**PROPOSAL FINAL PROJECT PEMROGRAMAN I**



**JUDUL APLIKASI**

**Game : Pemburu Setan**

Diusulkan oleh:

Widyawati Nur Sholikhah (3011710059) (2017)

Regita Cahyani Daniastiningrum Samodra (3011710052) (2017)

**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**

**GRESIK**

**2018**

Latar Belakang

Game atau permainan secara umum adalah aktivitas rekreasi dengan tujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, ataupun berolahraga ringan. Game biasa dimainkan secara sendiri ataupun bersama-sama. Game atau permainan pun terbagi atas beberapa jenis sebagai berikut :

1. **Action**

Game action merupakan salah satu *genre game* yang paling banyak ditemui. Di mana game dengan genreini biasanya membutuhkan ketangkasan dan kelincahan pengguna untuk bisa menyelesaikannya suatu level. Kelincahan pengguna juga akan berpengaruh kepada ketangkasan karakter yang ia mainkan di dalam game.

1. **Adventure**

Game adventure tentunya memiliki dasar sebuah alur cerita di dalamnya. Ketika pengguna memainkannya, setelah menyelesaikan sebuah event, pengguna biasanya tidak dapat kembali ke event sebelumnya.

1. Action-Adventure

Genre action-adventure merupakan gabungan dari game action dan adventure. Di mana selain harus memiliki ketangkasan untuk memainkannya,pengguna juga disuguhi sebuah jalan cerita yang ada seperti di game adventure dan biasanya pilihan akan menentukan event selanjutnya.

1. RPG

RPG merupakan salah satu genre game yang mengandung unsur experience atau leveling dalam gameplay. Biasanya dalam game ini kita memiliki kebebasan untuk menjelajah dunia game tersebut dan kita juga dapat menentukan ending dari game tersebut.

1. Simulation

Game simulasi biasanya penggunaakan diberikan sebuahsimulasi atas sebuah kejadian di dunia nyata. Jadi bisa saja hal yang terjadi pada game simulasi terjadi juga pada dunia nyata atau sebaliknya.

1. Idle Gaming

Terakhir adalah idle gaming*,*sebuah genregame yang terbilang baru. Di mana pengguna tidak memerlukan usaha yang banyak untuk bisa memainkan game ini selain hanya dengan melakukan klik, klik, klik, dan klik. Biasa game seperti ini disebut juga sebagai game untuk orang pemalas, di mana hanya membutuhkan kesabaran dan keteguhan dalam mengklik.

Manfaat bermain game itu sendiri ialah :

1. Aktivitas Fisik

Ada banyak video game di pasaran yang dalam pengoperasiannya memerlukan beberapa jenis aktivitas fisik. Seperti game bermain gitar ataupun game menari. Disini dibutuhkan kecerdikan orang tua untukk memilih jenis game untuk anak-anak mereka.

1. Koordinasi Mata dan Tangan

Bermain video game sebenarnya dapat meningkatkan ketangkasan anak yang sangat berguna untuk melalukan akivitas sehari-hari. Sebenarnya banyak jenis olahraga yang dapat dilakukan untuk meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, tetapi hal itu kurang menarik perhatian dari anak-anak.

1. Peningkatan Kemampuan Belajar

Game memberikan anak kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognif seperti memecahkan masalah dan membuat keputusan. Game saat ini telah berkembang ke titik dimana penggunanya harus mengambil kendali dan berpikir sendiri. Bahkan banyak permainan yang mendorong anak untuk menjadi sabar dan kreatif dalam memecahkan sebuah teka-teki sebelum mereka dapat maju ke tahap berikutnya

1. Sportivitas dan adil

Sportivitas dan adil (fair play) adalah nilai-nilai yang umum dikembangkan dalam olahraga dan organisasi. Game secara tidak langsung menawarkan anak nilai-nilai ini, terutama saat bersaing satu sama lain

1. Mengurangi Stres

Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain game dapat menjadi jalan keluar bagi anak untuk lepas dari tekanan tersebut.

. Sumber : <http://www.unik.ws/2013/01/10-manfaat-main-game.html>

DESKRIPSI GAME

Game ini menceritakan seorang anak yang memburu hantu di alam bawah tanah

SKENARIO

1. Pada bagian awal permainan, ditampilakan jumlah nyawa dari sang pemain (pengguna) dan juga lawan/ musuh dengan jumlah nyawa yang berbeda. Disini juga ditampilkan 3 buah pilihan dimana pengguna bisa memilih ingin menyerang, meminum tambahan nyawa, atau lari dari musuh2 tersebut.
2. Ketika pemain (pengguna) memilih untuk melawan, karakter tersebut akan melawan musuh dah akan ditampilkan jumlah nyawa yang berkurang.
3. Ketika pemain (pengguna) memilih meminum tambahan nyawa maka nyawa karakter akan bertambah sebanyak 10
4. Ketika pemain (pengguna) memilih untuk lari dari musuh meski musuh tersebut belum mati sang karakter akan bertemu dengan musuh-musuh lainnya.

JALAN APLIKASI

1. pemain memasukkan input nama
2. pemain memilih 3 pilihan alur
3. sebelum membunuh ataupun mati, pemain akan memilih 3 alur
4. setelah pemain telah membunuh hantu, pemain akan memilih melanjutkan atau berhenti
5. apabila melanjutkan nyawa awal akan diakumulasikan ke permainan berikutnya
6. apabila pemain kalah, pemain memilih melanjutkan atau berhenti

5. PEMBAGIAN PEKERJAAN

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama/NIM | Program Studi | Uraian Tugas |
| 1. | Widyawati Nur Sholikhah / 3011710059 | Informatika | Coding, Proposal |
| 2. | Regita Cahyani Daniastiningrum Samodra / 3011710052 | Informatika | Coding, Proposal |

6. TIMELINE PENGERJAAN

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Tahap | Minggu | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Pemikiran Ide |  |  |  |  |
| 2 | Tahap Perancangan |  |  |  |  |
| 3 | Penulisan Proposal |  |  |  |  |
| 4 | Perbaikan |  |  |  |  |
| 5 | Demo Akhir |  |  |  |  |