

GAME DESIGN DOCUMENT
Universitas AMIKOM Yogyakarta

PETUALANG NUSANTARA

Alwi Edi Nugroho 23.11.5768
Ari Nugroho 23.11.5796
Adi Vesadeo 23.11.5774



Oleh:
Nama
NIM

Diperbaharui:
20 Januari 2018

Daftar Isi

ANALISIS	3
GAMBARAN UMUM	3
RATING	3
PLATFORM	3
CERITA DAN KARAKTER	4
GAMEPLAY	6
OVERVIEW	6
PLAYER EXPERIENCE	6
GAMEPLAY GUIDELINES	7
GAME OBJECTIVES & REWARDS	7
GAMEPLAY MECHANICS	8
DESAIN LEVEL	9
CONTROL	9
ART STYLE	10
SOUND	10
USER INTERFACE	11
PENJADWALAN	12

Analisis

“Petualang Nusantara” merupakan game bergenre Visual Novel Adventure yang mengangkat tema budaya dan misteri Nusantara. Pemain akan mengikuti perjalanan seorang pemuda bernama Arya dalam menjelajahi berbagai wilayah Indonesia untuk mengungkap rahasia artefak kuno peninggalan kerajaan Nusantara.

Game ini dirancang untuk memberikan pengalaman cerita interaktif dengan pilihan dialog yang mempengaruhi jalannya cerita dan ending permainan. Selain menyajikan hiburan, game ini juga memperkenalkan budaya, tempat bersejarah, dan suasana khas Indonesia kepada pemain.

Gambaran Umum

Petualang Nusantara adalah game edukasi yang bisa dimainkan oleh semua orang, dengan genre game visual novel, petualang dan edukasi pemain dapat melakukan eksplorasi dan berbicara dengan npc untuk melakukan quiz atau sekedar mencari informasi. Platform yang digunakan saat ini adalah windows.

Rating

Sistem Rating	Kategori
IGRS	SU (Semua Umur)
ESRB	E (Everyone)

Game tidak mengandung unsur kekerasan berlebihan, bahasa kasar dan konten dewasa.

Platform

Platform	Keterangan
Windows	Target pengembangan utama
Android	Proses dalam pengembangan



Game menggunakan kontrol sederhana agar mudah dimainkan di PC maupun perangkat mobile.



Cerita dan Karakter

Seorang anak laki-laki bernama Arga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sejarah Indonesia. Ia memulai perjalanan menjelajahi berbagai tempat bersejarah di Indonesia untuk mempelajari kisah masa lalu Nusantara.

Dalam perjalanan tersebut, Arga akan bertemu dengan berbagai NPC yang memberikan informasi sejarah, tantangan quiz, serta petunjuk untuk melanjutkan perjalanan.

Dengan menyelesaikan quiz dan mengumpulkan poin, pemain dapat membuka lokasi baru, mencoba makanan dari berbagai kota dan memperluas pengetahuan tentang sejarah Indonesia.

Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
<p>Nama</p> 	<p>Main Karakter(Playable)</p>	<p>Penasaran, haus akan pengetahuan, ingin mencoba hal baru, pemberani</p>	<p>Main Karakter(MC)</p>
<p>Arkana Aksanagara</p> 	<p>NPC</p>	<p>Lemah lembut, ramah, baik</p>	
<p>Tiara Saraswati</p>			

 <p data-bbox="201 642 428 674">Sagara Lokananta</p>	<p data-bbox="516 201 574 233">NPC</p>	<p data-bbox="823 201 1057 233">Tegas, berwibawa</p>	
 <p data-bbox="201 1129 412 1161">Raden Anwasha</p>	<p data-bbox="516 682 574 714">NPC</p>	<p data-bbox="823 682 1040 714">Welas asih, setia</p>	

Gameplay

Overview

Game menggunakan sistem Visual Novel dengan mekanisme:

- membaca dialog,
- memilih pilihan cerita,
- membuka chapter,
- dan menentukan ending.

Game bersifat single player dengan fokus pada cerita dan eksplorasi budaya Nusantara.

Player Experience

Pemain akan memulai permainan dari halaman Main Menu lalu memilih chapter yang tersedia. Selama permainan, pemain membaca dialog antar karakter sambil menikmati ilustrasi pixel art Nusantara.

Pilihan dialog tertentu akan memengaruhi:

- hubungan antar karakter,
- jalannya cerita,
- dan ending permainan.

Pemain akan menjelajahi:

- candi,
- hutan,
- desa tradisional,
- dan wilayah misterius Nusantara.

Gameplay Guidelines

Hal-hal yang diperbolehkan:

- Cerita petualangan ringan
- Misteri sejarah
- Interaksi antar karakter

Hal-hal yang tidak diperbolehkan:

- Kekerasan berlebihan
- Konten dewasa
- Bahasa kasar
- Unsur SARA

Game Objectives & Rewards

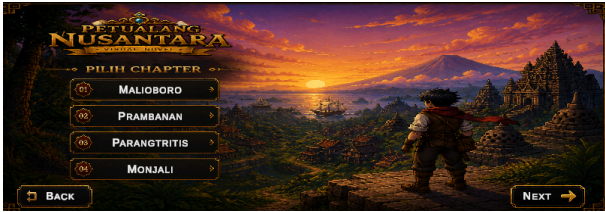
Tujuan utama pemain adalah menyelesaikan seluruh area sejarah dan mengumpulkan poin sebanyak mungkin. Kemudian poin ditukar untuk memperoleh item atau makanan dari kota yang pernah dijelajahi.

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Mendapatkan poin dari quiz	Pengurangan poin jika jawaban salah	Mudah
Membuka lokasi baru	Tidak bisa lanjut jika poin kurang	Sedang
Mendapat informasi sejarah	Harus mengulang quiz	Bertahap

Gameplay Mechanics

Atribut Karakter	
Karakter	Mekanik dan Aksi
Arkana Aksanagara	berinteraksi dan menjawab quiz serta menentukan arah cerita
Tiara Saraswati	Memberikan dialog dan quiz
Sagara Lokananta	Memberikan dialog dan quiz
Raden Anwasha	Memberikan dialog dan quiz
Mode	
Story Mode	Pemain mengikuti perjalanan sejarah
Quiz Challenge	Pemain menjawab quiz untuk mendapatkan quiz kemudian dapat ditukarkan untuk membeli item atau makanan
Scoring System	
Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll.	Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya
Story Progress	Membuka chapter baru
Ending Unlock	Membuka ending tertentu

Desain Level

Levels	
	<p>Pemain harus menyelesaikan setiap cerita pada chapter kota untuk melanjutkan ke cerita kota selanjutnya, jika tidak menyelesaikan maka kota terkunci.</p>

Control

Jenis Input	Aksi yang dilakukan
Mouse Click	Melanjutkan dialog
Keyboard Enter	Next dialog
ESC	Pause/Menu
Touch Screen	Interaksi Mobile

Art Style

Game menggunakan:

- Pixel Art
- Fantasy Nusantara
- Semi Retro Visual Novel

Inspirasi:

- Octopath Traveler
- Coffee Talk
- Eastward

Warna dominan:

- emas,
- coklat,
- oranye senja,
- hijau hutan.

Sound

Sound	
SoundFX	Jumlah
Klik tombol	3
Pergantian dialog	2
Transisi scene	2
Background Music	
Main Menu	Musik gamelan santai
Chapter	Musik dari kota yang dimainkan

Ending	Musik Emosional
--------	-----------------

User Interface

UI menggunakan:

- ornamen Nusantara,
- warna emas,
- pixel art frame,
- dan layout visual novel modern.

Struktur Navigasi

Main Menu

↓

Chapter Select

↓

Gameplay VN

↓

Choice

↓

Ending

Penjadwalan

Tugas yang harus diselesaikan				
Tugas	Pelaksana	Mulai	Selesai	% Capaian
Fase: Pengembangan				
Design				
Storyline	Alwi, Ari dan Adi	4/5/2026	-	10 %
Level Mechanics	Alwi, Ari dan Adi	5/5/2026	-	10%
Character Development	Alwi dan Ari	10/5/2026	-	40%
Dialog Writting	Alwi, Ari dan Adi	12/5/2026	-	15%
Chapter Planning	Alwi	12/5/2026	-	30%
Choice System Dialog	Alwi	15/5/2026	-	40%
Ending Design	Alwi	19/5/2026	-	10%
Art				
Main Menu	Alwi	19/5/2026	20/5/2026	100%
Chapter Select UI	Alwi	19/5/2026	22/5/2026	100%
Character Sprite	Ari	16/5/2026	-	40%
Character Ekspresif	Ari	20/5/2026	-	20%
Background Environment	Ari	20/5/2026	-	50%
Icon & Button	Ari	21/5/2026	-	20%
Spesial FX	Ari	-	-	
Engineering				
Production Pipeline	Ari	15/5/2026	-	40%
Prototypes	Ari	15/5/2026	-	40%
Main Menu System	Alwi	19/5/2026	-	30%
Chapter Select System	Alwi	19/5/2026	-	20%
Dialogue System	Alwi	19/5/2026	-	
Choice Dialog System	Alwi dan Ari	20/5/2026	-	
Save and Load System	Ari dan Adi	-	-	
Scene Management	Ari dan Adi	-	-	
Multiple Ending Logic	Alwi dan Ari	-	-	
Audio				
Sound Design	Adi	18/5/2026	-	20%
Background Music	Adi	18/5/2026	-	
UI Click Sound	Adi	18/5/2026	-	
Ambient Sound	Adi	18/5/2026	-	
Fase: Testing				
Perencanaan				
Beta Testing				

UI Testing				
Gameplay Testing				
Save and Load Testing				
Choice Branch Testing				
Fase: Publish				
Persiapan				
Go Public				
Build Windows				
Build Mobile				
Optimalization				

Keterangan : Tanda “-” atau kosong pada tabel adalah proses dari tugas tersebut belum dimulai atau belum selesai dikarenakan masih membutuhkan asset lainnya. Untuk persenan dari pencapaian hanya perkiraan kasarnya.