

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Kebutuhan

Analisis digunakan untuk mengetahui spesifikasi yang dibutuhkan dalam perancangan *game* edukasi 2D berbasis *Android* Nawa Sanga, seperti target *user*, kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, dan perangkat.

3.1.1 Tahap 1 Konseptualisasi (Concept) Metode MDLC

Tahap ini, tujuan utama *game* ditetapkan secara jelas, termasuk target pengguna dan konsep dasar yang akan diangkat. Fokus utama *game* ini adalah mengangkat elemen sejarah Indonesia ke dalam sebuah *game* yang menarik dan edukatif. Selain itu, daftar situs yang akan digunakan dalam permainan disusun, diikuti dengan perencanaan visi *game* serta fitur-fitur yang akan diimplementasikan.

Game ini terdiri dari tiga level yang merepresentasikan tiga Pulau di Indonesia yaitu Pulau Jawa, Bali, dan Kalimantan, dengan mengangkat tiga edukasi tentang tiga tempat bersejarah di setiap Pulau yang diangkat. Selain itu, musuh dalam *game* diadaptasi dari tokoh jahat dalam cerita sejarah atau mitos loka dari setiap pulau, yang memberikan nuansa lokal yang kuat dan mendukung narasi edukatif *game*.

Pada awal setiap level, terdapat cerita pendek berupa animasi dialog yang menggambarkan karakter utama berinteraksi dengan tokoh lain, yang memberikan nasihat untuk menjaga situs-situs bersejarah dari ancaman musuh. Cerita ini memberikan konteks narasi kuat dan menanamkan nilai-nilai pelestarian sejarah kepada pemain.

3.1.2 Target User

Analisis pengguna digunakan agar mengetahui detail pengguna untuk memainkan *game* edukasi 2D berbasis *Android* Nawa Sanga seperti :

1. *Game* ini dirancang untuk kelompok usia mulai dari 12 tahun ke atas karena pada usia tersebut, anak-anak dan remaja telah mendapatkan sedikit dasar tentang mempelajari dan melestarikan sejarah, sehingga mereka dapat mengeksplorasi informasi lebih lanjut dengan cara yang menarik.
2. *Game* ini dirancang untuk pengguna yang tertarik dengan sejarah Indonesia dan ingin mempelajarinya melalui permainan.

3. *Game* ini ditujukan untuk penggemar *genre platformer* (permainan yang melibatkan melompat dan bergerak di antara *platform*) yang mencari pengalaman edukatif dengan menjelajahi tempat-tempat bersejarah di Indonesia serta mempelajari sejarah yang ada melalui misi interaktif yang mendidik.
4. *Game* ditujukan untuk pengguna yang mencari alternatif hiburan yang mendidik, dengan fokus pada eksplorasi sejarah dan budaya Indonesia melalui pengalaman interaktif yang menyenangkan dan informatif.

3.1.3 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional menjelaskan berbagai analisis yang berhubungan dengan *game* Nawa Sanga, meliputi :

1. Pengalaman petualangan yang berbeda-beda di setiap level nya, mulai dari *enemy* yang berbeda dan atmosfer lokasi beserta elemen tempat bersejarah yang mengikuti lokasi menu level yang di mainkan.
2. Sistem memiliki mekanisme *control game* yang mudah untuk dipahami, sehingga memungkinkan pemain tidak kesulitan dalam memainkannya.
3. Memiliki fitur aksi dalam permainannya dengan serangan untuk mengalahkan musuh. Dan karakter dapat respawn setelah kalas dari musuh.

3.1.4 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan penentu spesifikasi yang dibutuhkan untuk menjalankan *game* edukasi 2D berbasis *Android* Nawa Sanga. Kebutuhan non fungsional sangat memengaruhi tiap tahapan dari perancangan hingga akhir perancangan *game*, seperti:

1. *Game* menampilkan grafik dalam format 2D.
2. *Game* hanya dapat dimainkan pada platform android.
3. *Game* menggunakan tampilan *unit interface (UI) friendly*.
4. *Game* menggunakan *control joystick* pada android.

3.2 Perancangan

Perancangan dari dari *game* edukasi 2D berbasis *android* Nawa Sanga, mencakup *storyline*, *storyboard*, desain *prototype*, perancangan level, *gameplay*, flowchart, dan struktur menu.

3.2.1 Storyline

Di tengah indahny bumi Indonesia, terdapat sebuah cerita tentang Nawa Sanga dengan arti sembilan dewa pelindung yang menjaga keseimbangan alam dan kehidupan. Namun, di sisi aspek kehidupan lain yang berjalan dengan keindahan, adakalanya keindahan dan kemegahan situs warisan sejarah terganggu oleh kekuatan jahat yang mulai merusak situs-situs bersejarah. Di sisi aspek keindahan, adakalanya keindahan itu dapat berubah menjadi sirna karena ulah dari kekuatan jahat yang datang mengancam untuk merusaknya.

Dalam situasi ini, seorang anak laki-laki bernama Nawa muncul, dipilih oleh takdir. Nawa harus menjelajahi tempat-tempat bersejarah, menjaga, melindungi, dan mengalahkan musuh. Ditemani oleh semangat yang tinggi dan tekad yang kuat, serta pesan, dukungan, dan doa dari keluarganya yang selalu menemani dan membantunya, Nawa berjuang untuk memastikan bahwa warisan sejarah berupa situs-situs bersejarah di Indonesia tetap aman dan terjaga bagi generasi mendatang.

Dia belajar bahwa menjaga warisan sejarah sama pentingnya dengan menjaga kehidupan itu sendiri. Dalam setiap langkahnya, Nawa meneguhkan janjinya kepada keluarganya untuk tidak mengecewakan mereka. Dukungan dan doa keluarganya memberikan kekuatan tambahan bagi Nawa untuk tetap aman dan berhasil mengalahkan kekuatan jahat demi menjaga situs-situs bersejarah.

3.2.2 Storyboard

CERITA PENDEK PADA LEVEL 1 PULAU JAWA

Pengantar tentang nawa



Short story ini nantinya akan muncul pada intro level 1 pulau Jawa. Yang menceritakan anak laki-laki yang dipilih oleh takdir untuk menjelajahi situs-situs bersejarah yang ada di Indonesia dan menjaganya dari kekuatan jahat. Ia mengajak teman-temannya untuk ikut berpetualang sembari menjaga warisan sejarah kita.

Pesan dari sang ibu



Di dalam short story level 1 ini, tokoh tambahannya ialah seorang ibu. Seorang ibu ini ialah ibu dari tokoh utama (Nawa). Ibu ini nantinya juga akan muncul kembali pada garis finish permainan di level 1.

CERITA PENDEK PADA LEVEL 2 PULAU BALI

Pesan dari sang ayah



Ini bagian dari short story intro dari level 2. Setelah menjelajahi pulau Jawa, nawa datang ke pulau Bali. Di Bali nawa bertemu tokoh tambahan yaitu ayah nya. Cerita pendek dari level 2 ini berisi sang ayah menceritakan keindahan pulau Bali dan seisinya.

Ancaman kekuatan jahat



Pada bagian short story level 2 ini, diberikan gambaran musuh yang nantinya ada pada level 2 ini. Yaitu rangda ratu dari para leak di pulau Bali dan banaspati. Sama seperti level 1, tokoh ayah ini nantinya juga akan muncul pada garis finish di permainan level 2.

CERITA PENDEK PADA LEVEL 3 PULAU KALIMANTAN

Pesan dari sang kakak



Sedangkan ini bagian dari short story intro dari level 3. Setelah menjelajahi pulau Bali, nawa datang ke pulau Kalimantan. Tokoh tambahan di pulau Kalimantan adalah seorang kakak perempuan yang mengenakan pakaian tradisional dari Kalimantan. Dengan nuansa latar belakang situs bersejarah di Kalimantan.

Ancaman dari kekuatan jahat



Pada bagian short story level 3 ini, diberikan gambaran musuh yang nantinya ada pada level 3 ini. Yaitu kuyang kepala perempuan dengan organ dalam yang tampak dan terbang dan juga banaspati.

CERITA PENDEK DI AKHIR PERMAINAN LEVEL 3

Ucapan terimakasih untuk teman-teman



Short story ini akan muncul ketika pemain berhasil menyelesaikan semua permainan, dan cupikan ini akan muncul setelah sampai digaris finish level 3.

Ungkapan bangga keluarga untuk nawa



Video animasi pendek ini nanti berisikan ungkapan bangga keluarga nawa kepada nawa, dan ucapan terimakasih nawa kepada para teman-teman (pemain) karena telah membantunya menjaga warisan sejarah kita.

Gambar 3.1 Storyboard

3.2.3 Tahap 2 Desain (Design) Metode MDLC

Tahap ini meliputi perancangan berbagai aset visual, seperti karakter pemain, musuh, serta karakter tambahan yang berperan dalam dialog dengan karakter utama, termasuk cerita pendek yang muncul di awal setiap level. Selain itu, desain lingkungan, elemen situs bersejarah, latar belakang, dan tombol-tombol juga dibuat. *Storyboard* digunakan untuk memetakan alur cerita di setiap level permainan. Desain antarmuka pengguna (UI) dan *gameplay* dirancang secara teliti untuk memastikan pengalaman bermain yang menarik dan edukatif. Semua aset visual tersebut dibuat menggunakan *Adobe Illustrator*. Hasil dari tahap ini adalah prototipe visual yang menggambarkan konsep keseluruhan *game*, termasuk alur cerita yang jelas dan elemen-elemen visual yang mendukung narasi serta tujuan edukasi yang ingin dicapai.

3.2.4 Desain Prototype

A. Halaman Splash Screen



Gambar 3.2 Halaman Splash Screen

Gambar 3.2 adalah tampilan desain *prototype* dari splash screen dari aplikasi game. Spalsh screen ini adalah tampilan paling awal ketika aplikasi baru pertama kali dibuka. Halaman ini akan muncul dalam beberapa detik sebelum masuk ke dalam halaman menu utama.

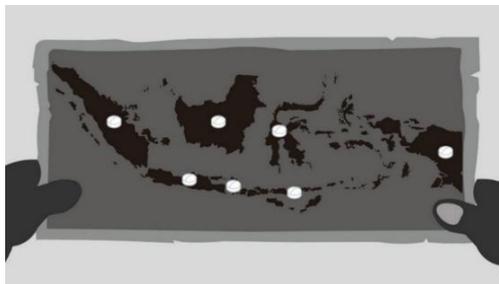
B. Halaman Main Menu



Gambar 3.3 Halaman Main Menu

Pada gambar 3.3 adalah tampilan halaman main menu pada *game*. Halaman ini merupakan halaman awal setelah halaman splash screen dalam *game*. Terdapat 4 buah tombol yang ada pada halaman menu utama yaitu tombol *play*, *credit*, *quit*, dan *settings*.

C. Halaman Menu Level



Gambar 3.4 Halaman Menu Level

Pada gambar 3.4 adalah halaman menu level dari *game* edukasi 2D berbasis *android* Nawa Sanga. Di dalam nya menggambarkan peta Indonesia untuk mencerminkan penjelajahan yang di angkat dari tempat-tempat bersejarah yang ada di Indonesia. Tidak semua pulau diikut sertakan kedalam tanda level permainan dalam *game* ini, hanya beberapa pulau saja.

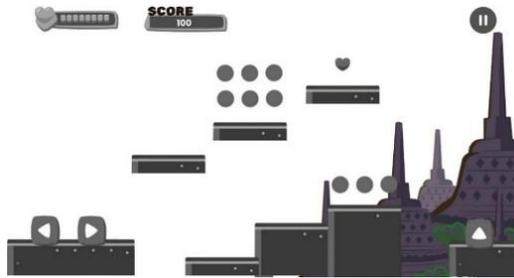
D. Halaman Cerita Pendek



Gambar 3.5 Halaman Cerita Pendek

Halaman cerita pendek ini muncul ketika pemain telah memilih level yang akan dimainkannya. Sebagai contoh ini adalah halaman cerita pendek untuk level 1 atau level pulau Jawa. Halaman cerita ini berupa video pendek yang diputar kurang lebih ada 35 detik. Cerita pendek ini dapat dikatakan sebagai intro dari *gameplay* nya.

E. Halaman Permainan



Gambar 3.6 Halaman Permainan

Halaman permainan, ini adalah halaman inti dari *game* edukasi 2D berbasis *android* Nawa Sanga ini yaitu halaman yang akan dimainkan oleh pemain. Berisikan situs-situs bersejarah yang terpilih yang di angkat dari *gameplay* yang mengisahkan satu buah pulau yang akan dijelajahi tempatnya. Pemain dapat memainkannya sampai menemukan garis *finish*. Garis *finish* ini dalam *gameplay* ditandai dengan bertemunya karakter utama dengan karakter tambahan yang sudah ada di cerita pendek yang berada pada awal *gameplay*.

F. Pop Up Edukasi

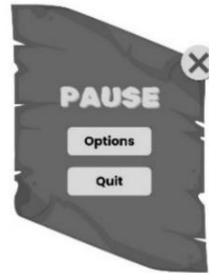


Gambar 3.7 Pop Up Edukasi

Pop up edukasi, ini adalah edukasi yang dimaksud dalam game ini. *Pop up* edukasi ini dapat ditemukan di dalam halaman permainan, awalnya berupa gulungan kertas yang apabila tersentuh oleh *player*, maka akan muncul *pop up* edukasi ini. Dan gulungan kertas berisi *pop up* edukasi ini hanya terdapat pada

lokasi tertentu-tertentu saja yaitu di dekat gambar lokasi-lokasi bersejarah dalam halaman permainan.

G. Pop Up Pause



Gambar 3.8 Pop Up Pause

Pop up pause, pop ini dapat muncul ketika pemain menekan tombol *pause* yang berada di dalam halaman permainan. Berisikan 3 buah tombol yaitu tombol hilang atau tutup *pop up pause, options*, dan tombol *quit*. Jika pemain ingin melanjutkan permainan maka dapat menekan tombol silang di pojok kanan.

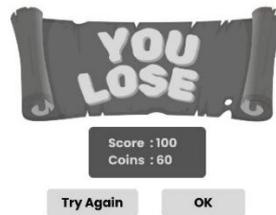
H. Pop Up Menang



Gambar 3.9 Pop Up Menang

Pop up menang, pop up ini adalah suatu pemberitahuan bahwa pemain telah berhasil memenangkan permainan. Di dalam nya terdapat pemberitahuan jumlah *score* dan koin yang di dapat oleh pemain. Dan terdapat 3 buah tombol yaitu *play again, ok* dan, *next*. Tombol *next* hanya akan menyala atau dapat ditekan ketika koin yang diminta untuk membuka level selanjutnya terpenuhi, apabila tidak maka tombol *next* tidak akan dapat ditekan.

I. Pop Up Kalah



Gambar 3.10 Pop Up Kalah

Pop up kalah, ini adalah kebalikan dari *pop up* menang. Berisikan pemberitahuan bahwa pemain telah gugur dalam permainan. Dan terdapat 2 buah tombol yang dapat dipilih untuk kembali ke menu level atau memulai kembali permainan.

3.2.5 Perancangan Level

A. Level 1 Pulau Jawa

Alur Cerita Pendek

Di sebuah pagi yang cerah, Nawa bertemu dengan Ibunya. Sang ibu mengingatkan Nawa tentang pentingnya menjaga dan melestarikan tempat-tempat bersejarah yang menjadi warisan budaya mereka. “Nawa, ingatlah untuk selalu menjaga dan melestarikan tempat-tempat bersejarah ini. Ada banyak musuh yang ingin merusaknya. Tugasmu penting untuk masa depan,” kata ibunya. Saat Nawa merenungkan nasihat ibunya, tiba-tiba musuh muncul di dekat situs-situs bersejarah, berusaha merusak dan mendekati situs bersejarah. Dengan tekad bulat, Nawa berjanji, “Aku berjanji, Ibu. Aku tidak akan membiarkan mereka merusak warisan kita. Aku akan melindungi tempat-tempat ini demi Indonesia.”

Deskripsi Level

Pada Level 1 Pulau Jawa, tema lokasi yang diangkat adalah Pulau Jawa, yang mencakup tiga situs bersejarah. Untuk menyelesaikan level ini, Nawa (karakter pemain) diharuskan melewati rintangan berupa musuh di dekat masing-masing dari tiga tempat bersejarah. Sebagai syarat untuk berhasil sampai di tempat tersebut, Nawa harus menemukan gulungan kertas yang berisi edukasi tentang sejarah situs tersebut dan menuju garis akhir untuk melanjutkan

ke Level Pulau Bali atau pulau lainnya. Pemain harus menghindari dan menyelamatkan diri dari musuh, karena jika tidak, nyawa pemain akan berkurang. Garis akhir *finish* dalam permainan di tandai dengan adanya karakter ibu di akhir permainan.

B. Level 2 Pulau Bali

Alur Cerita Pendek

Setelah berhasil melindungi situs-situs di Pulau Jawa, Nawa melanjutkan perjalanan ke Pulau Bali. Di sana, ia bertemu dengan Bapak, yang juga peduli terhadap warisan budaya. Bapak memberi tahu Nawa tentang ancaman yang dihadapi situs-situs bersejarah di Bali. “Nawa, banyak yang ingin merusak keindahan dan nilai sejarah tempat ini. Kamu harus membantu melindunginya,” kata Bapak. Terinspirasi oleh nasihat Bapak, Nawa bertekad untuk menjaga dan melestarikan keindahan Bali sambil menghadapi musuh yang mengintai.

Deskripsi Level

Pada Level Pulau Bali, tema lokasi yang diangkat adalah Pulau Bali, yang mencakup tiga situs bersejarah. Untuk menyelesaikan level ini, Nawa diharuskan melewati rintangan berupa musuh di dekat masing-masing dari tiga tempat bersejarah. Sebagai syarat untuk berhasil sampai di tempat tersebut, Nawa harus menemukan gulungan kertas yang berisi edukasi tentang sejarah situs tersebut dan menuju garis akhir untuk melanjutkan ke Level Pulau Kalimantan atau pulau lainnya. Pemain harus menghindari dan menyelamatkan diri dari musuh, karena jika tidak, nyawa pemain akan berkurang. Garis akhir *finish* dalam permainan di tandai dengan adanya karakter ayah di akhir permainan.

C. Level 3 Pulau Kalimantan

Alur Cerita Pendek

Setelah menyelesaikan misi di Pulau Bali, Nawa tiba di Pulau Kalimantan. Di sana, ia bertemu dengan Kakak, yang penuh dengan cerita tentang warisan alam dan budaya. Kakak memberitahukan Nawa tentang bahaya yang mengancam hutan dan situs-situs bersejarah. “Nawa, generasi muda seperti kamu harus menjaga kekayaan alam dan budaya kita. Ini adalah tanggung

jawabmu,” kata Kakak. Dengan semangat baru, Nawa bersiap untuk menghadapi tantangan dan melindungi warisan yang berharga.

Deskripsi Level

Pada Level Pulau Kalimantan, tema lokasi yang diangkat adalah Pulau Kalimantan, yang mencakup tiga situs bersejarah. Untuk menyelesaikan level ini, Nawa diharuskan melewati rintangan berupa musuh di dekat masing-masing dari tiga tempat bersejarah. Sebagai syarat untuk berhasil sampai di tempat tersebut, Nawa harus menemukan gulungan kertas yang berisi edukasi tentang sejarah situs tersebut dan menuju garis akhir untuk melanjutkan petualangannya. Pemain harus menghindari dan menyelamatkan diri dari musuh, karena jika tidak, nyawa pemain akan berkurang. Garis akhir *finish* dalam permainan di tandai dengan adanya karakter kakak di akhir permainan.

3.2.6 Gameplay

1. Tujuan

Pemain berperan sebagai Nawa, yang bertugas melindungi dan melestarikan situs-situs bersejarah di Indonesia dari ancaman musuh. Pemain harus mengumpulkan informasi sejarah sambil melewati rintangan dan mengalahkan musuh untuk mencapai garis akhir di setiap level.

2. Start

Pemain memulai permainan di Level 1, Pulau Jawa, dengan intro cerita pendek yang memperkenalkan karakter Nawa dan nasihat dari ibunya untuk menjaga situs-situs bersejarah. Nawa muncul di peta dan diberi tutorial singkat tentang kontrol permainan dan tujuan level. Setelah memahami dasar-dasar, Nawa bergerak menuju lokasi pertama, di mana musuh mulai muncul.

3. Middle

Selama permainan, Nawa harus melewati beberapa lokasi bersejarah di setiap level nya, dan pemain akan dihadapkan pada:

- a. Rintangan musuh yang berkeliaran di sekitar situs bersejarah. Musuh ini menggunakan metode *enemy AI* dan sebagian menggunakan *Enemy Behavior*.
- b. Teka-teki untuk mendapatkan gulungan kertas yang berisi informasi sejarah, pemain harus dapat melewati musuh terbidahulu agar dapat mendapatkan gulungan kertas.

c. Pemain dapat menggunakan serangan untuk mengalahkan musuh yang menghalangi jalannya.

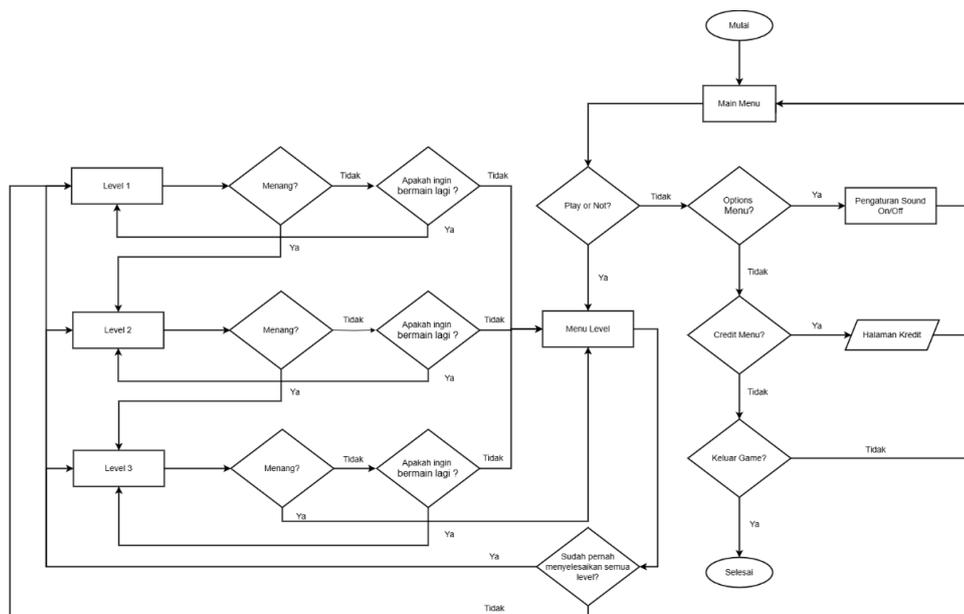
Setiap kali pemain berhasil mengumpulkan gulungan kertas, mereka akan mendapatkan pengetahuan tambahan tentang sejarah tempat tersebut. Setelah menyelesaikan semua tugas di Pulau Jawa, pemain akan diarahkan untuk kembali ke menu level untuk melanjutkan ke Level 2.

4. Ending

Setelah menyelesaikan permainan di setiap level, Nawa berhasil mengalahkan musuh, menghindari rintangan, dan menelusuri Pulau untuk menemukan gulungan kertas yang berisi informasi berharga tentang sejarah tempat-tempat bersejarah. Di bagian level 3, setelah *player* berhasil sampai di garis *finish*, maka akan ada sebuah video animas baru lagi tentang pesan bangga keluarga Nawa padanya dan ucapan terimakasih nawa kepada teman-teman semua (pemain), karena telah menemani dan membantunya berpetualang sambi, menjaga warisan-warisan tempat bersejarah di Indonesia. Animasi video di akhir ini dapat dikatakan *reward* dari usaha menyelesaikan tiga level dalam *game* edukasi 2D berbasis *android* Nawa Sanga.

3.2.7 Flowchart

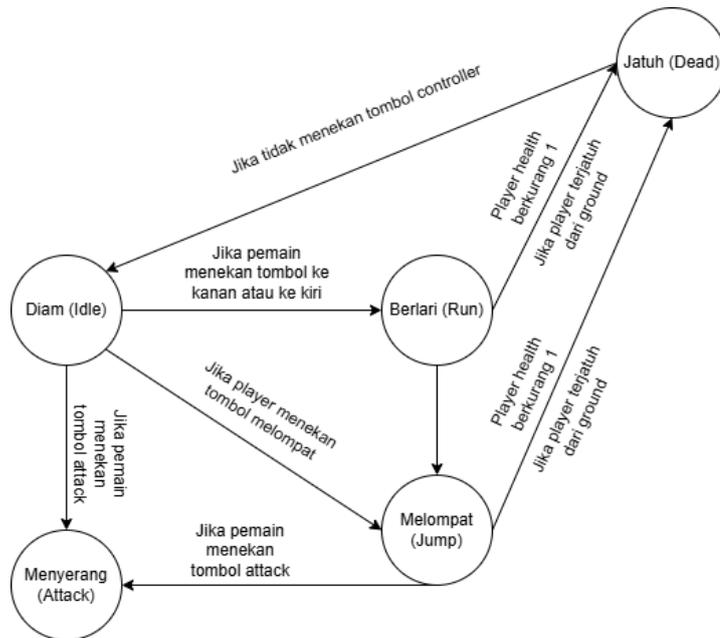
Perancangan flowchart game berfungsi sebagai proses dari alur dimulai dari start hingga end game seperti pada Gambar. 3.11.



Gambar 3.11 Flowchart

Diagram ini menunjukkan alur navigasi dalam permainan, dimulai dari menu utama yang menawarkan opsi untuk bermain, pengaturan suara, kredit, atau keluar dari permainan. Jika memilih bermain, pemain masuk ke menu level dan memulai dari level pertama. Setiap level memiliki tantangan, di mana jika pemain menang, mereka lanjut ke level berikutnya atau dalam kata lain tombol level dua akan terbuka kuncinya dan dapat dimainkan, sedangkan jika kalah, mereka dapat memilih untuk mengulang atau kembali ke menu level. Proses ini berlanjut hingga level terakhir, di mana setelah menyelesaikan semua level, pemain diberikan opsi untuk mengulang permainan atau kembali ke menu utama.

3.2.8 Penerapan Finite State Machine pada Game

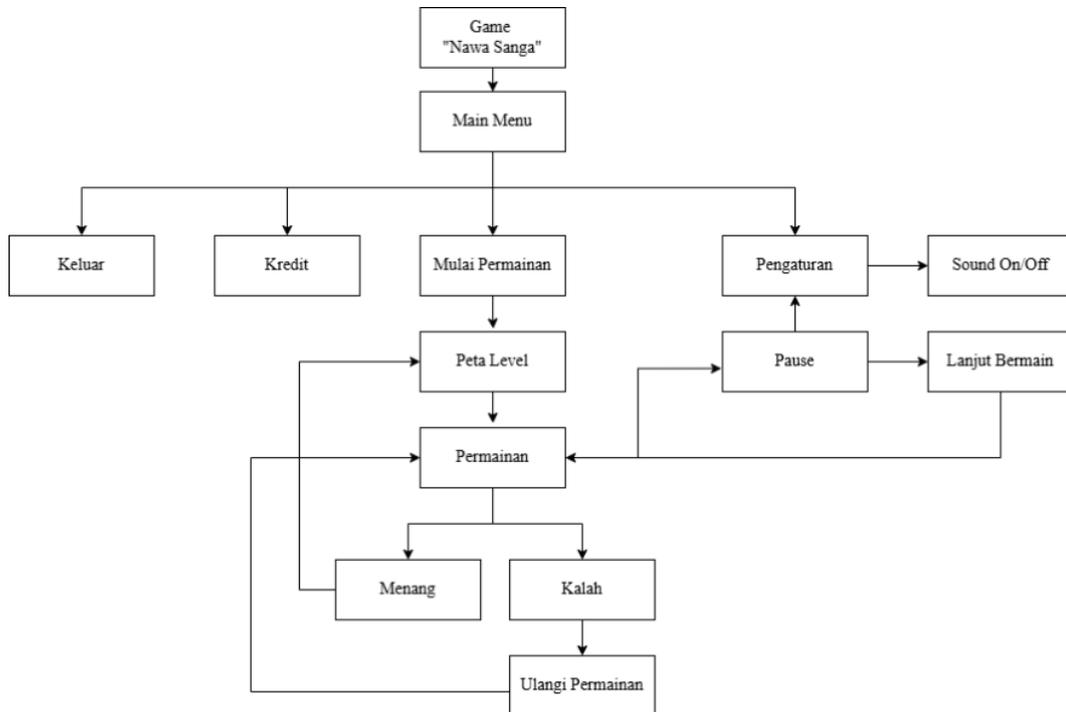


Gambar 3.12 Diagram Finite State Machine pada Player

Diagram Finite State Machine pada Gambar 3.12 diterapkan pada karakter player. Awalnya player secara default diam. Ketika pemain menekan tombol kanan atau kiri, player beralih ke kondisi berlari. Saat tombol lompat ditekan, player akan masuk dalam keadaan melompat, dan jika player terjatuh dari ground, maka akan berada dalam keadaan jatuh dan player health atau kesehatan player akan berkurang 1. Dan jika terjatuh player akan kembali ke animasi idle, jika tidak ada inputan tombol controller. Ketika player menerima serangan dari musuh dan kesehatan mencapai nol, maka player akan masuk ke dalam kondisi mati atau dead, dan menandakan bahwa permainan kalah.

3.2.9 Struktur Menu

Pada *game* “Nawa Sanga” terdiri beberapa menu, yaitu menu untuk main, menu pengaturan, dan menu keluar. Diagram struktur menu dapat dilihat seperti Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Struktur Menu

Alur *game* dimulai dari menu utama, dimana pemain dapat memilih untuk mulai bermain (*button play*), mengakses pengaturan (*button settings*), melihat halaman kredit atau keluar dari *game*. Jika pemain memilih untuk bermain dengan menekan *button play*, maka akan diarahkan ke dalam menu level. Dimana di dalam menu level pemain dapat memulai permainan. Untuk awalan level yang dapat dimainkan adalah level 1 pulau Jawa, di dalam level 1 pulau Jawa *gameplay* yang dimainkan menyungung tema pulau Jawa. Selanjutnya apabila pemain telah menyelesaikan level 1 pulau Jawa dan memenangkannya maka *button* level 2 pulau Bali akan aktif sehingga *gameplay* level 2 untuk pulau Bali dapat dimainkan pula. Dan untuk level 3 pulau Kalimantan memiliki syarat yang sama dengan 2 level sebelumnya yaitu memenangkan permainan terdahulu agar *button* level 3 dapat aktif.

3.2.10 Tahap 3 Pengumpulan Data (Material Collecting) Metode MDLC

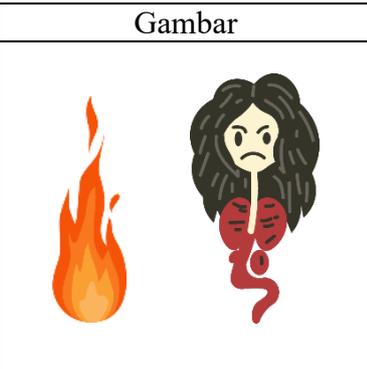
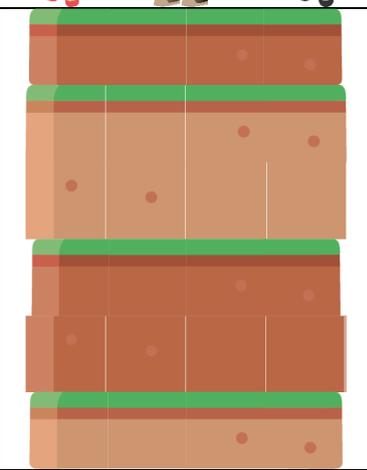
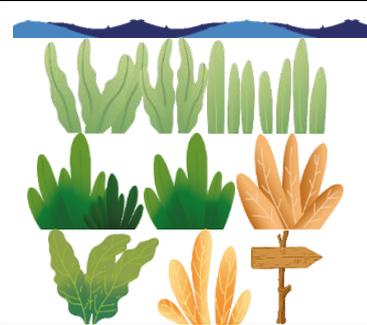
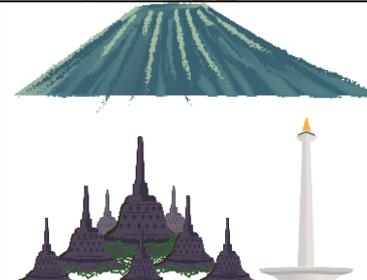
Tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan yang diperlukan, yang telah dibuat dan didesain pada tahap sebelumnya yaitu tahap desain, seperti aset visual, audio, serta informasi sejarah yang akan digunakan dalam *game*. Bahan-bahan tersebut dikategorikan sesuai dengan penempatan pada setiap *scene*.

Perancangan karakter dalam *game* edukasi 2D berbasis *android* Nawa Sanga mencakup beberapa karakter yang berperan penting dalam permainan, baik sebagai karakter yang dapat dikontrol oleh pemain maupun sebagai karakter musuh. Berikut adalah tabel rancangan desain karakter yang mendukung berjalan nya alur cerita dan pengalaman bermain pada *game* ini.

3.2.1 Desain Komponen Visual Game

Tabel 3.1 Desain Komponen Visual Game

No	Kategori	Gambar	Keterangan
1	Karakter Player		Karakter utama (<i>player</i>) dikendalikan oleh pemain. Dilengkapi animasi seperti diam, berlari, melompat, dan menyerang untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih hidup.
2	Karakter Enemy Level Pulau Jawa		Musuh (<i>enemy</i>) yang muncul di Level Pulau Jawa, yaitu Banaspati dan Buto Ijo. Karakter ini dirancang dengan elemen lokal khas Pulau Jawa. Keduanya dirancang sebagai tantangan yang menghadang perjalanan pemain.
3	Karakter Enemy Level Pulau Bali		Musuh (<i>enemy</i>) yang ada di Level Pulau Bali, yaitu Banaspati dan Ranga. Karakter ini dirancang dengan elemen lokal khas Pulau Bali. Keduanya dirancang sebagai tantangan yang menghadang perjalanan pemain.

No	Kategori	Gambar	Keterangan
4	Karakter Enemy Level Pulau Kalimantan		Musuh (<i>enemy</i>) di Level Pulau Kalimantan yang terdiri dari Banaspati dan Kuyang. Karakter ini dirancang dengan elemen lokal khas Pulau Kalimantan. Keduanya dirancang sebagai tantangan yang menghadang perjalanan pemain.
5	Karakter Tambahan dalam Dialog Cerita Pendek		Karakter pendukung yang muncul dalam cerita pendek di setiap level. Mereka memberikan pesan penting yang berkaitan dengan pelestarian situs bersejarah.
5	Tilemap		Ubin dan elemen visual yang digunakan untuk membangun jalur permainan di setiap level.
6	Environment		Aset tambahan yang memperkaya suasana lingkungan permainan, mendukung eksplorasi dan memberikan nuansa yang sesuai dengan tema level.
7	Environment Situs Tempat Bersejarah Level Pulau Jawa		Representasi digital dari tempat bersejarah seperti Monas, Candi Borobudur, dan Gunung Bromo, yang disesuaikan dengan tampilan visual dalam game.

No	Kategori	Gambar	Keterangan
8	Environment Situs Tempat Bersejarah Level Pulau Bali		Representasi digital dari tempat bersejarah seperti Pura Uludanu, Pura Besakih, dan Pura Uluwatu, yang disesuaikan dengan tampilan visual dalam game.
9	Environment Situs Tempat Bersejarah Level Pulau Kalimantan		Representasi digital dari tempat bersejarah seperti Candi Kutai, Tugu Burung Anggar, dan Tugu Banjar, yang disesuaikan dengan tampilan visual dalam game.
9	Antarmuka Pengguna (UI)		Komponen visual yang mendukung navigasi dalam game, seperti menu, health container, coin container, rollpaper container, coin, health, rollpaper, unit, gradasi, logo nama game, dan pop-up informasi.
10	Button		Tombol interaktif yang digunakan pemain untuk berbagai aksi dalam game, seperti bergerak, menyerang, atau membuka menu.