

**GAME DESIGN DOCUMENT**  
**Universitas AMIKOM Yogyakarta**

Finding Sobron

Alfan Shobron Jamal	23.11.5438
Arya Putra Bahari	23.11.5494
Egidius Dicky	23.11.5490
Maulida Luthfi Hanifah	23.11.5485



## Daftar Isi

<b>Analisis</b>	<b>3</b>
<b>Gambaran Umum</b>	<b>3</b>
<b>Rating</b>	<b>3</b>
<b>Platform</b>	<b>3</b>
<b>Cerita dan Karakter</b>	<b>4</b>
<b>Gameplay</b>	<b>6</b>
Overview	6
Player Experience	6
Gameplay Guidelines	6
Game Objectives & Rewards	7
Gameplay Mechanics	7
Desain Level	10
<b>Control</b>	<b>12</b>
<b>Art Style</b>	<b>12</b>
<b>Sound</b>	<b>13</b>
<b>User Interface</b>	<b>13</b>
Head-Up Display (HUD)	23
<b>Penjadwalan</b>	<b>23</b>

## Analisis

Game ini adalah proyek simulasi memancing yang menggabungkan elemen eksplorasi dan koleksi dengan gaya visual khas. Game ini menyenangkan karena menawarkan pengalaman santai namun menantang dalam mengumpulkan berbagai jenis ikan unik dan melakukan upgrade peralatan untuk menjelajahi kedalaman laut yang lebih ekstrim.

## Gambaran Umum

Item	Detail
Judul	Finding Sobron
Genre	Casual Fishing, Idle, Life Simulator
Platform	Windows PC
Mode	Single Player
Bahasa	Indonesia
Target Usia	7+
Engine	Godot

## Rating

- ESRB: E (Everyone) — Tidak ada konten kekerasan, bahasa kasar, atau seksual.
- IGRS (Indonesia): SU (Semua Umur) — Aman dimainkan semua kalangan.
- Google Play: Everyone — Cocok untuk semua pengguna.
- App Store: 4+ — Tidak ada konten dibatasi usia.

## Platform

Game ini dirancang khusus untuk dijalankan di platform Windows (Desktop) menggunakan kendali keyboard.

### Cerita dan Karakter

Pemain berperan sebagai seorang nelayan mandiri yang mengarungi lautan luas dengan kapalnya untuk mencari titik memancing strategis dan mengoleksi seluruh spesies laut.

Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
<p>Nelayan</p> 	<p>Karakter utama yang dapat dimainkan (Playable Character).</p>	<p>Memiliki keahlian mengemudikan kapal dan menggunakan berbagai jenis alat pancing.</p>	
<p>Kapal</p> 	<p>Alat Transportasi yang digunakan character untuk berlaut</p>	<p>Kapal memiliki 3 tingkatan setiap tingkatan memiliki statistik yang berbeda semakin tinggi levelnya cepat kapal bergerak dan semakin jauh kapal dapat berlayar untuk memasuki teritorial ikan level yang lebih tinggi</p>	
<p>Pancing</p> 	<p>Alat Pancing yang digunakan untuk menangkap ikan</p>	<p>Dapat ditingkatkan untuk menambah kekuatan dalam menarik ikan</p>	
<p>Tali Pancing</p> 	<p>Alat Penggulung benang pancing yang digunakan dalam pancing</p>	<p>Dapat ditingkatkan untuk menambah panjang benang agar bisa memancing lebih dalam</p>	

<p>Koin</p> 	<p>Koin berupa reward hasil tangkapan ikan</p>	<p>Koin digunakan untuk meningkatkan kapan, pancing, dan Tali pancing. Koin didapatkan setelah berhasil menangkap ikan</p>	
<p>Bintang Ikan</p> 	<p>Merupakan ikan untuk level pemula</p>	<p>Biasanya ikan tersebut berada paling dekat dengan permukaan air cenderung mudah ditangkap</p>	
<p>Ikan Bintang 2</p> 	<p>Merupakan ikan untuk level intermediate</p>	<p>Ikan tersebut biasanya berada cukup cukup dalam di bawah air dengan jarak yang cukup jauh dari pelabuhan dan berada di kedalaman yang lebih dalam dari ikan Bintang 1</p>	
<p>Ikan Bintang 3</p> 	<p>Merupakan ikan untuk level Expert</p>	<p>Ikan yang berada di kedalaman laut paling dalam dan paling jauh dari daratan daripada ikan yang lain</p>	

## Gameplay

### Overview

Finding Sobron adalah game simulasi memancing kasual berbasis 2D dengan perspektif side-view. Pemain mengendalikan seorang karakter yang pergi memancing di laut terbuka menggunakan perahu. Inti gameplay terdiri dari tiga loop utama: melempar kail, menangkap ikan, lalu memutuskan antara menjual ikan atau menyimpannya. Hasil penjualan digunakan untuk upgrade peralatan guna mengakses ikan lebih langka di kedalaman yang lebih jauh.

### Player Experience

Bayangkan Kamu adalah seorang nelayan di atas kapal di tengah lautan luas. Anda mengemudikan kapal mencari titik strategis. Saat menekan Space, kail terlempar jauh ke dalam laut, menjelajahi kedalaman dinamis. Anda akan bertemu ikan unik seperti 'Lele Galau' atau 'Tongkol Gaming'. Namun waspadalah terhadap sampah (item zonk) yang bisa menyia-nyiakan usaha Anda.

### Gameplay Guidelines

- **Visual & Bahasa** : Menggunakan gaya pixel yang ramah anak.
- **Keamanan Konten** : Tidak ada unsur perjudian; koin didapat murni dari hasil menjual ikan secara virtual. Tidak ada unsur kekerasan, bahasa kasar, atau konten yang tidak layak untuk usia 7+.
- **Mekanik** : Semua mekanik inti (memancing, upgrade dasar, akuarium) dapat dilakukan tanpa pembelian apapun.
- **UI** : Desain UI harus tetap bersih dan minimalis, tidak ada pop-up berlebihan yang mengganggu.

### Game Objectives & Rewards

Tujuan utama pemain dalam game ini adalah menangkap berbagai jenis ikan dari berbagai kedalaman laut untuk mendapatkan koleksi ikan yang lengkap dan menghasilkan uang. Pemain harus melakukan upgrade pada kail dan tali pancing agar dapat menjangkau kedalaman yang lebih jauh serta meningkatkan peluang mendapatkan ikan dengan tier bintang yang lebih tinggi.

Semakin dalam area memancing, semakin besar peluang pemain menemukan ikan langka seperti ikan bintang 5. Ikan yang berhasil ditangkap dapat dijual untuk memperoleh koin yang digunakan membeli upgrade alat pancing, atau disimpan dalam koleksi sebagai pencapaian pemain.

Pemain juga harus berhati-hati karena tidak semua hasil pancingan berupa ikan. Terkadang pemain bisa mendapatkan sampah atau item zonk yang tidak memiliki nilai jual. Selain itu,

penggunaan kail dan tali yang tidak sesuai dengan tier ikan dapat menyebabkan senar putus dan ikan gagal ditangkap.



Game mendorong pemain untuk terus meningkatkan perlengkapan memancing, mengeksplorasi kedalaman laut, serta melengkapi koleksi ikan rare dan legendary.

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
<b>Koin:</b> Dari menjual ikan. <b>Upgrade:</b> Akses laut lebih dalam. <b>Koleksi:</b> Kepuasan mengisi album ikan.	<b>Sampah:</b> Mendapat item tidak berharga.	- Meningkatkan seiring kedalaman laut. - Ikan tier tinggi lebih sulit ditarik dan butuh alat mahal.


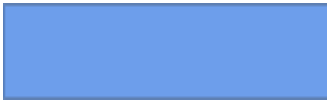

### Gameplay Mechanics

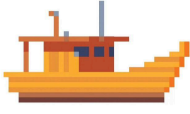
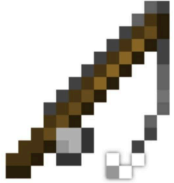
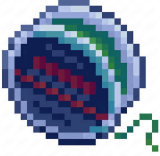



- **Mekanik Tension:** Saat ikan memakan umpan, pemain harus menekan Space untuk menjaga indikator tension bar agar tetap seimbang supaya senar tidak putus.
- **Sistem Progresi:** Kedalaman laut dikunci berdasarkan level *upgrade* tali pancing (Level 1: 200m, Level 2: 400m, Level 3: 600m).

Atribut Karakter	
Karakter	Mekanik dan Aksi
MC	1. Cast Kail : Klik Space 2. Pull Ikan : Klik Space 3. Berlayar : Klik Arrow
Mode	
Free Exploration	Bebas memancing tanpa batas dengan unlimited capacity untuk mendapatkan ikan sebanyak-banyaknya untuk mengoleksi semua ikan
Sistem Upgrade	
Komponen	Detail
Kapal	Ada 3 tingkatan Kapal. Kapal level 1, level 2, dan level 3. Mempengaruhi kecepatan berlayar, jauhnya berlayar, dan estetika
Pancing	Level 1-3. Menentukan kecepatan dalam menarik umpan ketika berhasil menangkap ikan
Tali Pancing	Level 1-3. Menentukan panjang benang untuk kedalaman memancing

Scoring System	
Koin/Level	Detail
Koin 	Mata uang utama. Dari hasil menangkap ikan digunakan untuk upgrade
Bintang Ikan 	Kualitas tiap tingkatan : 1-3. Faktor : ukuran dan kelangkaan mempengaruhi pendapatan koin

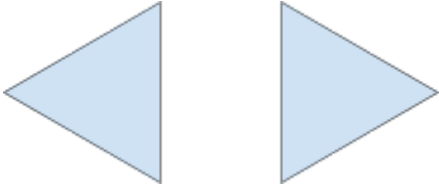


**Desain Level**

Level	
Zona	Detail
Zona 1 	Dibuka dari awal. Kesulitan : Sangat Mudah. Hanya ikan bintang 1 yang muncul.
Zona 2 	Dibuka Setelah Kapal Level 2 Sudah didapatkan. Kesulitan : Medium. Ikan bintang 1 dan 2 yang muncul  Ikan AA, Ikan BB, dan Ikan CC
Zona 3 	Dibuka setelah kapal level 3 sudah terbuka. Kesulitan : High. Ikan bintang 2 dan 3 yang muncul
Komponen	Detail

<p>Kapal Level 1-3</p> 	<p>Kapal Level 1. Didapatkan dari awal. Dapat digunakan hanya untuk berlayar di zona 1.                  Kapal Level 2. Didapatkan setelah membeli kapal dari koin yang didapatkan. Dapat digunakan untuk berlayar menuju zona 2.                  Kapal Level 3. Didapatkan setelah membeli kapal dari koin yang didapatkan. Dapat digunakan untuk berlayar menuju zona 3</p>
<p>Pancing Level 1-3</p> 	<p>Meningkatkan kecepatan dalam menarik ketika berhasil menangkap ikan.                  Pancing Level 1 digunakan untuk menangkap ikan bintang 1.                  Pancing Level 2 digunakan untuk menangkap ikan bintang 1 dan 2.                  Pancing Level 3 digunakan untuk menangkap ikan bintang 1, 2, dan 3.</p>
<p>Tali Pancing Level 1-3</p> 	<p>Meningkatkan panjang benang agar dapat mencapai kedalaman laut untuk mendapatkan ikan dengan bintang yang lebih besar.                  Tali Pancing Level 1 digunakan untuk menangkap ikan bintang 1.                  Tali Pancing Level 2 digunakan untuk menangkap ikan bintang 1 dan 2.                  Tali Pancing Level 3 digunakan untuk menangkap ikan bintang 1, 2, dan 3.</p>
<p>Ikan Bintang 1</p> 	<p>Ikan yang mudah didapatkan untuk pemula dan berada di zona 1 dan 2. Ikan bintang 1 biasanya berada di kedalaman 0-200 meter. bisa didapatkan dengan minimal kapal level 1 dan peralatan level 1.</p>
<p>Ikan Bintang 2</p> 	<p>Ikan yang hanya bisa didapatkan di zona 2 dan 3. Ikan bintang 2 di zona 2 berada di kedalaman 200-400 meter sedangkan saat berada di zona 3, ikan bintang 2 berada di kedalaman 0-400 meter. Ikan bintang 2 bisa didapatkan dengan minimal level 2 kapal dan level 2 peralatan.</p>
<p>Ikan Bintang 3</p> 	<p>Ikan yang hanya muncul di zona 3 dan berada di kedalaman 400-600 meter. ikan bintang 3 hanya bisa didapatkan dengan kapal level 3 dan peralatan level 3</p>

## Control

Game menggunakan media keyboard dan mouse.

Jenis Input	Aksi yang dilakukan
Arrow Button 	<b>Navigasi Kapal:</b> Menggunakan panah kanan dan kiri untuk mengarahkan kapal menjauh atau mendekat ke dermaga guna mencari titik memancing yang strategis.
Space Bar 	<b>Mekanik Memancing:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Hold &amp; Release:</b> Mengatur kekuatan lemparan kail.</li> <li><b>Single Tap:</b> Menarik kail saat ikan memakan umpan.</li> </ol>
Cursor 	<b>Left Click :</b> Memilih menu (Play, Store, Upgrade) dan berinteraksi dengan item di dalam shop <b>Hover :</b> Melihat detail statistik ikan di dalam album koleksi.

## Art Style

Menggunakan art style Pixel Art 2D dengan sentuhan warna hangat yang mencerminkan keindahan pesisir Indonesia. Berbeda dari Fishing and Life yang cenderung lebih minimalis dengan menggunakan art style vector. Palet warna utama: biru laut dalam, hijau toska, dan kuning pasir. Efek visual meliputi: animasi ombak dinamis, sinar matahari yang menembus air, kilat bintang jatuh malam hari, dan efek hujan partikel yang menenangkan.

- Referensi 1: Fishing and Life (Nexelon) kesederhanaan dan ketenangan visual sebagai dasar.
- Referensi 2: Stardew Valley detail lingkungan pixel art yang kaya dan hangat.

## Sound

Sound	
SoundFX	Jumlah
Klik button	1
Melempar Umpan (casting)	1
Ikan memakan Umpan (strike)	1
Mendapatkan Ikan (success)	1
Suasana Perairan (above water)	1
Suasana Kedalaman Air (below water)	1
Background Music	
Musik Main Menu dan Settings	1
Musik Gameplay Perairan (above water)	1
Musik Gameplay Kedalaman Air (below water)	1

## User Interface

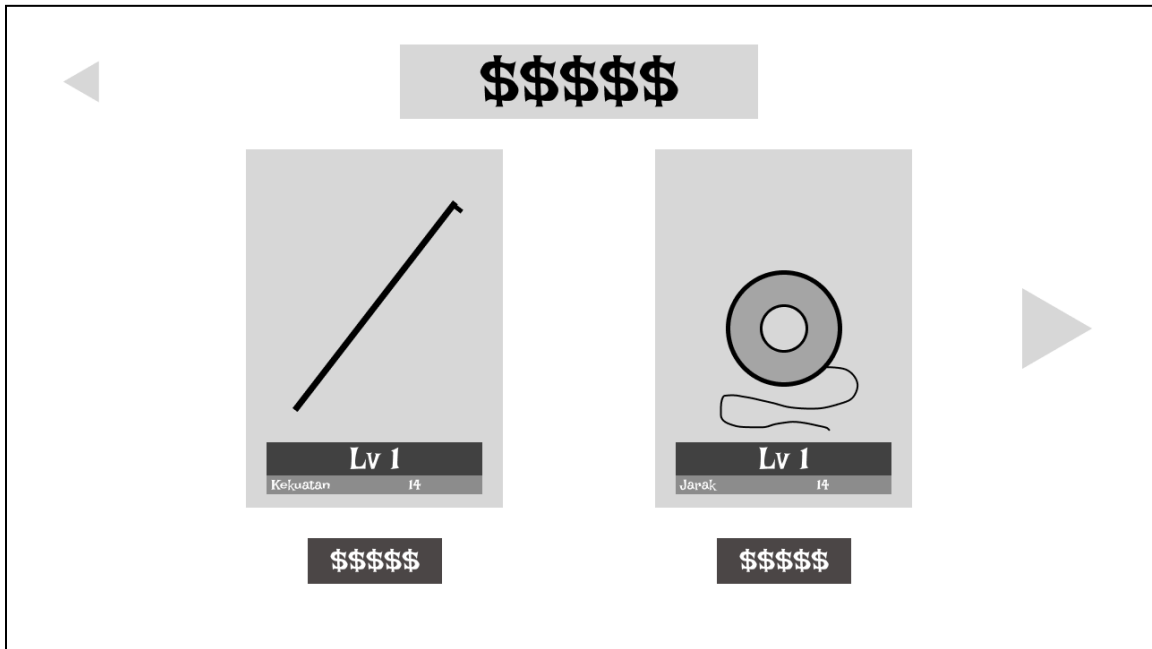
- **Main Menu (UI konsep)**

Tampilan awal yang menjadi pusat navigasi utama pemain sebelum masuk ke dalam permainan. Menu ini menyediakan akses menuju Gameplay, Settings, Fish Collection, Store, Credit dan Quit. Struktur navigasi dibuat sederhana agar pemain dapat memahami alur permainan dengan cepat.



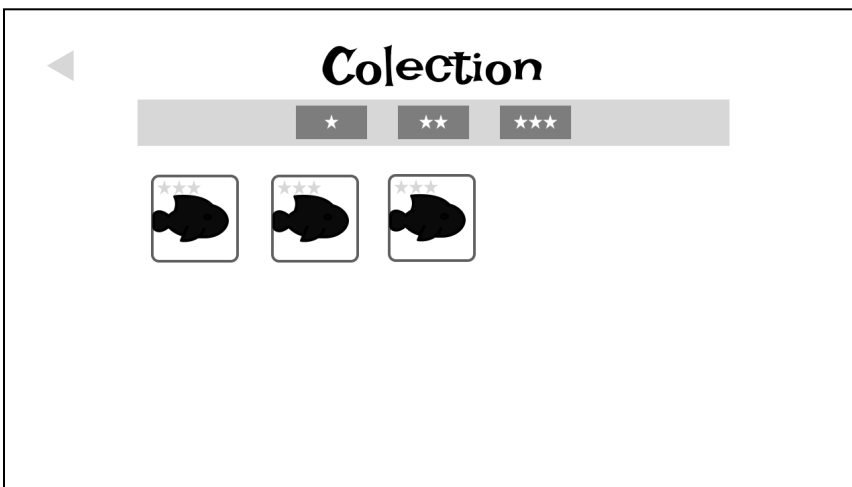
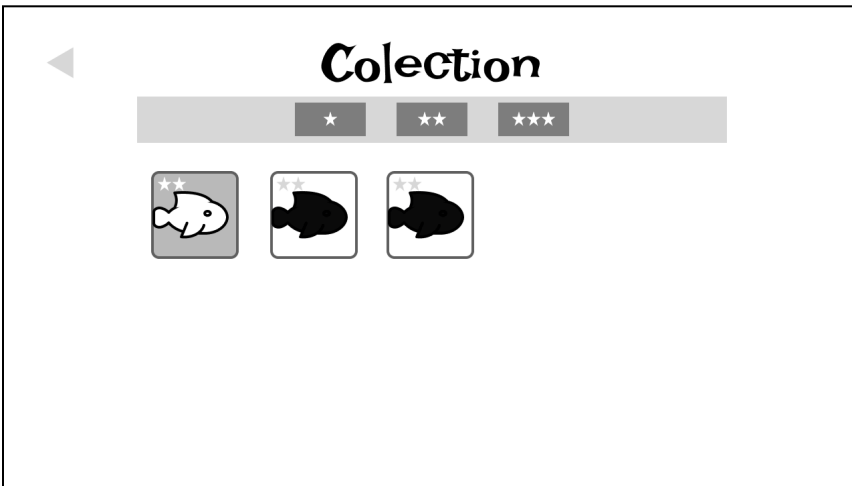
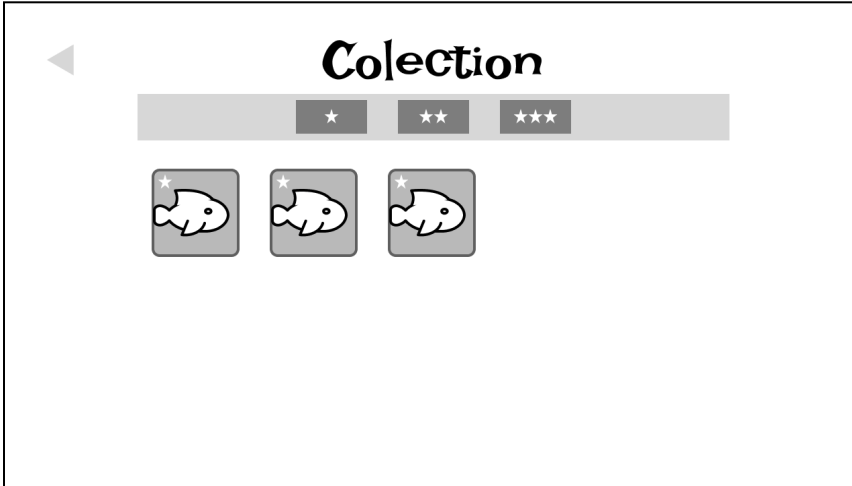
- **Store (UI konsep)**

Halaman yang digunakan pemain untuk melakukan upgrade perlengkapan seperti kapal, pancing, dan tali pancing menggunakan koin hasil memancing. Navigasi store dirancang agar pemain dapat melihat statistik, harga, dan perkembangan level equipment secara jelas.



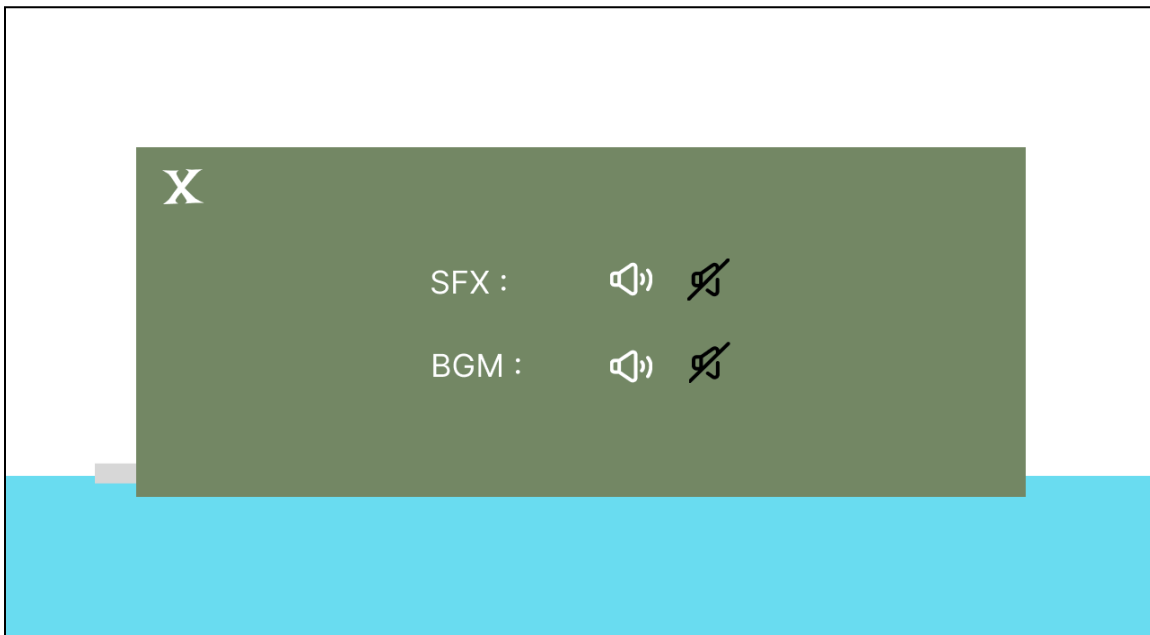
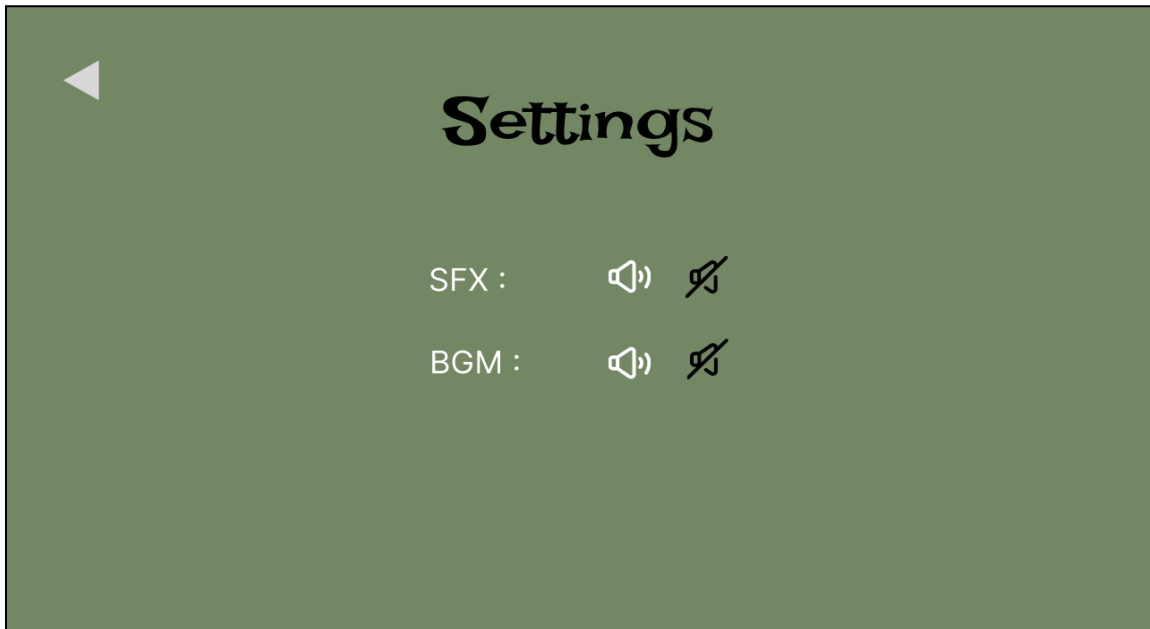
- **Fish Collection (UI konsep)**

Menu koleksi yang menampilkan seluruh ikan yang pernah ditemukan pemain selama permainan berlangsung. UI ini berfungsi sebagai progress tracker sekaligus memberikan informasi singkat mengenai jenis, tier, dan status koleksi ikan.



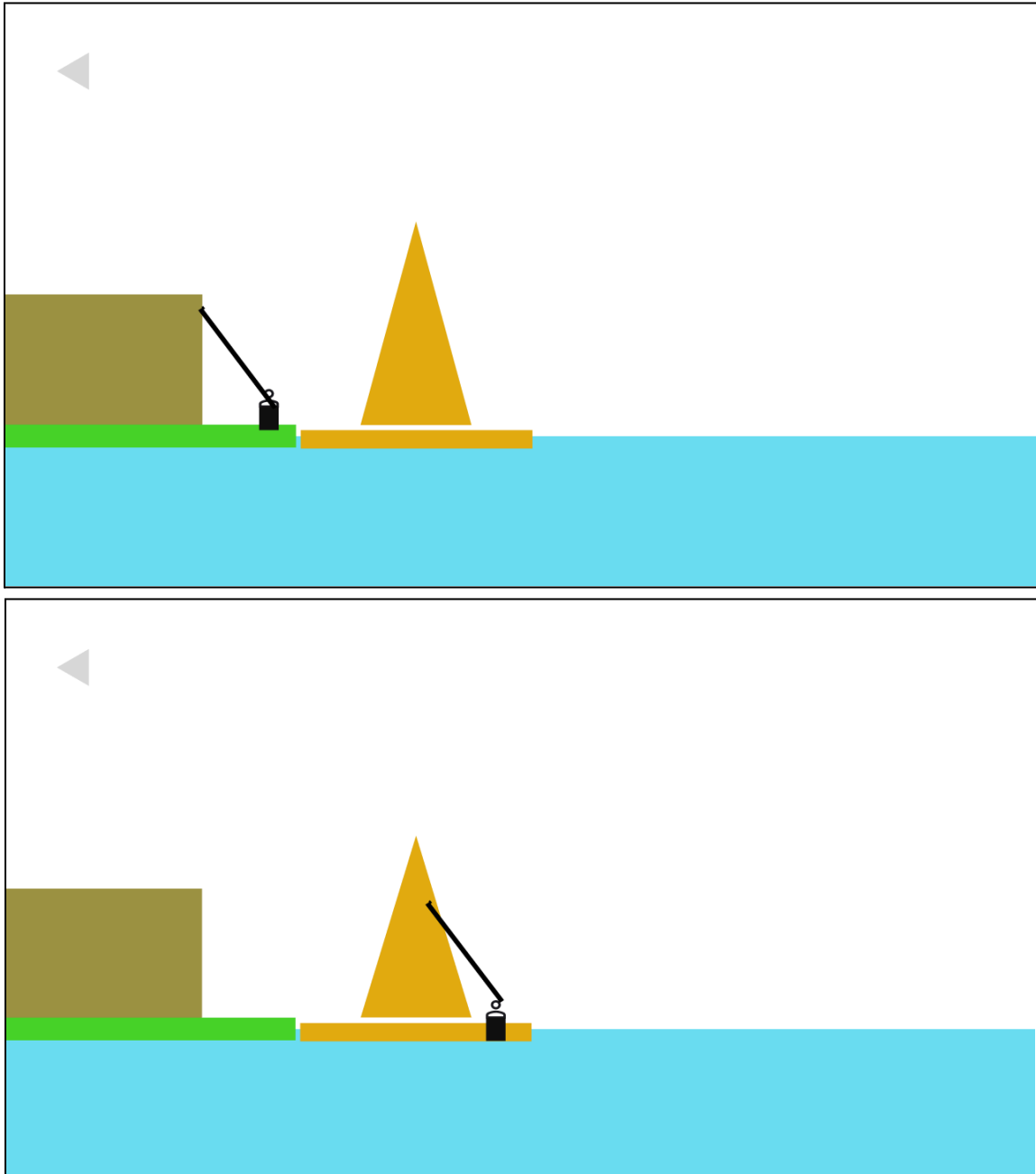
- **Settings (UI konsep)**

Menu pengaturan yang memungkinkan pemain menyesuaikan pengalaman bermain seperti audio kontrol. Struktur navigasi dibuat ringkas agar pengaturan mudah diakses tanpa mengganggu alur permainan.



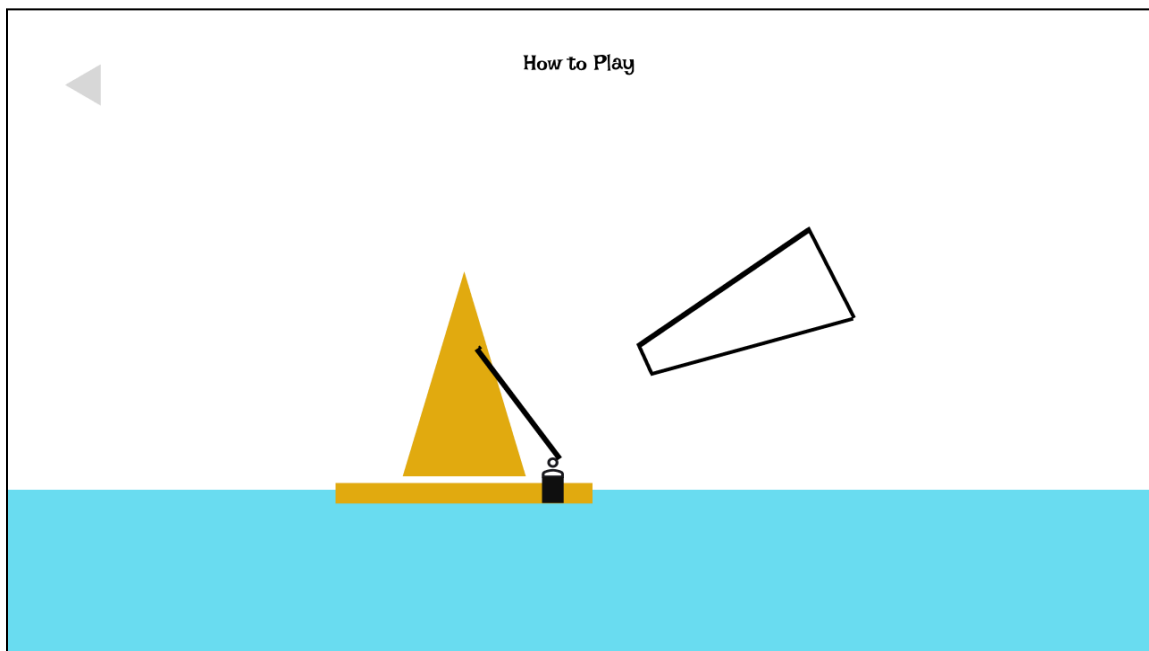
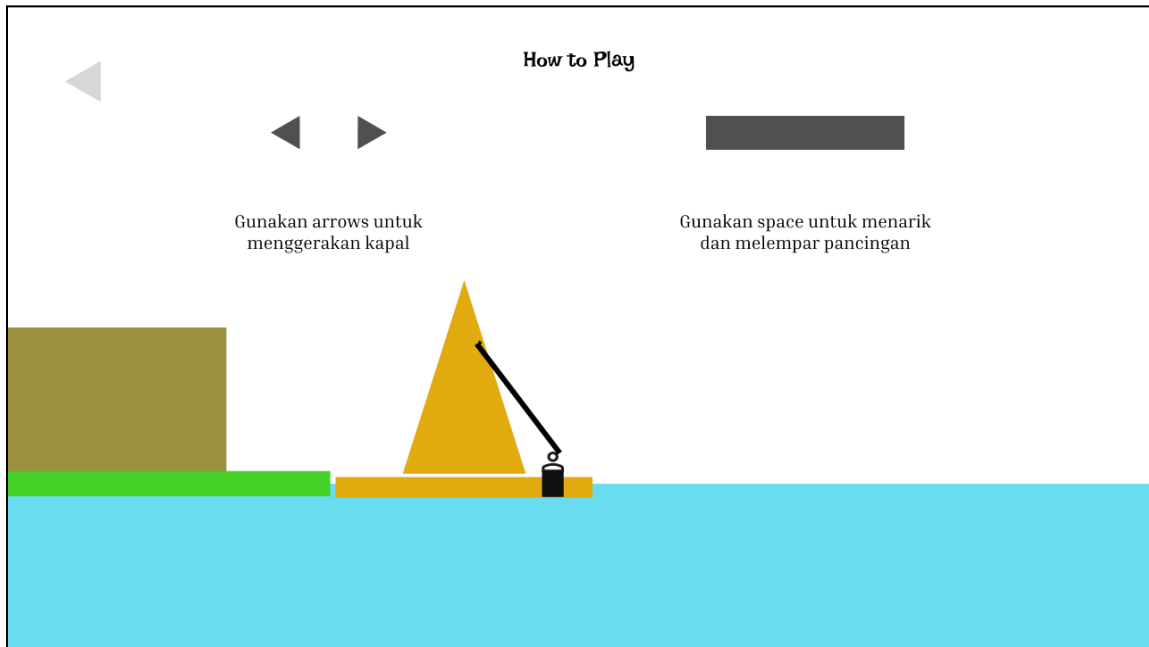
- **Start Gameplay Cut Scene (UI konsep)**

Tampilan transisi player naik perahu sebelum gameplay dimulai yang digunakan untuk membangun suasana permainan dan memperkenalkan kondisi awal pemain di area memancing. Cut scene membantu menciptakan flow perpindahan dari menu menuju gameplay utama.



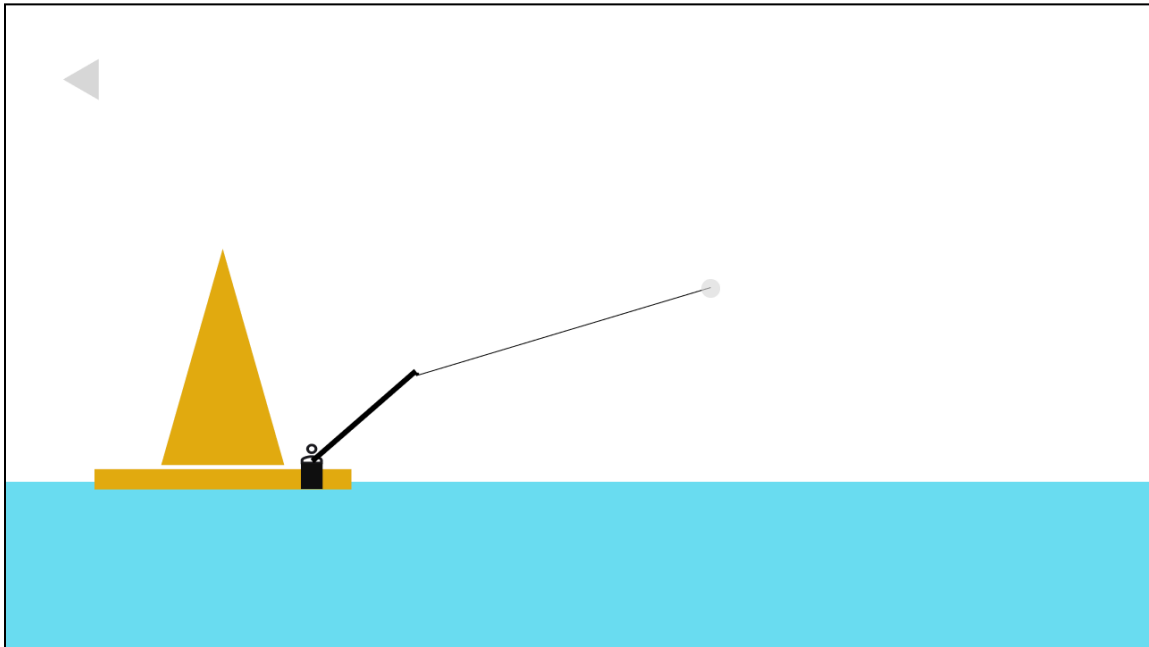
- **Controls Tutorial (UI konsep)**

Halaman tutorial interaktif yang menjelaskan kontrol dasar permainan seperti navigasi kapal, casting, dan menarik ikan. UI dirancang informatif dan mudah dipahami agar pemain baru dapat langsung memahami mekanik inti game.



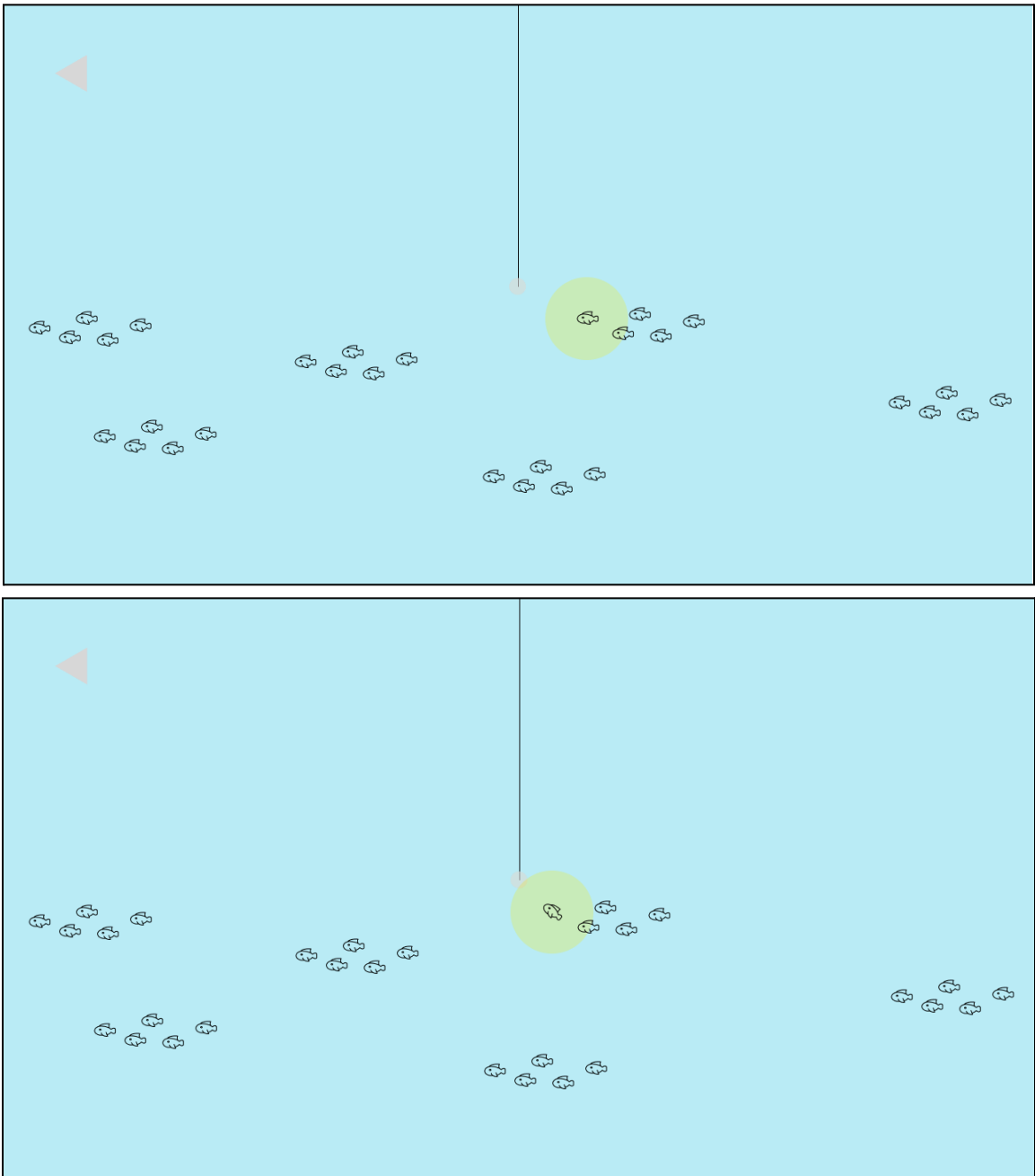
- **Gameplay casting (UI konsep)**

Tampilan saat pemain melakukan proses melempar kail ke laut. UI fokus pada indikator kekuatan lemparan dan visual arah casting untuk memberikan feedback yang jelas kepada pemain selama proses memancing berlangsung.



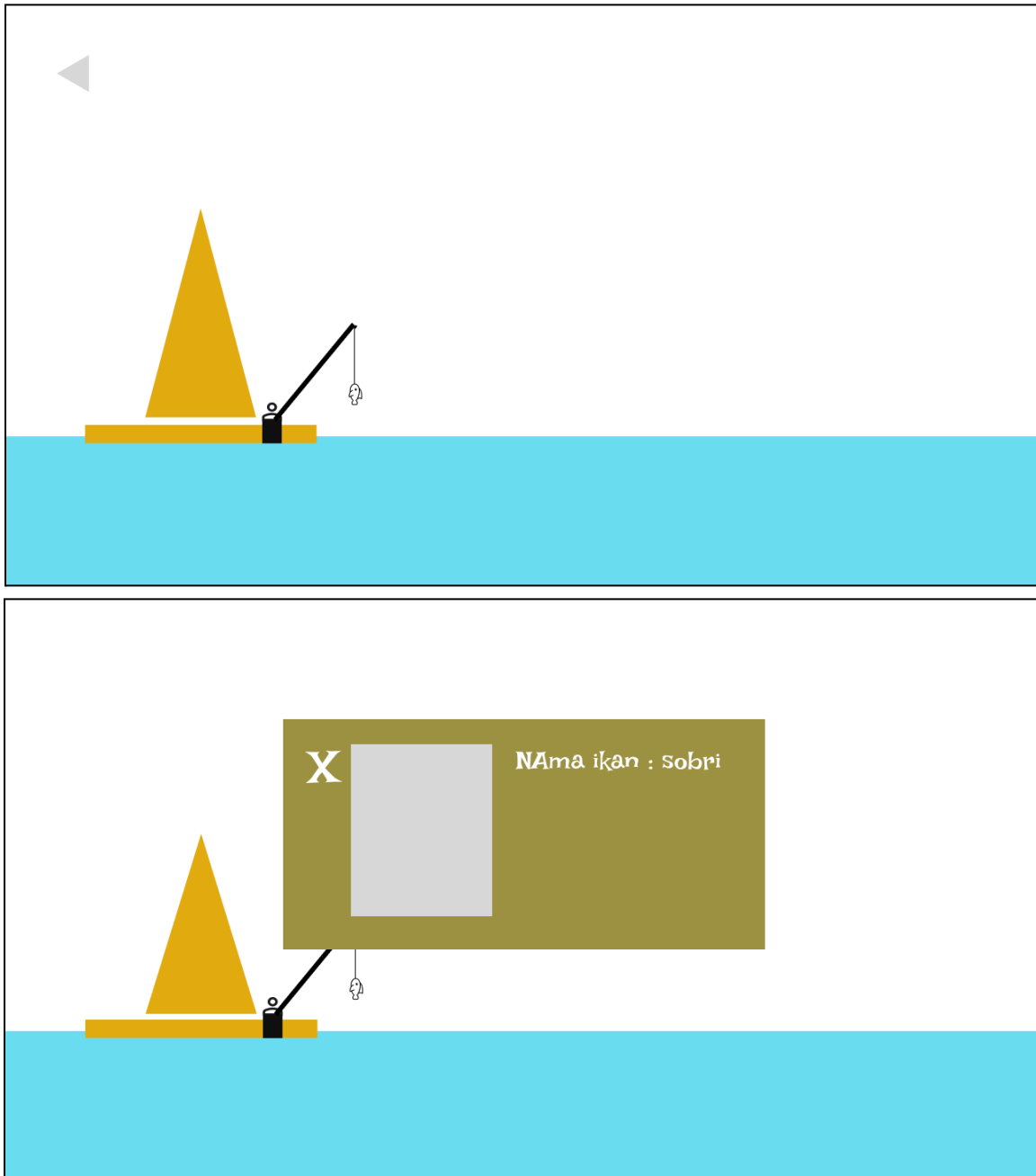
- **After Casting Gameplay (UI konsep)**

Tampilan gameplay setelah kail berhasil dilempar ke dalam laut. UI menampilkan informasi kedalaman, posisi kail, serta interaksi ikan yang muncul selama proses menunggu atau menarik hasil tangkapan.



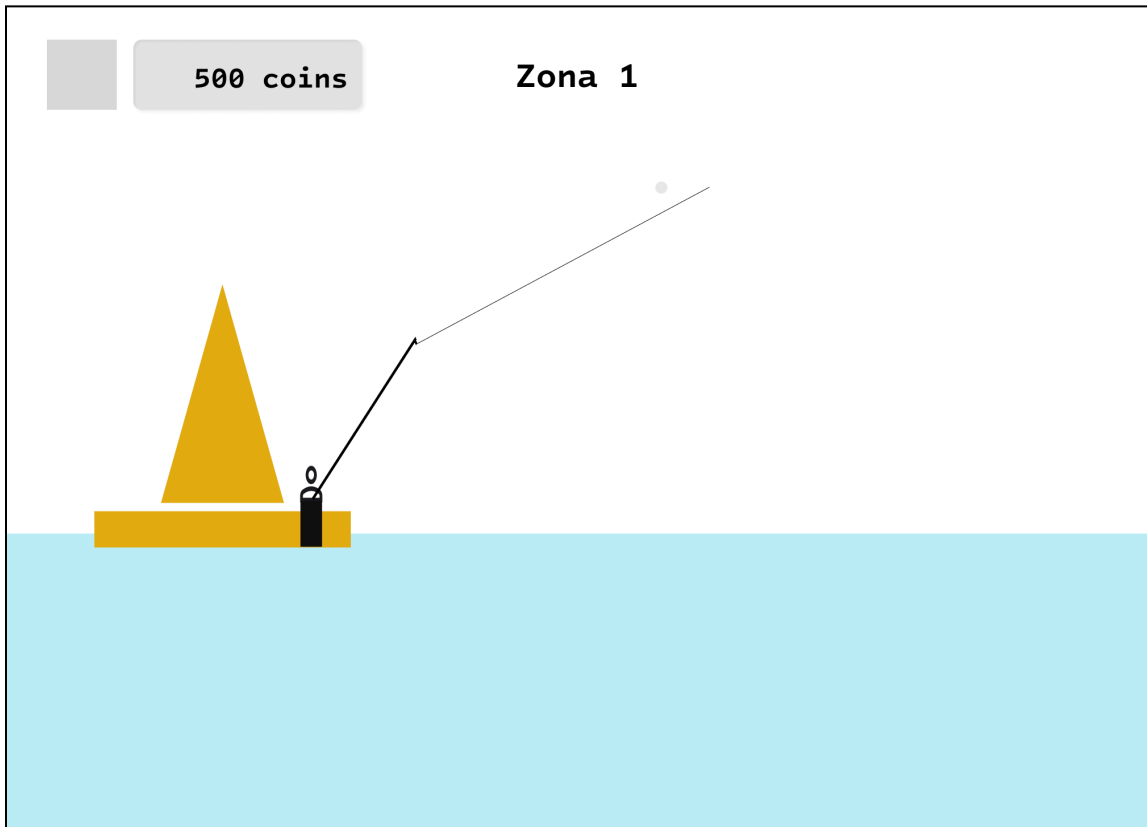
- **Fishing Success (UI konsep)**

Tampilan hasil ketika pemain berhasil menangkap ikan. UI memberikan feedback visual berupa jenis ikan, reward koin, dan informasi tambahan untuk memberikan rasa pencapaian kepada pemain.



- **HUD (UI konsep)**

Elemen antarmuka utama yang selalu tampil selama gameplay berlangsung. HUD berfungsi menampilkan informasi penting seperti jumlah koin, kedalaman laut, indikator warning, dan status gameplay lainnya agar pemain dapat memantau kondisi permainan secara real-time.



## Head-Up Display (HUD)

Elemen HUD	Posisi	Fungsi
Koin	Kiri Atas	Menampilkan jumlah koin yang dimiliki pemain untuk membeli upgrade alat pancing.
Kedalaman	Atas tengah	Menampilkan kedalaman kail saat memancing berlangsung.
Warning	Tengah layar	Menampilkan peringatan saat pemain mencoba menangkap ikan yang melebihi kemampuan kail atau kedalaman tali.

## Penjadwalan

Tugas yang harus diselesaikan				
Tugas	Pelaksana	Mulai	Selesai	% Capaian
<b>Fase: Pengembangan</b>				
Design				
Storyline & Game Concept	Alfan, Maulida	31/3/2026	20/4/2026	100 %
Level Mechanics	Alfan, Putra	31/3/2026	5/7/2026	10%
Art				
UI & Visual Asset	Maulida, Dicky	5/4/2026	5/7/2026	10%
Pixel Art & Environment	Dicky, Alfan	10/4/2026	5/7/2026	5%
Engineering				
Production Pipeline	Putra, Dicky	31/3/2026	10/4/2026	5%
Prototypes	Semua Anggota	5/4/2026	25/4/2026	5%
Audio				
Audio & Sound Design	Dicky	20/4/2026	10/7/2026	5%
<b>Fase: Testing</b>				
Testing, Balancing & Bug Fixing	Semua Anggota	10/6/2026	15/7/2026	0%
<b>Fase: Publish</b>				
Final Build & Packaging	Semua Anggota	25/6/2026	18/7/2026	0%
Go Public	Semua Anggota	29/6/2026	19/7/2026	0%