

**UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS) PROYEK GAME
2025/2026**

Dosen:

Bayu Setiaaji, M.Kom



Anggota Kelompok:

1. ABDULLAH MAULANA TAMBUNA (23.11.5684)
2. MOH ASMULIADI (23.11.5649)
3. IHSAN NURHUDA (23.11.5652)

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2026**

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

Judul Game

Totem Dive

Versi: 1.0

Genre: Arcade Endless Runner 2D

Platform: Android & PC

Engine: GODOT 2D

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri game saat ini berkembang sangat pesat, terutama pada platform mobile dan game casual. Salah satu genre yang cukup populer adalah endless runner karena gameplay yang sederhana namun menantang.

1.2 Tujuan

Tujuan pembuatan game ini adalah:

1. Membuat game 2D bergenre arcade.
2. Membuat gameplay sederhana namun menantang.
3. Mengembangkan desain visual bertema bawah laut.
4. Mengimplementasikan sistem score dan obstacle.

1.3 Genre Game

Genre game ini adalah:

- Arcade
- Endless Runner
- Casual Game

II. KONSEP GAME

2.1 Judul Game

Judul game yang dibuat adalah: TOTEM DIVE

2.2 Konsep Utama

“Totem Dive” adalah game endless runner 2D di mana pemain mengendalikan seekor ikan kecil untuk bertahan selama mungkin sambil menghindari obstacle bawah laut.

Obstacle utama berupa:

- Batu totem
- Rantai jangkar
- Pilar batu laut

Semakin lama permainan berlangsung maka tingkat kesulitan akan meningkat.

2.3 Target Pemain

Target pemain game ini adalah:

- Anak-anak
- Remaja
- Pengguna mobile casual
- Penggemar game arcade sederhana

2.4 Platform

Game dirancang untuk:

- Android
- PC
- WebGL (Opsional)

III. GAMEPLAY

3.1 Gameplay Utama

Pemain mengontrol karakter ikan dengan cara mengetuk layar untuk membuat ikan naik ke atas.

Jika pemain tidak menekan layar maka karakter akan turun karena gravitasi.

Pemain harus menghindari obstacle yang muncul dari atas dan bawah layar.

3.2 Sistem Score

Pemain mendapatkan score setiap berhasil melewati obstacle.

Semakin lama pemain bertahan maka score akan semakin tinggi.

3.3 Sistem Game Over

Game akan berakhir jika:

- Karakter menyentuh obstacle.
- Karakter jatuh ke dasar.
- Karakter terkena rantai jangkar.

Ketika game selesai maka akan muncul tampilan Game Over.

3.4 Kontrol Game

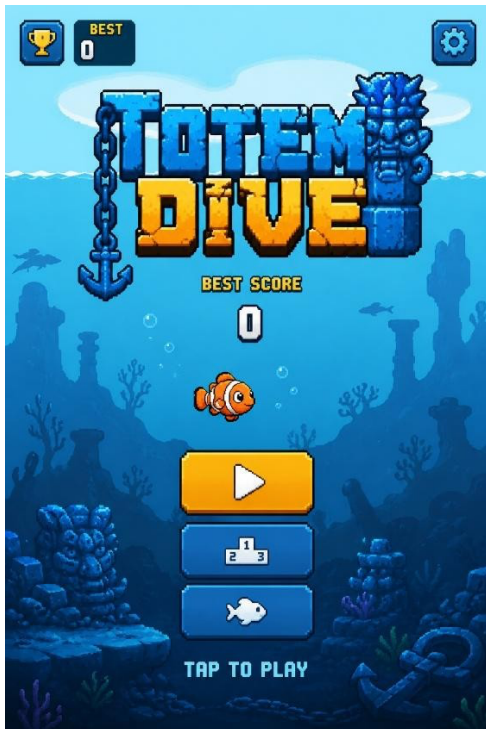
Kontrol	Fungsi
Tap/Klik	Membuat ikan naik
pause	Menghentikan permainan
retry	Mengulang permainan

IV. DESAIN USER INTERFACE

4.1 Main Menu

Main menu merupakan tampilan awal ketika game dijalankan. Pada tampilan ini terdapat:

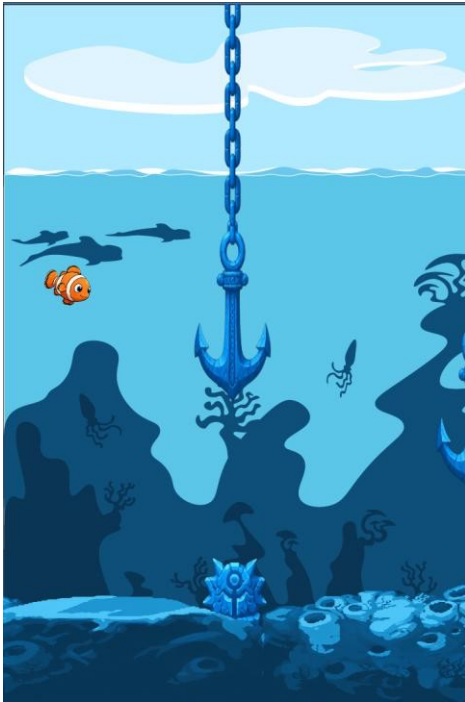
- Logo game
- Tombol Play
- Tombol Settings
- High Score
- Tombol Skin



4.2 Gameplay Screen

Tampilan gameplay menampilkan karakter ikan, obstacle, dan score. Elemen utama gameplay:

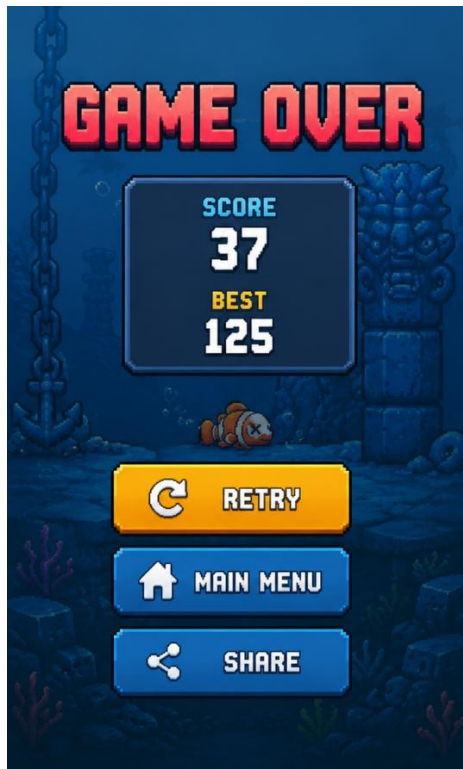
- Score di bagian atas
- Karakter ikan di tengah
- Obstacle batu totem
- Background bawah laut



4.3 Game Over Screen

Tampilan Game Over muncul ketika pemain kalah. Pada tampilan ini terdapat:

- Score akhir
- Best score
- Tombol retry
- Tombol main menu



V. DESAIN ASSET GAME

5.1 Karakter Utama

Karakter utama dalam game adalah seekor ikan kecil berwarna oranye.

Animasi karakter:

- Idle
- Swim
- Hit
- Death



5.2 Asset Batu Totem

Batu totem digunakan sebagai obstacle utama.

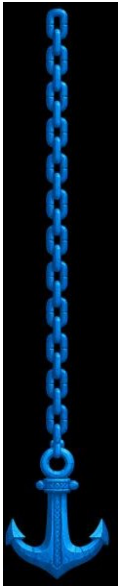
Desain dibuat dengan tema batu laut kuno berwarna biru.



5.3 Asset Rantai Jangkar

Rantai jangkar digunakan sebagai obstacle tambahan.

Asset dibuat panjang agar dapat digunakan sebagai obstacle vertikal.



VI. AUDIO DAN MUSIK

6.1 Musik

Musik yang digunakan bertema bawah laut dengan suasana santai namun menegangkan.

6.2 Sound Effect

Sound	fungsi
Tap	Ketika pemain menekan layar
Score	Ketika mendapatkan poin
Hit	Ketika terkena obstacle
Game over	Ketika permainan selesai

VII. IMPLEMENTASI GAME

7.1 Engine

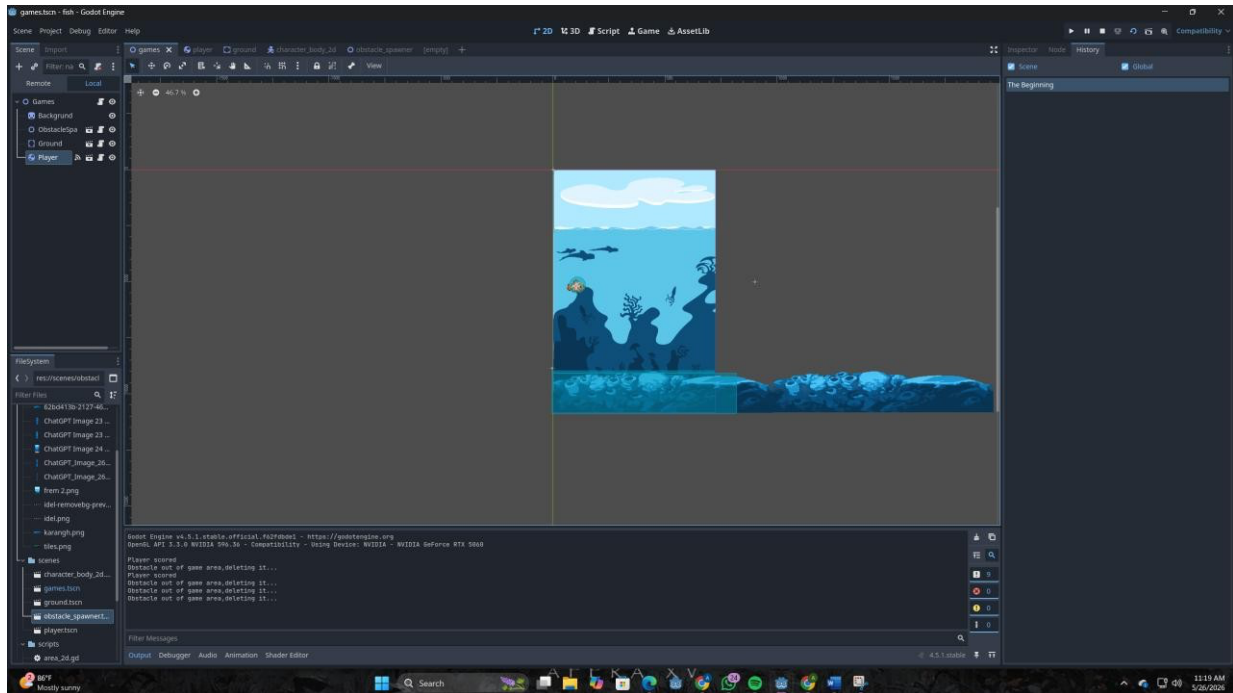
Game dibuat menggunakan engine GODOT 2D
Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C#.

7.2 Implementasi Gameplay

Implementasi gameplay menggunakan:

- Rigidbody2D
- Collider2D
- Sistem spawn obstacle
- Sistem score

- Infinite scrolling background



KESIMPULAN

Game “Totem Dive” merupakan game arcade 2D bertema bawah laut dengan gameplay sederhana dan menantang.

Game ini memiliki visual yang menarik dengan penggunaan asset batu totem dan rantai jangkar sebagai identitas utama game.

Dengan gameplay sederhana seperti Flappy Bird, game ini mudah dimainkan oleh semua kalangan namun tetap memberikan tantangan bagi pemain.

LINK ASET

https://drive.google.com/drive/folders/1cyH9SNwi57QJUGgIxBFEMIsIZgBOgzqa?usp=drive_link

