

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

Judul Game: Trash Hunte

Nama: Subhan Hidayatr

Nim: 24.21.1592



1. Latar Belakang

Trash Hunter merupakan game edukasi bertema lingkungan yang bertujuan meningkatkan kesadaran pemain mengenai pentingnya menjaga kebersihan laut. Game ini dibuat karena masih banyak pencemaran sampah plastik di lautan yang berdampak buruk terhadap ekosistem laut. Melalui gameplay sederhana dan interaktif, pemain diajak untuk membersihkan laut sambil belajar mengenai jenis sampah dan dampaknya.

2. Cerita

Pemain berperan sebagai seorang penyelam muda bernama Niko yang memiliki misi menyelamatkan laut dari pencemaran sampah. Setiap level memiliki area laut yang berbeda dengan tantangan yang semakin sulit. Pemain harus mengumpulkan sampah, menghindari hewan laut berbahaya, dan menjaga ekosistem agar tetap sehat. Di akhir permainan, pemain akan melihat perubahan laut menjadi lebih bersih dan indah.

3. Genre dan Tema

Genre: Adventure, Edukasi, Casual

Tema: Lingkungan dan Pelestarian Laut

4. Gameplay dan Kontrol

- Pemain menggerakkan karakter penyelam di dalam laut.
- Pemain mengumpulkan sampah untuk mendapatkan poin.
- Pemain harus menghindari rintangan monster laut.
- Setiap level memiliki target jumlah sampah yang harus dibersihkan.



Kontrol:

- Tombol W / A / S / D atau Arrow Key untuk bergerak.
- Tombol Space untuk mengambil sampah.
- Tombol ESC untuk pause game.

5. Navigasi

Struktur navigasi game:

Main Menu → Play → Pilih Level → Gameplay → Result Screen → Next Level / Main Menu

Menu utama terdiri dari:

- Play
- Tutorial
- Setting
- Exit

6. Daftar Aset dan Animasi



Aset:

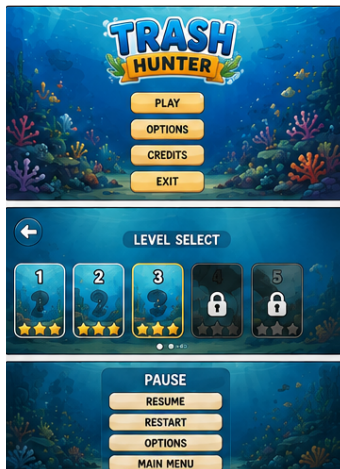
- Karakter penyelam
- Sampah plastik, kaleng, botol
- Ikan dan hewan laut
- Background bawah laut
- UI button dan icon

Animasi:

- Animasi berenang karakter
- Animasi mengambil sampah
- Animasi ikan bergerak
- Animasi kemenangan dan game over

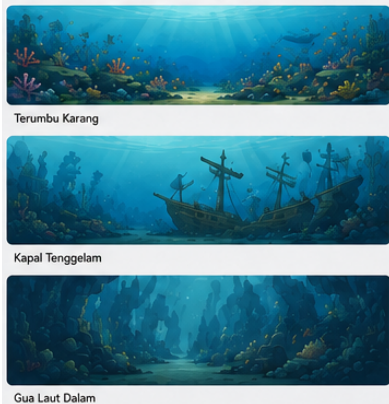
7. Fitur Utama

- Sistem skor berdasarkan jumlah sampah yang dikumpulkan.
- Level dengan tingkat kesulitan berbeda.



- Efek suara laut dan musik santai.
- Edukasi singkat tentang pencemaran laut di setiap akhir level.

8. Art Style



Game menggunakan gaya visual kartun 2D dengan warna cerah agar menarik untuk semua usia. Desain lingkungan dibuat sederhana namun tetap menggambarkan kondisi laut yang tercemar dan bersih.

9. Sound dan Music

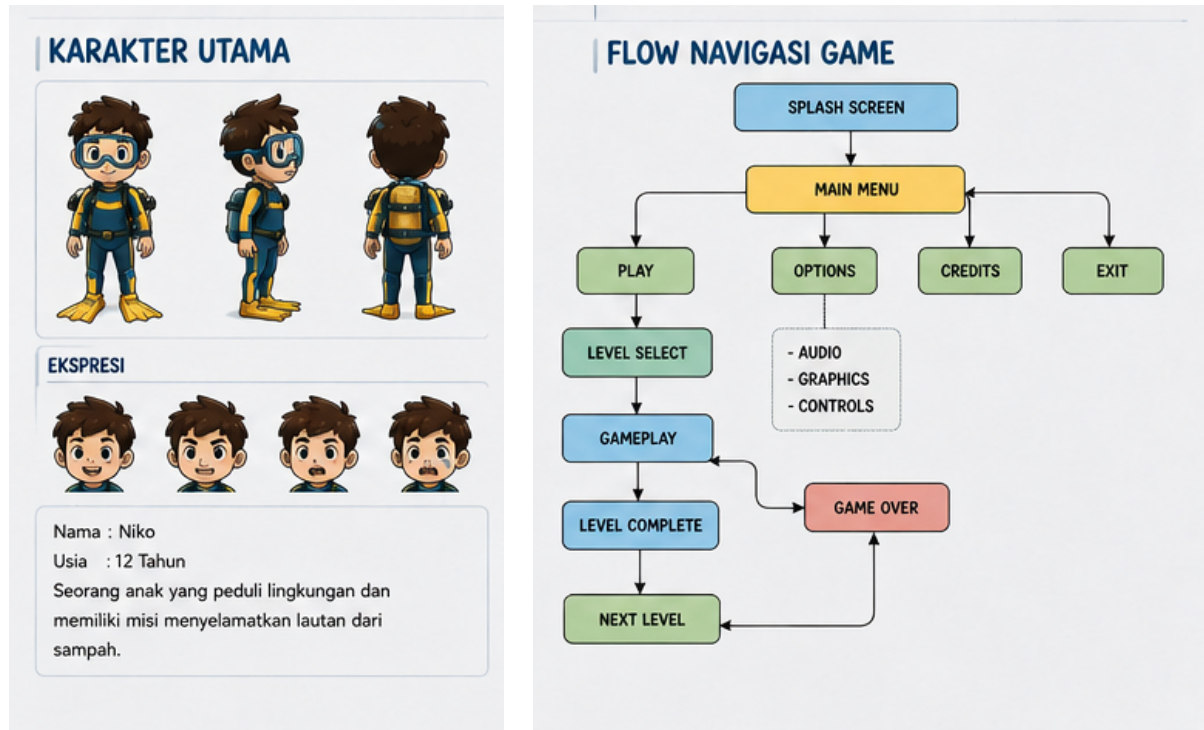
Musik menggunakan nuansa santai dan petualangan bawah laut. Efek suara meliputi suara gelembung air, gerakan berenang, dan suara pengambilan sampah.

10. Development Roadmap

1. Perancangan konsep game – 10/05/2026
2. Pembuatan gameplay dasar – 20/05/2026
3. Implementasi aset dan animasi – 20/05/2026
4. Testing dan perbaikan bug –
5. Finalisasi dan presentasi –

Lampiran Visual Asset Game

Berikut merupakan concept art, mockup gameplay, UI menu game, karakter utama, asset item/sampah, background bawah laut, dan flow navigasi game untuk proyek "Trash Hunter".



Gambar 1. Visual Asset dan Mockup Game Trash Hunter