**JUDUL IDE**

A blue and pink curved shapes

Description automatically generated

**NAMA TIM**

NAMA KETUA

NAMA ANGGOTA 1

NAMA ANGGOTA 2

**INSTANSI DAN KOTA ASAL**

**2023**

# DAFTAR ISI

[DAFTAR ISI ii](#_Toc143201722)

[1. LATAR BELAKANG 1](#_Toc143201723)

[2. TUJUAN DAN MANFAAT IDE 2](#_Toc143201724)

[2.1. Tujuan 2](#_Toc143201725)

[2.2. Manfaat 2](#_Toc143201726)

[3. GAMBARAN UMUM 3](#_Toc143201727)

[3.1. Premise Game 3](#_Toc143201728)

[3.2. Genre 3](#_Toc143201729)

[3.3. Platform 3](#_Toc143201730)

[3.4. Kesesuaian Tema 3](#_Toc143201731)

[3.5. Target Audience 3](#_Toc143201732)

[3.6. [Sub-bab lain] 3](#_Toc143201733)

[4. GAMEPLAY 4](#_Toc143201734)

[4.1. Game Objectives 4](#_Toc143201735)

[4.2. Gameplay Progression 4](#_Toc143201736)

[4.3. Game Mechanics 4](#_Toc143201737)

[4.4. [Sub-bab lain] 4](#_Toc143201738)

[5. UNSUR GAME 5](#_Toc143201739)

[5.1. Storyboard 5](#_Toc143201740)

[5.2. Storyline 5](#_Toc143201741)

[5.3. Characters 5](#_Toc143201742)

[5.4. Locations 5](#_Toc143201743)

[5.5. Tools 5](#_Toc143201744)

[5.6. Assets 5](#_Toc143201745)

[5.7. [Sub-bab lain] 5](#_Toc143201746)

[6. ILUSTRASI 6](#_Toc143201747)

[7. DAFTAR PUSTAKA 7](#_Toc143201748)

[8. LAMPIRAN 8](#_Toc143201749)

# LATAR BELAKANG

Berisi latar belakang peserta mendapatkan konsep dan ide game yang dibuat.

# TUJUAN DAN MANFAAT IDE

## Tujuan

Berisi tentang tujuan dari pembuatan ide game.

## Manfaat

Berisi tentang manfaat ide game apabila direalisasikan.

# GAMBARAN UMUM

## Premise Game

Berisi deskripsi singkat mengenai konsep game yang akan dibuat, mulai dari sinopsis, penjelasan singkat gameplay, art style, dan lain-lain.

## Genre

Berisi genre game yang akan dibuat serta bagaimana genre tersebut akan diimplementasikan.

## Platform

Berisi platform game [Windows atau Android, pilih salah satu].

## Kesesuaian Tema

Berisi tentang kesesuaian unsur game dengan tema yang ditetapkan oleh panitia.

## Target Audience

Berisi penjelasan sasaran pasar untuk game yang akan dibuat.

## [Sub-bab lain]

Berisi penjelasan dari sub-bab lainnya yang bersangkutan mengenai deskripsi.

# GAMEPLAY

## Game Objectives

Berisi penjelasan tentang tujuan game (apa yang dilakukan pemain pada game, bagaimana pemain bisa menang atau kalah, dan apa yang harus dilakukan pemain untuk mencapai sesuatu).

## Gameplay Progression

Berisi berbagai checkpoint dan milestone yang harus dilalui pemain untuk melanjutkan game. Bagian ini juga dapat berisi perkembangan gameplay pada titik tertentu, baik dari segi difficulty, mechanics, maupun reward.

## Game Mechanics

Berisi macam-macam mekanika game pada game yang dibuat serta penjelasannya.

## [Sub-bab lain]

Berisi penjelasan dari sub-bab lainnya yang bersangkutan mengenai gameplay.

# UNSUR GAME

## Storyboard

Berupa gambaran sederhana game.

## Storyline

Mendeskripsikan alur cerita pada game.

## Characters

Berisi penjelasan karakter yang ada pada game, baik playable character maupun non-playable character.

## Locations

Berisi lokasi atau latar tempat yang ada pada game. bagian ini juga dapat diisi dengan analisis desain level.

## Tools

Berupa tools atau engine yang digunakan pada saat proses pembuatan game.

## Assets

Berupa sprite dan music serta asset lainnya yang digunakan pada proses pengembangan game. Apabila assets yang digunakan bukan buatan sendiri, diharapkan menggunakan assets yang bebas hak cipta.

## [Sub-bab lain]

Berisi penjelasan dari sub-bab lainnya yang bersangkutan mengenai unsur game seperti skill, strategi, item, reward, puzzle, dan lain-lain.

# ILUSTRASI

Berisi ilustrasi pengembangan seperti storyboard, screenshot pembuatan, wireframe UI, sketsa unsur atau fitur, maupun ilustrasi visual.

# DAFTAR PUSTAKA

Berisi nama penulis dan judul artikel yang digunakan dalam penulisan proposal. (Format dibebaskan) (Opsional)

# LAMPIRAN

Berisi lampiran tambahan dari peserta yang dapat berupa dokumentasi dan hal-hal lain.