

**LEMBAR JAWABAN UJIAN TENGAH SEMESTER
PROYEK GAME**

JUDUL GAME : THE LOST KITTEN



Disusun oleh :

AOWEN ABRAHAM NATI

20.11.3674

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

LATAR BELAKANG

The Lost Kitten merupakan game yang sebelumnya pernah dikembangkan sebagai proyek pribadi dan kini diangkat kembali untuk dikembangkan lebih lanjut dalam pengerjaan Ujian Akhir Semester (UAS) mata kuliah Desain Game. Pengembangan ulang game ini dilakukan sebagai bentuk evaluasi dan peningkatan terhadap konsep game yang telah dibuat sebelumnya, baik dari sisi gameplay, desain visual, alur cerita, maupun pengalaman pemain.

Game ini dipilih karena memiliki konsep yang cukup kuat secara emosional dan gameplay, yaitu mengangkat kisah perjuangan seekor ayah kucing yang berusaha menyelamatkan anaknya yang hilang akibat penculikan misterius. Tema tersebut dipadukan dengan mekanisme permainan stealth, puzzle, dan action adventure sehingga mampu memberikan pengalaman bermain yang menegangkan sekaligus menyentuh emosional pemain.

Dalam pengembangan ulang untuk kebutuhan UAS ini, beberapa aspek akan diperbarui dan ditingkatkan, antara lain:

- Pengembangan alur cerita yang lebih mendalam.
- Penambahan mekanik gameplay agar lebih menarik.
- Perbaiki desain level dan navigasi permainan.
- Penyempurnaan asset visual dan animasi.
- Optimalisasi kontrol dan user interface.

Tujuan utama dari pengembangan proposal baru ini adalah:

1. Mengembangkan kembali game lama menjadi proyek yang lebih matang.
2. Mengimplementasikan teori dan konsep desain game yang telah dipelajari selama perkuliahan.
3. Meningkatkan kualitas gameplay dan pengalaman pengguna.
4. Mengasah kemampuan dalam proses perancangan Game Design Document (GDD).
5. Menjadikan game memiliki struktur pengembangan yang lebih profesional dan terarah.

Selain sebagai tugas akademik, pengembangan ulang *The Lost Kitten* juga diharapkan dapat menjadi portofolio pengembangan game yang dapat dikembangkan lebih lanjut di masa mendatang.

STORY

Di sebuah kota tua yang gelap dan penuh misteri, hidup sebuah keluarga kecil kucing yang hidup damai di tengah kerasnya lingkungan kota. Sang ayah kucing dikenal sebagai sosok pelindung yang selalu menjaga keluarganya dari berbagai ancaman di luar rumah mereka.

Suatu malam ketika hujan deras mengguyur kota, anak kucing mereka tiba-tiba menghilang secara misterius. Di lokasi kejadian hanya ditemukan jejak kaki aneh dan simbol misterius yang belum pernah dilihat sebelumnya. Tidak ada seorang pun yang mengetahui siapa pelaku penculikan tersebut.

Karena merasa bertanggung jawab dan tidak ingin kehilangan anaknya, sang ayah kucing memulai perjalanan berbahaya untuk mencari keberadaan anaknya. Dalam perjalanan tersebut, pemain akan memasuki berbagai tempat misterius seperti:

- Lorong bawah tanah.
- Kota terbengkalai.
- Hutan gelap.
- Markas musuh.
- Laboratorium rahasia.

Sepanjang perjalanan, pemain akan menghadapi:

- Musuh penjaga.
- Perangkap tersembunyi.
- Puzzle mekanik.
- Area stealth.
- Makhluk misterius.

Semakin jauh perjalanan berlangsung, ayah kucing mulai mengetahui bahwa penculikan tersebut dilakukan oleh organisasi misterius yang melakukan eksperimen terhadap hewan-hewan kecil. Anak kucing tersebut dipilih karena memiliki tanda khusus yang dianggap penting oleh organisasi tersebut.

Pemain harus mengumpulkan petunjuk, membuka area tersembunyi, dan melawan berbagai ancaman untuk menemukan lokasi terakhir anaknya.

Pada akhir permainan, pemain akan menghadapi pemimpin organisasi misterius tersebut dalam pertarungan terakhir untuk menyelamatkan anak kucing dan menghancurkan tempat eksperimen tersebut.

DAFTAR ASET DAN ANIMASI

1. Daftar Asset

a. Asset Karakter

No.	Nama Asset	Deskripsi	Fungsi
1	Ayah Kucing	Karakter utama pemain	Digunakan untuk gameplay utama
2	Anak Kucing	Karakter yang diselamatkan	Tujuan utama permainan
3	Musuh Penjaga	Musuh biasa	Menghalangi pemain
4	Boss Enemy	Musuh terakhir	Final battle
5	NPC Kucing	Karakter pendukung	Memberi petunjuk dan cerita

b. Asset Environment

No.	Nama Asset	Deskripsi
1	Kota Gelap	Area awal permainan
2	Gang Sempit	Area stealth
3	Lorong Bawah Tanah	Area puzzle
4	Hutan Gelap	Area eksplorasi
5	Laboratorium Rahasia	Area akhir permainan
6	Markas Musuh	Tempat boss berada

c. Asset Object / Item

No.	Nama Item	Fungsi
1	Kunci	Membuka pintu tertentu
2	Lever/Tuas	Mengaktifkan mekanisme puzzle
3	Potion HP	Menambah kesehatan
4	Obor	Penerangan area gelap
5	Kertas Petunjuk	Membantu puzzle
6	Senjata Cakar	Menyerang musuh

d. Asset UI (User Interface)

No.	Asset UI	Fungsi
1	Health Bar	Menampilkan darah pemain
2	Pause Menu	Mengatur pause permainan
3	Main Menu	Navigasi utama
4	Inventory	Menyimpan item
5	Objective Panel	Menampilkan misi

2. Daftar Animasi

a. Animasi Karakter Utama

No.	Animasi	Fungsi
1	Idle	Saat diam
2	Walk	Saat berjalan
3	Run	Saat berdiri

4	Jump	Saat melompat
5	Attack	Saat menyerang
6	Hurt	Saat terkena damage
7	Death	Saat kalah
8	Stealth/Crouch	Saat bersembunyi

b. Animasi Musuh

No.	Animasi	Fungsi
1	Patrol	Berjalan berpatroli
2	Alert	Saat melihat pemain
3	Chase	Mengejar pemain
4	Attack	Menyerang pemain
5	Death	Saat kalah

c. Animasi Environment

No.	Animasi	Fungsi
1	Pintu terbuka	Membuka akses level
2	Trap bergerak	Rintangan pemain
3	Api/Obor	Efek pencahayaan
4	Lift/Tuas	Puzzle mekanik

GAMEPLAY DAN KONTROL

A. Gameplay

The Lost Kitten merupakan game 2D Adventure Puzzle dengan elemen stealth dan action. Pemain mengontrol karakter ayah kucing untuk menjelajahi area, melawan musuh, dan menyelesaikan puzzle demi menemukan anaknya yang hilang.

B. Mekanik Gameplay

1. Exploration System

Pemain dapat menjelajahi berbagai area untuk:

- Menemukan jalan rahasia.
- Mengambil item.
- Mengumpulkan petunjuk.
- Membuka area baru.

2. Stealth System

Pemain harus menghindari musuh dengan:

- Bersembunyi di area gelap.
- Bergerak perlahan.
- Menghindari cahaya dan pandangan musuh.

Jika pemain terdeteksi, musuh akan mengejar dan menyerang pemain.

3. Combat System

Pemain dapat:

- Menyerang musuh menggunakan serangan dasar.
- Menghindari serangan lawan.
- Menggunakan item tertentu saat bertarung.

4. Puzzle System

Puzzle digunakan untuk:

- Membuka pintu.
- Mengaktifkan mekanisme.
- Membuka area tersembunyi.
- Mendapatkan item penting.

Jenis puzzle:

- Menekan tombol berurutan.
- Mengatur posisi objek.
- Mencari kode rahasia.
- Mengaktifkan tuas.

5. Health System

Karakter memiliki HP yang akan berkurang jika:

- Diserang musuh.

- Terkena jebakan.
- Jatuh ke area berbahaya.

Game over terjadi jika HP mencapai 0.

C. Kontrol Permainan

No.	Tombol	Fungsi
1	W/A/S/D	Bergerak
2	Space	Melompat
3	Shift	Berlari
4	Ctrl	Stealth/Jongkok
5	Klik Kiri	Menyerang
6	E	Interaksi
7	Tab	Membuka inventory
8	Esc	Pause menu

D. Objective Pemain

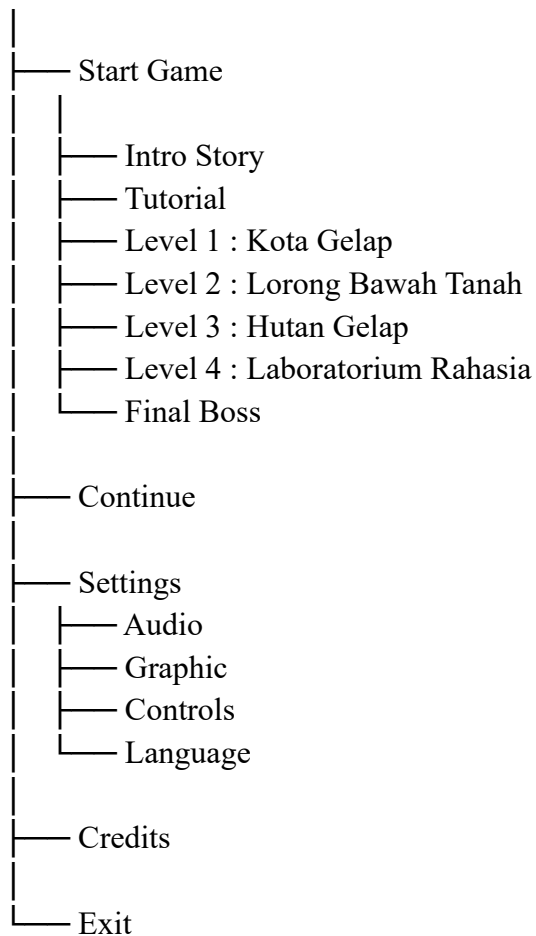
Tujuan utama pemain:

1. Menemukan lokasi anak kucing.
2. Bertahan hidup dari musuh dan jebakan.
3. Menyelesaikan puzzle di setiap level.
4. Mengalahkan boss terakhir.
5. Menyelamatkan anak kucing dan keluar dari markas musuh.

NAVIGASI

A. Struktur Navigasi Game

MAIN MENU



B. Penjelasan Navigasi

1. Main Menu

Halaman awal permainan yang berisi:

- Start Game
- Continue
- Settings
- Credits
- Exit

2. Start Game

Memulai permainan baru dari awal cerita.

3. Continue

Melanjutkan permainan dari save terakhir pemain.

4. Settings

Digunakan untuk pengaturan permainan:

- Volume suara.
- Resolusi layar.
- Sensitivitas kontrol.
- Bahasa permainan.

5. Credits

Menampilkan anggota tim pengembang dan software yang digunakan.

6. Pause Menu

Saat permainan berlangsung pemain dapat membuka:

- Resume
- Restart Level
- Settings
- Quit to Main Menu

C. Flow Gameplay

Main Menu



Intro Story



Tutorial



Exploration



Puzzle & Stealth



Combat



Boss Fight



Ending

D. Teknologi yang Digunakan

No.	Kebutuhan	Software
1	Game Engine	Unity
2	Sprite & Pixel Art	Aseprite
3	Programming	C#
4	Platform	PC/Desktop

E. Target Audience

Target pemain game ini adalah:

- Remaja usia 12 tahun ke atas.

- Penggemar game adventure dan puzzle.
- Penggemar game bertema stealth.
- Pecinta karakter hewan/kucing.
- Pemain yang menyukai cerita emosional dan misterius.

F. Inspirasi Game

Game ini mengambil inspirasi dari:

- Mark of the Ninja untuk mekanik stealth.
- Limbo untuk nuansa dark atmosphere.
- Little Nightmares untuk suasana misterius dan eksplorasi.