

GAME DESIGN DOCUMENT

Universitas AMIKOM Yogyakarta

PUSAKA TAMANSARI

Oleh:

1. Yosua Aldrin Garanta (NIM: 23.11.5574)
2. Wirawan Ariyoso (NIM: 23.11.5595)
3. Abdi Wicaksono B. S. (NIM: 23.11.5617)
4. Alief El Faqih Yulizar (NIM: 23.11.5701)



Daftar Isi

ANALISIS	3
GAMBARAN UMUM	3
RATING	3
PLATFORM	3
CERITA DAN KARAKTER	4
GAMEPLAY	5
OVERVIEW	5
PLAYER EXPERIENCE	5
GAMEPLAY GUIDELINES	5
GAME OBJECTIVES & REWARDS	5
GAMEPLAY MECHANICS	5
DESAIN LEVEL	6
CONTROL	7
ART STYLE	7
SOUND	7
USER INTERFACE	8
PENJADWALAN	9

Analisis

Game ini akan sangat menyenangkan karena menawarkan mekanik pertarungan jarak dekat (*brawler / beat 'em up*) dengan tempo cepat di ruang yang sempit. Tujuan utama dari game ini adalah bertahan hidup dan mengalahkan gelombang musuh yang muncul di dalam ruangan bawah tanah rahasia. Player akan melakukan manuver pergerakan untuk menghindari serangan, memukul musuh hingga habis, dan mengumpulkan *power-up* agar bisa membuka pintu menuju area selanjutnya.

Gambaran Umum

Judul: Pusaka Tamansari

Genre: Action-Brawler / Mini Metroidvania 2D Pixel Art

Platform: PC (Windows)

Ringkasan: Pemain akan mengendalikan karakter dalam perspektif *top-down*, menjelajahi lorong tertutup, dan harus mengalahkan musuh dengan mekanik *hit and run* serta *dash* untuk bisa melanjutkan progres permainan.

Rating

IGRS (Indonesia Game Rating System) - **13+** (Remaja). Game ini mengandung kekerasan fantasi ringan berupa pertarungan tangan kosong dan senjata tumpul tanpa adanya efek darah atau *gore*.

Platform

Target platform utama dari game ini adalah PC (Windows).

Cerita dan Karakter

Sinopsis: Seorang pemuda tanpa sengaja menemukan lorong air mistis di bawah situs Tamansari, Yogyakarta. Ia terjebak dan harus menghadapi perwujudan roh-roh prajurit bayangan masa lalu untuk menemukan jalan keluar dan mengamankan pusaka keraton yang lama hilang.

Karakter	Deskripsi	Karakteristik	Catatan
Pemuda/Pemudi	<i>Playable character.</i> Karakter utama berkaos oblong dan celana batik.	Memiliki kemampuan pencak silat dasar, menyerang dari jarak dekat, dan bisa melesat (<i>dash</i>).	Animasi dibuat minimalis (4-8 frame).
Prajurit Bayangan	<i>Non-playable character (NPC) /</i> Musuh biasa.	Mengejar karakter utama, serangan jarak dekat, pergerakan relatif lambat.	Visual berupa siluet hitam menggunakan blangkon.

Gameplay

Overview

Overview Game ini bergenre *Action-Brawler* 2D. Persamaannya dengan game yang sudah ada (seperti *Zelda* klasik atau *Hades*) adalah penggunaan sistem "*Clear Room to Progress*". Perbedaannya terletak pada skala yang lebih kecil (area tertutup) serta penggabungan tema budaya Yogyakarta. Target platform adalah PC (Windows) dan didesain murni sebagai game *Single Player*.

Player Experience

Kamu akan masuk ke sebuah ruangan bawah tanah yang dikelilingi tembok bata usang. Begitu masuk, pintu akan tertutup rapat dan kamu akan melihat sosok siluet prajurit hitam muncul mengejarmu. Kamu dapat memukul mereka dan melakukan gerakan *dash* untuk menghindari kepungan. Sasaran utamamu adalah bertahan dari serangan fisik mereka (bahaya) dan menghabiskan semuanya agar pintu ruangan selanjutnya terbuka.

Gameplay Guidelines

Karena menargetkan usia 13+, game diperbolehkan memiliki unsur pertarungan (*action*) namun **tidak diperbolehkan** menggunakan efek darah atau bahasa kasar. Visual dan suara tidak boleh merendahkan nilai-nilai budaya Yogyakarta yang diadaptasi.

Game Objectives & Rewards

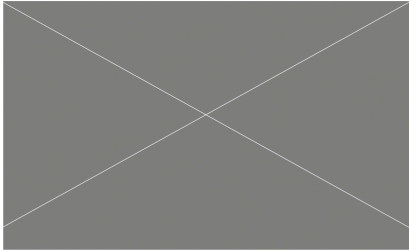
Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Terbukanya pintu ruangan selanjutnya, serta <i>drop</i> item seperti "Selendang Keraton" untuk membuka <i>skill Dash</i> .	Pengurangan <i>Health Points</i> (HP) karakter bila tersentuh musuh. Jika HP habis, <i>Game Over</i> .	Tingkat kesulitan bertambah seiring jumlah ruangan. Musuh akan <i>spawn</i> lebih banyak dan lebih cepat.

Gameplay Mechanics

Atribut Karakter	
Karakter	Mekanik dan Aksi
Pemain	Berjalan 8 arah (Tombol WASD), Memukul (Spasi), Melesat / Dash (Shift Kiri).
Mode	
Mode Survival	Pemain harus bertahan hidup di ruang tertutup. Rintangan berupa musuh <i>melee</i> yang agresif mengejar. Pemain melewati level dengan membunuh semua musuh (<i>wave</i>) agar pintu terbuka.
Scoring System	
Poin/Koin/Bintang/Peringkat/dll.	Bagaimana meraihnya, dan apa keuntungannya
Jumlah Ruangan (Room Cleared)	Tidak menggunakan sistem skor numerik klasik. Pemain dinilai dari seberapa jauh/banyak ruangan bawah tanah yang berhasil ditaklukkan.

Desain Level

Game ini terdiri dari rangkaian level berbentuk lorong/ruangan bawah tanah (*dungeon*) berskala kecil.

Levels	
Ruangan 1-5 	Tingkat kesulitan rendah-menengah. Objektif: Habisi 3 hingga 5 Prajurit Bayangan. Rintangan: Ruang sempit yang membatasi pergerakan saat musuh berkerumun.

Control

Game ini murni menggunakan alat input Keyboard.

Jenis Input	Aksi yang dilakukan
Keyboard W, A, S, D	Menggerakkan karakter ke Atas, Kiri, Bawah, dan Kanan.
Keyboard Spasi	Melakukan serangan jarak dekat (Memukul).
Keyboard Shift Kiri	Melakukan aksi menghindar (<i>Dash</i>).

Art Style

Game ini menggunakan *art style* 2D Retro Pixel Art. Pemilihan gaya ini bertujuan mengoptimalkan waktu pengembangan. Palet warna dominan adalah elemen tradisional (cokelat bata candi, abu-abu batu, hijau lumut). Referensi *art style* sejenis dapat dilihat pada game *Titan Souls* (dengan resolusi aset yang lebih diturunkan/dibuat minimalis).

Sound

Menjelaskan daftar aset suara apa saja yang akan digunakan, meliputi soundFX dan background music. SoundFX berkaitan dengan suara yang muncul saat terjadi even atau aksi tertentu, sebagai contoh suara saat klik tombol mouse, atau suara saat karakter melakukan jump, dan lain – lain. Background music adalah musik pengiring dengan durasi yang cukup lama pada saat gameplay berjalan, atau pada adegan – adegan tertentu.

Sound	
SoundFX	Jumlah
Suara pukulan (<i>Hit</i>) mengenai musuh	1
Suara Player terkena <i>damage</i>	1
Efek suara <i>Dash</i> (<i>Whoosh</i>)	1
Background Music	

Daftar Gameplay utama saat bertarung di dalam arena	<i>Action Gamelan Loop</i> (Tempo cepat)
---	--

User Interface

Navigasi dalam game (HUD) dibuat sangat minimal. Hanya terdapat indikator bar darah (HP) berbentuk teks atau ikon *Health* di pojok kiri atas layar (*Head Up Display*) yang diam di tempat (*Canvas*) saat karakter bergerak.

Penjadwalan

Tugas yang harus diselesaikan				
Tugas	Pelaksana	Mulai	Selesai	% Capaian
Fase: Pengembangan				
Design				
Storyline & Concept	Yosua Aldrin Garanta	18/05/2026	24/05/2026	80 %
Level Mechanics Layout	Yosua Aldrin Garanta	18/05/2026	31/05/2026	0 %
Art				
Level 1 Tileset & Environment	Wirawan Ariyoso	18/05/2026	31/05/2026	0 %
Player & Enemy Sprites	Wirawan Ariyoso	25/05/2026	07/06/2026	0 %
UI & Special FX	Wirawan Ariyoso	01/06/2026	14/06/2026	0 %
Engineering				
Production Pipeline / Setup	Abdi Wicaksono B. S.	18/05/2026	24/05/2026	20 %
Core Prototypes (Movement & Combat)	Abdi Wicaksono B. S.	18/05/2026	31/05/2026	100 %
Wave System & Room Logic	Abdi Wicaksono B. S.	25/05/2026	07/06/2026	0 %
UI Integration & Polish	Abdi Wicaksono B. S.	01/06/2026	14/06/2026	0 %
Audio				
Sound Design (SFX & BGM)	Alief El Faqih Yulizar	25/05/2026	07/06/2026	0 %
Fase: Testing				
Perencanaan Test Case	Alief El Faqih Yulizar	01/06/2026	07/06/2026	0 %
Beta Testing & Bug Fixing	Semua Anggota	08/06/2026	14/06/2026	0 %
Fase: Publish				
Persiapan Build Game (.exe)	Abdi Wicaksono B. S.	08/06/2026	14/06/2026	0 %
Go Public / Submit Dokumen GDD	Semua Anggota	14/06/2026	14/06/2026	0 %

