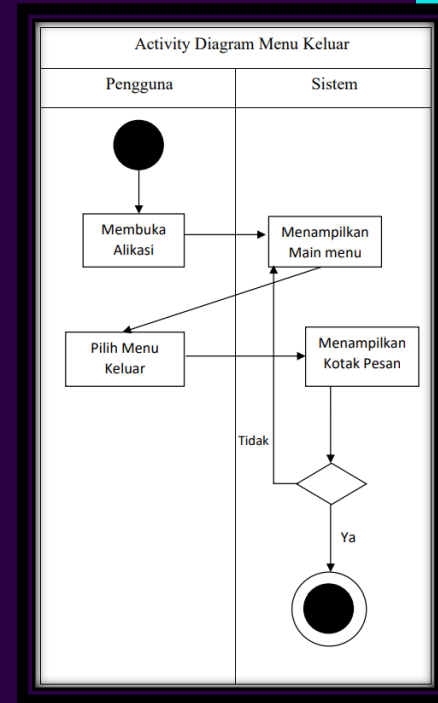
Desain Proses



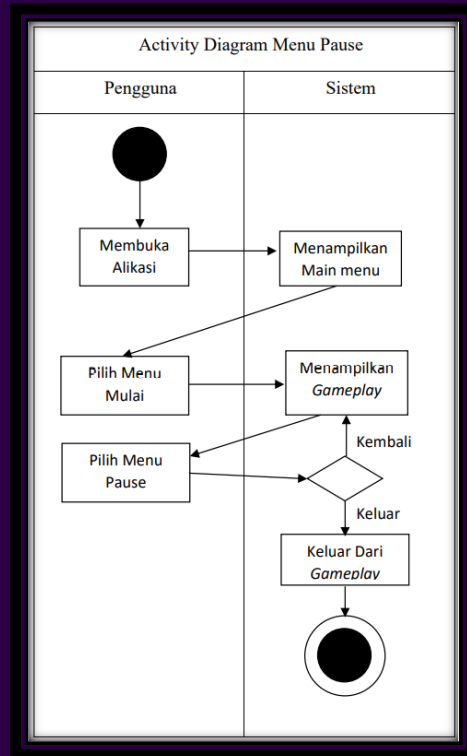
Activity Diagram



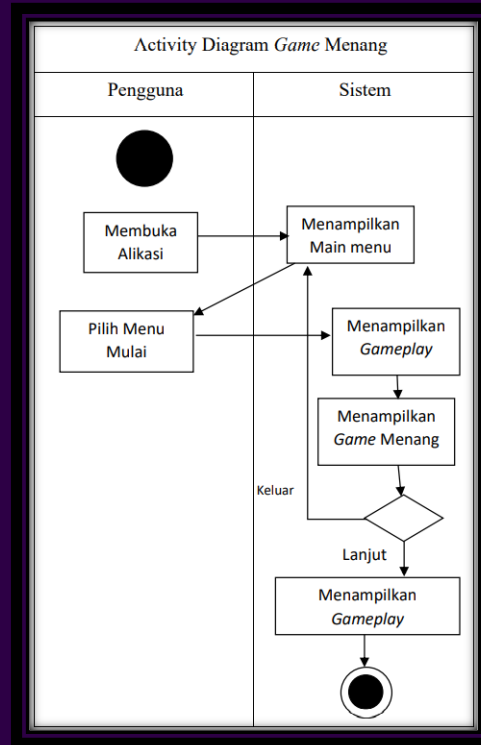
Activity Diagram
Menu Pause



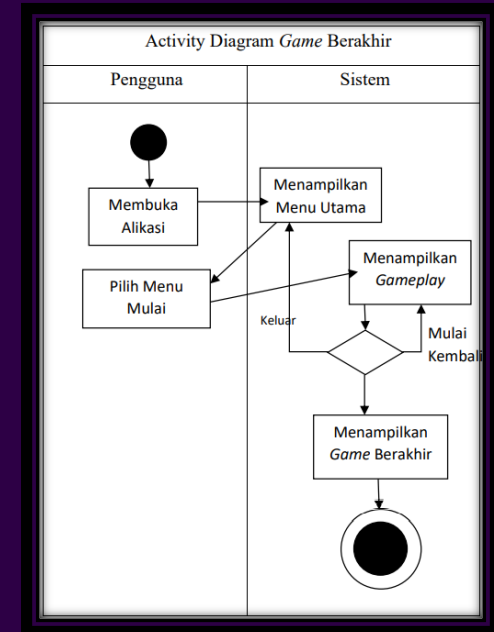
Activity Diagram
Menu Keluar



Activity Diagram Menu Cara Bermain



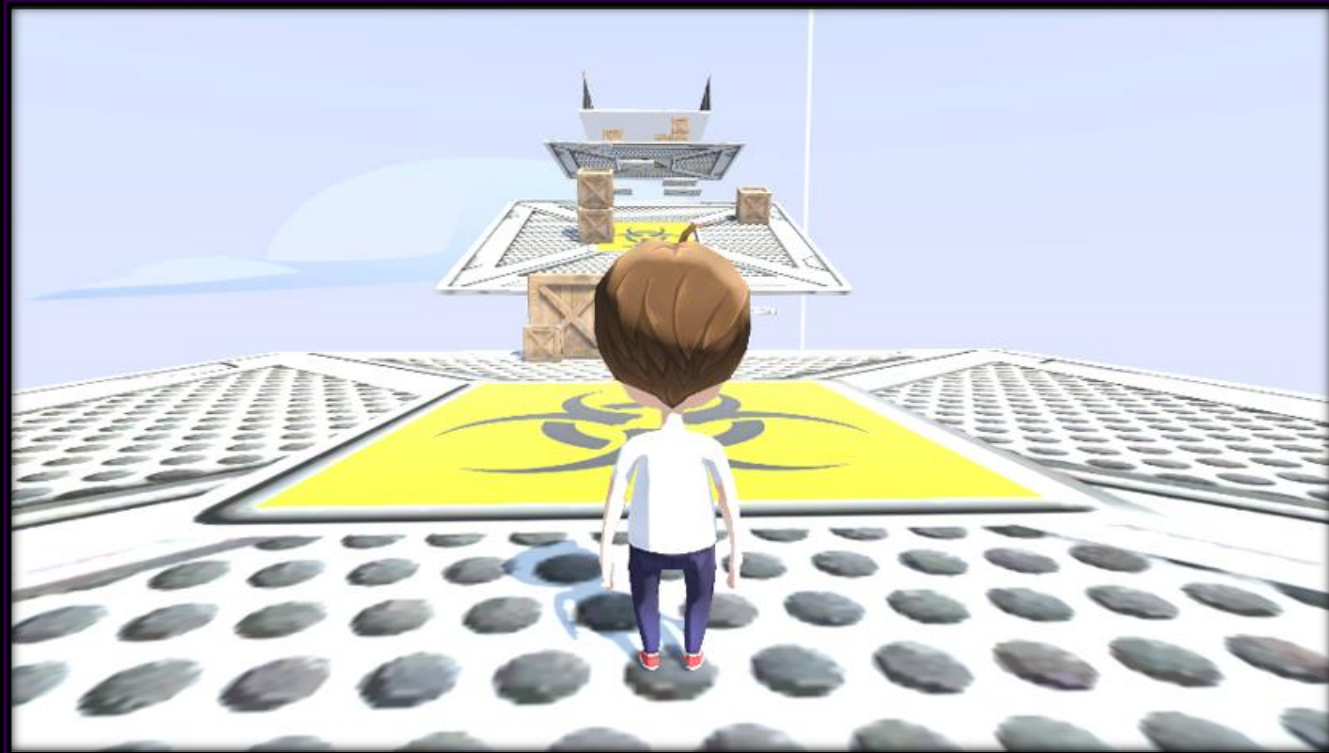
Activity Diagram Game Menang



Activity Diagram Game Berakhir

The background is a dark purple gradient with a faint grid of small white plus signs. In the center is a large, thin white circle. The word "Storyboard" is written in a bold, white, sans-serif font across the middle of the circle. There are two large, glowing spheres: one in the bottom-left and one in the top-right, both with a blue-to-purple gradient and a bright white highlight. Several short, horizontal lines in white, blue, and purple are scattered around the central circle and spheres.

Storyboard



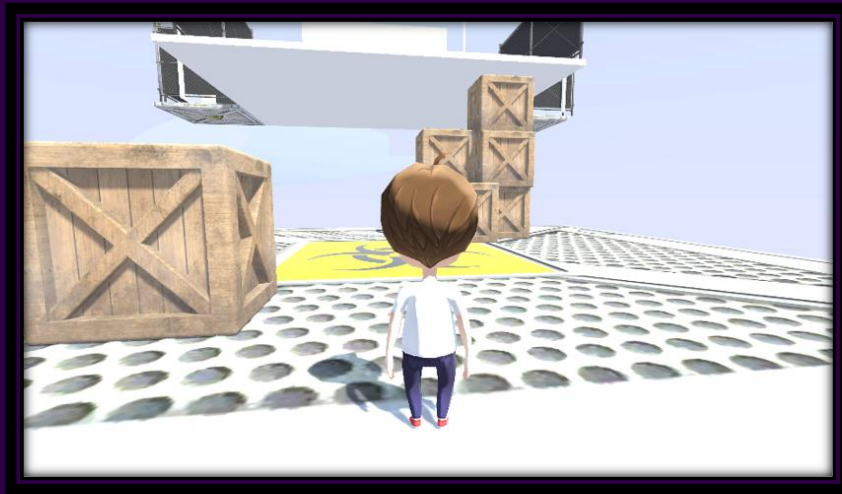
Pada scene 1 ini adalah tempat Player akan muncul



Scene selanjutnya menunjukkan
Player sedang melewati rintangan



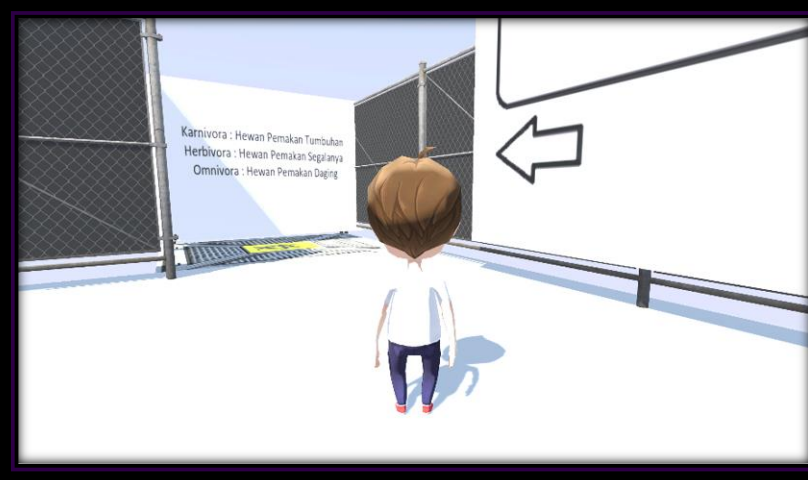
Di scene ke-3 ini Player sedang berlindung
dari virus agar tidak terinfeksi



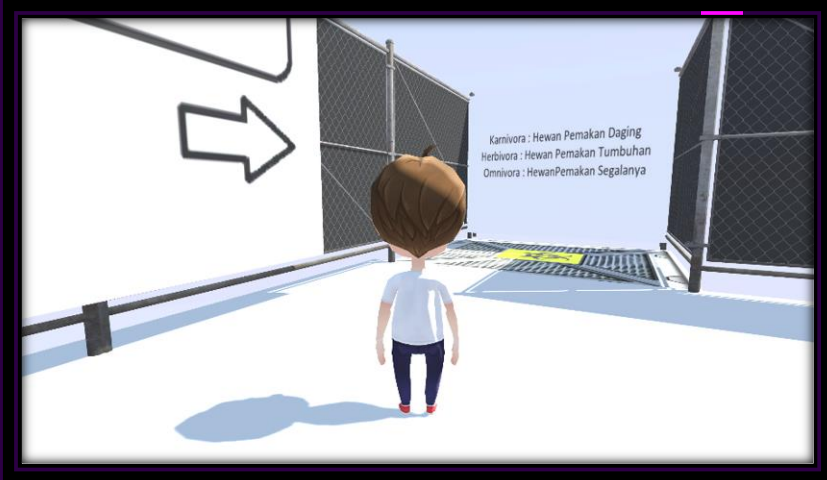
Pada scene ke-4, player berhasil melewati wabah virus yang berdatangan dan siap untuk menuju garis finish



Di scene ke -5 ini player telah sampai di zona aman dimana player tinggal menyelesaikan 1 tahap lagi, yaitu kuis



Scene ke -6 ini player sedang memeriksa jawaban yang ada di sebelah kiri



Dan di scene yang terakhir ini Player sedang memeriksa jawaban yang ada di sebelah kanan dan siap pergi menempati jawaban yang benar

Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Februari	Maret	April	Mei
1	Pengajuan Judul				
2	Penyusunan Proposal				
3	Seminar Proposal				
4	Revisi Proposal				
5	Penelitian				
6	Ujian Hasil				
7	Revisi Hasil				
8	Ujian Komprehensif				



Terima Kasih



Yohanes Hanni

Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika
Universitas Negeri Manado

CREDITS: This presentation template was
created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**,
and infographics & images by **Freepik**.