

LEMBUR KURUNG

ARTBOOK

Game Lembur Kuring merupakan game puzzle adventure 3 dimensi first person bergaya PS 1, bercerita tentang upaya penyelamatan desa dari sengketa tanah yang dilakukan kepala desa dengan memalsukan surat tanah, kakek dari karakter utama merupakan orang yang dituakan di desa tersebut dan telah berhasil menyembunyikan surat tanah tersebut.

Tujuan utama pemain adalah menemukan surat tanah tersebut di rumah kakeknya yang dipenuhi teka-teki, hal tersebut mengharuskan pemain untuk berkeliling desa dan mencari kunci dan objek-objek yang tersembunyi di sekitar desa dan rumah-rumah para penduduk berdasarkan informasi yang ditemukannya selama eksplorasi.

Tujuan dibuatnya game ini adalah sebagai media pengenalan sederhana mengenai bangunan tradisional Sunda kepada remaja, karena para remaja di jaman ini masih banyak yang tidak pernah berkunjung bahkan tidak mengetahui tentang bangunan tradisional sunda beserta filosofinya yang sangat kental akan rasa hormat, kekeluargaan, dan keagamaan.




Perancangan game diawali dengan riset yang dilakukan untuk mendalami pemahaman tentang bangunan tradisional Sunda dari wawancara dengan Hendi Anwar S.T., M.T, seorang arsitek sekaligus dosen di Universitas Telkom Bandung dan penulis buku yang berjudul “Rumah Etnik Sunda” yang juga dijadikan studi eksisting.

Selanjutnya dilakukan kuesioner melalui Google Form kepada 106 responden yang merupakan target perancangan. Tujuan dari kuesioner adalah mengetahui kondisi pasar yang dituju beserta pendapat para target perancangan terhadap game yang akan dirancang.

106 responses

 View in Sheets





Summary

Question

Individual

< 1 of 106 >



Responses cannot be edited

KUESIONER PERANCANGAN GAME PUZZLE-ADVENTURE TENTANG BANGUNAN TRADISIONAL SUNDA

Halo! Saya **Antonius Vinson** dari **Universitas Multimedia Nusantara**, jurusan **Desain Komunikasi Visual**.

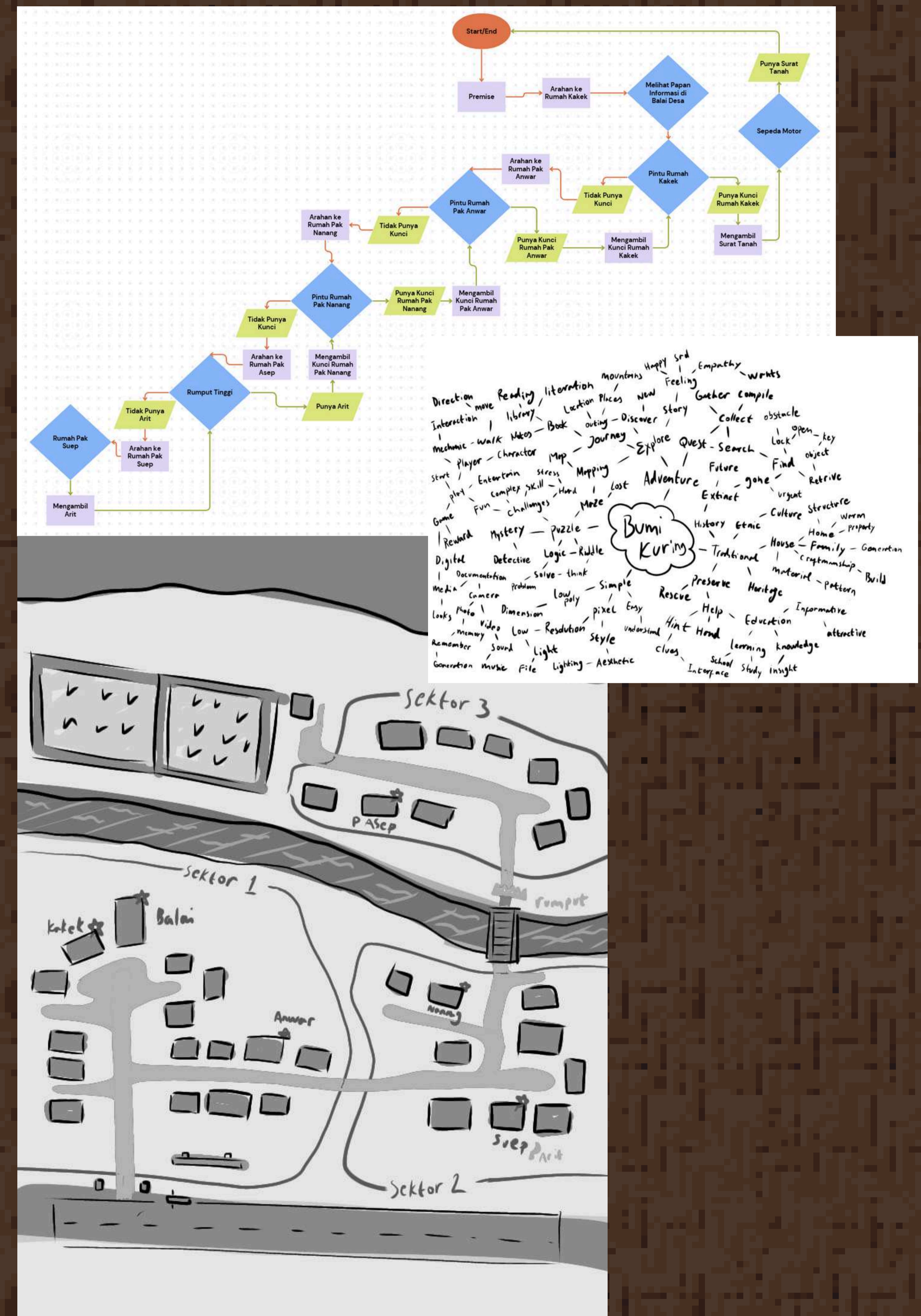
Terima kasih sudah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner ini. Riset ini merupakan bagian dari tugas akhir berjudul “**Perancangan Game Puzzle Adventure tentang Bangunan Tradisional Sunda**”

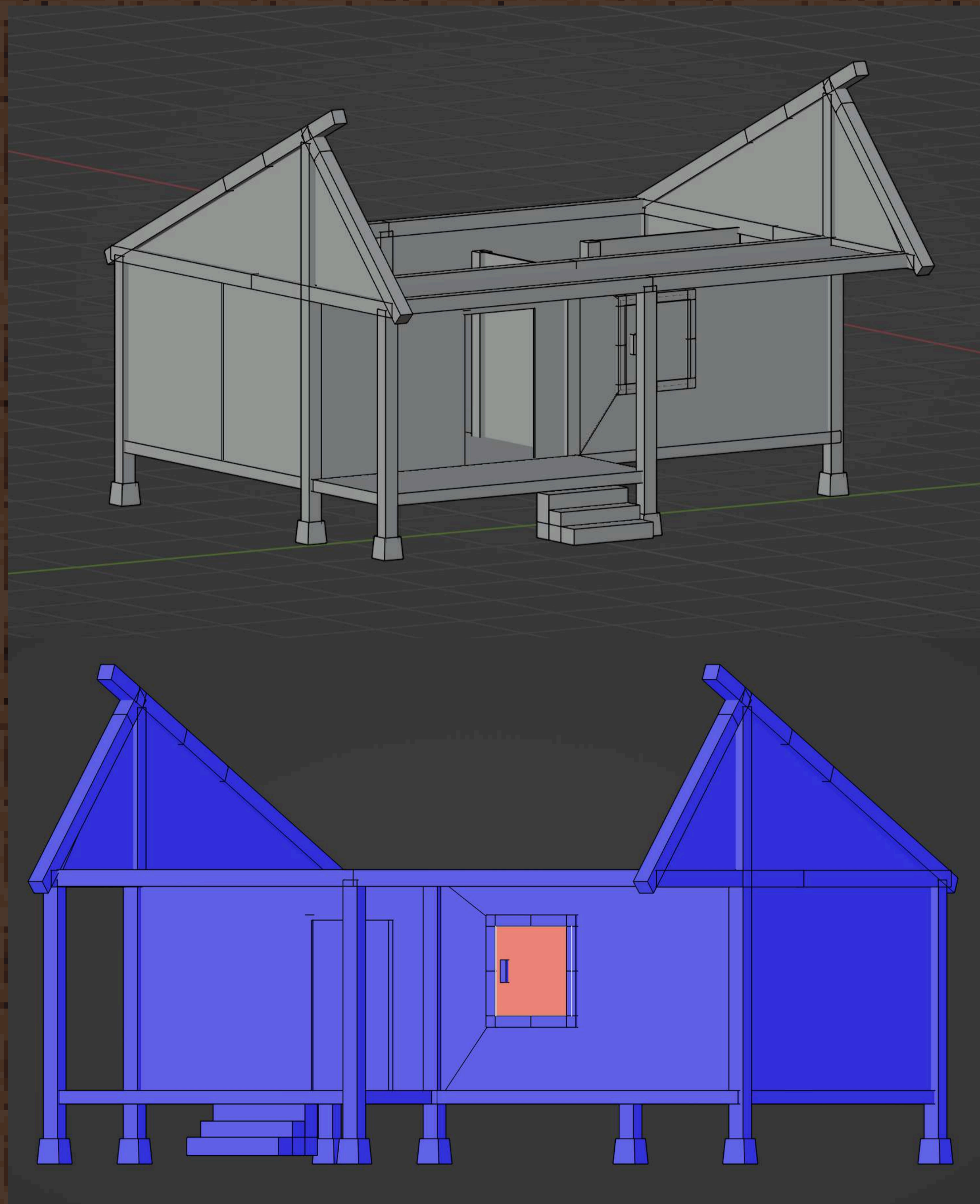
Pada perancangan ini, akan dibuat sebuah game sederhana **first person 3D** yang mengusung genre puzzle adventure, berbasis **story** tentang menyelamatkan desa tradisional sunda dari sengketa tanah, yang dimana pemain akan diajak **mencari** dan **mengumpulkan** objek-objek dengan **memecahkan clue** yang mengandung unsur **tentang rumah tradisional Sunda**, untuk bisa berprogress dan membuka jalan cerita selanjutnya dan menyelesaikan game.



Dilakukan juga studi referensi dari berbagai game yang sesuai dengan tema yang terpilih, yaitu puzzle adventure dengan grafik low-poly ala PS 1 lokal, yaitu "Grieving" karya Flycat.games, "Kisah Horor Ojol the Game" karya Fernidadeveloper, "Misteri Rumah Warisan" karya RS Project.

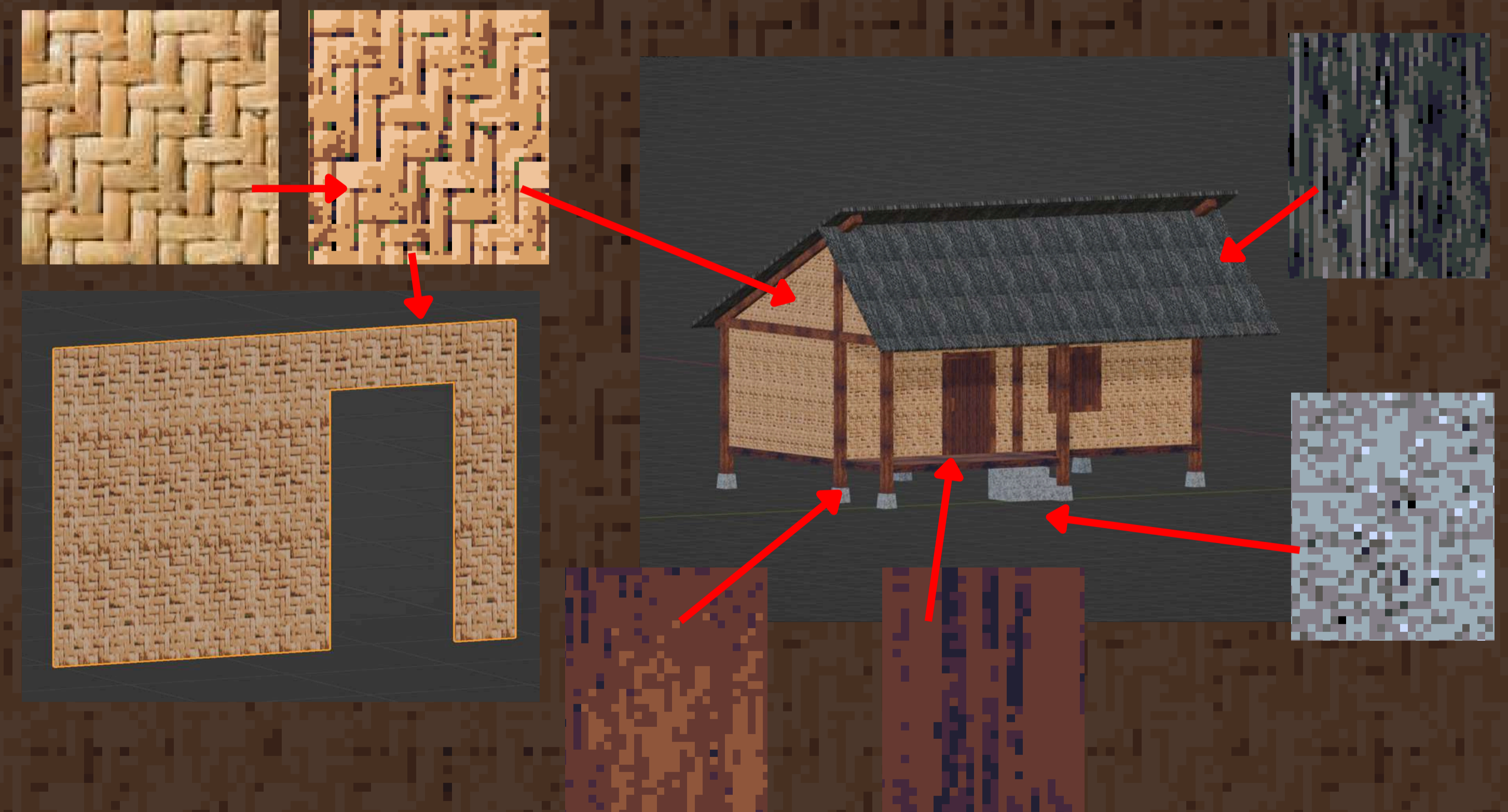
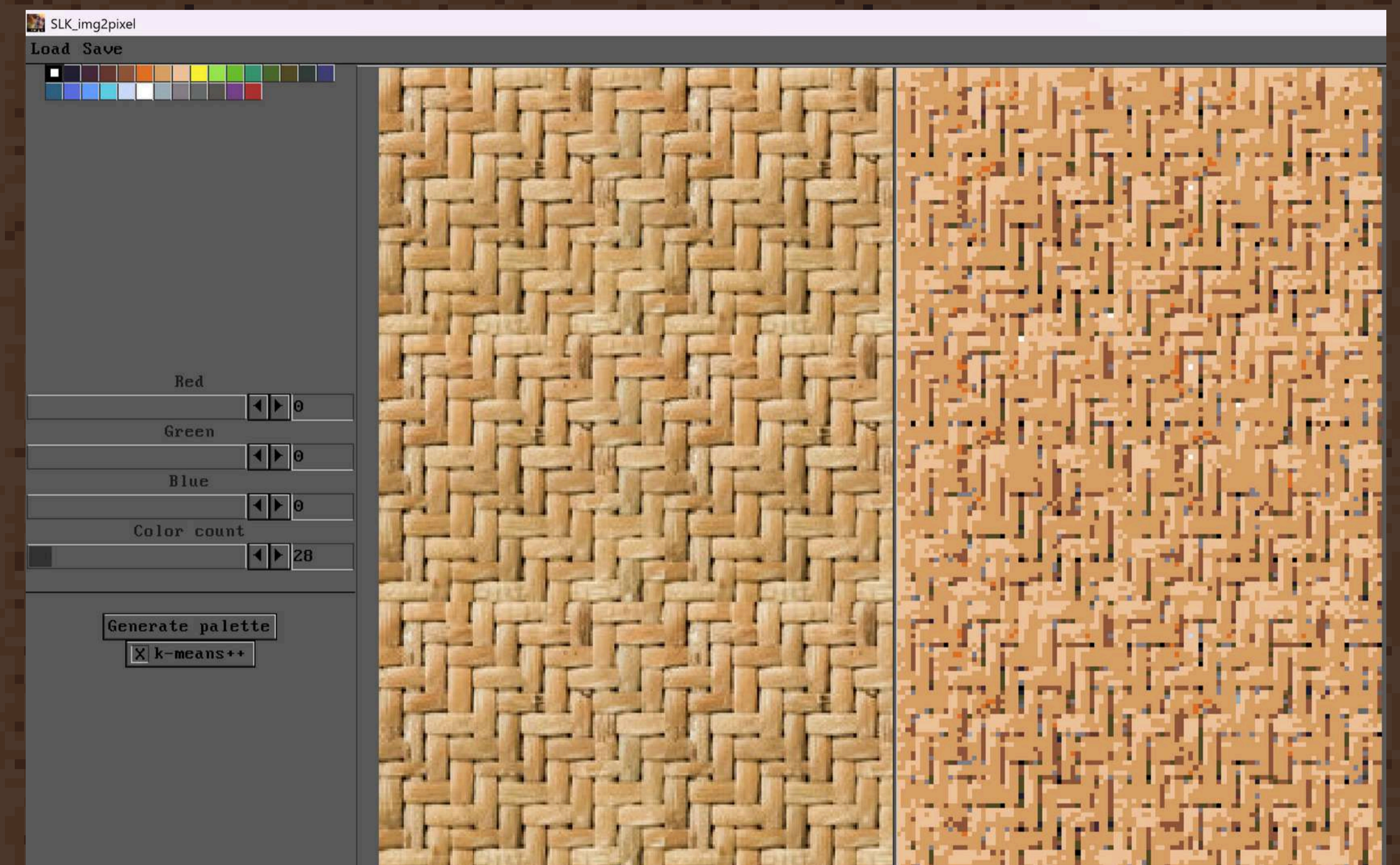
Sebelum game dibuat, dilakukan brainstorming konsep dari game, dari mulai cara penyampaian cerita, jalan cerita, aspek informasi yang ingin disampaikan, gameplay yang akan diberikan, serta gaya visual dari game itu sendiri.





Setelah konsep game sudah tergambarkan, lanjut ke proses pembuatan model 3 dimensi bangunan tradisional Sunda dengan software Blender, proses pengecekan dan perbaikan juga dilakukan hingga model siap dimasukan ke software Unity dan memasuki proses selanjutnya.

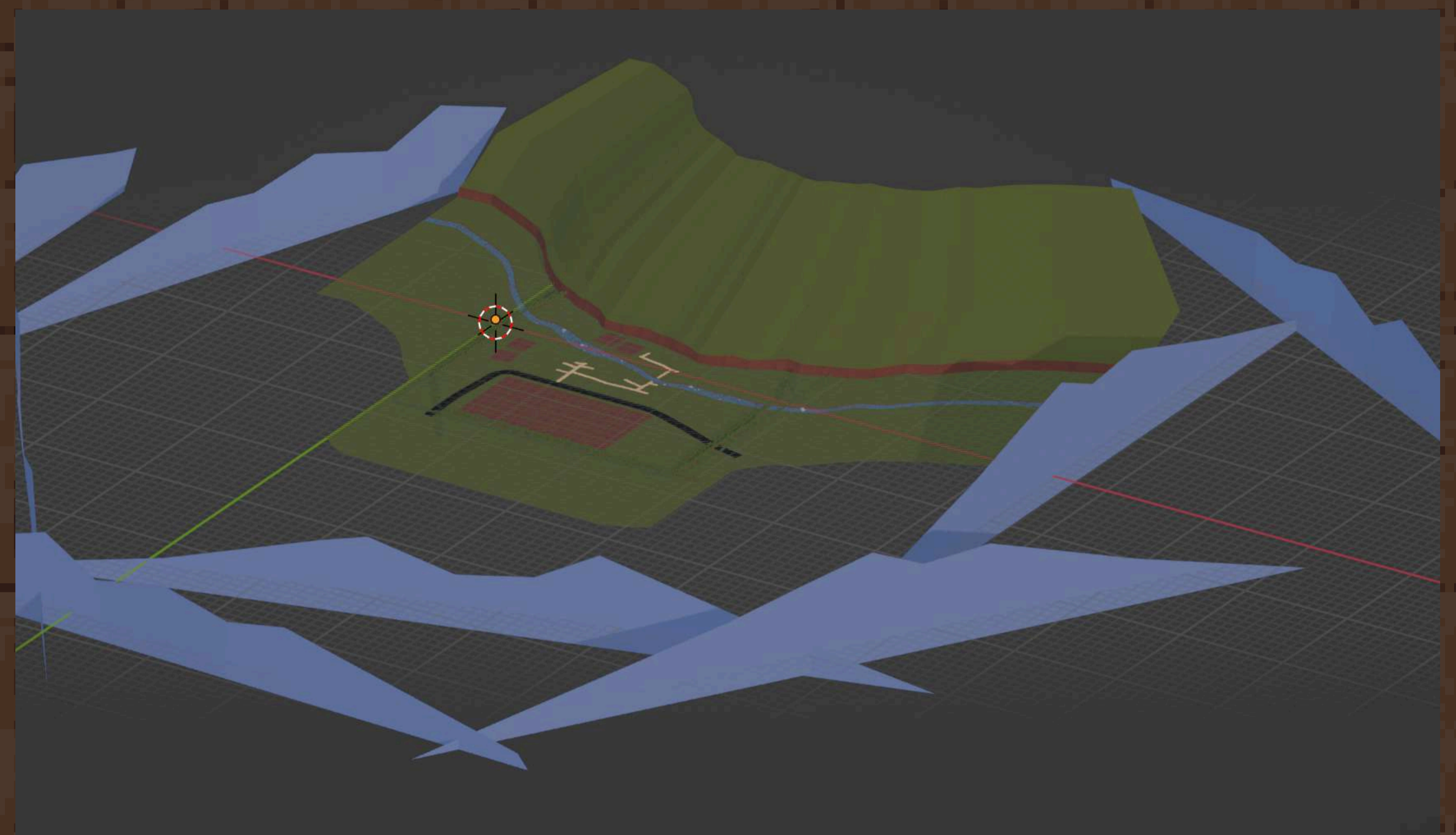
Setelah model sudah siap, lanjut dengan pembuatan tekstur dari gambar tekstur normal diubah menjadi pixelated dengan software SLK_img2pixel untuk mendukung gaya visual ala PS 1, yang kemudian diimplementasikan ke semua bagian dari model melalui proses wraping di software Blender.

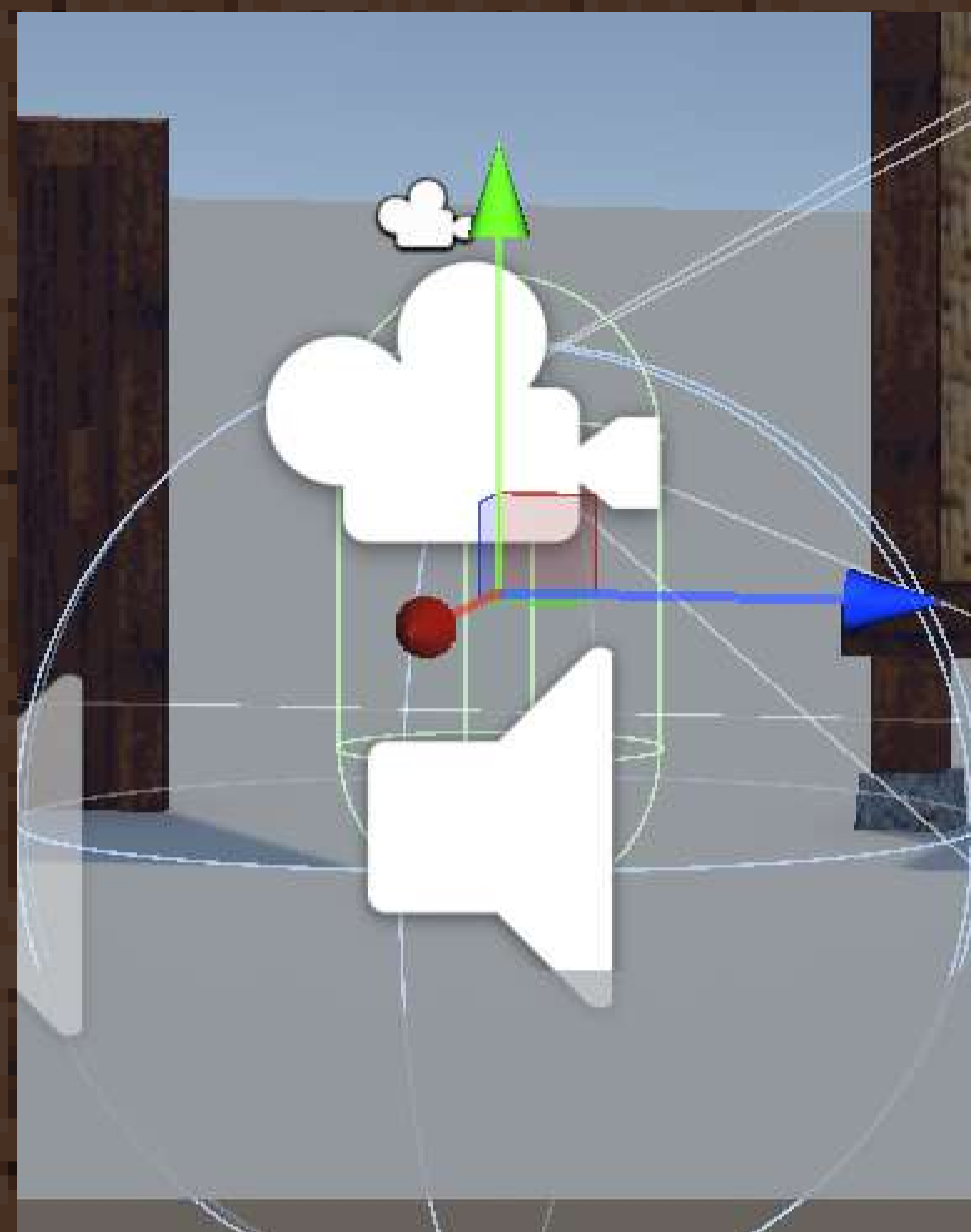




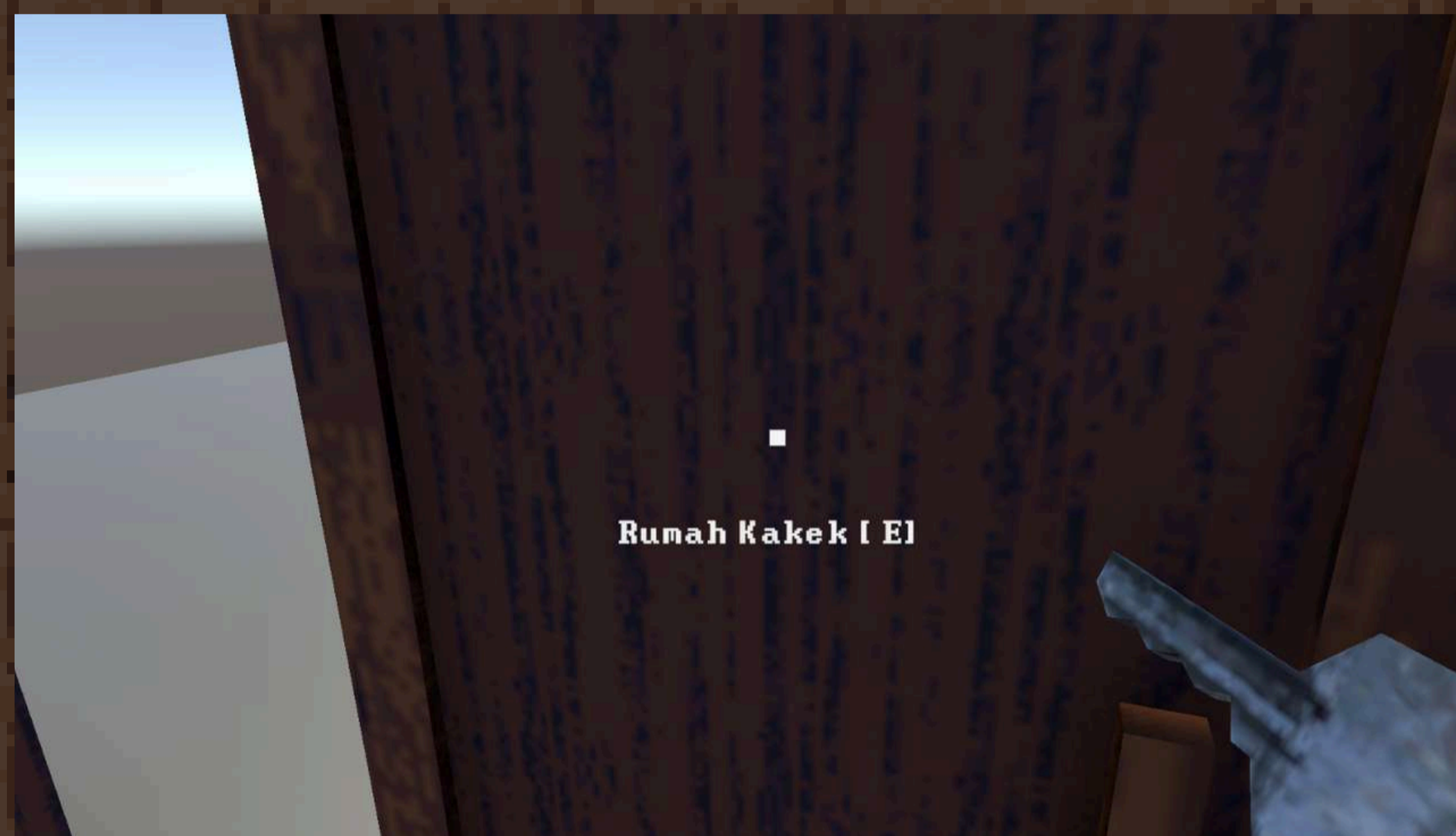
Proses pembuatan model berlanjut untuk berbagai objek yang bisa diinteraksi sesuai dengan konsep gameplay yang sudah dibuat. Objek interaksi dibuat di awal agar berbagai mekanisme bisa terlebih dahulu diimplementasikan dan diuji di software Unity sebelum pembuatan objek pendukung lainnya.

Dibuat juga map environment sekitar berserta jalanan desa, jalan aspal, pepohonan, persawahan, dan sungai di software Blender yang diberi tekstur sesuai dengan masing-masing material yang digambarkan setiap objek. Untuk objek yang berada jauh dari jangkauan pemain dibuat 2 dimensi untuk meringankan beban game.





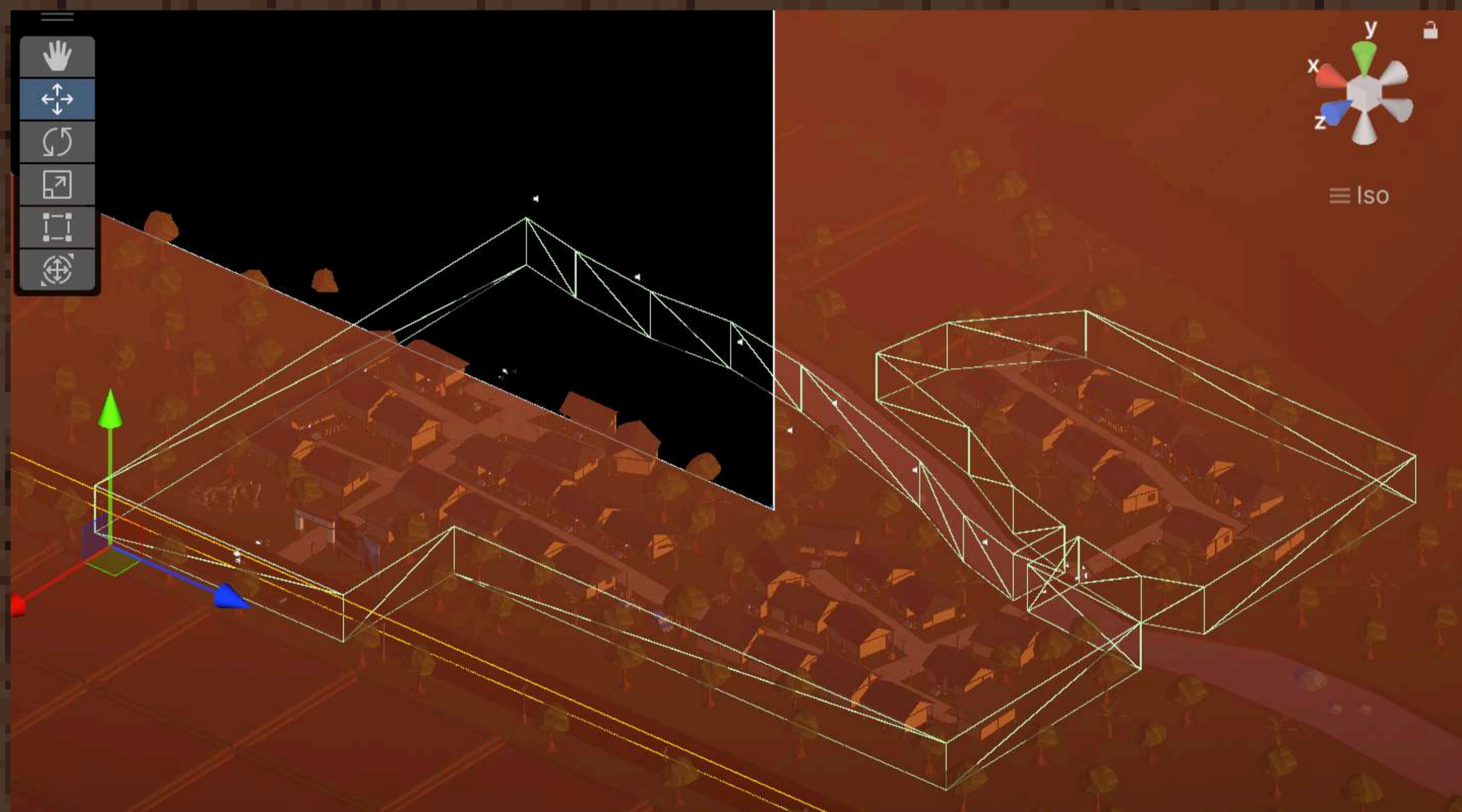
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
KLMNOPQRS
TUVWXYZ*#%!
0123456789



Di software Unity, dibuat objek player beserta UI sederhana menggunakan font Code by J D dan segala macam model yang dapat diinteraksi dimasukan dan diberi mekanisme agar bisa dilakukan pengujian untuk memastikan gameplay dapat berjalan sesuai dengan konsep yang telah dibuat.

Kembali ke software Blender, berbagai objek yang bersifat dekoratif dibuat dan diberi tekstur yang sesuai, tujuannya untuk memberikan variasi di dalam desa yang juga mendukung tampilan latar cerita dan tempat yang menggambarkan pedesaan di daerah Jawa Barat.





Selanjutnya semua objek dimasukkan ke software Unity dan diletakan sesuai dengan lokasi nya masing-masing, ditambahkan juga invincible wall untuk membatasi jangkauan pemain agar tidak keluar dari lokasi permainan. Pencahayaan juga diatur agar menyesuaikan latar waktu game di sore hari.

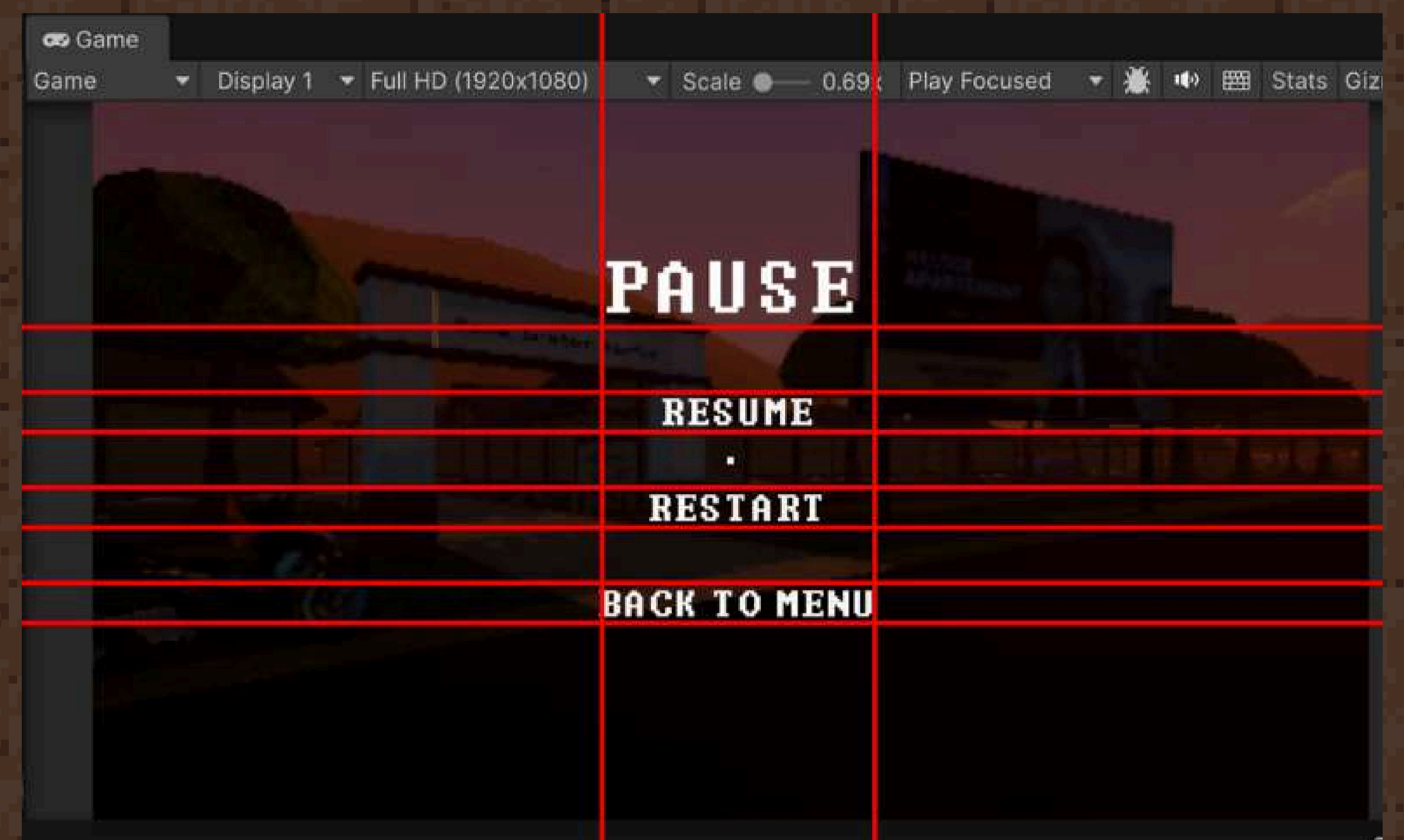
Selanjutnya dibuat animasi mobil NPC yang berjalan melewati jalan raya dan animasi air sungai yang mengalir. Sound effect lingkungan sekitar dan berbagai objek juga dimasukkan melalui audio source dan audio listener pada objek player untuk meningkatkan pengalaman bermain di dalam game.

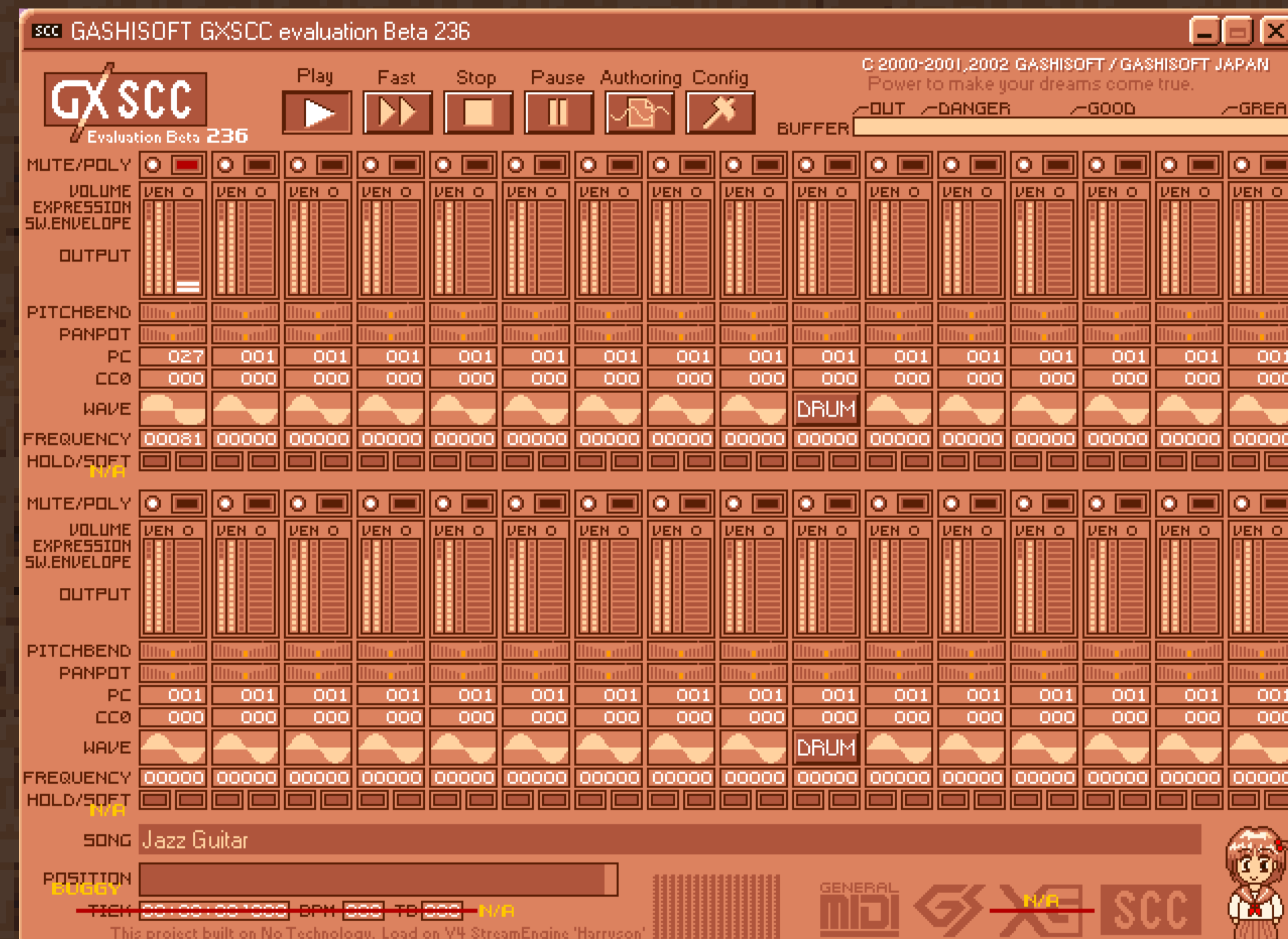




Dibuatkan juga halaman menu yang berisi logo game dan background yang menggambarkan pemandangan di dalam game yang berikut dengan animasi dan sound effect. Tombol di halaman menu terdiri dari tombol start untuk memulai permainan dan exit untuk keluar dari game.

Selain halaman menu, dibuat juga halaman pause yang diletakkan dalam halaman game yang memberikan fader penggelap di belakang yang berisi tombol resume untuk melanjutkan game, tombol restart untuk memulai ulang game, dan tombol back to menu untuk kembali ke halaman awal menu game.





Dibuat juga musik sabilulungan yang diubah dari file MIDI menjadi 8 Bit melalui software GXSCC untuk mendukung tampilan PS 1 pada game. Musik kemudia dimasukan ke dalam halaman menu game.

Untuk halaman premise dan ending dibuat dengan background hitam dan teks putih sebagai pemberi konteks cerita kepada pemain. Halaman premise dimasukan pada urutan diantara halaman menu dan game, sedangkan ending berada setelah halaman game.

Namaku Surya, sepulang sekolah aku mendapat kabar bahwa desa kampung halamanku terkena sengketa tanah, dan akan dilakukan pembangunan apartement modern.

Seingatku, kakek menyembunyikan SURAT TANAH milik desa di rumahnya, karena kepala desa yang baru ingin menjual tanah tersebut tanpa persetujuan para penduduknya.

Dan sepertinya dia telah berhasil memalsukan surat tersebut.

Aku harus segera menemukan SURAT TANAH itu dan menghentikan pembangunan ini.

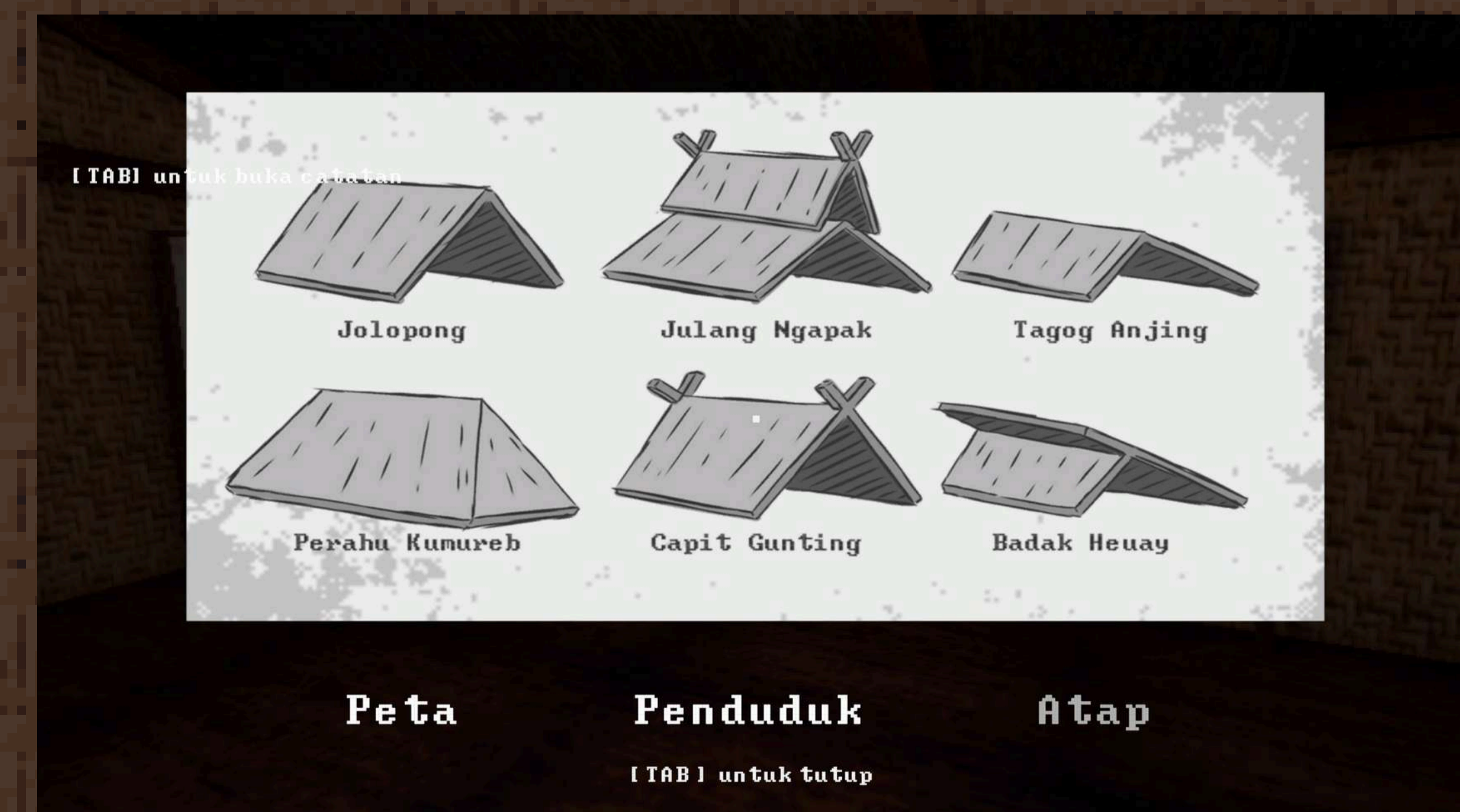
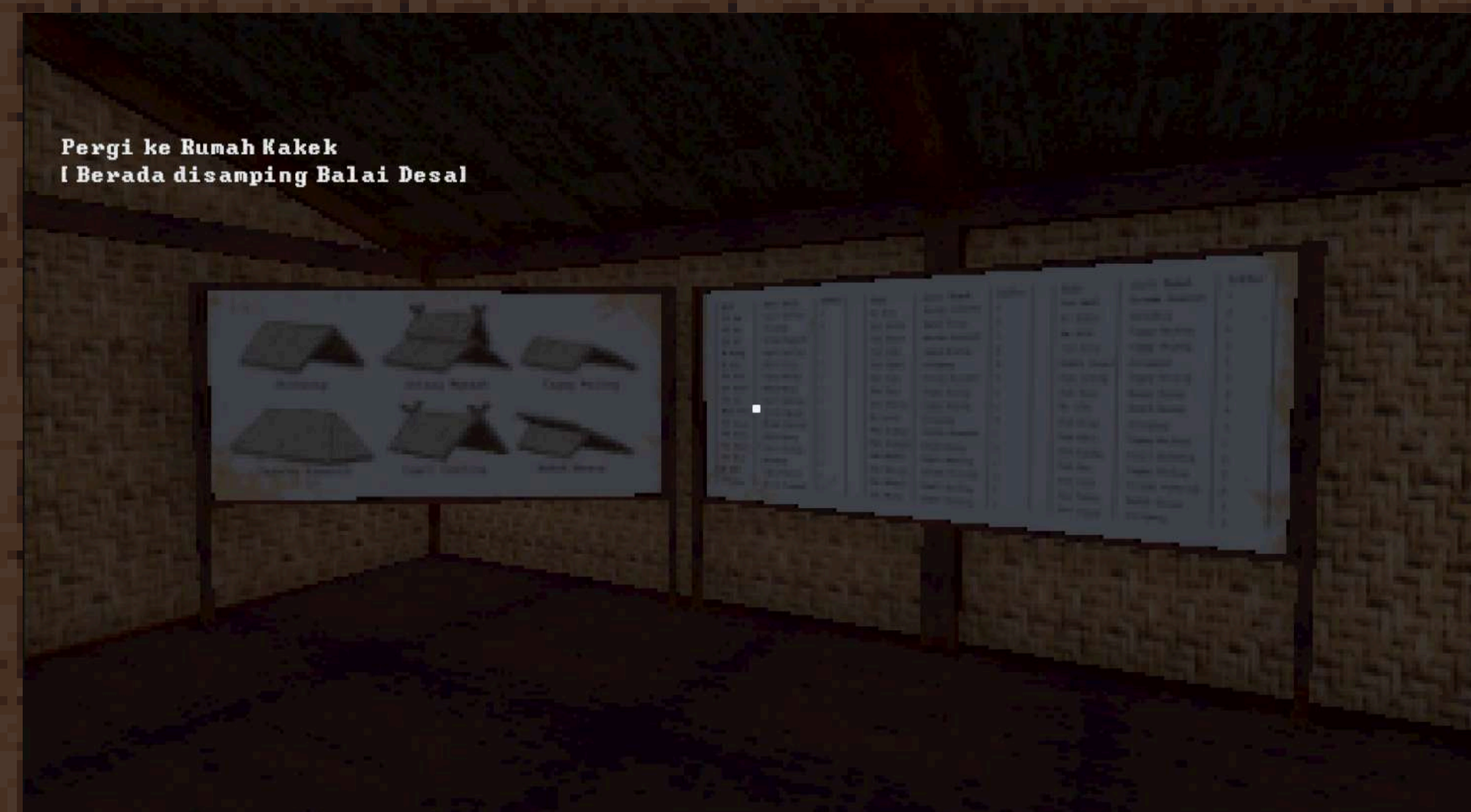
[E] Lanjut

Setelah mendapat SURAT TANAH yang asli, aku segera membawanya ke notaris untuk membuktikan dan melakukan verifikasi.

Aku juga melaporkan pemalsuan berkas yang telah dilakukan kepala desa kepada pihak berwajib.

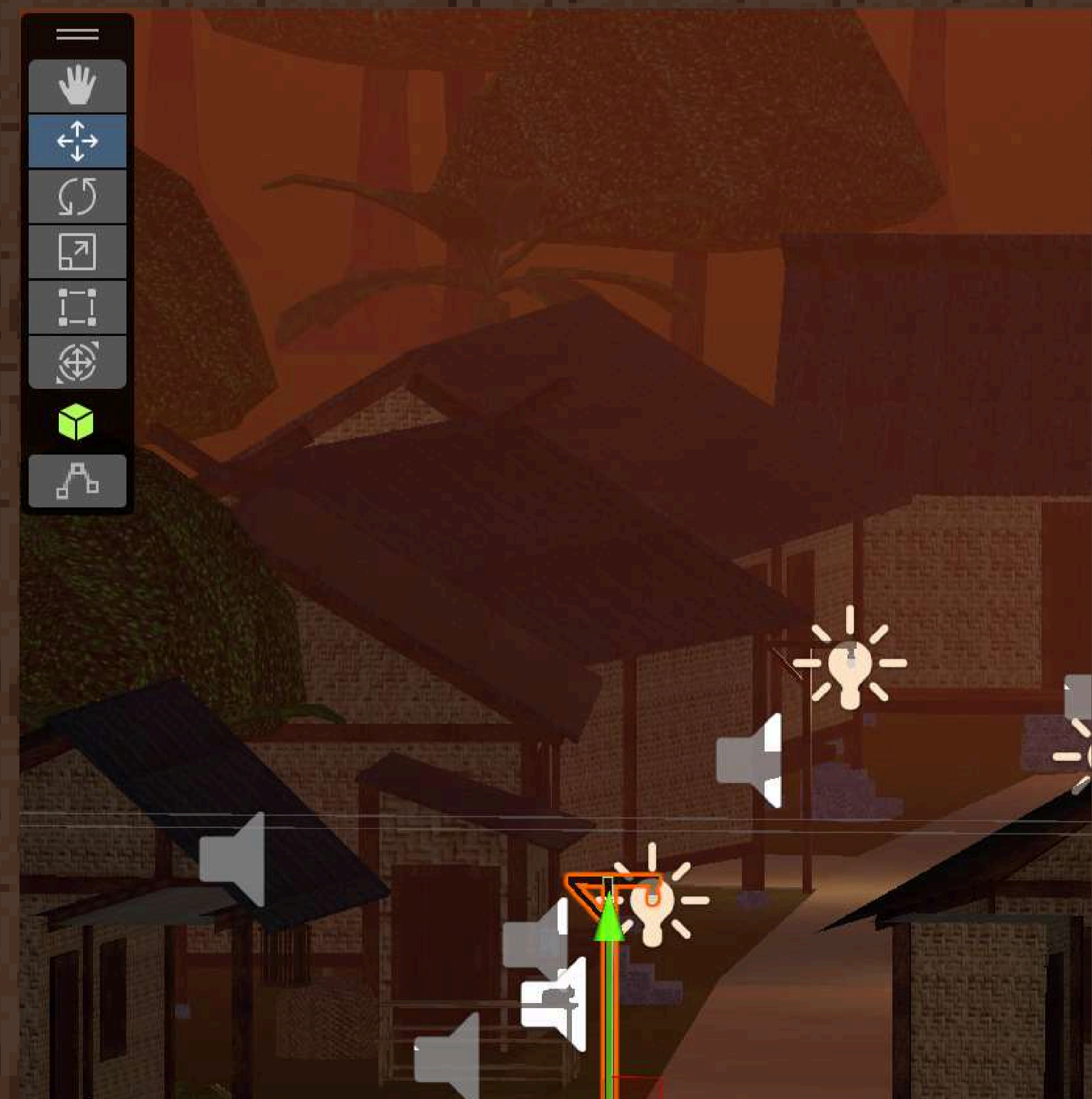
Pembangunan pun berhasil dihentikan dan kampung halamanku disetujui untuk dijadikan kawasan konservasi.

[E] Lanjut



Mekanisme teka-teki terdapat pada pencarian kunci yang berada di rumah para penduduk, maka dari itu dibuatkan panel jurnal yang berisi peta desa, daftar penduduk, dan jenis-jenis atap nya. Panel tersebut masing-masing terbuka ketika pemain sudah mencatat dari interaksi pada setiap papan informasi.

Dibuat juga efek pixelated pada gambar game melalui raw image dan pemberian lampu jalan dan efek bloom, depth of field, motion blur, lens distortion, serta color adjustment untuk meningkatkan estetika game bergaya low-polly semi realistis dengan gaya PS 1.





Alpha test dilakukan pada tanggal 12 November 2025 dalam acara prototype day UMN dan secara mandiri diluar acara tersebut hingga terkumpul 32 audiens sebagai pengisi kuesioner dari hasil pengujian. Hasil kuesioner selanjutnya diolah dan dilakukan pengembangan dan perbaikan pada game untuk menghilangkan bug dan eror.

32 jawaban

Lihat di Spreadsheet

Ringkasan

Pertanyaan

Individual

<

1

dari

32

>

Jawaban tidak dapat diedit

ALPHA TEST LEMBUR KURING THE GAME

Halo! Saya **Antonius Vinson** dari **Universitas Multimedia Nusantara**, jurusan **Desain Komunikasi Visual**.

Terimakasih sudah meluangkan waktu untuk mencoba game dan mengisi kuesioner ini. Riset ini merupakan bagian dari tugas akhir berjudul **"Perancangan Game Puzzle Adventure tentang Bangunan Tradisional Sunda"**

Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui pendapat dari hasil pengujian game pada target perancangan untuk selanjutnya dilakukan perbaikan maupun pengembangan yang diperlukan.

Tidak ada jawaban benar/salah, isi sejujur-jujurnya sesuai pengalaman Anda.

Terakhir dilakukan beta test dengan 3 orang target perancangan yaitu Julius yang berasal dari Kota Cirebon, Nehemia Darren Rino Oroh yang berasal dari Kota Jakarta Utara, dan Jarvis Marselo yang berdomisili di Gading Serpong. Setelah mencoba game, lalu dilakukan dept interview untuk mengetahui pengalaman dan pendapat mereka terhadap hasil akhir game.





Link Download Game



<https://drive.google.com/file/d/1drShYitPOqe1qXVaPOFpvOWhADoJIXOy/view?usp=sharing>

Made By antnsvnsns