

Game Design Document (GDD)

1. Judul Game

Obby

2. Ringkasan

Obby adalah game platformer 2D bergaya pixel art yang mengajak pemain untuk menjelajahi berbagai platform dan menghindari rintangan di dalam sebuah kamar bayi. Pemain harus mengumpulkan 6 dot yang tersebar di setiap level sebelum mencapai area finish. Jika jumlah dot yang dikumpulkan belum memenuhi syarat, pemain akan mengalami Game Over.

Genre: Platformer, Adventure, Obstacle Course

Platform yang Dituju: PC (Windows)

3. Konsep Permainan

Ide utama game ini adalah memberikan tantangan kepada pemain untuk melewati berbagai rintangan sambil mengumpulkan seluruh dot yang tersedia. Pemain harus menggunakan ketepatan waktu, konsentrasi, dan kemampuan mengontrol karakter untuk mencapai garis akhir dan menyelesaikan permainan.

Game mengusung **Tema** petualangan di dalam kamar bayi dengan visual pixel art yang sederhana dan menarik. Berbagai objek di dalam kamar dimanfaatkan sebagai elemen lingkungan dan rintangan dalam permainan.

Atmosfer permainan dibuat ceria dan menyenangkan melalui penggunaan visual pixel art serta lingkungan kamar bayi. Namun, berbagai rintangan yang harus dihadapi juga memberikan suasana menantang yang mendorong pemain untuk terus mencoba hingga berhasil menyelesaikan permainan.

4. Gameplay

Mekanika permainan:

- Pemain dapat bergerak ke kiri dan kanan.
- Pemain dapat melompat untuk melewati platform dan rintangan.
- Pemain harus mengumpulkan 6 dot yang tersebar di level permainan.
- Pemain harus mencapai area finish untuk menyelesaikan level.
- Sistem Game Over akan muncul apabila syarat kemenangan tidak terpenuhi atau pemain terkena rintangan tertentu.

Aturan dasar:

- Pemain wajib mengumpulkan seluruh 6 dot sebelum memasuki finish.
- Jika pemain mencapai finish tanpa jumlah dot yang cukup, permainan berakhir dengan Game Over.
- Jika pemain menyentuh rintangan seperti pup atau panci berjalan, pemain akan gagal dan mengulang permainan.
- Pemain harus menyelesaikan seluruh level untuk memenangkan permainan.

Level dan tantangan:

Game terdiri dari 2 level yang memiliki tata letak platform dan rintangan yang berbeda. Pada level pertama, pemain cukup melewati rintangan ringan dengan hanya melakukan melompat. Pada level kedua, pemain harus melewati berbagai tantangan seperti melompat, menghindari pup.

Kualitas pengalaman pemain (pacing, kesulitan):

Permainan dimulai dengan tantangan yang relatif sederhana untuk memperkenalkan mekanika dasar kepada pemain. Seiring berjalannya permainan, tingkat kesulitan meningkat melalui penambahan rintangan dan kebutuhan untuk mengumpulkan seluruh dot sebelum mencapai finish. Pacing permainan dibuat cukup cepat sehingga pemain tetap fokus dan tertantang selama bermain.

5. Cerita dan Karakter

Sinopsis cerita:

Seorang bayi kecil sedang bermain di dalam kamarnya yang penuh dengan berbagai benda sehari-hari. Untuk mencapai tujuan akhirnya, bayi tersebut harus mengumpulkan 6 dot yang tersebar di berbagai sudut ruangan. Namun, perjalanan tidak mudah karena terdapat berbagai rintangan yang menghalangi jalannya. Pemain harus membantu bayi melewati setiap tantangan dan mengumpulkan seluruh dot agar dapat mencapai finish dan memenangkan permainan.

Deskripsi karakter utama dan antagonis:

Karakter Utama

Bayi (Player)

Karakter yang dikendalikan oleh pemain. Bayi memiliki kemampuan bergerak dan melompat untuk melewati berbagai rintangan serta mengumpulkan dot yang diperlukan untuk menyelesaikan permainan.

Antagonis/Rintangan

Pup

Rintangan yang harus dihindari pemain. Jika pemain menginjak pup, permainan akan gagal dan pemain harus mengulang level.

Panci Berjalan

Rintangan bergerak yang dapat menabrak pemain. Jika terkena panci berjalan, pemain akan gagal dan mengulang level.

Latar belakang dan pengembangan karakter:

Bayi (Player)

Bayi merupakan karakter utama yang sedang menjelajahi kamarnya untuk mengumpulkan seluruh dot yang tersebar. Selama permainan, pemain akan membantu bayi melewati berbagai tantangan yang semakin sulit. Meskipun tidak memiliki perubahan kemampuan khusus, keterampilan pemain dalam mengendalikan karakter akan berkembang seiring meningkatnya tingkat kesulitan permainan.

Pup dan Panci Berjalan

Kedua objek ini berperan sebagai penghalang yang membuat permainan lebih menantang. Kehadiran rintangan tersebut mengharuskan pemain lebih berhati-hati dan meningkatkan konsentrasi saat bermain.

6. Desain Level

Struktur level:

Level 1

- Berfungsi sebagai pengenalan permainan dan mekanika dasar.
- Pemain belajar bergerak, melompat, dan mengumpulkan dot.
- Rintangan yang dihadapi masih relatif sederhana.
- Setelah mencapai finish, pemain akan melanjutkan ke Level 2.

Level 2

- Memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan Level 1.
- Pemain harus menghindari lebih banyak rintangan dan mengumpulkan seluruh dot yang tersedia.
- Pada akhir level, pemain hanya dapat memenangkan permainan jika telah mengumpulkan 6 dot.

Peta atau sketsa level:

Level 1

Start → Platform → Dot → Platform → Dot → Rintangan → Platform → Finish

Level 2

Start → Platform → Dot → Pup → Dot → Panci Berjalan → Dot → Platform → Finish

Keterangan

- Start : Titik awal pemain.
- Platform : Jalur yang harus dilewati pemain.
- Dot : Objek yang harus dikumpulkan.
- Pup : Rintangan diam.
- Panci Berjalan : Rintangan bergerak.
- Finish : Titik akhir level.

Elemen interaktif di setiap level:

Player

- Dapat bergerak ke kiri dan kanan.
- Dapat melompat untuk melewati rintangan.

Dot

- Dapat dikumpulkan oleh pemain.
- Digunakan sebagai syarat kemenangan.

Pup

Rintangan yang menyebabkan pemain gagal jika disentuh.

Panci Berjalan

- Rintangan bergerak yang harus dihindari pemain.
- Menyebabkan pemain gagal jika terkena.

Finish

- Digunakan untuk menyelesaikan level.

- Pada Level 2 akan memeriksa jumlah dot yang telah dikumpulkan sebelum menentukan kemenangan atau Game Over.

7. Grafik dan Visual

Gaya seni (2D/3D):

Game Obby menggunakan gaya seni 2D Pixel Art. Seluruh karakter, objek, dan lingkungan dibuat dengan tampilan piksel sederhana yang memberikan kesan retro dan menarik. Penggunaan pixel art dipilih karena sesuai dengan konsep permainan yang ringan serta mudah dipahami oleh pemain.

Referensi visual:

Visual game terinspirasi dari lingkungan kamar bayi yang dipenuhi berbagai benda sehari-hari. Elemen seperti lantai kamar, perabot, panci, dan objek lainnya diubah menjadi bagian dari dunia permainan. Warna yang digunakan cenderung cerah dan ramah untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan sesuai dengan tema bayi.

Deskripsi antarmuka pengguna (UI):

Antarmuka pengguna dirancang sederhana agar mudah dipahami oleh pemain.

- **Main Menu** menampilkan judul game serta tombol Play.
- **Gameplay UI** menampilkan jumlah dot yang telah dikumpulkan pemain.
- **Game Over Scene** muncul ketika pemain gagal menyelesaikan permainan atau belum memenuhi syarat kemenangan.
- **Win Scene** ditampilkan ketika pemain berhasil mengumpulkan seluruh dot dan mencapai finish.
- Setiap tampilan menggunakan desain yang sederhana dan konsisten dengan gaya pixel art yang digunakan dalam permainan.

8. Audio

Musik latar:

Game Obby menggunakan musik latar yang ceria dan santai untuk mendukung suasana petualangan di dalam kamar bayi. Musik diputar selama permainan berlangsung untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Efek suara:

Game dilengkapi dengan beberapa efek suara yang digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pemain, antara lain:

- Suara kemenangan saat pemain berhasil menyelesaikan permainan.
- Suara Game Over saat pemain gagal menyelesaikan permainan.

Suara karakter:

Pada versi saat ini, karakter utama tidak menggunakan suara khusus seperti dialog atau suara saat bergerak dan melompat. Fokus audio lebih diarahkan pada musik latar dan efek suara untuk mendukung suasana permainan.

9. Teknologi

Engine permainan yang digunakan:

Game Obby dikembangkan menggunakan Unity, yaitu game engine yang mendukung pengembangan game 2D dan 3D. Unity dipilih karena memiliki antarmuka yang mudah dipahami, fitur yang lengkap, serta mendukung penggunaan bahasa pemrograman C# untuk membuat mekanika permainan.

Alat dan teknologi lainnya yang diperlukan:

- **Visual Studio** sebagai editor kode untuk menulis dan mengelola script C#.
- **Bahasa Pemrograman C#** untuk membuat sistem permainan, seperti pergerakan karakter, pengumpulan dot, perpindahan level, dan sistem kemenangan maupun kekalahan.
- **Aset Pixel Art** untuk pembuatan karakter, latar belakang, platform, dan objek permainan.
- **Audio (MP3/WAV)** untuk musik latar dan efek suara yang digunakan dalam permainan.
- **Windows** sebagai platform pengembangan dan target utama permainan.

10. Target Pasar

Demografi pemain:

Target pemain game Obby adalah anak-anak, remaja, dan pelajar yang menyukai game platformer sederhana dengan gameplay yang menantang. Game ini dirancang untuk pemain berusia sekitar 13–18 tahun, namun tetap dapat dimainkan oleh semua kalangan karena mekanisme permainannya mudah dipahami.

Karakteristik target pemain:

- Usia: 13–18 tahun.
- Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan.
- Tingkat pengalaman: Pemula hingga menengah.
- Menyukai game petualangan, platformer, dan permainan yang menguji ketangkasan.

Analisis pasar:

Game platformer 2D masih memiliki banyak peminat karena menawarkan gameplay yang sederhana namun menarik. Selain itu, gaya visual pixel art cukup populer karena memberikan tampilan yang unik dan ringan untuk dijalankan pada berbagai perangkat.

Obby menawarkan tantangan berupa pengumpulan dot dan menghindari rintangan sehingga dapat menarik pemain yang menyukai permainan berbasis keterampilan dan ketelitian. Dengan konsep yang sederhana, game ini cocok digunakan sebagai media hiburan maupun sebagai proyek pembelajaran dalam pengembangan game 2D.

11. Monetisasi

Model bisnis (penjualan, iklan, in-app purchase):

Game Obby dikembangkan sebagai proyek pembelajaran dan tugas pengembangan game, sehingga saat ini tidak menerapkan sistem monetisasi. Game dapat dimainkan secara gratis tanpa iklan maupun pembelian dalam aplikasi (in-app purchase).

Apabila dikembangkan lebih lanjut di masa depan, game ini berpotensi menggunakan model bisnis berupa iklan (advertisement) atau penjualan game secara langsung untuk memperoleh pendapatan.

12. Timeline Pengembangan

Jadwal pengembangan dan milestone:

Minggu 1 – Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan penentuan konsep game, tema, genre, alur permainan, serta penyusunan Game Design Document (GDD).

Minggu 2 – Pembuatan Aset

Membuat dan mengumpulkan aset yang dibutuhkan, seperti karakter, platform, latar belakang, item dot, serta berbagai rintangan yang digunakan dalam permainan.

Minggu 3 – Pengembangan Gameplay Dasar

Mengimplementasikan sistem pergerakan karakter, mekanika lompatan, pengumpulan dot, dan interaksi dasar antara pemain dengan objek dalam permainan.

Minggu 4 – Pembuatan Level dan Fitur Utama

Membangun Level 1 dan Level 2, menambahkan area finish, serta membuat sistem kemenangan dan Game Over.

Minggu 5 – Penambahan Audio dan UI

Menambahkan musik latar, efek suara, Main Menu, tampilan jumlah dot, Win Scene, dan Game Over Scene.

Minggu 6 – Pengujian dan Perbaikan

Melakukan pengujian seluruh fitur permainan, mencari bug yang masih ada, serta melakukan perbaikan agar game dapat berjalan dengan baik.

Minggu 7 – Finalisasi

Menyelesaikan seluruh bagian game, melakukan pengecekan akhir, serta menyiapkan dokumentasi dan presentasi proyek.

Milestone

Milestone pertama adalah selesainya konsep dan desain game. Milestone kedua adalah berhasilnya pembuatan aset dan level permainan. Milestone ketiga adalah berfungsinya sistem gameplay utama, seperti pergerakan karakter dan pengumpulan dot. Milestone keempat adalah selesainya sistem kemenangan dan Game Over. Milestone kelima adalah berhasilnya penambahan audio dan antarmuka pengguna. Milestone terakhir adalah game selesai diuji dan siap dipresentasikan.

13. Tim Pengembang

Anggota tim dan peran masing-masing:

Nama: Fatimah Zahrah

Peran: Game Developer

Tanggung Jawab:

- Menyusun konsep dan desain permainan.
- Membuat Game Design Document (GDD).
- Mendesain level permainan.
- Mengimplementasikan gameplay menggunakan Unity dan C#.
- Menambahkan aset visual, audio, dan antarmuka pengguna (UI).
- Melakukan pengujian serta perbaikan bug.
- Menyusun dokumentasi dan presentasi proyek.

Karena proyek Obby dikembangkan secara individu, seluruh proses perancangan, pengembangan, pengujian, dan dokumentasi dilakukan oleh satu orang pengembang.

14. Referensi

Game atau sumber lain yang menjadi inspirasi:

Pengembangan game Obby terinspirasi dari beberapa sumber, baik dari segi gameplay maupun tema permainan.

- Mystery Morph menjadi inspirasi utama dalam mekanika gameplay, khususnya konsep menghindari rintangan, menjelajahi level, dan mencapai tujuan akhir dengan memenuhi syarat tertentu.
- Robby Adel Pantjoro menjadi inspirasi dalam pemilihan tema dan suasana permainan. Konsep kamar bayi dan beberapa elemen visual dalam game dikembangkan berdasarkan ide yang terinspirasi dari konten yang dibuat oleh Robby.
- Dokumentasi dan tutorial Unity digunakan sebagai referensi teknis dalam pengembangan sistem gameplay, antarmuka pengguna (UI), audio, dan perpindahan level.

Referensi tersebut digunakan sebagai sumber inspirasi dalam proses perancangan dan pengembangan game Obby, sementara seluruh implementasi game dibuat dan disesuaikan dengan konsep yang dikembangkan oleh penulis.