

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

ENTREPRENEURSHIP

PATRIARK STUDIO 22
(INDIE GAME DEVELOPER)



Disusun Oleh :

Aditya Pradhana - 189024140039

Alvin Dwi Sunarto - 189024140057

Wahyu Chandra - 189024140095

Yoga Aryasaka - 189024140041

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
INSTITUT DESAIN DAN BISNIS BALI

2021
LEMBAR PENGESAHAN
PATRIARK STUDIO 22

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini telah dikumpulkan pada :

Hari, Tanggal :

Tempat : INSTITUT DESAIN DAN BISNIS BALI

Menyetujui/mengesahkan :
Denpasar,..... 21

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing,

Andreas James Darmawan
, S.Sn., M.Sn.

I Komang Angga Maha Putra
, S.Ds., M.Sn., ACA.

NPP. 1977150320210901

NPP. 199415062019140101

Mengetahui :
Rektor Institut Desain Dan Bisnis Bali

(_____)

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Praktek Kerja Lapangan dengan judul “ **PATRIARK STUDIO 22**” Ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Denpasar, 21

Aditya Pradhana

(Aditya Pradhana)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan laporan praktek kerja lapangan entrepreneurship yang berjudul " **Patriark Studio 22** ". Dalam laporan ini dibahas mengenai pembuatan game indie bergenre horror berplatform windows sebagai project pertama dari studio indie ini. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mata kuliah Praktek Kerja Lapangan, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali.

Selama jalannya praktek kerja entrepreneurship dan penulisan laporan ini banyak sekali hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis beranggapan bahwa laporan ini merupakan karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak tertutup kemungkinan di dalamnya terdapat kekurangan - kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Denpasar, 2021

Penulis,

Aditya Pradhana

MOTTO

“ Jangan pernah takut untuk mencoba sesuatu yang baru karena hidup menjadi membosankan ketika kamu berada dalam batasan dari apa yang sudah kamu ketahui.”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
MOTTO	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Prioritas Masalah	2
1.3 Manfaat Kegiatan	2
1.4 Luaran Kegiatan	3
BAB II GAMBAR UMUM USAHA	4
2.1 Keunikan Produk	4
2.2 Pangsa Pasar	4
2.3 Lokasi Usaha	5
BAB III METODE PELAKSANAAN DAN HASIL	7
3.1 Pengamatan Lingkungan	7
3.2 Perencanaan Usaha	9
3.3 Strategi Pemasaran	11
3.4 Persiapan Memulai Usaha	11
3.5 Hasil Setelah Usaha Berjalan	50
BAB IV JADWAL KEGIATAN	58
4.1 Anggaran Biaya	58
4.2 Jadwal Kegiatan Usaha	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN - LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lokasi <i>Basecamp Studio</i>	6
Gambar 3.1 <i>Positioning game “Samsara”</i> berdasarkan <i>Competitor Analysis</i>	8
Gambar 3.2 Sketsa Karakter : Player	23
Gambar 3.3 Final Karakter : Player	23
Gambar 3.4 Ekspresi Wajah : Player	24
Gambar 3.5 <i>Spritesheet Idle</i> : Player	24
Gambar 3.6 <i>Spritesheet Walk</i> : Player	25
Gambar 3.7 <i>Spritesheet Sprint</i> : Player	25
Gambar 3.8 Sketsa Karakter : Fadil	26
Gambar 3.9 Final Karakter : Fadil	26
Gambar 3.10 Ekspresi Wajah : Fadil	27
Gambar 3.11 <i>Spritesheet Walk</i> : Fadil	27
Gambar 3.12 Sketsa Karakter : Icha	28
Gambar 3.13 Final Karakter : Icha	28
Gambar 3.14 Ekspresi Wajah : Icha	29
Gambar 3.15 <i>Spritesheet Walk</i> : Icha	29
Gambar 3.16 Sketsa Karakter : Rafly	30
Gambar 3.17 Final Karakter : Rafly	30
Gambar 3.18 Ekspresi Wajah : Rafly	31
Gambar 3.19 <i>Spritesheet Walk</i> : Rafly	31
Gambar 3.20 Sketsa Karakter : Aya	32
Gambar 3.21 Final Karakter : Aya	32
Gambar 3.22 Ekspresi Wajah : Aya	33
Gambar 3.23 <i>Spritesheet Walk</i> : Aya	33
Gambar 3.24 Sketsa <i>Background</i> : Kamar Pemain	35
Gambar 3.25 Final <i>Background</i> : Kamar Pemain	35
Gambar 3.26 Sketsa <i>Background</i> : Halte Bus Kota	36
Gambar 3.27 Final <i>Background</i> : Halte Bus Kota	36

Gambar 3.28 <i>Sketsa Background : Halte Bus Desa</i>	36
Gambar 3.29 <i>Final Background : Halte Bus Desa</i>	36
Gambar 3.30 <i>Sketsa Background : Lahan Kosong</i>	37
Gambar 3.31 <i>Final Background : Lahan Kosong</i>	37
Gambar 3.32 <i>Sketsa Background : Jembatan</i>	37
Gambar 3.33 <i>Final Background : Jembatan</i>	38
Gambar 3.34 <i>Sketsa Background : Tangga Naga #1</i>	38
Gambar 3.35 <i>Final Background : Tangga Naga #1</i>	38
Gambar 3.36 <i>Sketsa Background : Tangga Naga #2</i>	39
Gambar 3.37 <i>Final Background : Tangga Naga #2</i>	39
Gambar 3.38 <i>Sketsa Background : Pintu Masuk Hotel</i>	39
Gambar 3.39 <i>Final Background : Pintu Masuk Hotel</i>	39
Gambar 3.40 <i>Objek : Skull</i>	41
Gambar 3.41 <i>Objek : Diary</i>	41
Gambar 3.42 <i>Objek : Photo Frame</i>	41
Gambar 3.43 <i>Objek : Wall Board</i>	41
Gambar 3.44 <i>Font and Color User Interface</i>	42
Gambar 3.45 <i>User Interface : Main Menu</i>	42
Gambar 3.46 <i>User Interface : Dialogue</i>	43
Gambar 3.47 <i>User Interface : Load Game</i>	43
Gambar 3.48 <i>User Interface : Settings</i>	43
Gambar 3.49 <i>User Interface : Modal Pop Up</i>	43
Gambar 3.50 <i>Sketsa Logo Samsara</i>	49
Gambar 3.51 <i>Final Logo Samsara</i>	49
Gambar 3.52 <i>Logo Patriark Studio 22</i>	50
Gambar 3.53 <i>Screenshot Gameplay 1</i>	50
Gambar 3.54 <i>Screenshot Gameplay 2</i>	51
Gambar 3.55 <i>Screenshot Gameplay 3</i>	51
Gambar 3.56 <i>Screenshot Gameplay 4</i>	52
Gambar 3.57 <i>Screenshot Gameplay 5</i>	52
Gambar 3.58 <i>Screenshot Gameplay 6</i>	52

Gambar 3.59 Screenshot Gameplay 7	53
Gambar 3.60 Screenshot Gameplay 8	53
Gambar 3.61 Total jumlah pengunjung berdasarkan <i>link</i>	54
Gambar 3.62 Total jumlah pengunjung berdasarkan <i>graph</i>	54
Gambar 3.63 <i>Analytics GUI Asset Pack</i>	55
Gambar 3.64 <i>Landing Page GUI Asset Pack</i>	56
Gambar 3.65 <i>Analytics Character Asset Pack</i>	57
Gambar 3.66 <i>Landing Page Character Asset Pack</i>	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penjabaran kompetitor berdasarkan <i>Competitor Analysis</i>	8
Tabel 3.2 Dialog Kamar Player	13
Tabel 3.3 Dialog Halte Bus Kota	14
Tabel 3.4 Dialog Halte Bus Desa	19
Tabel 3.5 Dialog Lahan Kosong	19
Tabel 3.6 Dialog Jembatan	20
Tabel 3.7 Indeks Karakter Samsara	22
Tabel 3.8 Indeks Background Samsara	34
Tabel 3.9 Indeks <i>Interactable Object</i>	40
Tabel 3.10 Tabel <i>Storyboard</i> Samsara	44
Tabel 4.1 Anggaran Biaya <i>Maintenance</i>	59
Tabel 4.2 Anggaran Biaya <i>Investment</i>	59
Tabel 4.3 Jadwal Kerja	60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *game* merupakan salah satu bagian ekonomi kreatif di Indonesia yang memiliki potensi yang sangat besar. Pertumbuhan industri *game* terus meningkat setiap tahunnya. Menurut data survei *Newzoo* pada tahun 2015, industri *game* di Indonesia bernilai hingga Rp 2,3 triliun. Setiap tahunnya bahkan sekitar 100 *game* baru dilahirkan oleh para pengembang *game*. Hal ini menjadikan banyaknya yang menjadikan peluang untuk memulai dan menjalankan bisnisnya terutama banyaknya kantor-kantor *startup* pengembang *game* yang mengambil kesempatan pada potensi besar ini. *Start up* merupakan sebuah perusahaan yang didesain untuk berkembang dengan cepat (Paul Graham, 2012). Selain itu, menurut *Startup Ranking* 2021 Indonesia masuk dalam lima besar jumlah *startup* paling banyak di dunia. Adapun jumlah *startup* di Indonesia mencapai 2.290 perusahaan.

Game Developer merupakan sebuah profesi dimana seseorang membuat suatu permainan atau *game* dengan bahasa pemrograman tertentu yang nantinya dipublikasikan pada suatu platform penjualan.

Terutama di Bali, dengan masih sedikitnya terbentuknya indie *game developer*, menjadikan peluang untuk bersaing dalam industri *game*, lebih tinggi. Dengan adanya studio Indie juga mampu memberikan alternatif media baru berupa *game* untuk merealisasikan sebuah ide.

1.2 Prioritas Masalah

Adapun prioritas masalah akan dibatasi hanya pada proses pembuatan *game* perdana Patriark Studio 22, meliputi semua anggota dalam tim, sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses perancangan *game* dengan konsep horor yang dirilis di beberapa *platform desktop* ?
- b. Bagaimana proses koordinasi efektif lintas secara *remote* ?
- c. Bagaimana cara menghasilkan pendapatan dari produk permainan yang dirancang ?

1.3 Manfaat Kegiatan

Adapun manfaat yang kami harapkan dari kegiatan Praktek Kerja Lapangan untuk Mahasiswa, dan juga Institut Desain dan Bisnis Bali sebagai berikut :

1.3.1 Bagi Mahasiswa

- a. Dapat bekerja sama dalam sebuah tim dalam proses pembuatan *game* perdana berjudul “Samsara”.
- b. Bisa beradaptasi dalam *hardskill* maupun *softskill* yang didapat dalam penyelesaian masalah yang ada dalam proses pembuatan *game*.

1.3.2 Bagi Institut Desain dan Bisnis Bali

- a. Memberikan referensi laporan mengenai entrepreneur di *field* pembuatan *indie game*.
- b. Memberikan jabaran mengenai proses *entrepreneurship*.

1.4 Luaran Kegiatan

Adapun keluaran yang kami harapkan dari kegiatan Praktek Kerja Lapangan *Entrepreneurship* ini adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan *game - game* yang beragam, dan mampu memenuhi pasar konsumen dalam industri *game*.
- b. Berkontribusi dalam mengembangkan industri *game* di daerah, maupun dalam negeri.
- c. Dapat berpartisipasi dalam event *game-jam* yang diselenggarakan dalam negeri maupun internasional.

BAB II

GAMBARAN UMUM USAHA

2.1 Jenis Usaha

Patriark Studio 22 merupakan usaha *entrepreneur* yang bersifat indie atau independen, dan bergerak dalam bidang pembuatan *game*. Dimana nantinya *game* tersebut akan diterbitkan untuk *platform Desktop*, dan *Mobile*, melalui pihak ketiga secara langsung melalui situs yang menyediakan sarana penerbitan *game*, tanpa perantara perusahaan *publisher*.

2.2 Keunikan Produk

Dengan terbentuknya Patriark Studio 22, *game* perdana ini akan dibuat untuk *platform desktop*, berjudul “Samsara”.

Samsara adalah *game* horor *Side-scrolling 2D*, yang didasarkan pada cerita fiksi yang mengambil latar tempat di Indonesia. *Game* ini berkisah tentang sekelompok teman yang mengunjungi desa yang konon berhantu. Sesampainya di sana, mereka dipisahkan, dan dipaksa untuk menemukan petunjuk tentang cara melarikan diri saat terus-menerus diburu oleh roh jahat. Tetapi roh jahat bukanlah satu-satunya hal yang harus mereka khawatirkan, karena kenyataan mereka mungkin tidak seperti yang terlihat.

2.3 Pangsa Pasar

Adapun pangsa pasar yang akan dituju untuk pembuatan *game* perdana Patriark Studio 22 berjudul “Samsara” mencakup demografis, psikografis, dan klasifikasi rating umur di Indonesia, sebagai berikut :

2.3.1 Berdasarkan Demografis

Adapun target *audience* yang akan dituju berdasarkan demografis, adalah Pria dan Wanita dengan usia 18 atau lebih, dengan status sosial klasifikasi B hingga A

2.3.2 Berdasarkan Psikografis

Adapun target audience yang akan dituju berdasarkan psikografis, adalah Penyendiri (*The Loners*), Pencari Perhatian (*Attention Seekers*), dan Pencari Kesenangan (*Pleasure Seekers*).

2.3.3 Berdasarkan Klasifikasi Rating Umur di Indonesia

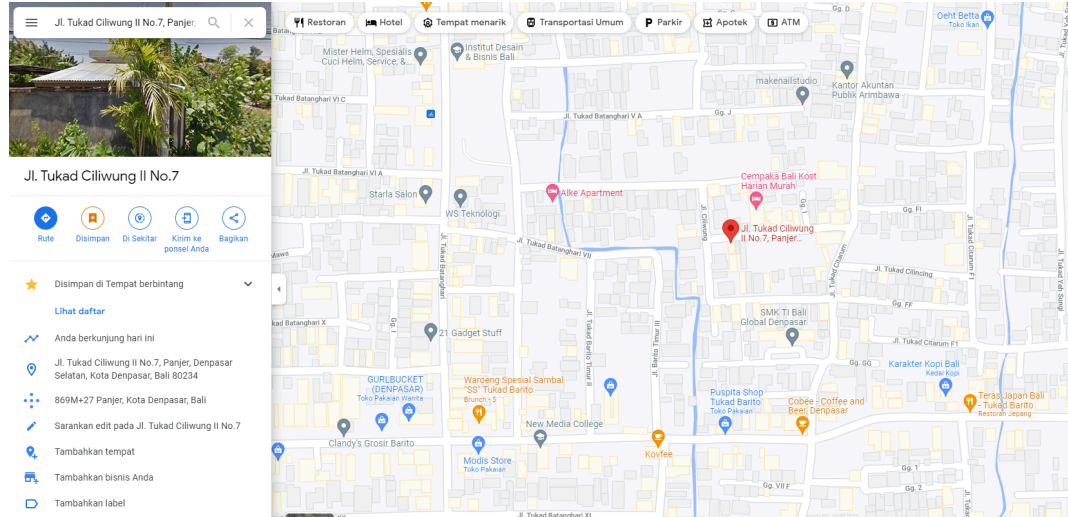
Pada Pasal 8, Peraturan Menteri Kominfo Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Rating Permainan Interaktif Elektronik, yang diklasifikasikan ke dalam kelompok usia 18 (delapan belas) tahun atau lebih terkait konten di dalam game “Samsara” yang akan terlibat sebagai berikut:

- a. Konten yang terdapat pada produk menampilkan unsur darah, mutilasi, dan kanibalisme;
- b. Konten yang terdapat pada produk mengandung unsur humor dewasa yang berkonotasi seksual;
- c. Konten yang terdapat pada produk mengandung horor yang berusaha menimbulkan perasaan ngeri dan/ atau takut yang amat sangat; dan/atau

2.4 Lokasi Usaha

Adapun hal yang terkait mengenai lokasi usaha, Patriark Studio 22 masih bekerja secara *remote working* dengan menggunakan *Discord* sebagai media komunikasi, dan beberapa platform lainnya sebagai media penunjang dalam kebutuhan kolaborasi. Sedangkan untuk kebutuhan meeting yang diharuskan tatap muka, beralamat sebagai berikut:

Jalan Tukad Ciliwung No.7, Panjer, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali 80234



Gambar 2.1
(Lokasi *Basecamp Studio*)

BAB III

METODE PELAKSANAAN DAN HASIL

3.1 Pengamatan Lingkungan

Metode penentuan awal yang kami gunakan dalam membuat game perdana “Samsara” menggunakan metode *Product Oriented*.

3.1.1 *Product Oriented*

Dalam hal ini, kami berfokus pada pengembangan *prototype*, yaitu pada inovasi dan bersifat *experimental* dari segi mekanik, *visual*, dan *narrative*, setelah *prototype* baru kami akan memikirkan kecocokan dengan pasar, melalui *market research*.

Adapun beberapa metode lain yang digunakan sebagai acuan dalam mencari calon pembeli dari game tersebut:

3.1.2 *Market Research*

Ialah proses pengumpulan informasi mengenai target market, calon pembeli, dan *persona* -nya untuk mengetahui apa yang mereka butuhkan atau cari, dengan mengidentifikasi masalah atau peluang. Beberapa komponen yang terlibat dalam *market research* sebagai berikut:

a. *Competitor Analysis*

Ialah analisa saingan dalam pasar dan sebagai tolok-ukur kualitas yang diharapkan oleh pasar. Adapun pada pembuatan game perdana “Samsara“ beberapa analisa game yang ada dipasaran digunakan sebagai acuan untuk menentukan positioning pada game yang akan dibuat.



Gambar 3.1

(Positioning game “Samsara” berdasarkan *Competitor Analysis*)

Tabel 3.1

(Penjabaran kompetitor berdasarkan *Competitor Analysis*)

Nama Game	Publisher	Genre	Steam Tag
The Coma 2 : Vicious Sisters	Headup, WhisperGames	Horror	Adventure, Indie, Singleplayer , Action
Firework	Gamera Game	Horror	Indie, 2D, Puzzle, Drama, Mystery
Neverending Nightmare	Dot Games	Horror	Action, Casual, Adventure, Indie, RPG

3.1.3 Market Validation

Ialah sebuah proses untuk menilai apakah produk atau layanan yang kita tawarkan memiliki daya tarik atau daya jual di pasar yang dituju. Beberapa komponen yang terlibat dalam *Market Validation* sebagai berikut:

a. Key Performance Indicator

Menurut Banerjee dan Buoti (2012), *Key Performance Indicator* (KPI) adalah ukuran berskala dan kuantitatif yang digunakan untuk mengevaluasi kinerja organisasi dalam tujuan mencapai target organisasi. Dalam hal ini, tujuan utama dari “Patriark Studio” adalah memenuhi kewajiban mata kuliah praktek kerja lapangan.

3.2 Perencanaan Usaha

3.2.1 Sumber Daya Manusia

a. Game Designer

Ialah yang bertanggung jawab atas semua pembuatan struktur, alur, dan peraturan dalam *video game*, serta *layout*, konsep, dan *gameplay*.

b. Game Artist

Ialah yang bertanggung jawab atas semua pembuatan *assets* yang berhubungan dengan visual, seperti karakter, *background*, dan objek lainnya yang dibutuhkan dalam *video game*.

c. Animator

Ialah yang bertanggung jawab atas semua pembuatan *assets* yang berhubungan dengan gerakan, seperti gerakan karakter, gerakan pada *background* dan objek lainnya yang dibutuhkan dalam *video game*.

d. Technical Artist

Ialah yang bertanggung jawab membantu semua anggota tim dengan melakukan berbagai tugas, termasuk mengatur *formatting rules* terhadap *assets* yang digunakan oleh *game artist* dan sebagai jembatan untuk membantu *programmer* dalam proses implementasi *assets* dari *artist*.

e. Programmer

Ialah yang bertanggung jawab untuk membuat semua hal yang berhubungan dengan *scripting* pada *game engine*.

3.2.2 Operasional

- a. Membuat ide konsep *game*.
- b. Menentukan fitur yang terdapat di dalam *gameplay*.
- c. Menentukan fitur utama dari *game*.
- d. Menentukan layout latar belakang (*background*) yang akan digunakan.
- e. Menentukan *gameplay loop*.
- f. Menentukan objek yang ada pada *game*.
- g. Menentukan lokasi, kondisi cuaca, waktu pada *game*.
- h. Menentukan berapa karakter yang ada dalam *game*, nama, gender, umur, sifat dari karakter.
- i. Membuat latar tempat (*background*) yang akan digunakan.
- j. Menentukan dan membuat animasi yang terlibat pada karakter.
- k. Membuat dialog percakapan berdasarkan *storyline*.
- l. Menentukan dan membuat tampilan *user-interface* yang ada pada *game*.
- m. Menentukan *CG* yang digunakan dalam transisi dialog.

3.3 Strategi Pemasaran

- a. Membuat *game* perdana dengan siklus *Product Oriented*, dimana berbentuk *demo game*, di publish untuk mencari sampel *audience* yang tertarik pada *game* tersebut. Melalui platform digital seperti *Github*, *Itch.io* dan Melalui media sosial seperti *Discord Community*, *Instagram*, *Facebook*, dan media sosial penunjang lainnya.
- b. Mengemas *assets* dari *game demo* untuk di *publish* di *Itch.io* sebagai *passive income*.
- c. Dimana nantinya dengan *passive income* dan sampel *audience* tersebut menjadikan penentu apakah *game* perdana ini layak untuk masuk tahap *full development* atau membuat *prototype game* dengan konsep baru.
- d. Jika kurangnya *value* dari *passive income* dan *sampel audience*, maka kembali pada tahap membuat *prototype game* dengan konsep baru, namun menggunakan siklus *Market Oriented*.

3.4 Persiapan Memulai Usaha

3.4.1 Konsep Game

a. *Storyline*

Game ini bermulai dari waktu pertengahan libur semester yang memberikan waktu luang pada 5 orang teman. Salah satu dari mereka menyarankan untuk pergi melakukan uji nyali, tetapi itu adalah kesalahan terbesar yang pernah mereka buat. Setelah mereka tiba, mereka menyadari ada sesuatu yang aneh pada tempat itu, dan setelah berjalan beberapa saat, mereka menemukan sebuah tangga yang panjang, menuju suatu tempat dengan ketinggian yang tak terbayangkan. Mereka lalu memutuskan untuk menaiki tangga tersebut, tetapi itu terasa seperti berlangsung selamanya. Setelah mereka naik cukup tinggi, langit sudah terhalang oleh kabut tebal, dan semakin tebal setiap melangkah. setelah beberapa saat, pemain menyadari bahwa dia hanya sendirian, dan semua orang

menghilang. Tetapi sebelum ia dapat merenungkan lebih jauh, ia diserang dengan sakit kepala yang parah, membuatnya terbaring di tanah, dan tidak bisa bangun. Kemudian ia pingsan. Beberapa saat kemudian, ia terbangun kembali dikamarnya. Tapi ruangan tempat ia berada sangat berbeda dengan ruangan di asramanya, menyadari hal ini, ia mulai mencari ke seluruh tempat. Tetapi setelah ia mencari dan mencari, entah bagaimana tempat yang ia lihat berbeda dari sebelumnya. menyadari hal itu, ia terbingung, tapi ia terus mencari. Setelah tiap perulangan, ruangan berubah sedikit demi sedikit, sampai menjadi sesuatu yang mengerikan. sebuah mayat dapat terlihat bergantung didalam sebuah ruangan, dan sebuah pisau yang menancap di mejanya. kemudian ia mulai kejang-kejang, dan mendapat beberapa penglihatan, dengan suara-suara yang menyuruhnya untuk membuat pilihan; "mengorbankan hati manusia.". Hal ini nantinya akan membuat pilihan antara mengorbankan hatinya sendiri atau sebuah mayat. Setiap jawaban akan mengarah pada ending yang berbeda dan mengubah alur cerita utama. Setelah memilih untuk jawabannya, ia akan terbangun di tempat asalnya, di tangga. Ia masih tetap sendirian, tidak ada teman-temannya yang terlihat. Dan saat ia mulai mencoba kembali turun dari tangga, kabut sudah terlalu tebal, membuat dia tidak dapat lagi melihat anak tangga, dan itu membuat seperti mustahil untuk kembali turun ke bawah. Jadi satu-satunya jalan adalah naik keatas. Berjalan naik akan menuntun pemain ke sebuah hotel tua. Disana, pemain akan menjelajahi dan mencari teman-temannya. Demo game ini akan berakhir saat pemain sampai di depan pintu masuk hotel tua.

b. Dialog

Berikut merupakan penjabaran dialog sesuai dengan lokasi latar tempat yang terdapat di dalam game guna memudahkan proses input ke dalam *game engine*.

Tabel 3.2
(Dialog Kamar Player)

Kamar Player	
Screen Black	
Narrator:	<i>"Everyone is a sinner."</i>
	<i>"No matter how much of a saint you are, you will always have at least one."</i>
	<i>"The degree of such sins depends on the deeds taken. And once they passed, their sins will be forgotten, but not forgiven."</i>
Fade in to bedroom	
Player:	<i>"Wohoo, finally after slaving away for 6 Months in that God forsaken place they called an institute, we got a Mid-Term break! Phew, if only they gave us more of this, maybe going to Campus won't be too agonizing"</i>
	<i>"This feels great... yet I feel bored already. I haven't had time to goof around while the semester was still ongoing, but now it has ended, I don't really know what to do"</i>
	<i>"Maybe I'll contact some friends, I haven't catch up with them much, even though I met them everyday in Campus. But, that does not count, O-KAY?"</i>
	<i>"Since this is quite a long break, might aswell go for a tour with the gang."</i>
	<i>"Yeah, that sounds brilliant! But, where to?"</i>
	<i>"Going to the mall is fun and all, for the first and second time of visiting. The zoo is pretty boring too, who wants to see some dumb animals? Not me!"</i>

	<i>"Maybe I'll surprise them, like going to spooky place or whatnot. That'll kickstart this holiday alright"</i>
<i>*Goopling the net for abandon haunted site*</i>	
Player:	<i>"Filtering for nearby location..."</i>
	<i>"Ugh, I didn't expect it to get that many results. This'll take hours, I can't even decide what to eat for tonight, now this? Huff, decisions, decisions..."</i>
<i>*ting!!*</i>	
Player:	<i>"Ugh damn popup ads!, they're everywhere. I clicked close, yet I'm taken to this scammy website. My day can't be any worse than this"</i>
	<i>"Wait, is this page some kind of a fan site for a deserted village? Weird. All their articles is about this one particular vilage, located in...."</i>
	<i>"Isn't that convenient? This might just work out. Whatever this site is, it just gave me the location that I just need!"</i>
	<i>"It's weird how an entire website is dedicated to just one deserted village, must've been made by an urban exploration fanatic"</i>
	<i>"It's weird how an entire website is dedicated to just one deserted village, must've been made by an urban exploration fanatic"</i>
<i>Bed Interaction : Player chatting with her friends on phone</i>	
Player:	<i>"Hi, hi!! Is anyone here >.<"</i>
Aya:	<i>"Hey~"</i>
Fadil:	<i>"Sup"</i>
Icha:	<i>"Hello."</i>
Rafly:	<i>"I-I'm here!"</i>
Player:	<i>"Kewl, everyone's here :3"</i>
	<i>"So, do you all have plans tomorrow? :7"</i>

Aya:	<i>"It depends..."</i>
Fadil:	<i>"Nah I'm just chilling at home, probably playing some [Insert Generic Game]"</i>
Icha:	<i>"..."</i>
Rafly:	<i>"Well, uh, I have an evening class at 5 PM"</i>
Player:	<i>"Class...?"</i>
Rafly:	<i>"A-ah I mean a math course. My mom is telling me to take one for the rest of the break because my Grades was below expectation."</i>
Aya:	<i>"Sucks to be you lol"</i>
Fadil:	<i>"Bahahahahaha"</i>
Icha:	<i>"That's good."</i>
Player:	<i>"Umm-I'll take it as everyone is free tomorrow. Since that's the case, I just found a great place for us to spend the weekends"</i>
Fadil:	<i>"Ho, and where is that?"</i>
	<i>"It's not another Goddamn mall right..."</i>
Aya:	<i>"Ah I was planning to buy some new clothes too"</i>
Fadil:	<i>"Nooo!? My wallet is already dried up, I can't spend no more"</i>
Player:	<i>"Fret not! Cuz we aren't going to the mall."</i>
Aya:	<i>"Tch"</i>
Fadil:	<i>"O-o"</i>
Icha:	<i>"..."</i>
Player:	<i>"We'll be doing some urban exploration!"</i>
Fadil:	<i>"You know... A shopping center might count as urban, but waiting in line for snacks or picking clothes you're not gonna buy is *NOT* what you call an e-x-p-l-o-r-a-t-i-o-n"</i>

Player:	<i>"Ugh! Srsly?!"</i>
Fadil:	<i>"..."</i>
Player:	<i>"Jk XD. It's not that o-ofc tehee~"</i>
	<i>"It'll be like camping"</i>
Aya:	<i>"Lame"</i>
Fadil:	<i>"Camping huh?"</i>
	<i>"Where?"</i>
Player:	<i>"No cheating ok? It's a suprise :/"</i>
Fadil:	<i>"Well I do like supprises"</i>
Player:	<i>"So, you guys coming?"</i>
Aya:	<i>"No"</i>
Fadil:	<i>"Sure. I have nothing worth to do anyway"</i>
Aya:	<i>"W-well I guess I'll come"</i>
Player:	<i>"¬_¬"</i>
Aya:	<i>"Wwhat."</i>
Player:	<i>"Nothing. Must've been the wind"</i>
Aya:	<i>"Hmph! It better be T_T)(ò_ó)"</i>
Icha:	<i>"I'll go"</i>
Rafly:	<i>"I-I told you, I have a class"</i>
Player:	<i>"You suuuure :>"</i>
Rafly:	<i>"Y-yes"</i>
Player:	<i>"Hmmm~"</i>
Rafly:	<i>"M-my mom will get angry if I skip class!"</i>
Player:	<i>"Hoh. I must've forgotten, aren't we neighbours? Since now I'm back, I think I'll give a visit. Your mom is always eager to hear *SOME* stories :)"</i>

Raflly:	<i>“NO!!”</i>
	<i>“I-I'll think about it okay?”</i>
Player:	<i>“Well think faster, cuz it'll take only 15 min to be there!”</i>
Raflly:	<i>“Eek!! F-fine! I'll come!”</i>
Player:	<i>“You better be!”</i>
<i>*Fade out*</i>	

Tabel 3.3
(Dialog Halte Bus Kota)

Halte Bus Kota	
<i>*CG Splash*</i>	
Player:	<i>“Ah I woke up too early. There's still 30 minutes left till everyone's here”</i>
	<i>“Maybe I shouldn't have left this early. The excitement just shoved me here in a hurry.”</i>
Fadil:	<i>*!*</i>
Player:	<i>“Hehe. It's just that I have to make sure everyone comes and not back out on me! Because this trip will be special”</i>
Fadil:	<i>“Hmm, is that so?”</i>
Player:	<i>“You'll see!”</i>
Fadil:	<i>“Since it's you, It'll probably some place that sells sweet or something.”</i>
Player:	<i>“What, no!! I told you, we're not gonna go shopping or stuff like that!”</i>
Fadil:	<i>“Sure.”</i>
Player:	<i>“Heh, I can't wait to see your dreaded face. Kukuku.”</i>

Fadil:	<i>"Anyway, would you now please tell us where we goin?"</i>
Player:	<i>"Tch, you sure have no patient. Atleast wait till the rest are here."</i>
Aya:	<i>"Wait till who's here?"</i>
Player:	<i>"Oh, Aya is here!"</i>
Aya:	<i>"Gee, how can you guys be so energetic this early in the morning"</i>
Fadil:	<i>"No, that's just her."</i>
Icha:	<i>"Hello."</i>
Player:	<i>"Heh. Never have I expected seeing you not be the first person in anything now Icha"</i>
Fadil:	<i>"That's just because you told us to come at this exact time. Even so, it's quite chilling how she arrives exactly after the clock's hand points to 7"</i>
	<i>"Anyway where's Rafly? Has anyone messaged him?"</i>
Aya:	<i>"Dunno."</i>
Player:	<i>"Kuhh, he better be here or I'll make him-"</i>
Rafly:	<i>"I-I'm here!"</i>
Player:	<i>"Where were you!? We've been waiting sooooo long!"</i>
Fadil:	<i>"Actually, we just got here..."</i>
Rafly:	<i>"W-what? It's barely 12 minutes passed the allotted time!"</i>
Player:	<i>"So you can make excuses now huh?"</i>
Rafly:	<i>"I-I mean s-sorry for being late!"</i>
Player:	<i>"That's more like it."</i>
	<i>"Your display needs some work, but I'll forgive you this time since I am a MERCIFUL saint."</i>

Raflly:	“... ”
Fadil:	“... ”
Aya:	“... ”
Icha:	“... ”
Fadil:	<i>“So will you now spill the beans? Where exactly are we going?”</i>
Player:	<i>“Later-later, I'll tell you inside the bus. I already paid for it. Cmon, let's go!”</i>
<i>*Everyone enters the bus*</i>	

Tabel 3.4
(Dialog Halte Bus Desa)

Halte Bus Desa	
Player:	<i>"Wohoo, we' re here!"</i>
Fadil:	<i>"Man, it took quite a while to get here huh?"</i>
Aya:	<i>"Ugh my butt hurts."</i>
Player:	<i>"Actually, we're not there yet. From now we have to travel by foot."</i>
Aya:	<i>"Grr, I'm really regretting coming here."</i>
Player:	<i>"Well, too late to back out now teehee~"</i>
Fadil:	<i>"Alright then, lead us to our next destination."</i>

Tabel 3.5
(Dialog Lahan Kosong)

Lahan Kosong	
Aya:	<i>"Cmon, how long till we get there?! My feet hurts!"</i>
Fadil:	<i>"That's because you're wearing sandals."</i>

Player:	<i>"I told you that we're gonna go exploring... why would you be wearing something that people wear when they go shopping?"</i>
Aya:	<i>"Ugh. But still! We've been walking endlessly!"</i>
Icha:	<i>"Actually we've only been walking for 10 minutes..."</i>
Aya:	<i>"..."</i>
Fadil:	<i>"Well she is right. when are we gonna be there?"</i>
Player:	<i>"Tch-tch. We are almost there don't worry!"</i>
Aya :	<i>"Uuu.. Im too tired"</i>
Icha	<i>"Yeah we don't care"</i>
Aya:	<i>"..."</i>

Tabel 3.6
(Dialog Jembatan)

Jembatan	
Player:	<i>"Huh?"</i>
<i>*!!!*</i>	
Player:	<i>"Where did she go!?"</i>
Fadil:	<i>"Hey wait up!"</i>
	<i>"Why did you run like that?"</i>
Player:	<i>"Did you guys not see that?"</i>
Fadil:	<i>"See what?"</i>
Player:	<i>"There was a girl standing right over here a second ago."</i>
Fadil:	<i>"I didn't see anyone here beside us."</i>
Player:	<i>"Seriously?? She was very pale and short, I think she's around 12 to 14 years old."</i>

Icha:	<i>"Hey stop that. This place is already creepy enough as it is."</i>
Player:	<i>"I'm serious"</i>
Aya:	<i>"Alright-alright, you saw ghost, great. Now I want to know how far are we still going?"</i>
Player:	<i>"I'm telling y-hahh.. Nevermind. We're very close, just a bit more steps." "It better be, cuz Rafly is dying over here."</i>
Rafly:	<i>"Huff.. Huff.."</i>
Player:	<i>"God dammit Rafly, why are you so weak. do you see me losing my breath?"</i>
Rafly:	<i>"It's easy to say when you're build like an Ironing Board."</i>
Rafly:	<i>"Kwargh!?"</i>
Player :	<i>"Shut up and get going already!"</i>
Rafly:	<i>"Uwahhh!!"</i>
Icha	<i>"Hahh, look what you've done."</i>
Player	<i>"What?"</i>
Icha	<i>"What if he lost his way or something~"</i>
Player:	<i>"-oh Icha where are you going?"</i>
	<i>"Oh look, it's a map."</i>
Icha	<i>"It looks a bit worn."</i>
	<i>"Hmm the only thing that's discernible is this building, the rest are hard to see. Is this where we going?"</i>
Aya:	<i>"E-eh?"</i>
Fadil:	<i>"Right, so This is where we are going. Is it supposed to be a haunted building or something?"</i>
Aya:	<i>"Wwait what?! Why didn't you tell us before!"</i>

Player:	<i>"Wwhat? O-of course not!"</i>
Player:	<i>"Ha-ha wwell if I do, you probably won't come."</i>
Aya:	<i>"Of course!"</i>
Player:	<i>"Right see. Anyway since we are here, we might as well continue right?"</i>
Fadil:	<i>"Well we have no choice. We gotta fetch Rafly before he faints."</i>
Player:	<i>"Right right! Let's go!!"</i>
Aya:	<i>"..."</i>

3.4.2 Penerapan dari Konsep Game

a. Karakter

Adapun elemen yang paling terpenting di dalam game ini, yaitu karakter, terdiri dari pemain utama, pemain pembantu.

Tabel 3.7
(Indeks Karakter Samsara)

Nama	Umur	Gender	Personality
<i>Player</i>	21	P	Ceria
Fadil	22	L	Pemberani
Icha	22	P	Pintar, Kutu Buku
Rafly	22	L	Bimbang, Penakut
Aya	22	P	Karismatik, Idola Kampus



Gambar 3.2
(Sketsa Karakter : Player)



Gambar 3.3
(Final Karakter : Player)



Gambar 3.4
(Ekspresi Wajah : Player)



Gambar 3.5
(Spritesheet Idle : Player)



Gambar 3.6
(*Spritesheet Walk : Player*)



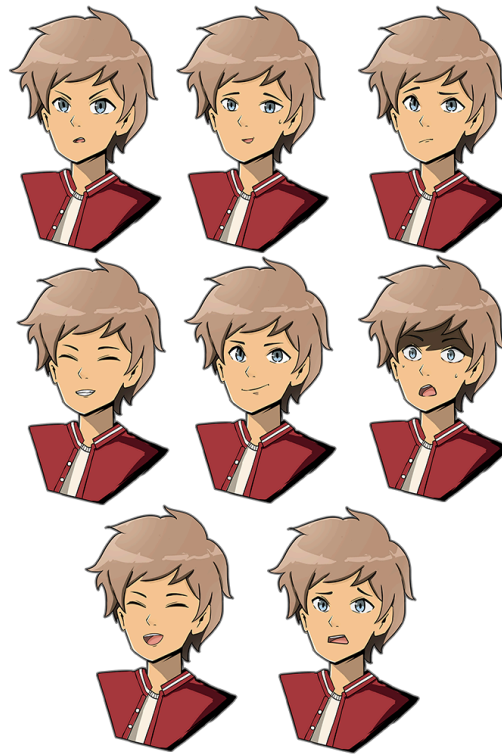
Gambar 3.7
(*Spritesheet Sprint : Player*)



Gambar 3.8
(Sketsa Karakter : Fadil)



Gambar 3.9
(Final Karakter : Fadil)



Gambar 3.10
(Ekspresi Wajah : Fadil)



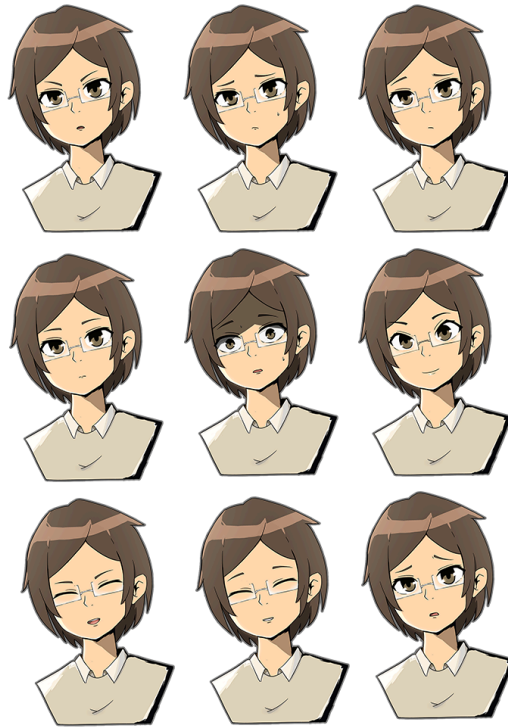
Gambar 3.11
(*Spritesheet Walk* : Fadil)



Gambar 3.12
(Sketsa Karakter : Icha)



Gambar 3.13
(Final Karakter : Icha)



Gambar 3.14
(Ekspresi Wajah : Icha)



Gambar 3.15
(*Spritesheet Walk* : Icha)



Gambar 3.16
(Sketsa Karakter : Rafly)



Gambar 3.17
(Final Karakter : Rafly)



Gambar 3.18
(Ekspresi Wajah : Rafly)



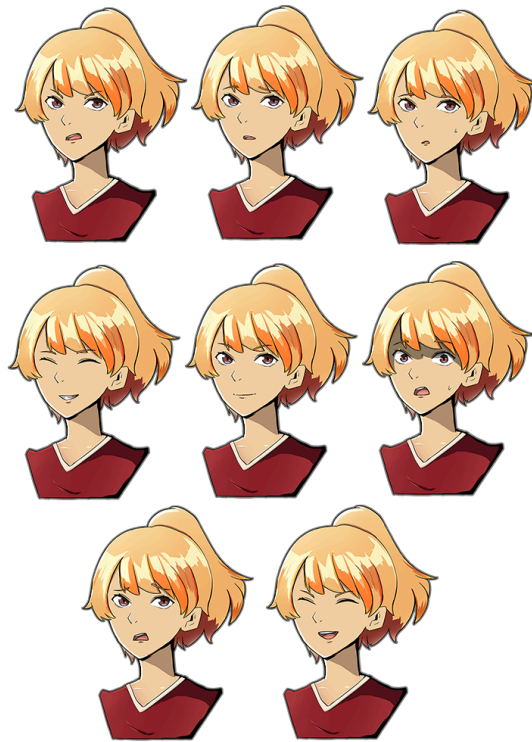
Gambar 3.19
(*Spritesheet Walk* : Rafly)



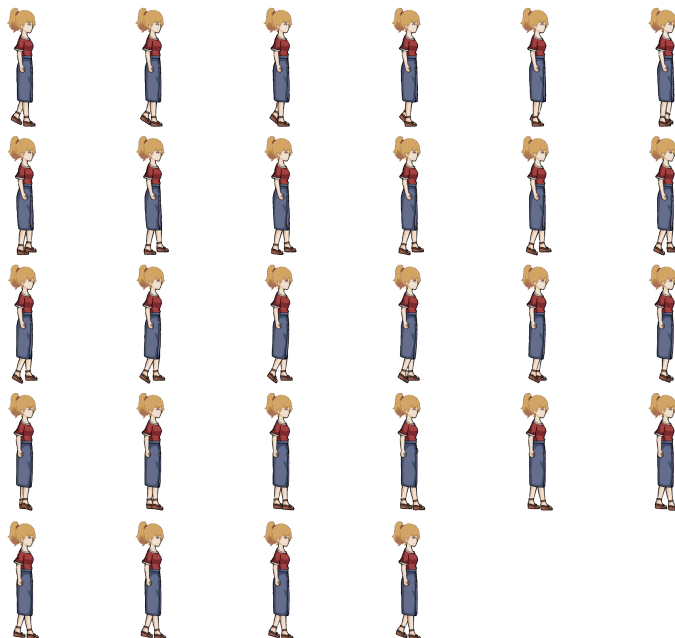
Gambar 3.20
(Sketsa Karakter : Aya)



Gambar 3.21
(Final Karakter : Aya)



Gambar 3.22
(Ekspresi Wajah : Aya)



Gambar 3.23
(*Spritesheet Walk* : Aya)

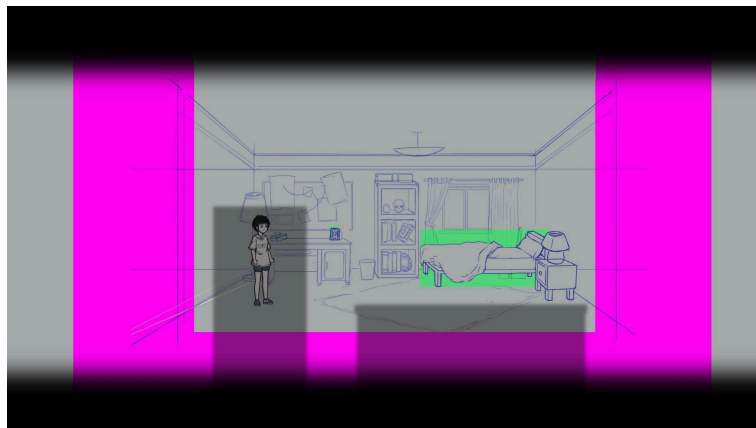
b. Background

Adapun komponen latar tempat yang digunakan di dalam *game*, yang digunakan untuk mewakili sebuah *level* atau *scene*.

Tabel 3.8
(Indeks Background Samsara)

Nama	Informasi	
<i>Player Bedroom</i>	<i>Time</i>	20:00 - 21.00
	<i>Interactable Object</i>	<i>Skull</i>
		<i>Diary</i>
		<i>Photo Frame</i>
		<i>Bed</i>
		<i>Wall Board</i>
<i>City Bus Stop</i>	<i>Time</i>	08:00 - 09:00
	<i>Interactable Object</i>	-
<i>Village Bus Stop</i>	<i>Time</i>	12:00 - 13:00
	<i>Interactable Object</i>	-
<i>Field</i>	<i>Time</i>	14:00 - 15:00
	<i>Interactable Object</i>	-
<i>Bridge</i>	<i>Time</i>	17:00
	<i>Interactable Object</i>	-
<i>Dragon Stair #1</i>	<i>Time</i>	18:00
	<i>Interactable Object</i>	-
<i>Dragon Stair #2</i>	<i>Time</i>	
	<i>Interactable Object</i>	-
<i>Dragon Stair #3</i>	<i>Time</i>	
	<i>Interactable Object</i>	-

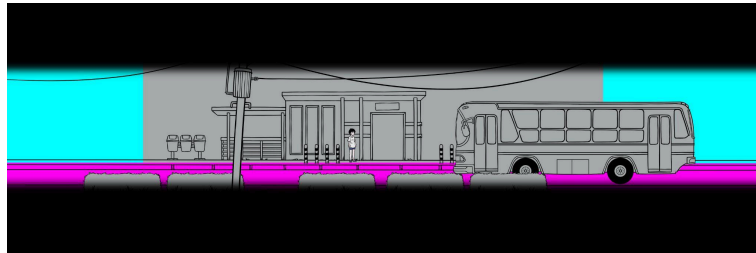
<i>Player Bedroom (Illusion)</i>	<i>Time</i>	
	<i>Interactable Object</i>	-
<i>Hotel Entrance</i>	<i>Time</i>	20:00 - 21:00
	<i>Interactable Object</i>	-



Gambar 3.24
(*Sketsa Background : Kamar Pemain*)



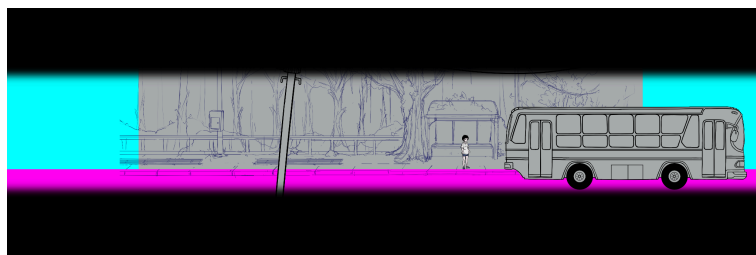
Gambar 3.25
(*Final Background : Kamar Pemain*)



Gambar 3.26
(*Sketsa Background* : Halte Bus Kota)



Gambar 3.27
(*Final Background* : Halte Bus Kota)



Gambar 3.28
(*Sketsa Background* : Halte Bus Desa)



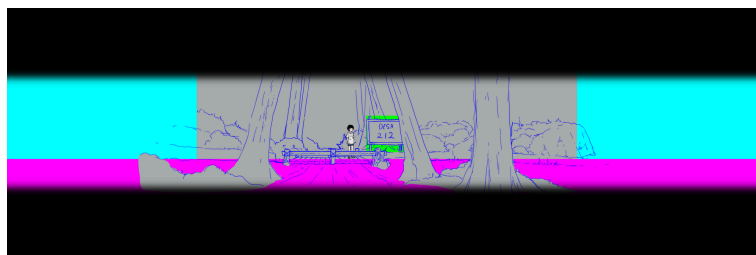
Gambar 3.29
(*Final Background* : Halte Bus Desa)



Gambar 3.30
(Sketsa *Background* : Lahan Kosong)



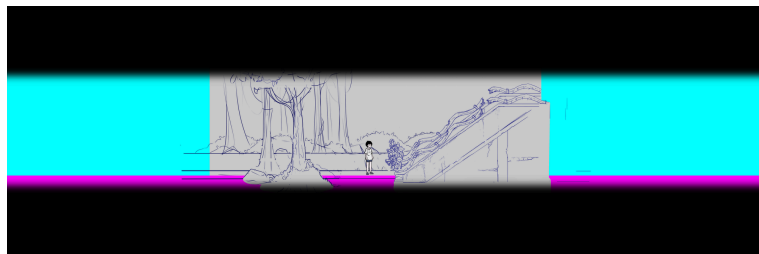
Gambar 3.31
(Final *Background* : Lahan Kosong)



Gambar 3.32
(Sketsa *Background* : Jembatan)



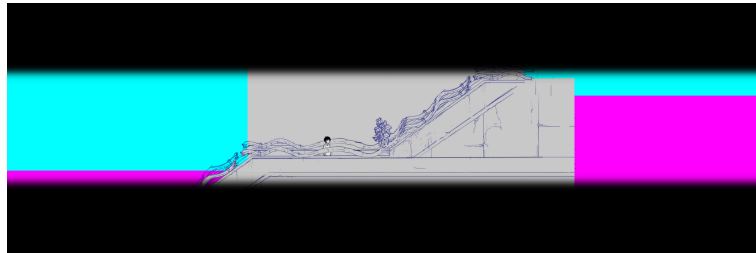
Gambar 3.33
(Final *Background* : Jembatan)



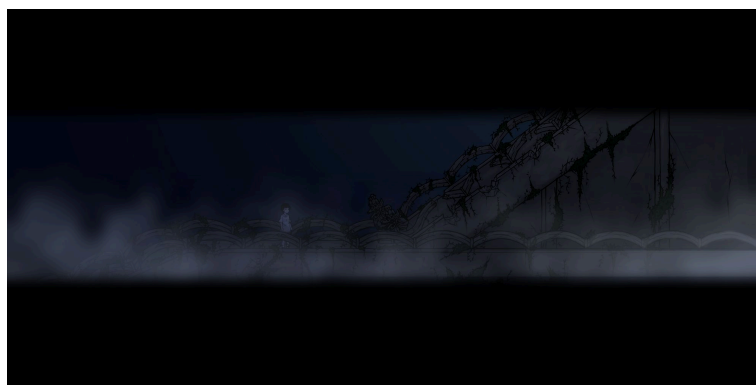
Gambar 3.34
(Sketsa *Background* : Tangga Naga #1)



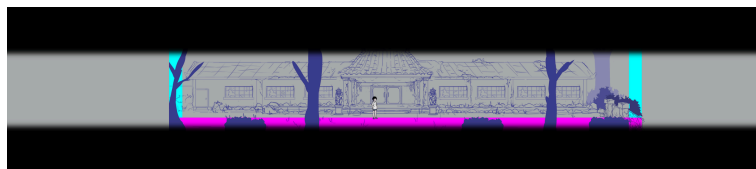
Gambar 3.35
(Final *Background* : Tangga Naga #1)



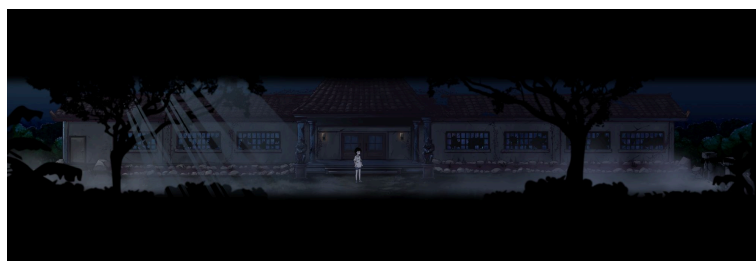
Gambar 3.36
(*Sketsa Background* : Tangga Naga #2)



Gambar 3.37
(*Final Background* : Tangga Naga #2)



Gambar 3.38
(*Sektsa Background* : Pintu Masuk Hotel)



Gambar 3.39
(*Final Background* : Pintu Masuk Hotel)

c. Interactable Object

Adapun komponen objek di dalam game yang bisa di interaksi oleh pemain dengan mengeklik objek tersebut sehingga menjalankan sebuah *event* yang berupa dialog maupun *cutscene* tertentu.

Tabel 3.9
(Indeks *Interactable Object*)

Nama Objek	Dialog Interaksi
<i>Skull</i>	Player: <i>"I bought this awhile back."</i>
	Player: <i>"I remember it since the seller was quite talkative about it being a real replica."</i>
	Player: <i>"Well since it was Halloween, they were probably trying to do some hard sell."</i>
	Player: <i>"And being the good all me, I bought into it."</i>
	Player: <i>"It's always eerie seeing how this looks and feels real.."</i>
	Player: <i>"Well, not that I know what a real skull is like tho hehe~"</i>
<i>Diary</i>	Player: <i>"Hmm, I think I used to write diaries back when I was younger."</i>
	Player: <i>"Yet this one is empty."</i>
	Player: <i>"I guess old habits do die hard indeed."</i>
<i>Photo Frame</i>	Player: <i>"Ah, it's a picture that I took with my bro. It's from...?"</i>
<i>Wall Board</i>	Player: <i>"Huh, I don't remember ever putting this."</i>
	Player: <i>"Did big bro used my room while I was living in the dorm?"</i>



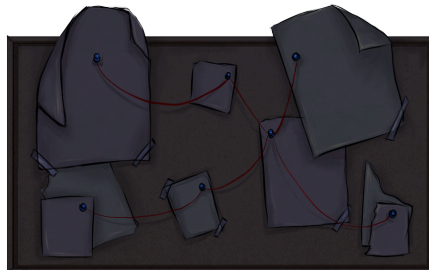
Gambar 3.40
(Objek : *Skull*)



Gambar 3.41
(Objek : *Diary*)

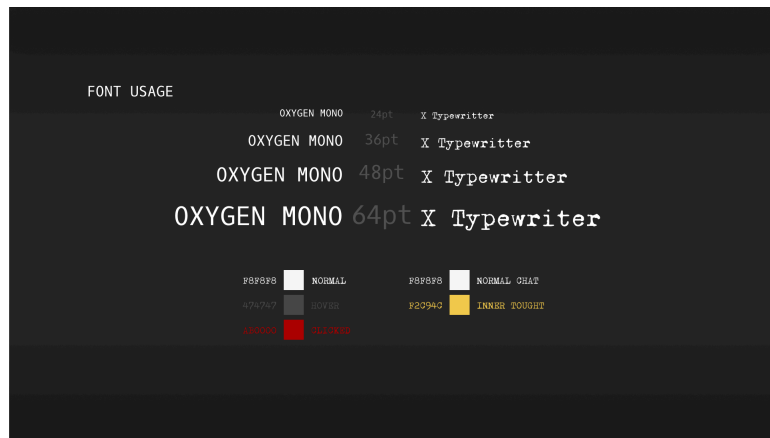


Gambar 3.42
(Objek : *Photo Frame*)



Gambar 3.43
(Objek : *Wall Board*)

d. User Interface dan CG



Gambar 3.44
(Font and Color *User Interface*)



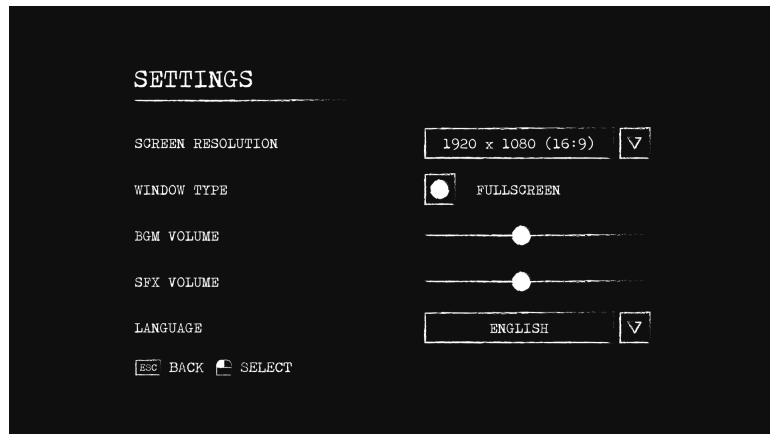
Gambar 3.45
(*User Interface : Main Menu*)



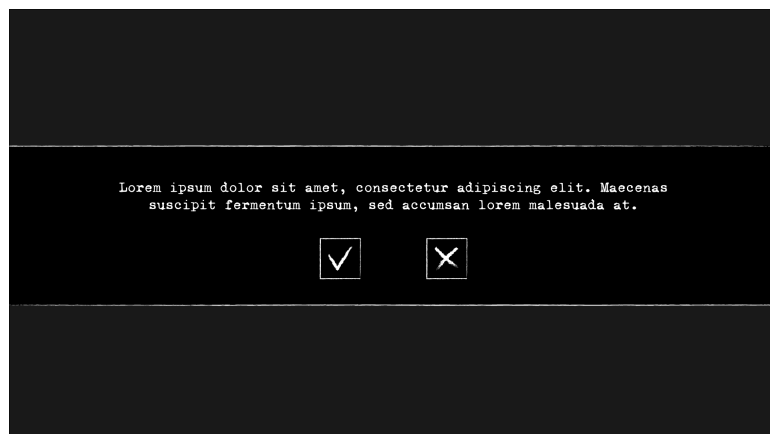
Gambar 3.46
(*User Interface : Dialogue*)



Gambar 3.47
(User Interface : Load Game)



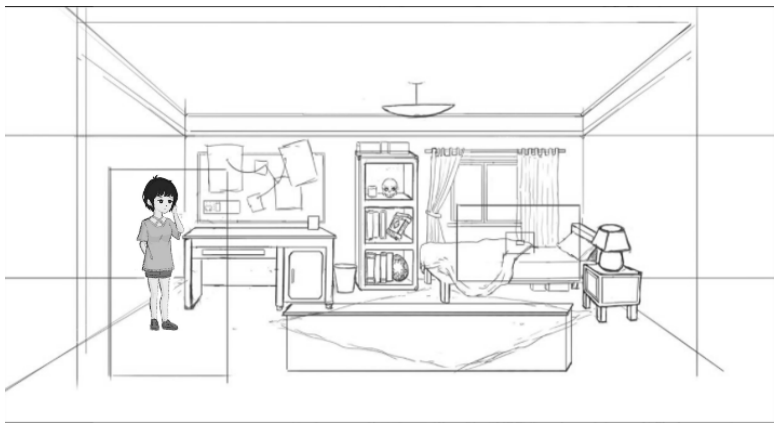
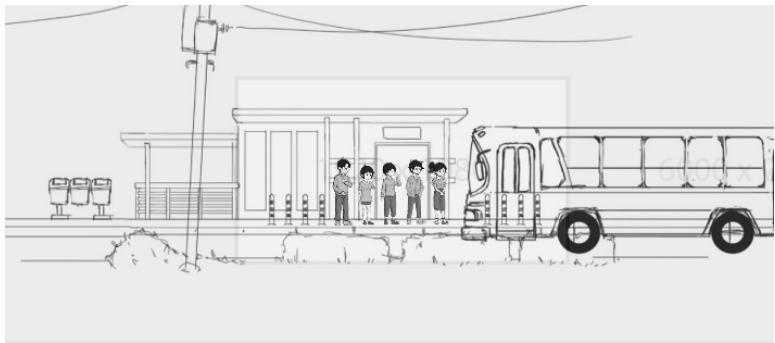
Gambar 3.48
(User Interface : Settings)

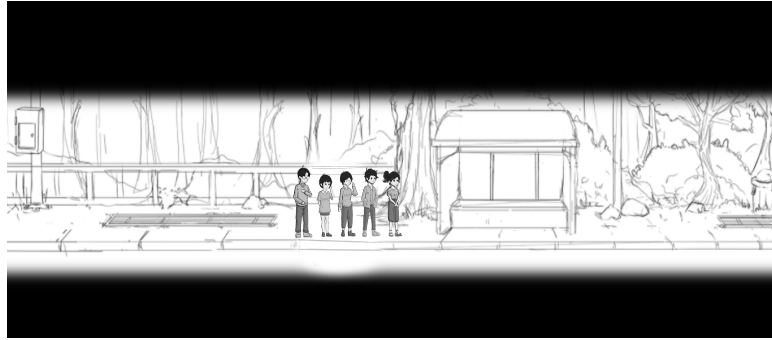


Gambar 3.49
(User Interface : Modal Pop Up)

e. Storyboard

Tabel 3.10
(Tabel *Storyboard* Samsara)

<i>Player Bedroom</i>	
	
<i>Time:</i>	<i>Around 20.00 - 21.00 o'clock</i>
<i>After completing the exam and get semester break, the player wants to take a vacation and invite his teammates to test their guts somewhere.</i>	
<i>City Bus Stop</i>	
	
<i>Time:</i>	<i>Around 08.00 - 09.00 o'clock</i>
<i>The player and his friends will gather at the bus stop and go to the test place for guts.</i>	
<i>Village Bus Stop</i>	



Time:

Around 12.00 - 13.00 o'clock

In this zone, the player and his friends will get off the bus, and chat for a while. after that, they resumed their journey.

Field

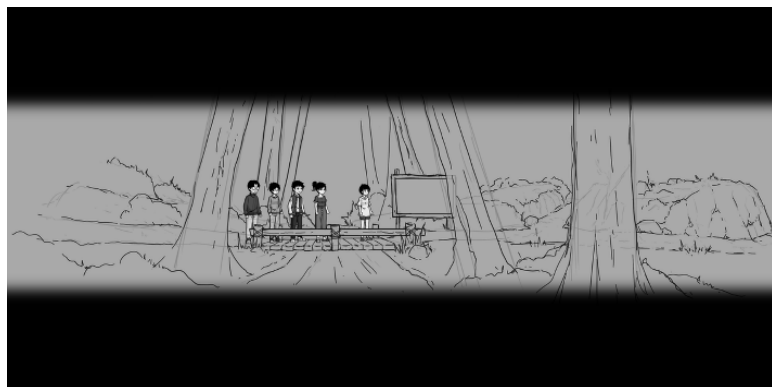


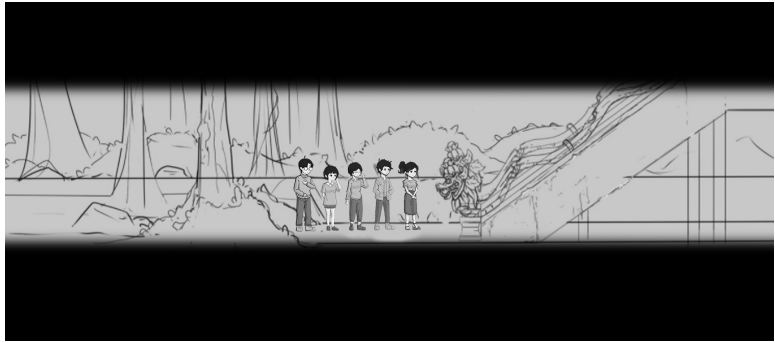
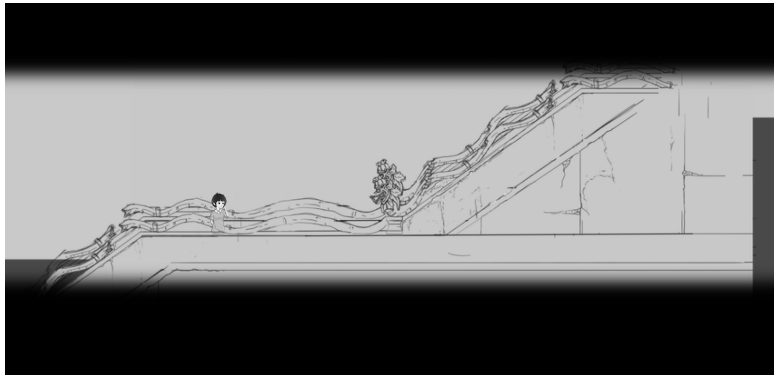
Time:

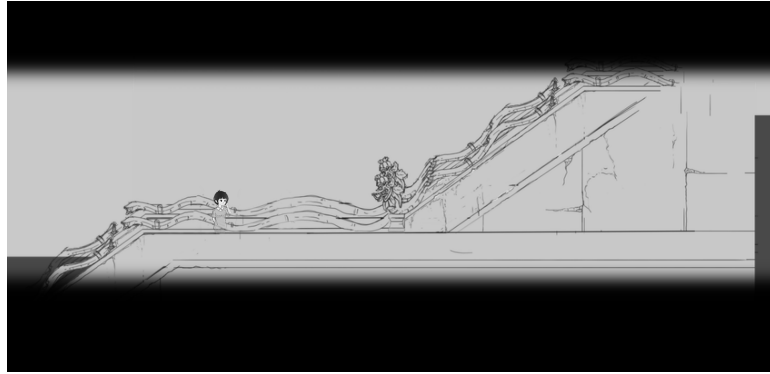
Around 14.00 - 15.00 o'clock

One of the Player's friends will start complaining because the distance is too far. The Player will convince her friend to continue the journey (This scene is just a filler for the next zone.)

Bridge



<i>Time:</i>	<i>Around 17.00 o'clock</i>
<i>Player will catch a glimpse of a small child who has disappeared, but none of his friends have seen the figure.</i>	
<i>Dragon Staircase 1</i>	
	
<i>Time:</i>	<i>Around 18.00 o'clock</i>
<i>Player friends are getting scared and think twice about testing their guts, the player confidently convinces his friends and starts climbing up the stairs.</i>	
<i>Dragon Staircase 2</i>	
	
<i>Time:</i>	<i>Around 19.00 o'clock</i>
-	
<i>Dragon Staircase 3</i>	

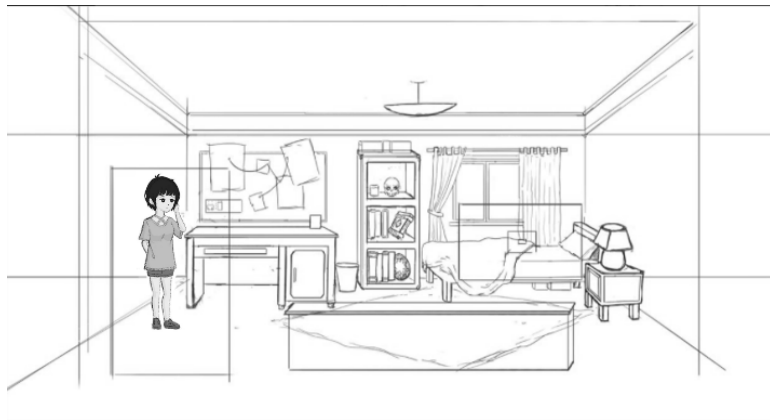


Time:

Around 20.00 o'clock

The fog gets thicker and covers the night sky. The player will notice that he is left alone, and tries to get back down but suddenly gets a severe headache and passes out.

Player Bedroom

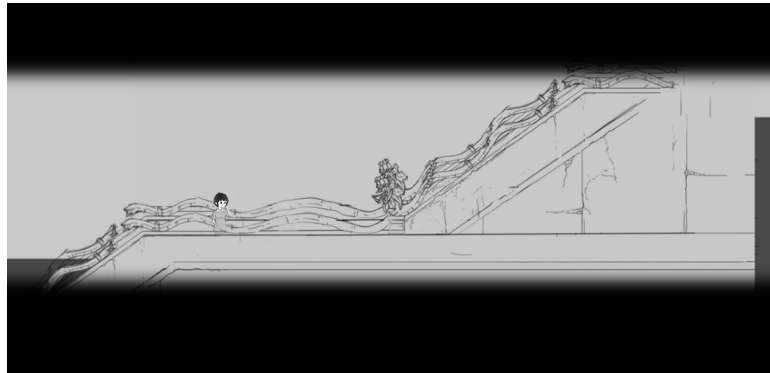


Time :

Around 20.00 o'clock

The Player Wakes up in his room. The room began to turn into something sinister. the player will get a vision and make a decision, after making that decision the player will wake up again.

Dragon Staircase 3



Time:

Around 20.00 o'clock

Player will wake up again, and try to go down to the bottom but because the fog is getting thicker, she has no other choice but to go up.

Hotel Entrance



Time:

Around 20.00 - 21.00 o'clock

Player will explore the area and try to enter the hotel to find his friends. But when he tried to open the door something appeared in front of him.

3.4.3 Branding

a. Samsara

Definisi nama Samsara (Sanskerta; Inggris: *cyclic existence*) yang berarti keberadaan yang bersifat dipaksakan, seakan-akan tanpa daya - disebabkan oleh karma dan klesha yang didasari oleh avidya. Misalnya dilahirkan secara berulang-ulang tanpa daya atau penderitaan karena kondisi keberadaan, sehingga apa yang dianggap sebagai kenyamanan pun, bersifat tidak memuaskan.



Gambar 3.50
(Sketsa Logo Samsara)



Gambar 3.51
(Final Logo Samsara)

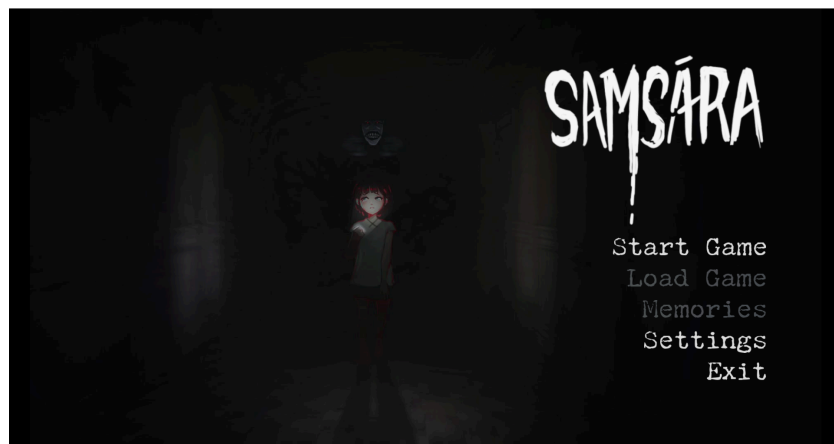
b. Patriark Studio 22



Gambar 3.52
(Logo Patriark Studio 22)

3.5 Hasil Setelah Usaha Berjalan

3.5.1 Demo game

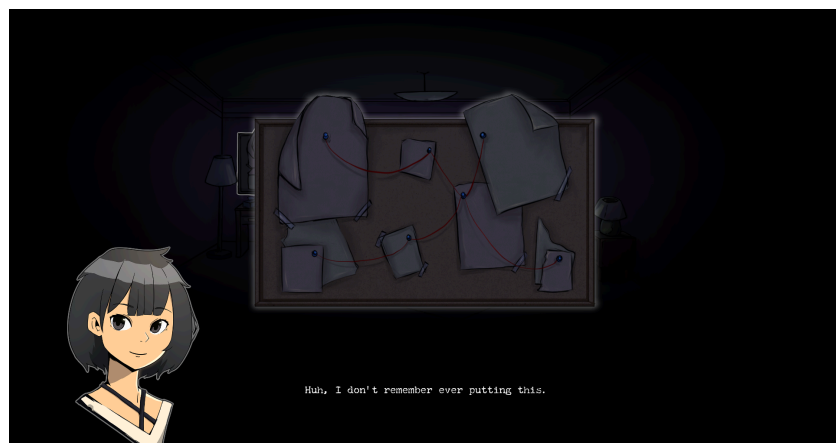


Gambar 3.53

(Screenshot Gameplay 1)



Gambar 3.54
(Screenshot Gameplay 2)



Gambar 3.55
(Screenshot Gameplay 3)



Gambar 3.56
(Screenshot Gameplay 4)



Gambar 3.57
(Screenshot Gameplay 5)



Gambar 3.58
(Screenshot Gameplay 6)



Gambar 3.59
(Screenshot Gameplay 7)



Gambar 3.60
(Screenshot Gameplay 8)

3.5.2 Insight Itch.io

Referrers

Incoming visits from other sites over the past 30 days

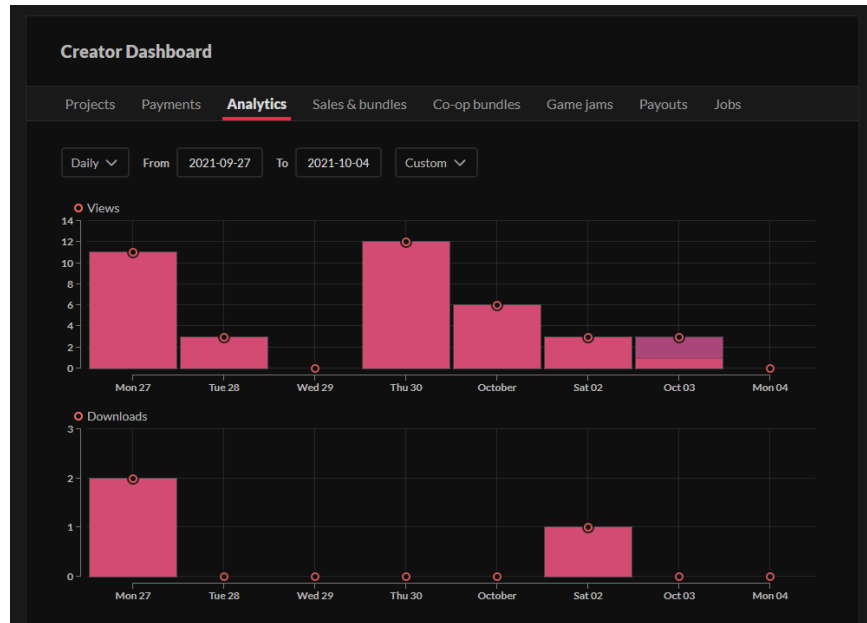
Referrer	Visits
https://itch.io/	17
https://patriark.itch.io/	5
https://patriark.itch.io/samsara-guiasset	2
https://itch.io/game-assets/new-and-popular	2
https://itch.io/game-assets/newest	1

Project totals

Total counts for all your projects

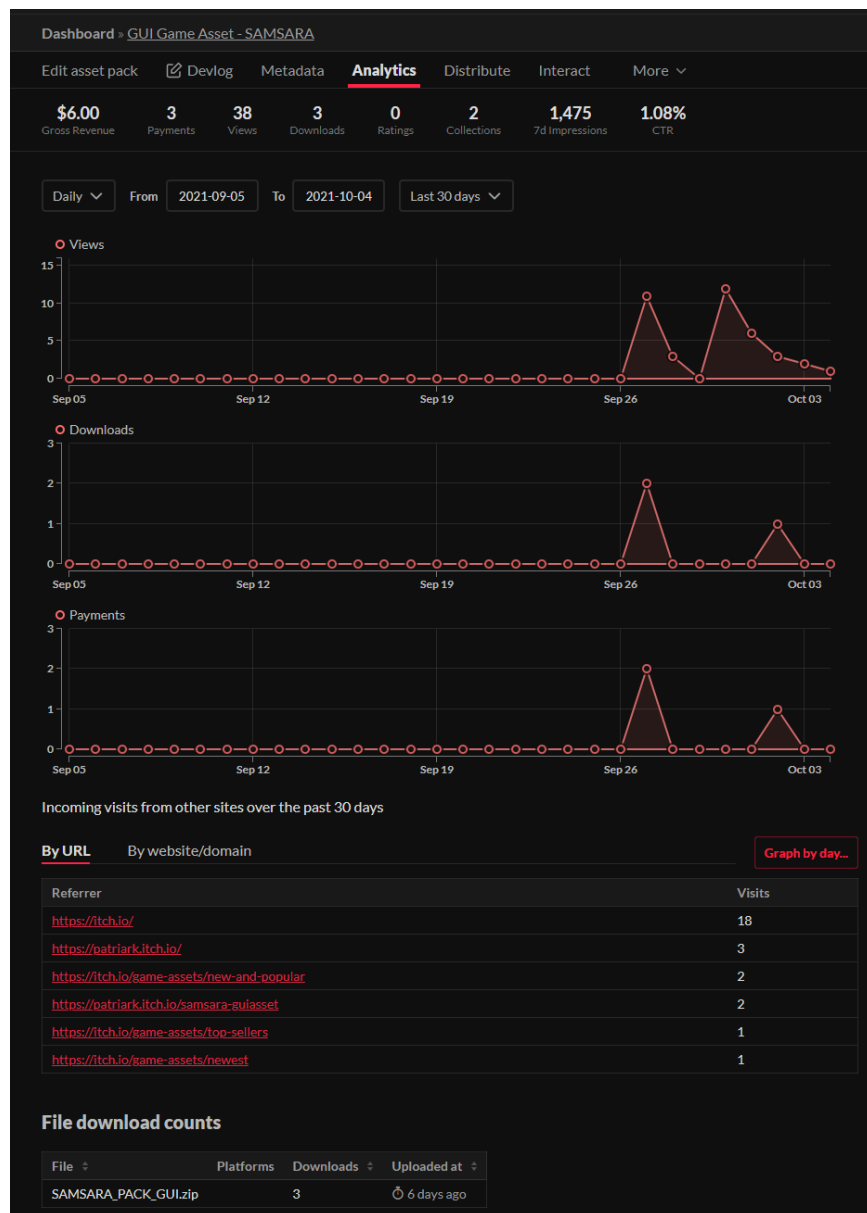
Visibility	Project	Views	Downloads	Revenue	Payments	Ratings	Collections
PUBLISHED	Character Game Asset- SAMSARA	2	0	-	0	0	0
PUBLISHED	GUI Game Asset - SAMSARA	36	3	\$6 USD	3	0	2

Gambar 3.61
(Total jumlah pengunjung berdasarkan *link*)

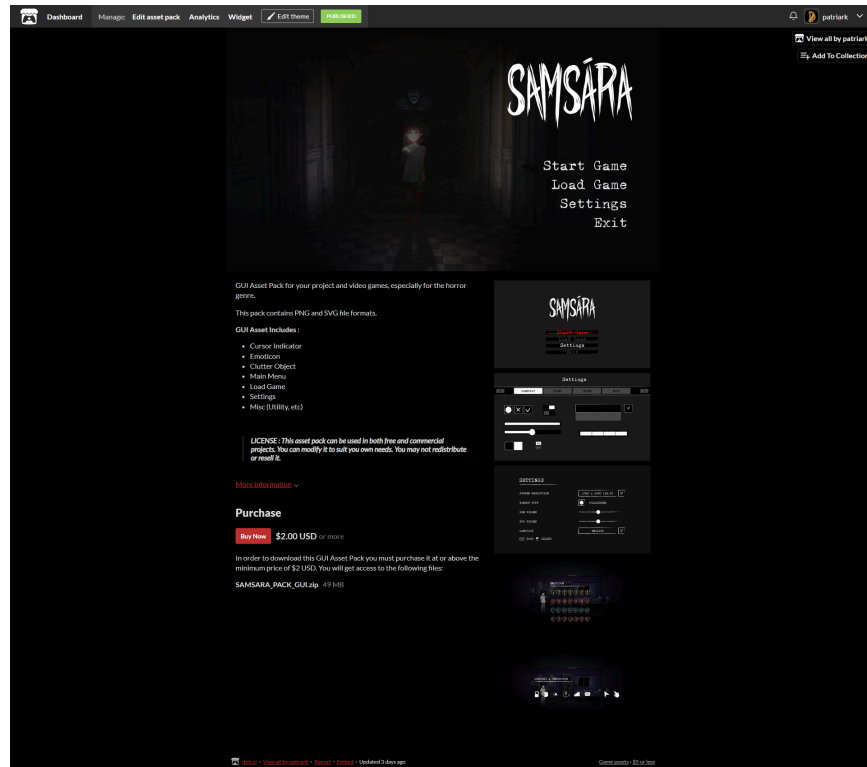


Gambar 3.62
(Total jumlah pengunjung berdasarkan *graph*)

a. *GUI Asset Pack*



Gambar 3.63
(*Analytics GUI Asset Pack*)

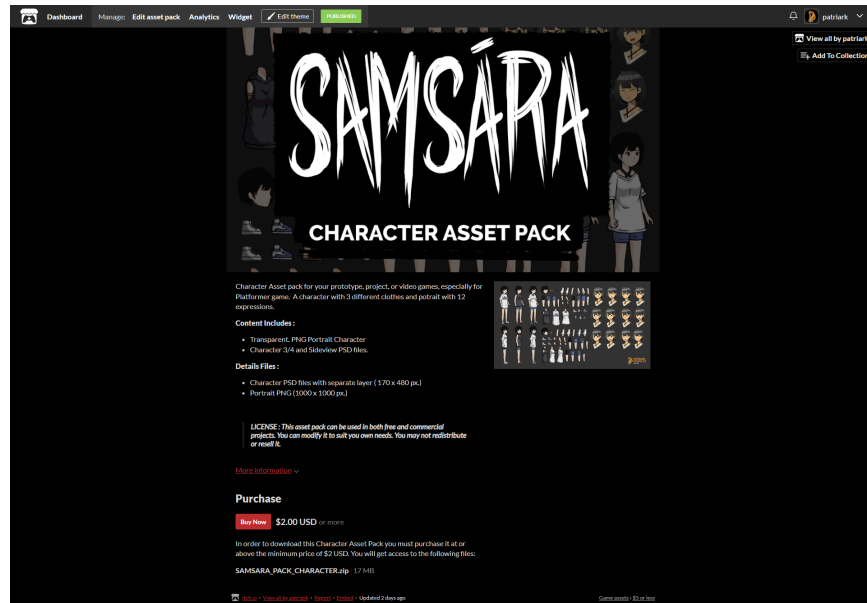


Gambar 3.64
(Landing Page GUI Asset Pack)

b. Character Asset Pack



Gambar 3.65
(Analytics Character Asset Pack)



Gambar 3.66
(*Landing Page Character Asset Pack*)

BAB IV
JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Tabel 4.1
(Anggaran Biaya *Maintenance*)

No	Jenis Pengeluaran	Qty	Biaya	Total
1	Tagihan Listrik	4	Rp. 528.213	Rp. 2.112.854
2	Internet	4	Rp. 400.000	Rp. 1.600.000
3	<i>Software as Service</i>			
	- Notion	1	Rp. 57.052	Rp. 57.052
	- Figma	1	Rp. 171.156	Rp. 171.156
Total Biaya Per Bulan				Rp. 3.941.062
Total Biaya Selama PKL (Agustus, September, Oktober)				Rp. 11.823.186

Tabel 4.2
(Anggaran Biaya *Investment*)

No	Jenis Pengeluaran	Qty	Biaya	Total
1	Clip Studio Paint	4	Rp. 400.000	Rp. 1.600.000
2	Spine Pro	1	Rp.4.770.500	Rp.4.770.500
Total Biaya				Rp.6.370.500

4.2 Jadwal Kegiatan Usaha

Tabel 4.3
(Jadwal Kerja)

Jenis Kegiatan	2021															
	Jun				Jul				Aug				Sep			
Perencanaan Usaha																
Persiapan Usaha																
Pembuatan <i>Assets</i>																
Proses <i>Scripting</i>																
Asistensi Pembimbing																
Publikasi <i>Assets</i>																
Pengajuan Dokumen																

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Praktek Kerja Lapangan merupakan implementasi dari program pendidikan dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung di dunia kerja untuk mencapai suatu hasil dari keahlian tertentu. Dengan mata kuliah ini mahasiswa mendapatkan gambaran besar bagaimana mengelola sebuah tim, berkontribusi dalam sebuah tim, dan bagaimana menyelesaikan segala masalah yang muncul dalam sebuah tim. Pada proses perancangan *game* "Samsara" kami menggunakan siklus *Product Oriented*, yang dimana lebih berfokus pada pengembangan *prototype*, yaitu pada inovasi dan bersifat eksperimental, untuk hasil akhirnya berupa sebuah *demo game* yang bisa dimainkan di *windows*, *mac*, *linux*, dan juga *web browser* lewat *itch.io*. Adapun proses koordinasi yang digunakan dikarenakan bekerja secara *remote*, kami menggunakan *Discord* sebagai sarana komunikasi, *Notion* sebagai sarana *assets management* dan dokumentasi, dan yang terakhir *Figma* sebagai sarana visualisasi *moodboard*, *brainstorming*, dan *user interface*. Adapun cara menghasilkan pendapatan dari produk permainan yang dirancang, kami memilih untuk menjual beberapa *assets* di *game* tersebut, dan dijual pada *itch.io*.

5.2 Saran

Adapun saran yang penulis ingin sampaikan selama praktek kerja lapangan berlangsung di dalam "Patriark Studio 22" yaitu pihak kampus perlu mempertimbangkan dan melakukan sebuah pembatasan ide bisnis atau topik yang berkaitan dalam praktek kerja lapangan entrepreneurship, pada kasus pembuatan game indie ini, penulis mengakui kurangnya support dari pihak kampus dalam memfasilitasi atau membatasi sebuah ide bisnis yang akan dibuat. Dengan semua hal tersebut, mungkin bisa menjawab semua permasalahan meliputi kurangnya waktu, kurangnya biaya, dan kurangnya kualitas dari produk yang akan di jual di pasaran.

DAFTAR PUSTAKA

Graham, Paul. "Startup = Growth." Paul Graham, 2012,
<http://www.paulgraham.com/growth.html>.

Newzoo. "Newzoo Summer Series #21: Indonesian Games Market." *Newzoo Insights*,
<https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-21-indonesian-games-market/>.

StartupRanking. "Countries with the top startups worldwide." *Startup Ranking*,
<https://www.startupranking.com/countries>.

Antoni, Kris. "Skill Tree Episode 03 - Market Research & Validation." *Asosiasi Game Indonesia*,
<https://www.agi.or.id/id/materi-belajar/skill-tree-episode-03-market-research-amp-validation>.

Banerjee, J. & Buoti, C., 2012. General specifications of KPIs. s.l.:International Telecommunication Union.

Patriark Studio. *GUI Asset Pack*, <https://patriark.itch.io/samsara-gui-asset>.

Patriark Studio. "Character Asset Pack."
<https://patriark.itch.io/character-asset-pack-samsara>.

LAMPIRAN

AGENDA KEGIATAN

PRAKTEK KERJA LAPANGAN ENTREPRENEURSHIP

Nama Usaha : Patriak Studio

Nama Mahasiswa

Ketua : Aditya Pradhana – 189024140039

Anggota : Wahyu Chandra – 189024140095
Yoga Aryasaka – 189024140041
Alvin Dwi S. – 189024140057

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN	PIC
1	Senin, 19 Juli 2021	-Membuat sketsa kasar karakter dan sketsa kasar <i>background Hallway Indoor</i> (1,2,3). -Merapikan sketsa kasar background <i>Hallway Indoor 3</i> dan <i>Village Bus Stop</i> . -Memberikan Jobdesk untuk setiap anggota team.	Wahyu Chandra Aditya Pradhana
2	Selasa, 20 Juli 2021	-Membuat sketsa kasar background <i>Main Character Bedroom</i> dan <i>Dragon Staircase 1</i> . -Memodifikasi sketsa kasar karakter untuk ilustrator dan sketsa background <i>Dragon Staircase 1</i> . -Membuat sketsa background <i>Hotel Entrance</i>	Wahyu Chandra Aditya Pradhana
3	Kamis, 22 Juli 2021	-Membuat sketsa final karakter -Membuat dan memodifikasi sketsa background <i>Hallway Indoor</i> (1,2,3). -Membuat sketsa kasar background <i>City Bus Stop</i> . -Mengconvert sketsa <i>Main Character Bedroom</i> .	Alvin Dwi Aditya Pradhana

4	Jumat, 23 Juli 2021	-Membuat GUI <i>Main Menu</i> , <i>Load Game Settings</i> , <i>Prosedural Dialog</i> , dan <i>Cursor</i> (<i>default</i> , <i>grab</i> , <i>point</i> , <i>stair</i>).	Aditya Pradhana
		-Menambahkan <i>Lineart</i> background <i>Hallway Indoor 3</i> .	Alvin Dwi
5	Sabtu, 24 Juli 2021	-Memodifikasi sketsa background <i>Hotel Entrance</i> .	Wahyu Chandra
		-Memodifikasi <i>Main Menu Interface</i> , dan menambahkan <i>Dialog Interface</i>	Aditya Pradhana
6	Selasa, 27 Juli 2021	-Menambahkan <i>Lineart</i> background <i>Hallway Indoor 2</i> .	Alvin Dwi
		-Memodifikasi sketsa background <i>Dragon Staircase 1</i> dan <i>Hotel Entrance</i> .	Aditya Pradhana
7	Rabu, 28 Juli 2021	-Memodifikasi sketsa background <i>Village Bus Stop</i> .	Aditya Pradhana
		-Memodifikasi sketsa background <i>Hotel Entrance</i> dan <i>Dragon Staircase 1</i> .	Wahyu Chandra
		-Membuat <i>Splash Main Menu Screen</i> .	
		-Menambahkan <i>Lineart</i> background <i>Hallway Indoor 1</i> .	Alvin Dwi
8	Jumat, 30 Juli 2021	-Membuat sketsa background <i>Dragon Staircase 2</i> .	Wahyu Chandra
9	Minggu, 1 Agustus 2021	-Membuat <i>Clutter Object Paper N.E.A.R</i> , <i>Hotel key</i> , dan <i>Puppet Doll</i> .	Aditya Pradhana
10	Selasa, 3 Agustus 2021	-Memodifikasi <i>Lineart</i> background <i>City Bus Stop</i> .	Aditya Pradhana
		-Membuat <i>Hand Guidance</i> untuk animasi.	
11	Rabu, 4 Agustus 2021	-Memodifikasi background <i>Main Character Bedroom</i> .	Wahyu Chandra
12	Kamis, 5 Agustus 2021	-Membuat sketsa kasar background <i>Hotel Bedroom</i> .	Wahyu Chandra
		-Membuat <i>Clutter Object Photo</i> untuk frame foto	

		-Memodifikasi background Hotel Bedroom.	Aditya Pradhana
13	Jumat, 6 Agustus 2021	-Memodifikasi background <i>Main Character Bedroom</i> . -Membuat versi final karakter (5 karakter).	Aditya Pradhana Alvin Dwi
14	Sabtu, 7 Agustus 2021	-Membuat sketsa portrait karakter (5 karakter).	Wahyu Chandra
15	Minggu, 8 Agustus 2021	-Membuat versi final potrait karakter (5 karakter). -Membuat <i>Phone GUI</i> untuk <i>Menu Inventory</i> . -Membuat <i>BGM version 1</i> . -Membuat <i>Separate Version</i> background <i>Main Character Bedroom</i> dan <i>City Bus Stop</i> .	Wahyu Chandra Aditya Pradhana
16	Senin, 9 Agustus 2021	-Membuat sketsa kasar background <i>Bridge</i> . -Memodifikasi sketsa background <i>Bridge</i> . -Membuat <i>Separate Version</i> background <i>Village Bus Stop</i> , <i>Dragon Staircase (1&5)</i> , <i>Hotel Entrance</i> , <i>Hallway Indoor (1,2,3)</i> , <i>Hotel Bedroom</i> . -Membuat <i>Body Perspective Guide</i> untuk animasi.	Wahyu Chandra Alvin Dwi Aditya Pradhana
17	Selasa, 10 Agustus 2021	-Membuat Clutter Object Photo Variation untuk frame foto. -Membuat <i>Separate Version</i> background <i>Bridge</i> .	Wahyu Chandra Alvin Dwi
18	Kamis, 12 Agustus 2021	-Menambahkan <i>Basecolor</i> background <i>Hallway Indoor (1,2,3)</i> , <i>Dragon Staircase (1,2)</i> , <i>Hotel Bedroom</i> , <i>Hotel Entrance</i> .	Alvin Dwi
19	Jumat, 13 Agustus 2021	-Membuat versi final background Main Character Bedroom.	Aditya Pradhana

20	Sabtu, 14 Agustus 2021	-Merubah <i>Separate Version</i> background <i>Dragon Staircase Entrance 1</i> .	Aditya Pradhana
		-Menambahkan <i>Lineart</i> background <i>Hotel Entrance</i> .	Alvin Dwi
21	Minggu, 15 Agustus 2021	-Merubah <i>Separate Version</i> background <i>Main Character Bedroom</i> .	Wahyu Chandra
		-Membuat <i>CG</i> untuk <i>Introduction Zone</i>	
		-Menambahkan <i>Lineart</i> background <i>Polished Version Main Character Bedroom</i> .	Alvin Dwi
		-Membuat <i>Polished Separate Version</i> background <i>Dragon Staircase 1</i> . -Membuat <i>SFX</i> untuk <i>Introduction Zone</i> .	Aditya Pradhana
22	Senin, 16 Agustus 2021	-Membuat <i>Polished Separate Version</i> background <i>Dragon Staircase 2,3,4</i> .	Aditya Pradhana
		- Menambahkan <i>Lineart</i> background <i>Polished Separate Version Dragon Staircase 1,2,3,4</i> .	Alvin Dwi
23	Selasa, 17 Agustus 2021	-Memodifikasi <i>Separate Version</i> background <i>City Bus Stop</i> .	Alvin Dwi
		-Menambahkan <i>Basecolor</i> background <i>Separate Version City Bus Stop</i> .	
		-Membuat <i>Polished Separate Version</i> background <i>Dragon Staircase 1 (Morning Version)</i> .	Aditya Pradhana
		-Menambahkan perubahan background <i>Hallway Indoor 1,2, &3 Plan</i> . -Membuat <i>GUI Samsara's Logo Typeface</i> . -Membuat <i>CG</i> untuk <i>Hotel Prison</i> .	Wahyu Chandra
24	Rabu, 18 Agustus 2021	-Menambahkan <i>Basecolor</i> background <i>Separate Version Village Bus Stop</i> .	Alvin Dwi
		-Membuat <i>Clutter Object Map</i> untuk Hotel.	Wahyu Chandra Yoga Aryasaka

		-Membuat <i>Basic Animation</i> untuk <i>Player</i> (<i>Idle, Walk 45°, Cinematic Walk, Normal Walk, Run</i>).	
25	Kamis, 19 Agustus 2021	-Memodifikasi Animasi <i>Sprite Sheet</i> untuk <i>Game Engine (Player)</i> .	Aditya Pradhana
26	Jumat, 20 Agustus 2021	-Membuat <i>Inspect-able Clutter</i> : <i>Skull, Wall Board, Grimoire 'ish Diary</i> . -Menambahkan 1 <i>Expression Potrait Player</i> .	Aditya Pradhana Alvin Dwi
27	Sabtu, 21 Agustus 2021	-Membuat <i>CG</i> untuk <i>City Bus Stop</i> .	Wahyu Chandra
28	Minggu, 22 Agustus 2021	-Membuat <i>GUI Emoticon Babble</i> untuk <i>Character</i> , <u>dan</u> <i>Icon Indicator</i> untuk <i>Interact-able Object</i> . -Membuat <i>Bus</i> untuk background <i>City Bus Stop</i> . -Menambahkan <i>Vein</i> background <i>Hotel Entrance</i> . -Memodifikasi logo <i>Patriark Studio 22</i> . -Menambahkan versi final background <i>Dragon Staircase Mid & Top</i> , dan <i>City Bus Stop</i> . -Menambahkan 4 <i>Expression Potrait</i> Fadil. -Membuat <i>Repolish</i> semua karakter.	Aditya Pradhana Wahyu Chandra Alvin Dwi
29	Senin, 23 Agustus 2021	-Menambahkan 6 <i>Expression Potrait Player</i> .	Alvin Dwi
30	Selasa, 24 Agustus 2021	-Menambahkan 4 <i>Expression Potrait</i> Fadil dan 4 <i>Expression Potrait</i> Rafly .	Alvin Dwi
31	Kamis, 26 Agustus 2021	-Menambahkan 5 <i>Expression Potrait</i> Rafly.	Alvin Dwi
32	Jumat, 27 Agustus 2021	-Membuat <i>Basic Animation Repolish Player</i> (<i>Idle, Walk, Walk Cinematic, Tired, Run, Sprint</i>).	Yoga Aryasaka
33	Selasa, 31 Agustus 2021	-Menambahkan 5 <i>Expression Potrait</i> Icha.	Alvin Dwi

34	Rabu, 1 September 2021	-Menambahkan 7 <i>Expression Potrait</i> Aya, dan 2 <i>Expression Potrait</i> Icha. -Membuat <i>Basic Animation</i> Icha, Aya, Rafly & Fadil (<i>Walk, Idle</i>) - Membuat <i>Polished Version</i> background <i>Bridge</i>.	Alvin Dwi Yoga Aryasaka Wahyu Chandra
35	Jumat, 3 September 2021	-Menambahkan 1 <i>Expression Potrait</i> Aya. -Merubah <i>Positioning Potrait</i> dan <i>Re-grouping Left & Right (ZIP)</i> semua <i>Potrait</i>. - Membuat <i>Polished Separate Version</i> background <i>Bridge</i>.	Alvin Dwi
36	Minggu, 5 September 2021	-Membuat NPC "<i>Little Girl</i>" $\frac{3}{4}$ & <i>Sideview</i> -Menambahkan 4 <i>Expression Potrait</i> NPC "<i>Little Girl</i>" -Menambahkan 1 <i>Expression Potrait</i> NPC "<i>Little Girl</i>"	Alvin Dwi Wahyu Chandra
37	Jumat, 10 September 2021	- Membuat <i>Polished Version</i> background <i>Field</i>	Wahyu Chandra
38	Minggu, 12 September 2021	- Membuat <i>Polished Separate Version</i> background <i>Bridge</i> .	Alvin Dwi
39	Kamis, 16 September 2021	- Membuat <i>Polished Version</i> background <i>Village Bus Stop</i>. - Membuat <i>Polished Separate Version</i> background <i>Village Bus Stop</i>.	Wahyu Chandra Alvin Dwi
40	Jumat, 17 September 2021	- Memperbaharui <i>Polished Version</i> background <i>City Bus Stop</i>. - Memperbaharui <i>Polished Separate Version</i> background <i>City Bus Stop</i>.	Wahyu Chandra Alvin Dwi
41	Sabtu, 18 September 2021	- Memperbaharui <i>Polished Version</i> background <i>Field</i> dan <i>Bridge</i> - Memperbaharui <i>Polished Separate Version</i> background <i>Field</i> dan <i>Bridge</i>	Wahyu Chandra Alvin Dwi

42	Kamis, 23 September 2021	- Membuat variasi untuk asset character	Alvin Dwi
43	Senin, 27 September 2021	- Mempacking <i>asset GUI</i> untuk dijual di <i>Itch.io</i> - Meng-upload <i>asset pack GUI</i> di <i>Itch.io</i>	Aditya Pradhana Alvin Dwi
44	Rabu, 29 September 2021	- Mempacking <i>asset Character</i> untuk dijual di <i>Itch.io</i> - Meng-upload <i>asset pack Character</i> di <i>Itch.io</i>	Aditya Pradhana Alvin Dwi

DAFTAR HADIR BIMBINGAN
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
(PATRIAK STUDIO)

Nama : Aditya Pradhana – 189024140039
 Wahyu Chandra – 189024140095
 Yoga Aryasaka – 189024140041
 Alvin Dwi S. – 189024140057

Prodi : Desain Komunikasi Visual (DKV) 2018

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN	PARAF PEMBIMBING
1	Senin, 23 Agustus 2021	Pengenalan Projek Studio 22	
2	Senin, 30 Agustus 2021	Asistensi Progress Projek #1	
3	Senin, 6 September 2021	Asistensi Progress Projek #2	
4	Senin, 13 September 2021	Asistensi Laporan & Progress Projek #1	
5	Senin, 20 September 2021	Asistensi Laporan Lanjut Revisi #1	
6	Senin, 27 September 2021	Asistensi Laporan, & Progress Projek #2	
7	Senin, 4 Oktober 2021	Asistensi Laporan Lanjut Revisi #2	
8	Senin, 11 Oktober 2021	Asistensi Laporan Final & Hasil Projek	