



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

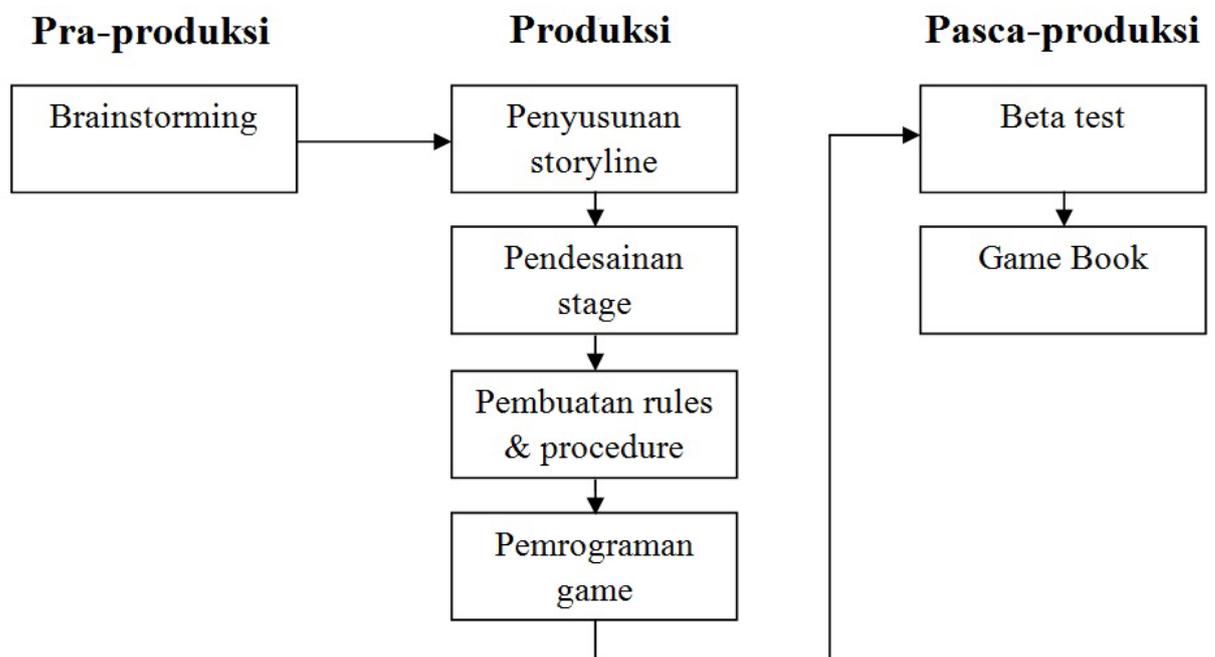
BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Pembuatan *game* Emendation ini ditujukan untuk tugas akhir. *Game* bergenre RPG yang mengambil tema futuristik. *Port* yang digunakan adalah PC. *Target audience* adalah remaja dari masa awal sampai akan beranjak dewasa dengan *range* umur 13-24 tahun. Pembuatan *game* ini dikerjakan berkelompok, dari tahap pra-produksi, produksi, sampai pasca-produksi.

Berikut adalah proses pembuatan *gameplay* untuk Emendation.



Gambar 3.1. Diagram Pengerjaan Proyek

3.2. Pra-produksi

Tahap pra-produksi adalah tahap awal dalam memproduksi *game* Emendation. Mengumpulkan ide-ide dari *brainstorming* dengan anggota kelompok dan melakukan pencarian referensi yang sesuai dengan kemauan kelompok sehingga terkumpul dasar-dasar untuk mendesain *game* Emendation.

3.2.1. Referensi

Kelompok kami mencari referensi yang sesuai dengan konsep yang kami inginkan. Untuk tema futuristik yang kami pilih, maka Final Fantasy XIII dan Ironman adalah referensi utama kami. Karena konsep yang digunakan kedua judul tersebut sangat pas dengan konsep yang kami pikirkan bersama untuk pembuatan *game* ini.



Gambar 3.2. Ironman sebagai Referensi Utama

(<http://www.buzzbinmagazine.com/home/wp-content/uploads/2010/04/Iron-Man-watches-1608.jpg>)



Gambar 3.3. Final Fantasy XIII sebagai Referensi Utama
(<http://finalfantasymedia.com/images/ff13-pictures-001.jpg>)



Gambar 3.4. Contoh *Environment* dalam Ironman
(http://blastr.com/assets_c/2010/01/CapricaCity_4-thumb-508xauto-1129-thumb-508x335-32096.jpg)



Gambar 3.5. Contoh *Environment* dalam Final Fantasy XIII
(<http://gaming.indigoreality.com/wp-content/uploads/2012/02/academia-e.jpg>)



Gambar 3.6. Contoh GUI dalam Ironman
(<http://payload.cargocollective.com/1/2/74912/910048/07.jpg>)



Gambar 3.7. *Battle* dalam Final Fantasy XIII
(http://nerdsontherocks.com/wp-content/uploads/2012/08/FFXIII_battle01.jpg)

3.2.2. Sketsa Cerita

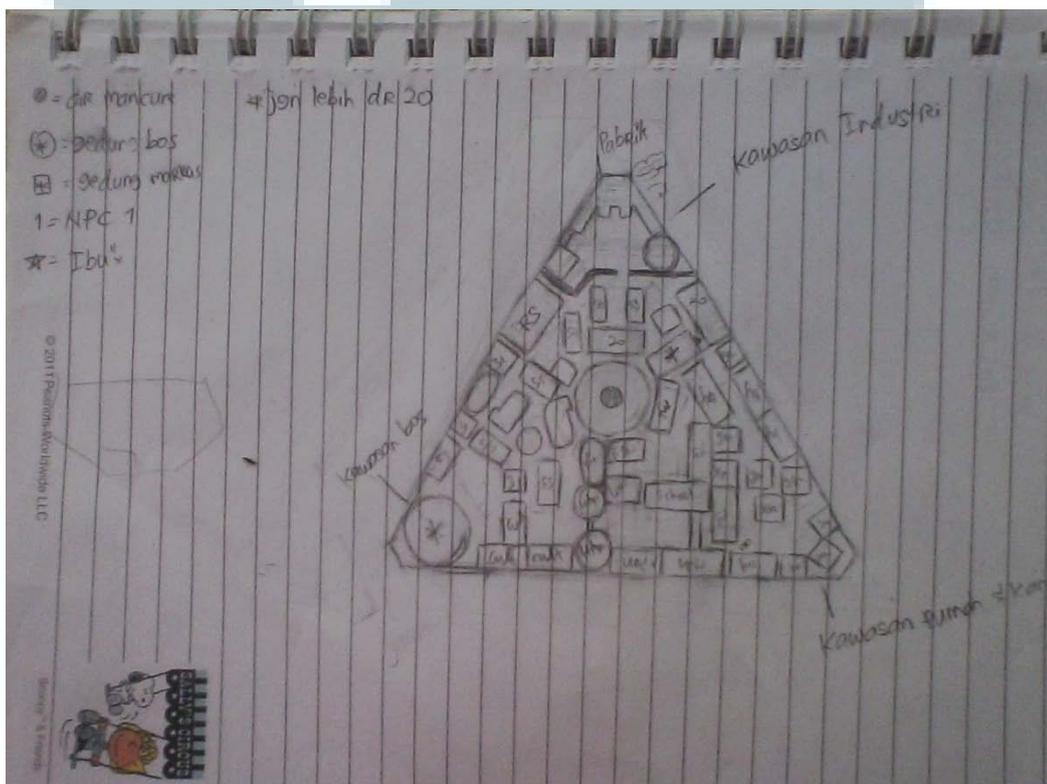
Emendation adalah sebuah *game* yang mengambil *setting* di masa yang sudah lebih maju dari sekarang, sekitar 100 sampai 200 tahun yang akan datang, dimana teknologi sudah sangat maju. Namun sayang kemajuan teknologi ini tidak memperhatikan keadaan alam sekitar. Manusia terus membangun kota dan menghilangkan ruang hijau. Tumbuhan yang ada hanya artifisial, sebagai hiasan saja. Seseorang tidak menyukai hal ini. Ia merancang rencana untuk menghancurkan semua hasil perbuatan manusia yang mengorbankan alam.

Tokoh utama yang merupakan anggota dari organisasi keamanan yang bersifat *voluntary* terlibat dalam kasus ini setelah serangan pertama terjadi. Awalnya tokoh utama hanya merupakan orang biasa, seorang sukarelawan dari sebuah organisasi yang menolong korban-korban serangan rencana pihak yang

ingin menghancurkan kota. Namun lama kelamaan, ia pun terlibat lebih jauh ke dalam masalah ini.

3.2.3. Sketsa Stage

Sesuai dengan sketsa cerita yang dibuat, Emendation mengambil *stage* berupa kota futuristik dengan tembok tinggi yang membatasi antara kota dengan dunia luar sebagai batasnya. Kota dibagi menjadi 3 bagian yaitu bagian awal untuk pengenalan, bagian tengah yang merupakan pusat kota sebagai tempat munculnya konflik agar *quest* terakhir dapat ter-*unlock* dan dilakukan, dan tentunya bagian terakhir adalah panggung terakhir untuk menyelesaikan *game*.



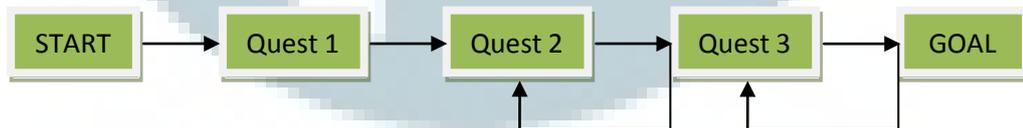
Gambar 3.8. Sketsa Desain Map Emendation

3.2.4. Sketsa Fitur

Emendation bertujuan mengajak pemain untuk mengetahui bencana-bencana yang dapat terjadi serta cara menanggulangnya, sehingga kita dapat lebih mencintai alam sekitar agar alam tidak mengamuk dan menimbulkan bencana. Serta menumbuhkan rasa tolong-menolong antar umat manusia. Karena itu *quest* dan item yang ada bersifat membantu dan tolong menolong.

3.3. Produksi

Dalam tahap produksi, konsep-konsep dan sketsa-sketsa saat tahap pra-produksi diolah sehingga menghasilkan cerita yang menjadi *background*, lokasi yang menjadi *stage* permainan, dan juga *gameplay* yang pasti.



Gambar 3.9. Diagram Plot Emendation

3.3.1. Cerita Emendation

Cerita diawali dari *Flashback* 11 tahun yang lalu. Tokoh utama dan temannya, dua orang anak yang bersahabat dikarenakan mereka bertetangga di sebuah desa kecil yang teknologinya belum terlalu maju. Tokoh utama serta temannya bernama Vla dan Vincent. Vla adalah anak perempuan ceria yang positif senang membantu sesama dan cinta akan alam sekitar. Vincent adalah anak *broken-home*

yang sedikit pendiam dan sering terbawa-bawa oleh Vla yang sangat bersemangat. Mereka sering menanam berbagai macam tanaman dan tumbuhan agar desa mereka semakin asri dan hijau, enak dipandang mata.

Suatu hari Vla harus pergi bersama orang tuanya. Vincent yang seperti kehilangan matahari hidupnya kembali menjadi pendiam. Saat Vincent menanam tanaman seperti yang dulu ia biasa lakukan bersama Vla tiba-tiba seorang penduduk desa tidak sengaja menginjaknya. Emosi yang sedang campur-aduk Vincent memuncak, ia berteriak kesal kearah langit.

Kembali ke masa kini, Vla yang merupakan anggota organisasi keamanan yang bersifat *voluntary* keluar dari gedung markasnya untuk memenuhi panggilan akan terjadinya sebuah bencana aneh. Sesampainya di daerah kejadian teman seorganisasi Vla menjelaskan apa yang terjadi sebenarnya. Tiba-tiba terjadi kebakaran tidak wajar di sudut kota itu. Sebagian besar warga sudah diungsikan keluar kota untuk kebaikan mereka serta kemudahan dalam penyelidikan kebakaran tidak wajar ini. Teman Vla ini juga meminta tolong Vla untuk mencarikan obat-obatan P3K.

Kemudian Vla bertemu seorang ibu kehilangan anaknya setelah warga diungsikan. Ibu itu meminta tolong Vla mencarikan anaknya. Tak lupa sang ibu memberitahukan ciri-ciri anaknya. Vla yang berjiwa penolong, dengan senang hati membantu ibu itu.

Setelah berkeliling kota, ia melihat anak kecil yang sedang dipojokan oleh robot-robot aneh yang tak jelas asalnya. Vla segera menolong anak itu dengan

melawan robot-robot tersebut. Namun sayang Vla belum memiliki senjata, sehingga ia kesulitan melawan robot-robot tersebut.

Tiba-tiba saja, boneka yang selalu dibawa Vla berbicara memuji kebaikan yang telah Vla lakukan selama ini, kemudian terbang ke angkasa dan jatuh lagi dalam keadaan sudah berubah menjadi keris berukuran seperti pedang. Vla yang panik yang karena tidak bisa melawan robot-robot itu segera mengambil keris tersebut.

Robot-robot yang telah dikalahkan mengatakan sesuatu tentang bos mereka sebelum menghilang. Vla yang menaruh curiga, segera menemani anak kecil tersebut kembali pada ibunya. Sang ibu senang sekali anaknya berhasil kembali kepelukannya. Ia berterima kasih kepada Vla dengan memberikan sebuah kristal yang ia temukan saat diungsikan.

Setelah itu Vla menyelidiki sesuai kata-kata robot aneh tadi. Daerah dekat dari pertemuannya dengan anak kecil tadi ia telusuri lebih lanjut. Tak lama kemudian ada yang mendatangi Vla, teman seorganisasinya juga yang memberi tahu tentang keanehan-keanehan ini.

Vla mendekati gedung penelitian teknologi, tempat yang dilaporkan paling mencurigakan. Di depannya ia bertemu dengan seseorang yang menggugah rasa kangennya. Tidak lain dan tidak bukan orang itu adalah Vincent, teman masa kecilnya. Namun siapa sangka, ternyata teman masa kecilnya Vla itulah dalang dibalik semua ini. Perasaan terkejut pasti tidak terelakkan. Namun karena Vincent

adalah yang menyebabkan semua ini terjadi, ditambah lagi Vla adalah anggota keamanan kota, mau tidak mau Vla harus menghadapi Vincent, temannya sendiri.

Vincent mengakui dengan terang-terangan kepada Vla bahwa ia yang menyebabkan kekacauan ini. Kebakaran yang terjadi adalah awal dari segala rencananya untuk menghancurkan kota yang tidak peduli akan alam. Robot-robot adalah bawahannya untuk melaksanakan rencana karena Vincent sudah tidak percaya lagi pada manusia. Bencana yang berikutnya terjadi akan lebih terasa alam yang mengamuk karena manusia tidak memedulikan alam lagi. Rencana menghancurkan kota dengan kamuflase bencana alam benar-benar sudah dibuat Vincent dengan matang.

Vla tentu tidak bisa menerima hal ini. Meski Vincent teman lamanya, namun untuk menegur penduduk kota dengan cara membuat bencana adalah salah. Satu-satunya cara untuk menghentikan Vincent yang tidak bisa diajak berbicara baik-baik lagi adalah dengan mengalahkannya dalam pertarungan satu lawan satu. Meskipun setengah hati Vla melawan Vincent, mau tak mau Vla harus mengalahkannya. Pertarungan sengit antara dua sahabat masa kecil terjadi.

3.3.2. Stage Emendation

Kota yang menjadi *setting* tempat *game* ini berbentuk segitiga sama kaki. Daerah yang dapat dijelajahi hanya bagian luar saja, bagian dalam gedung tidak dapat dimasuki.

Pada bagian awal lokasi dibentuk seperti pedestrian, gedung-gedung disusun rapih membentuk satu jalan panjang. Gedung *headquarter* Green Peace

terletak jalan ini. Lokasi ini tidak dapat didatangi dengan mobil karena didesain hanya pejalan kaki yang dapat memasuki jalan ini. Dalam *game* ini, di daerah ini tidak dapat ditemukan NPC karena seluruh orang yang ada dalam daerah ini sudah diungsikan setelah kejadian kebakaran tiba-tiba. Beberapa *item box* terletak di lokasi ini. *Save point* diletakkan di depan *headquarter* Green Peace yang menjadi titik awal permainan ini dimulai.

Lokasi berikutnya, tempat terjadinya bencana pertama yaitu kebakaran, adalah alun-alun kota, dengan berpusat pada tugu di tengah-tengah yang dapat dijadikan objek wisata (seperti bundaran HI). Karena lokasi ini adalah tempat kejadian perkara, beberapa NPC berjaga disekitar tempat ini. NPC pertama adalah anggota Green Peace juga yang melaporkan kejadian pada tokoh utama. Ia juga NPC yang memberikan *quest* pada *player*. *Quest* yang diberikan bersifat otomatis karena setelah menjelaskan hasil pekerjaan, ia akan langsung memberikan *quest*. NPC kedua yaitu NPC ibu yang kehilangan anaknya. Ia kebingungan dan meminta tolong pada *player* untuk mencarikan anaknya. *Player* dapat memilih menerima *quest* atau tidak. Namun jika *player* memilih untuk tidak menerima *quest* maka permainan tidak akan berlanjut karena sebelum menyelesaikan *quest* ini, area *boss* tidak akan terbuka. NPC terakhir yang ada di area ini hanya berfungsi untuk menyampaikan berita yang ia dapatkan. Bukan NPC yang berpengaruh pada keseluruhan *game* ini.

Daerah berikutnya merupakan daerah kehidupan dari kota ini. Gedung-gedung banyak berdiri, jalan raya dan jalan tikus yang berliku-liku lengkap dengan lampu merah, *billboard*, bus beserta *shelter*-nya, dan mobil. Jika tidak

dalam kondisi sehabis terjadi bencana aneh, daerah ini merupakan daerah yang paling ramai dengan orang-orang yang sibuk kesana-kemari. Daerah ini dengan daerah *last boss* dibatasi oleh garis tak terlihat yang tidak dapat dilalui sebelum menyelesaikan *quest* dari seorang ibu yang meminta tolong dicarikan anaknya. Untuk menuju daerah *last boss*, ada 3 celah yang tersedia, dan disalah satu celahnya ada seorang anak yang menunggu diselamatkan. Celah ini adalah titik penting karena menyangkut penyelesaian *quest* dan kelanjutan permainan. Setelah menyelamatkan sang anak dari kejaran robot, baru garis tak terlihat yang tak bisa dilewati dapat dilewati. Daerah ini merupakan tempat tersedianya *item box* paling banyak. Ada juga beberapa NPC dari Green Peace yang berjaga di daerah ini.

Daerah terakhir yang merupakan daerah *last boss*, dapat terbuka setelah *quest* ibu dan anak selesai. NPC Green Peace terakhir yang dapat ditemui akan melaporkan hasil penyelidikannya di daerah *final boss*. Tempat *final boss* berada sangat terlihat jelas. Gedung yang menjadi tempat *battle* terakhir menjulang tinggi dan berbentuk nyentrik, tidak ada gedung lain yang berbentuk sama. Di daerah ini masih ada beberapa *item box* yang dapat dibuka. *Save point* juga disediakan lagi agar *player* tidak perlu sulit untuk meng-*save* permainannya yang hampir menuju akhir.



Gambar 3.10. Peta Rancangan

3.3.3. Karakter dalam Emendation

Karakter dalam *game* Emendation terbagi menjadi dua yaitu PC yang menjadi avatar pemain saat memainkan *game* ini dan NPC, tokoh dalam *game* yang digerakan oleh *computer* yang akan berinteraksi dengan pemain dalam *game*.

3.3.3.1 Player Character

Vla, perempuan berumur 21 tahun yang merupakan anggota Green Peace, organisasi keamanan yang bersifat *voluntary*. Bergabung ke dalam organisasi ini secara suka rela dan melakukan hal-hal secara suka rela pula. Memiliki rambut berwarna coklat tua yang dipotong pendek agar tidak mengganggu pekerjaannya. Perempuan berkulit putih ini tidak terlalu feminim karena didukung oleh pekerjaannya juga yang lebih banyak turun ke lapangan. Karena itu juga gaya berjalan Vla terkesan cepat dan berat.

Seragam yang ia pakai berbeda dari anggota Green Peace kebanyakan, karena ia termasuk salah satu petinggi dalam Green Peace. Tak lupa selalu membawa tas kecil yang diikat ke pinggangnya. Bicara seadanya, tidak sok baik atau berusaha baik, namun tetap sopan.

Kemampuannya adalah dalam hal berat, seperti mengangkat benda berat atau melakukan hal yang berat. Karena itu tinjunya yang paling dihindari oleh seluruh anggota Green Peace. Setelah mengalami hal ajaib yang terjadi dalam *game*, “pedang keris” kini yang menemaninya membasmi kejahatan yang terjadi di kota. *Skill* nya menggunakan pedang cukup lihai karena ia memang jago dalam membela diri.

3.3.3.2. *Non-Player Character*

- 1.) Velttia, ibu rumah tangga berumur 32 tahun yang merupakan salah seorang korban kebakaran. Ia kehilangan anaknya saat sedang di evakuasi. Ia bertemu dengan Vla di tempat kejadian dan meminta tolong Vla mencarikan anaknya. Ia memiliki Kristal yang tidak sengaja ia temukan saat mencari anaknya di sekitar tempat kejadian. Kristal ini nanti akan berguna untuk Vla.
- 2.) Verrucchia, anak ibu Velttia yang berumur 8 tahun. Ia terpisah dari rombongan saat pengevakuasian karena tidak sengaja melihat robot yang cukup menarik perhatian bagi anak kecil. Ia mengikuti robot-robot itu sampai akhirnya ia yang jadi dikejar sang robot. Vla menemukannya dan menyelamatkannya dari robot-robot yang mau menyerangnya.

- 3.) Anggota Green Peace laki-laki, anggota biasa yang mengenakan seragam Green Peace. Sulit dibedakan antara yang satu dengan yang lain. Namun, terlihat jelas bahwa ia anggota Green Peace. Biasanya mereka turun ke lapangan terlebih dahulu dari sang kapten. Menyelidiki dan kemudian melaporkan kepada kapten apa yang terjadi.
- 4.) Anggota Green Peace perempuan, sama dengan yang laki-laki. Yang membedakan antara laki-laki dan perempuan hanya seragamnya.

3.3.4. Gameplay dalam Emendation

3.3.4.1. Control

Pemain dapat mengontrol permainan dengan menekan tombol-tombol sebagai berikut.

Arrow : bergerak sesuai arah yang ditentukan

Ctrl + Arrow : memutar kamera

Button Z : OK

Button X : *cancel*

Enter : membuka menu *option*

Space : *mem-pause game*

Esc : membuka menu untuk keluar

3.3.4.2. Items

Item yang tersedia dalam Emendation adalah sebagai berikut.

1.) Alphadrink

Untuk menambahkan *health point* 30% dari total HP. Dapat digunakan dari menu *option* pada saat *idle* maupun *battle*. Dapat dibeli dari *save point* dan ditemukan dari *drop item* musuh.

2.) Betadrink

Untuk menambahkan *skill point* 30% dari total SP. Dapat digunakan dari menu *option* pada saat *idle* maupun *battle*. *Drop item* dari musuh yang bersifat *semi-rare*.

3.) Remedy

Untuk menyembuhkan serangan berupa status dari musuh, seperti *poison*, *stun*, dan *paralyze*. Dapat menyembuhkan status apapun yang kena ke *player*. Bisa dibeli melalui *save point* atau didapatkan dari *drop item* musuh.

4.) Crystal

Batu kristal hadiah ucapan terima kasih dari ibu yang anaknya diselamatkan oleh Vla. Akan berguna untuk melawan bos terakhir.

5.) Elixir

Menambahkan HP dan SP 100% serta menghilangkan status apapun. Sulit untuk didapatkan (*very rare*). NPC hanya memberikan 1x dan *drop item* dari musuh *rare* dengan persentase *drop* yang rendah.

6.) Magical Ring

Accessory yang meningkatkan *agility* sebanyak 10 poin selama di-*equip*. Dapat ditemukan dari *item box* yang tersebar di kota. Tidak dijual pada *save point*, namun dapat ditempa dengan ongkos tertentu agar poin yang ditambahkan pada *ability* meningkat.

7.) Bizarre Bracelet

Accessory yang meningkatkan *power* sebanyak 20 poin selama di-*equip*. *Drop item* yang bersifat *rare* dari Robot C. Tidak dijual pada *save point*, namun dapat ditempa dengan ongkos tertentu agar poin yang ditambahkan pada *ability* meningkat.

8.) Wonder Necklace

Accessory yang meningkatkan *vitallity* sebanyak 10 poin selama di-*equip*. Dapat ditemukan dari *item box* yang tersebar di kota. Tidak dijual pada *save point*, namun dapat ditempa dengan ongkos tertentu agar poin yang ditambahkan pada *ability* meningkat.

9.) Salep

Obat luar yang mudah digunakan untuk pertolongan pertama jika mengalami luka luar. Salah satu obat yang harus ditemukan untuk memenuhi *quest*. Tidak dijual pada *save point*, hanya tersedia satu dari *box* yang tersebar di kota.

10.) Kapsul

Obat untuk mengobati luka atau penyakit dari dalam tubuh. Salah satu obat yang harus ditemukan untuk memenuhi *quest*. Tidak dijual pada *save point*, hanya tersedia satu dari *box* yang tersebar di kota.

11.) Obat Cair

Obat lain untuk mengobati luka luar. Obat ini lebih cepat untuk mengobati dibandingkan salep. Salah satu obat yang harus ditemukan untuk memenuhi *quest*. Tidak dijual pada *save point*, hanya tersedia satu dari *box* yang tersebar di kota.

12.) Kain Kasa

Kain steril untuk menutupi luka luar yang telah diobati agar luka tidak terkena kotoran. Salah satu obat yang harus ditemukan untuk memenuhi *quest*. Tidak dijual pada *save point*, hanya tersedia satu dari *box* yang tersebar di kota.

13.) Balsem

Sejenis minyak yang kental, berguna untuk nyeri otot dan sendi. Salah satu obat yang harus ditemukan untuk memenuhi *quest*. Tidak dijual pada *save point*, hanya tersedia satu dari *box* yang tersebar di kota.

3.3.4.3. Enemy

1.) Standart Enemy

Standart enemy merupakan musuh dari *player* yang kemampuannya tidak istimewa dan biasanya akan sering ditemukan. *Enemy* berjenis robot dan ada dua jenis. Robot A berbentuk seperti kaleng, sedangkan robot B berbentuk seperti biji besi. Robot A kuat dalam pukulan namun tidak terlalu cepat, sedangkan robot B sangat cepat namun pertahanannya lemah. Keduanya mengeluarkan *drop item* dan uang.

2.) Mini boss

Enemy yang jarang ditemukan. *Enemy* ini juga berjenis robot. Robot C didesain mirip robot A, hanya saja berbeda warna. Hal ini dibuat untuk mengecoh pemain. *Attack*, *skill*, dan juga *agility* robot ini tinggi. Sulit dikalahkan apabila bertemu diawal permainan. Karena sifatnya yang *rare*, maka EXP yang didapat akan tinggi dan *drop item* yang dikeluarkan bersifat *rare*.

3.) Final Boss

Vincent merupakan musuh terakhir yang harus dihadapi untuk menamatkan *game*. Vincent adalah teman masa kecil Vla. Rambutnya

hitam dan warna matanya kuning, untuk menambahkan kesan jahat. Gaya berjalannya agak nyeleneh, meremehkan orang. Selama ini ia bekerja di pusat penelitian teknologi. Karena itulah yang sangat handal dalam membuat mesin, ia juga yang membuat robot-robot dan merencanakan penghancuran kota.

Senjata yang digunakan adalah sebuah mesin penguat tenaga tangan yang terpasang pada tangan kanannya . Minimal level untuk dapat mengalahkan Vincent dengan mudah adalah level 15. Vincent tidak dapat dikalahkan hanya dengan pukulan dan serangan standar saja. Bola Kristal pemberian Veruttia harus digunakan sebagai serangan terakhir untuk dapat mengalahkannya.

3.3.4.4. Path

1.) *Short*

Pada *Short path*, *player* mengambil rute tercepat untuk menyelesaikan *game*. *Quest* yang dibuat memang tidak semua harus diselesaikan, namun *quest 2* harus dilakukan agar pemain dapat maju ke level berikutnya. Karena itu *short path* hanya memerlukan *quest 2* untuk diselesaikan pemain. NPC serta *item box* bisa tidak semua ditemukan oleh pemain. *Achievement* yang didapatkan hanyalah menyelesaikan *game* dalam waktu singkat.

Pertama-tama *game* dimulai pemain akan langsung mengeksplor kota, mencari hal-hal yang harus dilakukan untuk menyelesaikan game ini.

NPC pertama yang akan langsung otomatis menyapa, memberi tahu situasi, dan memberikan *quest*, namun tidak harus diselesaikan.

Pemain selanjutnya akan bertemu NPC kedua yang *quest*-nya mau tidak mau harus diselesaikan agar dapat maju ke tahap berikutnya. NPC ini adalah seorang ibu yang kehilangan anaknya. Anaknya ini berada di titik yang meng-*unlock stage* level selanjutnya. Dengan menolong sang anak maka pemain akan maju ke *stage* level berikutnya dan siap menghadapi final boss.

Final boss berada diujung kota, tujuan akhir dari *game* ini. Setelah berhasil mengalahkan *final boss*, permainan berakhir.

Kotak-kotak *item* yang tersebar tidak perlu diambil juga pemain tetap dapat menyelesaikan *game* ini. Karena *item* yang terdapat dalam *box* dapat dibeli pada *save point* (untuk *useable item*), *accessory* bisa tidak di-*equip*, dan *quest* yang membutuhkan obat bisa tidak diselesaikan.



Gambar 3.11 Peta Rancangan *Short Path*

2.) *Medium*

Dalam *medium path*, pemain akan menyelesaikan semua *quest* yang ada. Pemain biasanya akan menyelesaikan *quest* yang diberikan. *Quest* 1 bersifat memaksa, pemain pasti mendapatkan *quest* 1 namun tidak wajib untuk diselesaikan. Jika diselesaikan akan mendapatkan *item* yang berguna untuk perjalanan sampai bertemu *final boss*. NPC dan *item box* sebagian besar akan ditemui pemain dalam perjalanannya menyelesaikan *quest* yang ada.

Pemain akan mulai seperti dalam *short path*, bergerak dari *start point* kemudian bertemu NPC yang akan otomatis mengajak bicara, memberi tahu situasi, dan memberikan *quest*. Pemain yang telah diberikan *quest* akan mengelilingi kota mencari *item box* yang berisi *item* yang diminta oleh NPC.

Selagi menyelesaikan *quest* pertama yang membutuhkan eksplorasi, pemain akan bertemu NPC lain yang akan memberikan *quest* untuk menuju *stage* level berikutnya. Karena kalau *quest* ini tidak diselesaikan, pemain akan terus terjebak dalam *stage* awal. NPC kedua mencari anaknya yang hilang saat evakuasi. Sang anak berada pada satu dari 3 titik jalan menuju *stage* level berikutnya.

Jika anak sudah berhasil diselamatkan, pemain dapat menuju tempat berikutnya melalui 3 jalan yang tersedia dan bersiap-siap

menghadapi *final boss* yang menciptakan kebakaran yang telah terjadi. *Final boss* dapat dikalahkan dan permainan berakhir.

Dalam *path* ini pemain yang menyelesaikan quest 1 pasti akan bertemu *item box* lain, sehingga kebanyakan dari *item* yang tersedia secara gratis akan diambil. Pemain akan lebih mudah menyelesaikan *game* jika *item* yang didapatkan banyak yang diambil dan digunakan. Selain itu, dengan berputar-putar mencari *item* untuk menyelesaikan *quest* 1 pemain akan sering melawan musuh. Level pemain akan tinggi. Dengan begitu, mengalahkan *final boss* akan lebih mudah.



Gambar 3.9 Peta Rancangan *Medium Path*

3.) *Long*

Pemain yang mengambil *long path* adalah tipe prefeksionis yang menyukai eksplorasi, yang tidak mudah puas hanya dengan menyelesaikan

sebuah *game* saja. *Long path* ini menelusuri kota dari ujung sampai ujung, tidak ada tempat yang tidak terlewati. Dengan sendirinya *quest* akan terselesaikan, seluruh *item* didapatkan, *mini game* dimainkan dan *achievement* yang didapatkan akan lebih terasa sehingga perjalanan menuju *final boss* akan jauh lebih mudah, begitu juga dengan mengalahkannya.

Game dimulai, pemain melakukan eksplorasi dari sudut ke sudut kota. Dengan begitu, pemain akan mendapatkan informasi serta hal yang dibutuhkan. Sambil menuju NPC pertama yang memberikan info dan *quest*, pemain sambil mengumpulkan item yang tersebar di beberapa titik dalam wilayah sebelum bertemu NPC pertama. *Item* yang berada dalam box didesain akan berguna untuk menyelesaikan *game* ini.

NPC pertama akan langsung mengajak bicara, memberikan informasi, dan meminta pemain untuk menyelesaikan sebuah *quest*. *Quest* 1 adalah mengumpulkan *item* berupa obat-obatan, maka kota harus diejelajahi untuk menemukan *item box* yang telah disiapkan. Dalam pengeksplorasi ini, pemain akan bertemu NPC lain yang akan memberikan info berguna dan juga seorang NPC ibu. Kotak obat-obatan didesain berbeda dengan *item box* biasa, agar membantu pemain lebih mudah menemukan kotak ini.

NPC ibu adalah kunci penting dari awal *game* ini. Ia meminta tolong untuk dicarikan anaknya yang hilang saat evakuasi. Sang anak berada di salah 1 lokasi dari 3 jalan menuju *stage* berikutnya.

NPC yang memberikan info, akan membicarakan sedikit *hint* mengenai tempat dimana sang anak berada. Karena itu pemain harus berbicara pada setiap NPC yang ada. NPC lain memberi *hint* mengenai *mini-game* yang dapat dilakukan. *Mini game* berupa membuang sampah yang terjatuh di jalan ke tong sampah terdekat. Saat sampah masuk ke dalam tong sampah, pemain akan mendapatkan *reward* berupa uang atau *item*.

Path yang dibuat jika ditelusuri pasti akan mengantar pemain pada lokasi anak yang diculik robot. Anak ini berada pada jalan yang di tengah jika dilihat dari map. Jalan atas dan jalan bawah, masih tertutup batas yang tidak terlihat selama *quest 2* belum diselesaikan. Robot dapat dikalahkan dengan Keris Sword yang akan otomatis didapatkan pemain.

Setelah menolong anak yang dikerubungi oleh robot yang tidak diketahui asal-usulnya, jalan menuju *stage* berikutnya yang awalnya *out of bounds* akan terbuka semua. Untuk memastikan sang anak sudah kembali bersama ibunya, pemain akan kembali menemui NPC ibu. NPC ibu akan memberikan sebuah kristal yang nantinya akan berguna untuk mengalahkan *final boss*.

Memasuki daerah *final boss*, seorang NPC lain akan otomatis menghampiri dan memberi info tentang kejadian aneh ini. Pada daerah *boss* ini hanya sedikit tempat yang bisa dieksplor namun masih terdapat *item box* yang berisi *item* yang berguna selama bermain *game* ini. Setelah semua *quest* selesai, *item* dalam *box* terambil semua, info telah berhasil

didapatkan seluruhnya, hal terakhir yang harus dilakukan pemain adalah menghadapi *final boss*.

Final boss terletak di gedung paling ujung dengan kota, berlawanan dengan *start point*. Didekat tempat *final boss* terdapat *save point* agar pemain tidak perlu jauh-jauh kembali ke *start point* untuk menyimpan permainan. Ini adalah saatnya pemain untuk mempersiapkan Vla terakhir kali nya sebelum melawan *final boss*.

Di dalam gedung pusat penelitian teknologi mesin, Vincent sang *final boss* menunggu pemain mendatanginya. Muncul *cut scene* yang menceritakan bagaimana Vincent bisa jadi seperti sekarang, berusaha menghancurkan kota. Setelah *cut scene*, saat yang ditunggu datang yaitu pertarungan terakhir melawan *final boss*.

Untuk mengalahkan Vincent, ia harus diserang menggunakan kristal dari NPC ibu. Karena kristal hanya ada satu buah, maka *item* tersebut harus digunakan untuk serangan terakhir. Vincent berhasil dikalahkan, maka perjuangan Vla menyelamatkan kota berakhir disini. Vincent tidak jadi meneruskan rencananya membuat bencana buatan karena ia telah kalah dari Vla.

Long path dirancang untuk mendapatkan *achievement* paling memuaskan. Menamatkan *medium path* sudah cukup, namun ada juga tipe pemain yang menyukai *long path*. Karena itulah *long path* dirancang, ditujukan untuk pemain yang menyukai kesempurnaan.

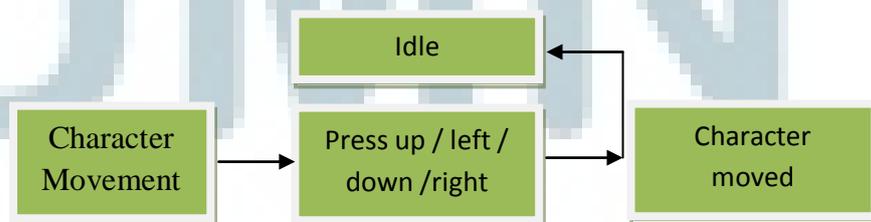


3.10 Peta Rancangan *Long Path*

3.3.4.5. Interaction

1.) Pergerakan *Player*

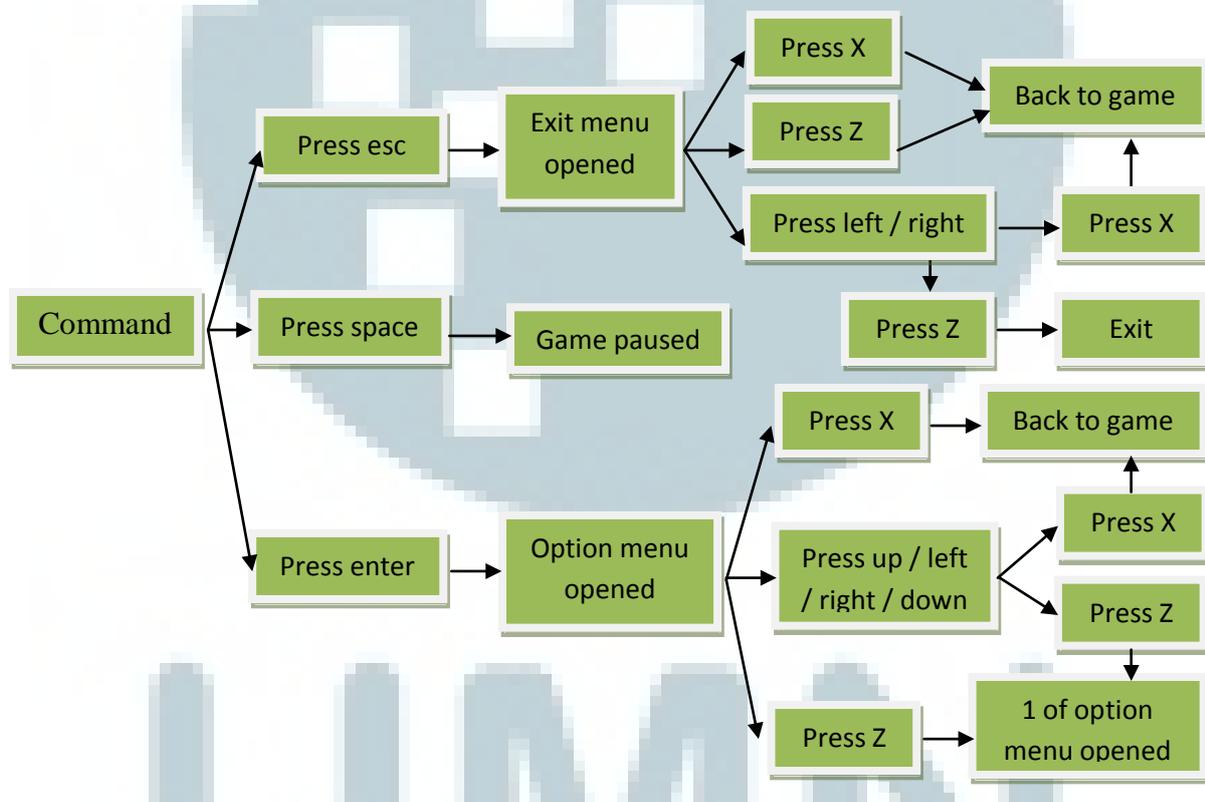
Karakter digerakan dengan menekan tombol atas/bawah/kanan/kiri pada *keyboard*. Karakter tidak dapat melompat atau terbang. Jika didiamkan, tidak ada pergerakan dalam jangka waktu yang cukup lama, karakter akan melakukan “idle” yang sudah di program setiap beberapa menit sekali.



Gambar 3.11. Diagram Interaksi Pergerakan *Player*

2.) Player dengan *Menu Window*

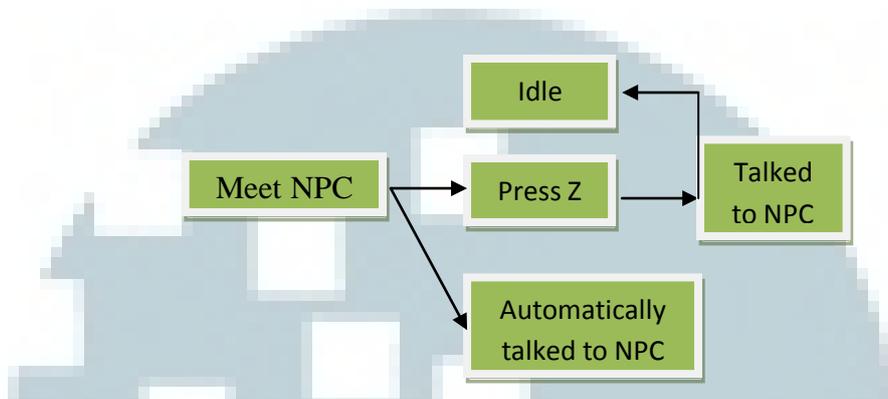
Menekan Enter akan membuka menu *option* (untuk melihat dan menggunakan *item*, mengatur status dan *equip*, dan lain sebagainya.), Spasi untuk mem-*pause game*, Esc untuk pilihan mengakhiri *game*, Z untuk OK, X untuk CANCEL. Tombol atas/bawah/kanan/kiri juga berguna disini untuk memilih pilihan yang tersedia dalam *option*.



Gambar 3.12. Diagram Interaksi *Player* dengan *Menu Window*

Player dapat berinteraksi dengan NPC. Ada NPC yang sudah di-*setting* agar langsung berbicara saat *player* mendekati NPC, ada juga NPC yang

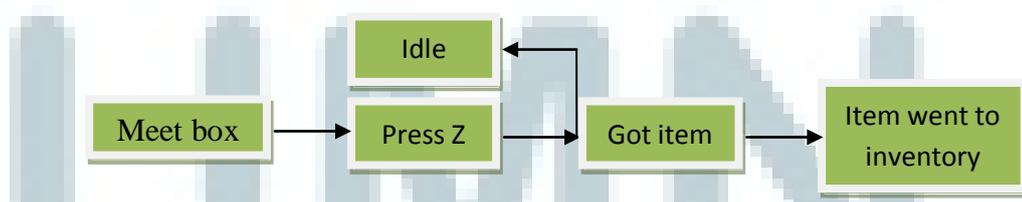
harus “disapa” kemudian baru berbicara. Melakukan interaksi dengan NPC cukup menekan tombol Z yang berarti OK pada *keyboard*.



Gambar 3.13 Diagram Interaksi *Player* dengan NPC

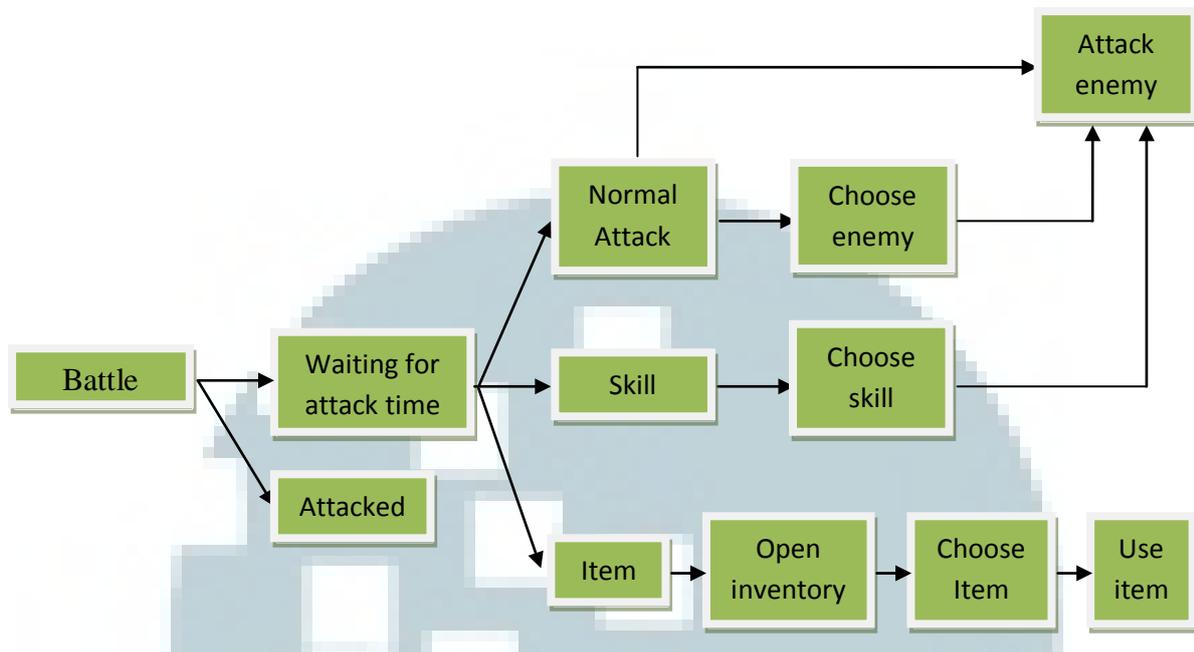
4) *Player* dengan *Item Box*

Item box berisi *item* yang berguna untuk *player* dalam memainkan *game*. *Item Box* dapat ditemukan di seluruh penjuru kota yang memang sudah disiapkan. Ada yang berisi *item* untuk *quest*, ada pula untuk kebutuhan *player* dalam *levelling*.



Gambar 3.14 Diagram Interaksi *Player* dengan *Box Item*

Interaksi antara *player* dengan *enemy* terjadi dalam *battle*. *Battle* pada *game* ini bersifat *sudden*.



3.15 Diagram Interaksi *Player* dengan *Enemy*

3.3.5. Fitur dalam Emendation

Emendation dirancang sesuai dengan temanya, yaitu penanggulangan bila terjadi bencana alam dan perbaikan terhadap bumi ini. Beberapa hal yang ingin disampaikan melalui game ini adalah :

- 1.) Jangan terus membangun tanpa memedulikan alam.

Pembangunan terus terjadi, tanpa memikirkan alam ini. Tempat yang dulunya hijau, penuh dengan pohon, kini menjadi sebuah distrik yang penuh dengan gedung-gedung tinggi dan bertingkat-tingkat. Kawasan perkotaan terus tumbuh.

Dalam Emendation diceritakan *enemy* utama tidak suka dengan manusia yang terus saja membangun. Kota Triantan adalah kawasan

perkotaan yang telah tumbuh, penuh dengan gedung tinggi yang bertingkat-tingkat. Ruang hijau di kota ini tidak ada sama sekali. Karena itu *enemy* utama ingin menghancurkan Triantan dengan bencana alam buatan untuk memperingati manusia.

2.) Buatlah ruang hijau dalam pembangunan.

Berhubungan dengan tujuan no.1, karena pembangunan terus terjadi ruang hijau sangat jarang ditemukan. Padahal ruang hijau berguna untuk menyerap air yang berlebihan saat hujan sehingga mencegah banjir, menggantikan karbondioksida menjadi oksigen kembali sehingga udara di sekitar aman bagi manusia, dan beberapa manfaat lainnya.

Rencana *enemy* utama dalam Emendation, selain untuk memperingati manusia yang terus saja membangun dan menghancurkan alam, adalah untuk membuat ruang hijau. Triantan adalah kota berteknologi tinggi dengan gedung-gedung tinggi yang bersusun mengisi setiap sudutnya. Namun sayang sekali di kota ini tidak ada ruang hijau sama sekali. *Enemy* ingin membuat ruang hijau dengan menghancurkan sebagian Triantan.

Ruang hijau memang penting, namun seharusnya tidak dilakukan dengan cara yang salah. Karena itu, sebelum ada orang yang berpikiran sama dengan Vincent, dalam pembangunan nanti jangan lupa untuk membuat ruang hijau yang berguna untuk kita dan alam ini juga

3.) Jika terjadi bencana harus tetap saling tolong menolong

Bencana dapat terjadi kapanpun juga, tanpa peringatan sebelumnya. Menyelamatkan diri sendiri memang penting, tetapi menolong orang lain yang sama-sama menghadapi kesulitan juga penting.

Dalam *quest* di Emendation, pemain diminta untuk mencarikan obat untuk para pengungsi dan mencari seorang anak yang hilang. Saat terjadi bencana sangat wajar jika obat-obatan yang dibutuhkan sangat kurang karena tiba-tiba jumlah orang yang butuh pengobatan meningkat drastis. Kehilangan anggota keluarga juga sangat mungkin terjadi.

Melalui *quest* ini diharapkan pemain lebih sadar akan kepentingan saling tolong-menolong antar sesama manusia.

4.) Buanglah sampah pada tempatnya

Membuang sampah adalah hal yang biasa kita lakukan setiap hari, namun tidak semua orang membuang sampah pada tempatnya. Sampah yang dibuang sembarangan di jalan membuat saluran air mampet. Saluran air mampet membuat air yang seharusnya mengalir menjadi tidak mengalir sehingga terjadilah bencana alam banjir.

Dalam Emendation ada sebuah mini game yang mengharuskan pemain memungut sampah yang tercecer dan membuangnya ke dalam tempat sampah. Setelah membuang sampah pada tempat sampah, pemain akan mendapatkan hadiah berupa uang atau item.

Dengan mini game ini diharapkan pemain akan lebih sadar untuk membuang sampah pada tempatnya.

3.4. Pasca-produksi

Setelah produksi selesai, progres berlanjut ke tahap pasca-produksi. Ini adalah saat *gameplay* yang dirancang sudah diimplementasikan ke dalam *software* untuk kemudian di-*beta test*. Sedangkan *gameplay* yang dirancang, disusun rapih menjadi sebuah buku.

3.4.1. Penyusunan buku

Buku mini mengenai *gameplay* Emendation disusun oleh penulis. Buku ini nantinya akan menjadi panduan dalam merancang *game* Emendation sekaligus dalam bermain Emendation. Buku ini nanti akan berbentuk buku saku yang mudah dibawa, dipegang, dan dibaca. Seluruh panduan mengenai Emendation akan ada dalam buku ini.

UMMN