



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

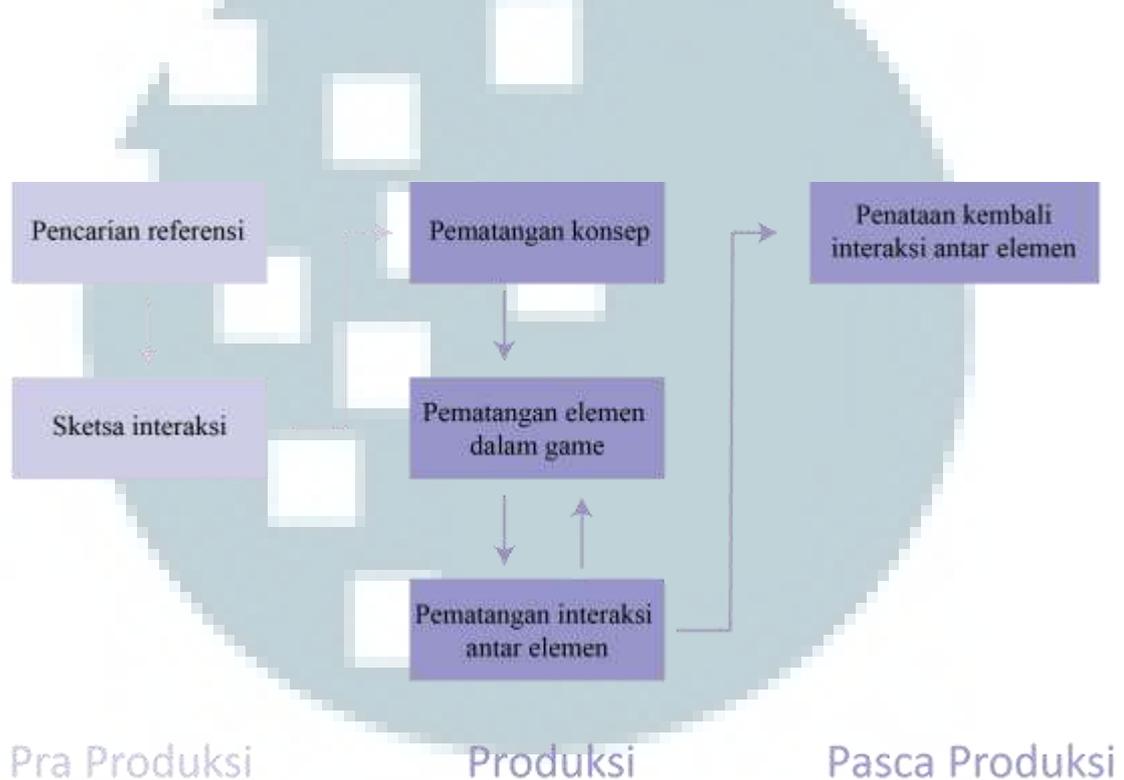
Tugas akhir yang dibuat merupakan sebuah *game* dengan *genre action survival* yang mengambil tema *steampunk fantasy* dengan *platform* PC dan remaja sebagai target konsumen. *Game* *Indictus* bercerita mengenai seorang ilmuwan pada era *steampunk*. Suatu hari ilmuwan tersebut mendapatkan sebuah panggilan untuk pergi ke kota lain untuk menghadiri sebuah konferensi. Tetapi dalam perjalanan, kapal udara yang ia tumpangi terkena badai dan tersedot masuk ke dalam pusaran air. Ia kemudian terdampar di sebuah pulau asing yang tidak dihuni oleh manusia tetapi oleh binatang buas. Di pulau itu ia harus tetap bertahan hidup sambil mencari jalan keluar untuk bisa kembali ke kotanya.

3.2 Pembatasan Masalah

Pembahasan desain *gameplay* pada laporan ini dibatasi sampai pada satu skenario saja. Di dalam desain *game* *Indictus* terdapat tujuh skenario. Pada laporan ini, penulis akan membahas skenario kedua. Skenario kedua bercerita mengenai karakter utama yang sudah menemukan kuil dan berusaha untuk menemukan batu elemen yang pertama. Akhir skenario ditandai dengan karakter mengalahkan penjaga batu elemen pertama.

3.3 Kerangka Kegiatan Proyek

Berikut ini adalah kerangka kegiatan penulis dalam *game* Indictus dari proses pra produksi, produksi, sampai pada pasca produksi. Dalam proyek ini, penulis bertugas untuk mendesain *gameplay* untuk *game* Indictus.



Gambar 3.1 Kerangka kegiatan

3.4 Praproduksi

Proses pra produksi merupakan proses yang penulis lakukan pada awal proyek pembuatan *game* Indictus. Dalam proses ini penulis menentukan dasar – dasar desain *gameplay*, mencari referensi , dan membuat sketsa *gameplay*.

3.4.1 Design Goals

Tujuan yang ingin dicapai dari desain *game* Indictus adalah mampu menghadirkan pengalaman *survival* yang intens untuk pemainnya.

3.4.2 Game Genre

Genre game adalah *action survival*. *Game* ini memakai beberapa referensi *game* seperti: monster hunter, shadow of the colossus, dragon's dogma, assassins creed, fable the last chapter.

3.4.3 Target Player

Target *player* merupakan remaja maupun *gamer* dewasa karena *gameplay* dari *game* yang kami buat membutuhkan observasi, pengamatan, dan kecepatan bertindak akan sifat dari musuh/*enemy* yang ada di *stage*, yang lebih bisa dilakukan oleh pemain dari usia remaja keatas.

U
M
M
N

3.4.4 Game Setting

Setting latar belakang tempat tinggal karakter adalah sebuah kota *steampunk*. Tapi kemudian *game* dimulai di sebuah pulau fantasi dimana setiap tumbuh-tumbuhan dan hewan didesain unik untuk memberikan pengalaman yang berbeda bagi pemain. Namun pulau itu juga memiliki sisa – sisa kebudayaan kuno yang mengambil referensi dari suku inca atau maya, yang memiliki nilai – nilai magis.



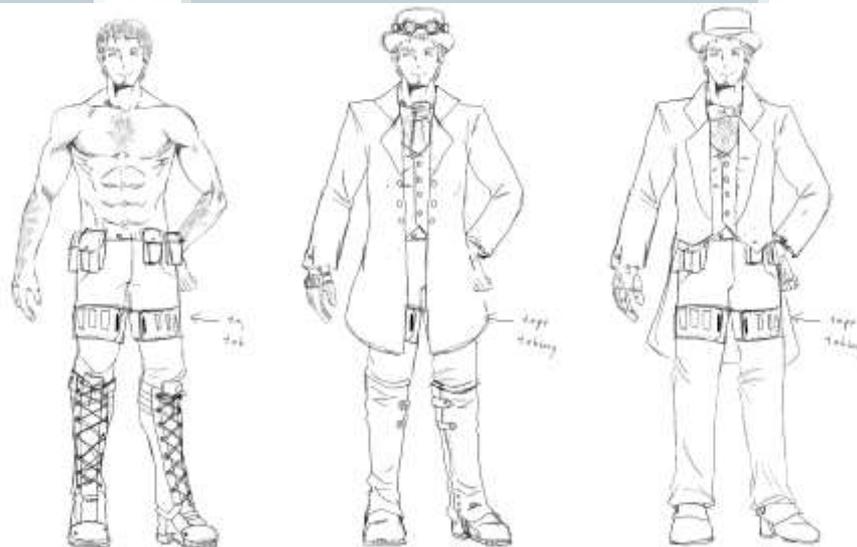
Gambar 3.2 Landscape Sebuah Dunia Steampunk
<http://s5.favim.com/orig/51/steampunk-city-gray-draw-drawing-Favim.com-466325.jpg>

UMMN

3. 4. 5 Sketsa Karakter *Game*

Cerita *game* *Indictus* mengambil waktu dimana manusia pada masa itu sedang mengalami zaman *steampunk*.

Karakter utama merupakan seorang lelaki berumur 24 tahun yang hidup dalam masa itu. Karakter dibuat tidak memiliki nama dengan tujuan menciptakan kedekatan antara pemain dan karakternya. Tapi dalam dunia *game*, karakter tetap berinteraksi dengan NPC, begitu juga sebaliknya. Karakter mempunyai pekerjaan seorang ilmuwan/*scientist*.



Gambar 3.3 Sketsa Alternatif Karakter untuk Game “*Indictus*”
Raissa, 2012

Karakter memiliki dua karakter pendukung utama dalam *game*. Yang pertama adalah kekasih karakter dan yang kedua adalah seorang lelaki tua yang juga pernah terdampar di pulau yang sama dengan karakter utama. Keduanya memiliki peran yang berbeda dimana kekasih sang karakter berperan untuk memberikan “alasan” dan motivasi kenapa karakter harus pulang. Sementara orang tua yang juga pernah terdampar di pulau berfungsi sebagai mentor bagi karakter yang akan memberikan tips selama *game* dimainkan.



Gambar 3.4 Referensi Karakter Steampunk
http://4.bp.blogspot.com/GWQ2iFSVR_0/Tg_xjKTCwSI/AAAAAAAAAH6s/RxFv-64Jgqw/s1600/costumes.jpg

Karakter lain dalam game Indictus adalah hewan – hewan yang berperan sebagai *enemy* bagi pemain. Berdasarkan sketsa cerita yang sudah disusun, maka lawan pemain dalam game ini adalah alam, yaitu tumbuhan dan hewan dalam bentuk fantasi.



Gambar 3.5 Concept Art Hewan untuk *Game* “Indictus”
Raissa, 2012

3.4.6 Game Area

Berdasarkan sketsa cerita yang sudah disusun, *game* mengambil tempat sebuah pulau fantasi dengan laut sebagai batasnya (*boundaries*). Sementara pulau itu sendiri dibagi menjadi beberapa bagian yaitu bagian pulau pertama yang berfungsi sebagai tempat “latihan”, bagian pulau tengah berupa kuil yang juga tempat portal diaktifkan, dan lima daerah pulau lain yang terhubung dengan kuil yang ada di tengah – tengah pulau.



Gambar 3.6 Concept Art Hutan untuk *Game* “Indictus”
Raissa, 2012

3.4.7 Sketsa Fitur *Game*

Desain *gameplay* dari *game* *Indictus* bertujuan untuk memberikan pengalaman bertahan hidup di hutan fantasi bagi para pemainnya. Karena itu fitur – fitur yang dipertimbangkan adalah keadaan siang dan malam yang berlangsung dalam dunia *game*, dan fitur mengkombinasikan barang atau item yang berfungsi untuk memperkaya pengalaman pemain dalam *game* *Indictus*.

3.5 Produksi

Pada proses ini, penulis membuat desain *gameplay* *game* *Indictus* dengan menentukan secara spesifik *flow* yang ingin dicapai, juga elemen – elemen lainnya seperti *rules*, *boundaries*, karakter, items, dan sebagainya.

3.5.1 *Storyline Game Indictus*

Cerita *game* *Indictus* berpusat pada seorang ilmuwan yang masih muda. Ia hidup di sebuah kota kecil *steampunk* dan kemudian diminta untuk pergi ke kota lain. Di tengah perjalanan, kapal udara yang ditumpangnya terkena badai dan ia terdampar di sebuah pulau asing. Ia terus masuk ke dalam hutan untuk mencari bantuan dan menemukan bahwa tidak ada manusia di pulau itu kecuali tumbuhan dan hewan buas. Ia juga menemukan catatan sang jurnalis, catatan dari seseorang yang juga pernah terdampar di pulau tersebut. Catatan tersebut mengatakan bahwa di pulau tersebut ada portal yang bisa digunakan untuk keluar.

Tetapi untuk mengaktifkan portal itu, ia butuh 5 batu elemen dari setiap daerah pulau. Tidak semudah yang dikira, batu elemen tersebut tersebar di seluruh penjuru pulau dengan hewan – hewan asing sebagai penjaganya. Ia kemudian mengumpulkan 5 batu elemen itu, dan berjalan masuk ke dalam portal.

3.5.2 *Formal Elements*

Game Indictus memiliki berapa *formal elements* yang disusun berdasarkan konsep dasar yang telah dibuat saat proses pra produksi.

3.5.2.1 *Player*

Seperti telah dibahas pada bagian pra produksi target *player*, target pemain *game* Indictus adalah remaja . Hal ini dikarenakan *game* Indictus membutuhkan kontrol yang cepat, juga konflik manajemen *resources* yang bisa menjadi sangat sulit bila pemain berusia lebih muda dari remaja.

3.5.2.2 *Game Features*

Desain *game* Indictus memiliki beberapa desain *features* yang unik dan menarik. Berikut adalah *features* untuk *game* Indictus:

1.) Penataan *Resources*

Indictus sebagai *game* dengan *genre survival* membuat pemain akan sangat bergantung pada *resources* yang ada. Hal ini berkaitan dengan pemeliharaan HP pemain selama *game* dimainkan.

2.) Interaksi *Enemy*

Dalam petualangan, pemain akan bertemu dengan setiap hewan dan tumbuhan yang berbeda dan unik. Setiap data visual untuk pertemuan pemain dengan setiap hewan dan tumbuhan akan dicatat dalam jurnal. Sementara untuk mendapatkan data detail mengenai bio, kebiasaan hewan tersebut, membutuhkan interaksi yang berbeda kepada hewan atau tumbuhan tersebut. Sistem interaksi ini diharapkan bisa memperkaya *gameplay*.

3.) *Storytelling* dan Petunjuk Naratif

Dalam *game* *Indictus*, pemain hanya akan ditemani oleh sebuah catatan yang ia temukan di pelosok – pelosok pulau. Catatan ini berisi mengenai petunjuk, objektif, dan cerita dari seseorang yang dulu juga pernah terdampar di pulau itu. Mengumpulkan catatan tersebut seperti mengumpulkan potongan *puzzle* dan akan sangat bermanfaat bagi pemain.

4.) *Potion & Bomb Making* dan *Weapon & Trap Making*

Fitur *Potion & Bomb Making* dan *Weapon & Trap Making* adalah fitur yang memungkinkan pemain untuk mengkombinasikan item yang ia miliki. *Item - item basic* bisa pemain temukan di pulau, yang kemudian bisa dikombinasikan menjadi obat, perangkap, ataupun senjata untuk membantu pemain dalam petualangan.

5.) Sistem Siang dan Malam

Sistem waktu malam dan siang hari yang membuat dunia *game* Indictus menjadi lebih kaya. Pulau Indictus akan memiliki hewan – hewan yang bermunculan di malam hari, sementara tidak muncul di siang hari atau sebaliknya. Bunga – bunga akan mekar pada pagi hari dan akan menguncup dan bersinar pada malam hari.

3. 5. 2. 3 *Objectives*

Game Indictus memiliki beberapa objektif yang cukup sederhana. Berikut adalah detil objektif game:

1.) Bertahan hidup

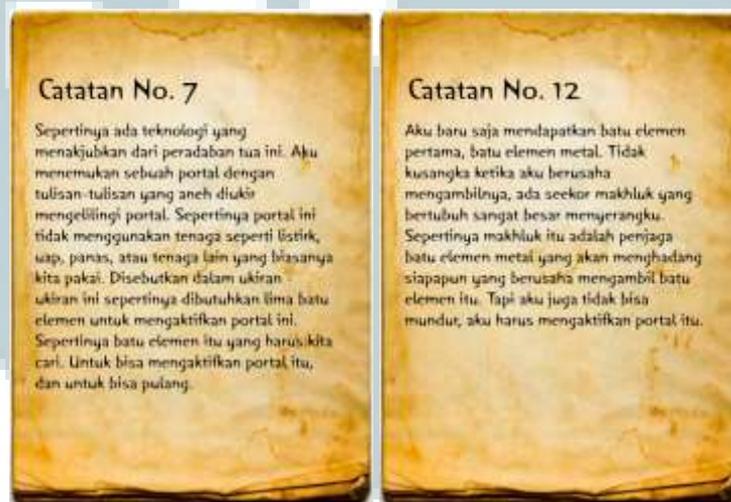
Bertahan hidup merupakan hal yang harus selalu dilakukan oleh pemain karena HP karakter yang menentukan apakah pemain bisa terus bermain atau tidak.

2.) Keluar dari pulau

Keluar dari pulau merupakan objektif utama dalam game Indictus. Untuk mencapai objektif ini, telah disusun objektif – objektif utama lain secara terstruktur.

3.) Menjelajah dan menyelesaikan objektif sampingan

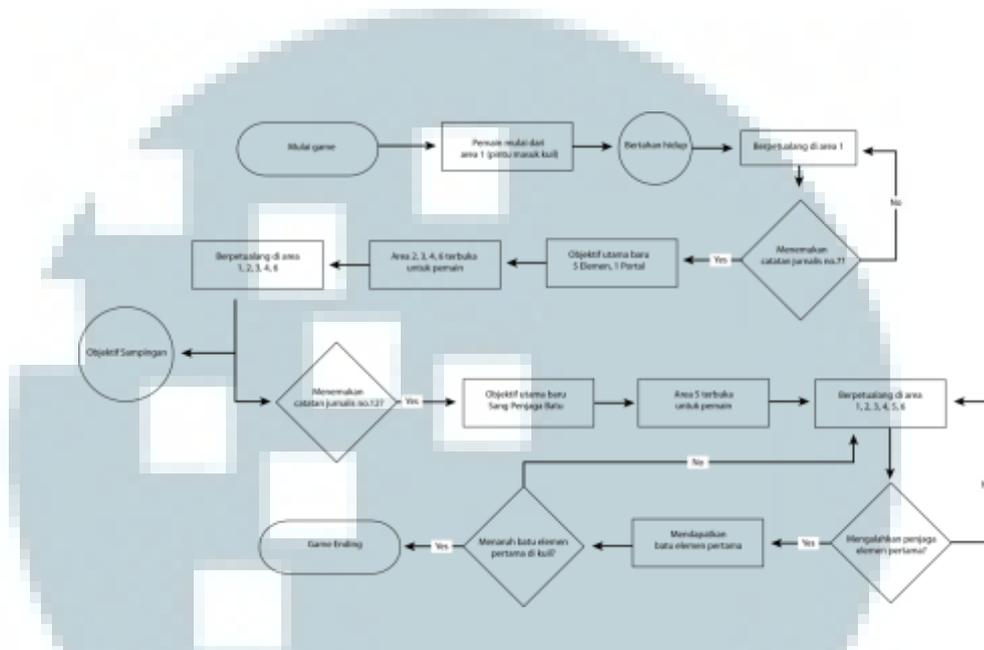
Menjelajah dan menyelesaikan objektif sampingan bukan merupakan hal yang utama, tetapi menyelesaikan quest ini bisa sangat membantu pemain dalam menyelesaikan quest lain. Ini berkaitan dengan reward yang diberikan oleh objektif-objektif sampingan pada umumnya adalah item atau cara - cara yang dapat membantu pemain bertahan hidup.



Gambar 3.7 Sang Jurnalis Berkomunikasi dengan Pemain Menggunakan Catatannya

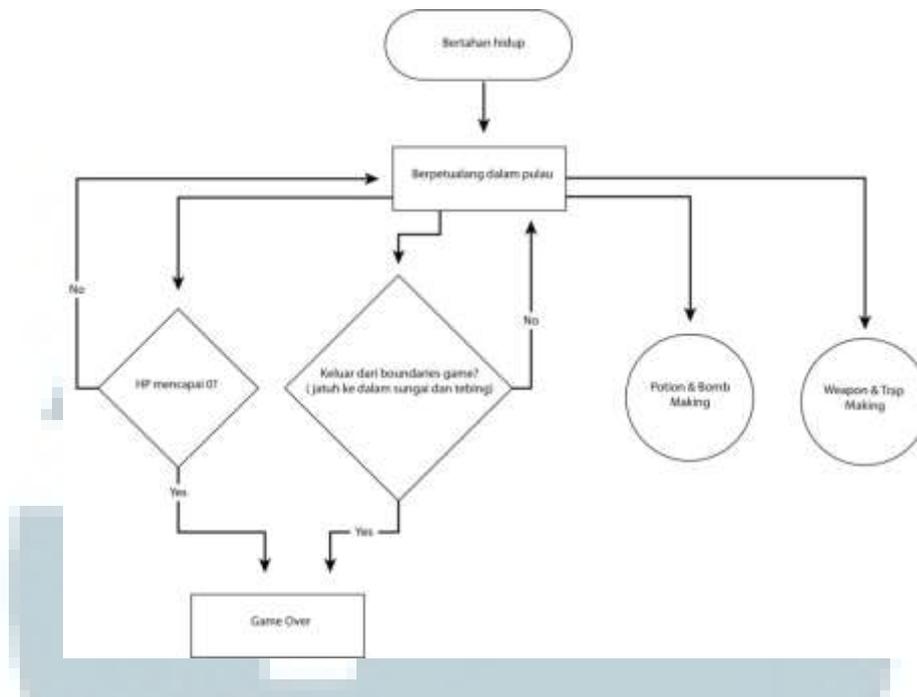
3. 5. 2. 4 *Procedures*

Game Indictus memiliki beberapa prosedur dasar dalam permainan. Berikut adalah *basic flowchart* dari *game* Indictus.



Gambar 3.8 *Flowchart* Dasar *Game* Indictus

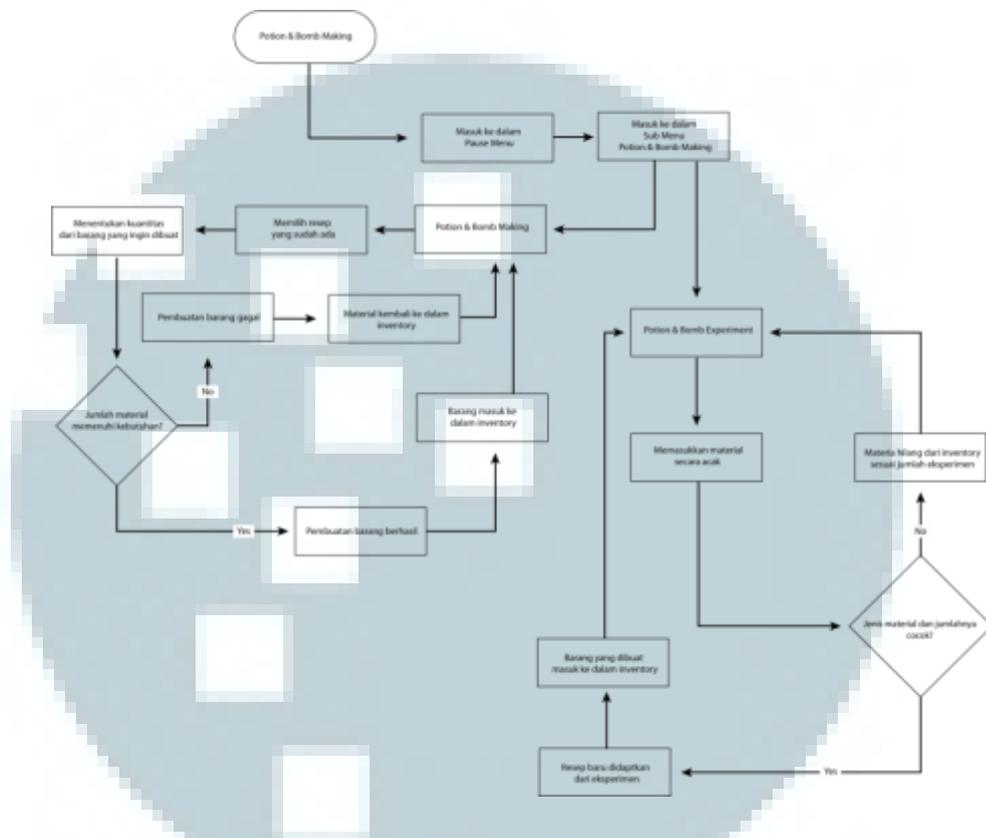
Gambar 3.8 merupakan *flow* sederhana dalam menyelesaikan skenario kedua *game* Indictus. Di dalam *flow* ini terdapat serangkaian objektif yang pemain harus atau bisa lakukan. Tetapi untuk mencapai objektif tertentu, pemain harus melengkapi syarat yang ditentukan hal ini berlaku untuk *flowchart* prosedur yang lain. Rincian prosedur dapat dilihat pada *flowchart* berikutnya.



Gambar 3.9 *Flowchart* Bertahan Hidup

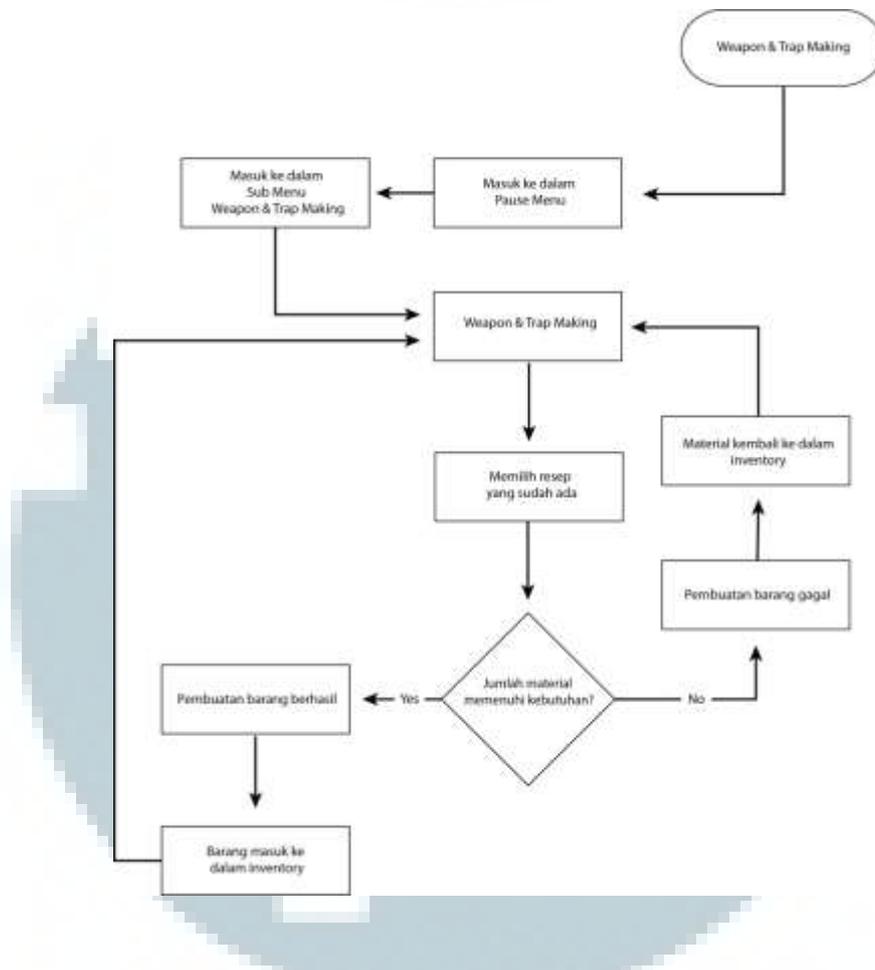
Berikut adalah salah satu detil *flowchart* bertahan hidup yang merupakan bagian dari *flowchart* utama *game* Indictus. Pada gambar 3.9 dijelaskan kondisi yang membuat pemain kalah dalam *game*, juga apa yang bisa pemain lakukan untuk bisa bertahan hidup.

UMMN



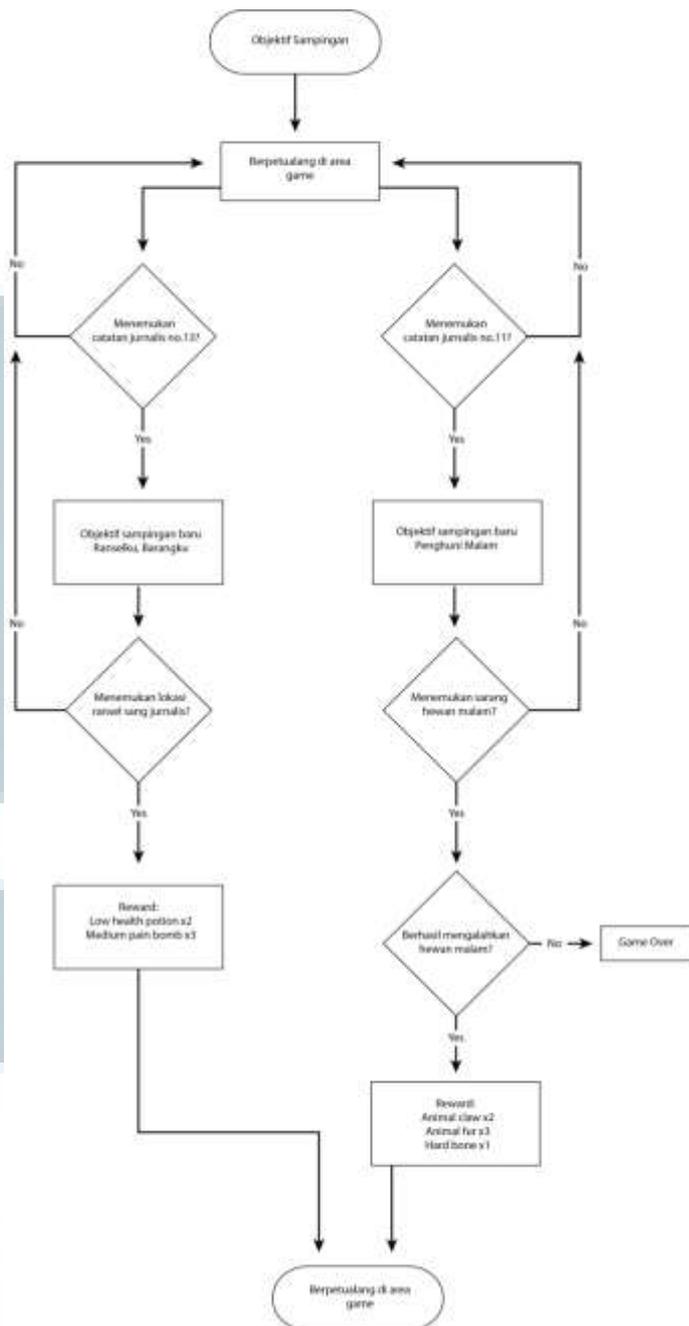
Gambar 3.10 *Flowchart Potions & Bomb Making*

Potions & Bomb Making merupakan salah satu fitur dalam game *Indictus*. Fitur ini dapat pemain gunakan untuk mengkombinasikan item yang ia miliki menjadi item yang memiliki fungsi lebih. Gambar diatas adalah prosedur dasar dari fitur *Potions & Bomb Making*.



Gambar 3.11 *Flowchart* Weapon & Trap Making

Hampir sama dengan fitur sebelumnya, fitur *Weapon & Trap Making* mengkombinasikan item menjadi senjata. Tetapi berbeda dengan fitur *Potion Making* yang memberikan kebebasan bagi pemain untuk melakukan eksperimen dengan material, fitur *Weapon Making* menuntut pemain untuk menemukan resep kombinasi terlebih dahulu baru kemudian item tersebut dapat dibuat.



Gambar 3.12 *Flowchart* Objektif Sampingan

Flowchart 3.12 merupakan detil *flowchart* objektif sampingan dari *flowchart* utama *game* Indictus. Pada *flowchart* ini digambarkan prosedur yang harus pemain lewati untuk bisa menyelesaikan setiap objektif untuk mendapatkan *reward*.

3. 5. 2. 5 *Rules*

Ada beberapa aturan yang berlaku pemain dalam *game* Indictus.

Berikut adalah aturan – aturan yang ada:

- 1.) HP karakter menentukan apakah pemain bisa terus bermain dalam *game*. Selama HP karakter tidak 0, permainan bisa terus dimainkan.
- 2.) Objektif utama bersifat terstruktur dan menentukan daerah yang bisa diakses oleh pemain. Jika pemain belum menemukan atau menyelesaikan objektif utama, daerah tertentu tidak dapat diakses oleh pemain.
- 3.) Setiap fitur dalam *game* mempunyai prosedur yang harus diikuti. Pelanggaran terhadap prosedur dapat memberikan hukuman kepada pemain dalam berbagai macam bentuk.

3.5.2.6 Area & Boundaries

Area bermain *game* Indictus merupakan satu pulau besar. Setiap bagian pulau memiliki sifat daerah yang spesifik menurut elemen yang berada dalam bagian pulau tersebut. *Boundaries* area bermain *game* Indictus adalah gunung – gunung, tebing, sungai dan fisiologis alam lainnya. *Boundaries* ini akan membatasi area bermain dalam *game* Indictus (gunung, bukit, batu) juga menghukum pemain jika pemain keluar dari boundaries yang ditentukan (kematian jika jatuh dari tebing, jatuh ke dalam sungai). Berikut adalah area bermain *game* Indictus beserta pembagiannya.



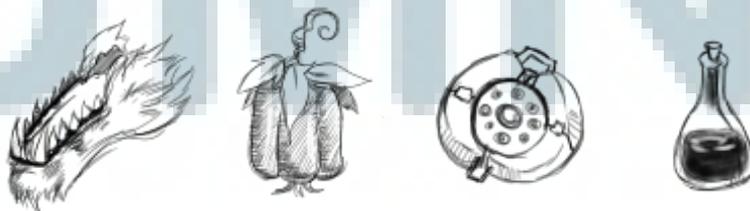
Gambar 3.13 Area Permainan dengan Batasnya

Area bermain dibagi menjadi 6 bagian dibedakan dengan warna yang unik untuk setiap bagian. Nomor 1 merupakan area kuil, nomor 2 merupakan area goa, nomor 3 merupakan area lembah, nomor 4 merupakan area hutan, nomor 5 merupakan area rawa, dan nomor 6 merupakan area bukit. *Boundaries* atau batas area *game* adalah bagian peta yang tidak diwarnai.

3. 5. 2. 7 Resources

Indictus adalah *game* dengan *genre action survival*. *Resources* menjadi sangat penting bagi pemain karena kuantitasnya yang terbatas. *Resources* utama bagi pemain adalah HP dari karakter. Karena jika HP karakter mencapai 0, maka pemain kalah dalam *game*. Tetapi selain itu juga ada *resources* lain yang bisa membantu pemain menjaga jumlah HP dalam *game*. *Resources* ini datang berupa *item* yang dapat pemain temukan dalam *game*.

Item – *item* dalam *game* Indictus mayoritas adalah bahan-bahan alam yang bisa digunakan atau bisa juga dijadikan sebagai material kombinasi untuk *item* lain. *Basic items* merupakan *item* yang bisa pemain temukan secara mudah dalam pulau dengan cara mengambilnya dari tumbuhan atau membunuh hewan. Sementara *advance item* adalah *item* yang memerlukan kombinasi tertentu untuk bisa didapatkan oleh pemain. *Recipe* merupakan daftar kombinasi *item* yang dibutuhkan untuk membuat sebuah *advance item*. Tidak seperti *item*, *recipe* tidak masuk ke dalam daftar *inventory*. Selain itu juga ada senjata yang merupakan *item* awal pemain untuk bertahan hidup. Berikut adalah detail *items* *game* Indictus.



Gambar 3.14 *Thumbnail Items* dalam *Game*

Tabel 3.1 *Basic Items Plants*

Plants							
Name	Effects	Status	Thumbnail	Name	Effects	Status	Thumbnail
<i>Red Fruit</i>	+ 20 HP, material	<i>Common</i>		<i>Puff</i>	<i>Material</i>	<i>Common</i>	
<i>Yellow Fruit</i>	+ 40 HP, material	<i>Common</i>		<i>Hard Wood</i>	<i>Material</i>	<i>Common</i>	
<i>Hard Shell</i>	<i>Material</i>	<i>Common</i>		<i>Blue Mushroom</i>	<i>Infinite run for 3 minutes</i>	<i>Rare</i>	
<i>Wild Vines</i>	<i>Material</i>	<i>Common</i>		<i>Black mushroom</i>	- 200 HP, material	<i>Rare</i>	
<i>Tar</i>	<i>Material</i>	<i>Rare</i>		<i>Golden Sun Fruit</i>	+ 100 maks HP	<i>Event</i>	

Tabel 3.2 *Basic Items Monsters*

Monsters							
Name	Effects	Status	Thumbnail	Name	Effects	Status	Thumbnail
<i>Raw meat</i>	<i>+ 15 HP</i>	<i>Common</i>		<i>Animal Needle</i>	<i>Material</i>	<i>Common</i>	
<i>Animal Oil</i>	<i>Material</i>	<i>Common</i>		<i>Animal Jaw</i>	<i>Material</i>	<i>Rare</i>	
<i>Animal Claw</i>	<i>Material</i>	<i>Common</i>		<i>Animal Poison</i>	<i>Material</i>	<i>Rare</i>	
<i>Animal Fur</i>	<i>Material</i>	<i>Common</i>		<i>Hard Bone</i>	<i>Material</i>	<i>Rare</i>	

Tabel 3.3 Advanve Item Potion & Bomb Making

Potion & Bomb Making					
Name	Effects	Thumbnail	Name	Effects	Thumbnail
<i>Low Health Potion</i>	+ 100 HP		<i>Big Pain Bomb</i>	- 30 HP (area damage)	
<i>Med Health Potion</i>	+ 200 HP		<i>Fire Bomb</i>	- 20 HP (area damage) - 5 damage overtime for 2 seconds	
<i>Small Pain Bomb</i>	- 10 HP (area damage)		<i>Stun Bomb</i>	- 10 HP (area damage) Stuns for 1 second	
<i>Med Pain Bomb</i>	- 20 HP (area damage)		<i>Poison Bomb</i>	- 20 HP (area damage) - 5 damage overtime for 2 seconds	

Tabel 3.4 *Advanve Weapon & Trap Making*

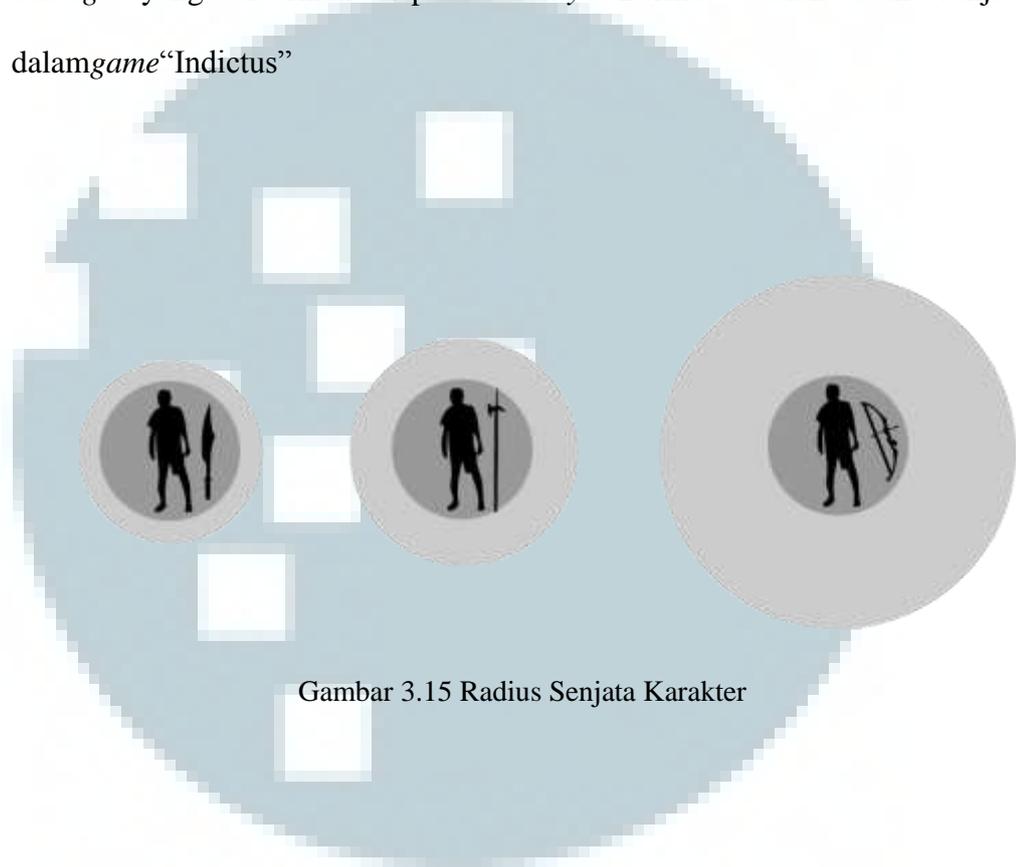
Potion & Bomb Making					
Name	Effects	Thumbnail	Name	Effects	Thumbnail
<i>Leg Trap</i>	- 80 HP (single unit) Stuns for 2 seconds 0,5 Meter trigger radius		<i>Fire Trap</i>	- 50 HP (area damage) -5 damage overtime for 3 seconds 0,5 Meter trigger radius 2 Meter effect radius	

UMN

Tabel 3.5 Tabel Resep

Nama Resep	Didapatkan dari
<i>Low health potion</i>	Catatan jurnalis no. 1
<i>Medium health potion</i>	Eksperimen
<i>Small pain bomb</i>	Eksperimen
<i>Medium pain bomb</i>	Catatan jurnalis no. 5
<i>Big pain bomb</i>	Eksperimen
<i>Fire bomb</i>	Eksperimen
<i>Stun bomb</i>	Catatan jurnalis no. 4
<i>Poison bomb</i>	Eksperimen
<i>Leg trap</i>	Catatan jurnalis no. 2
<i>Fire trap</i>	Catatan jurnalis no. 8
<i>Beastslayer bow</i>	Catatan jurnalis no. 10
<i>Beastslayer arrow</i>	Catatan jurnalis no. 10

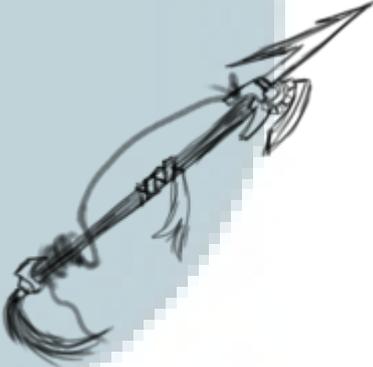
Karakter utama memiliki beberapa senjata (*weapon*) yang dapat ia gunakan dalam petualangannya. Setiap senjata unik dari segi kecepatan dan besarnya *damage* yang diberikan kepada *enemy*. Berikut adalah detil senjata dalam game “Indictus”



Gambar 3.15 Radius Senjata Karakter

UMMN

Tabel 3.6 Tabel Detil Senjata

Weapons	Details	Thumbnail
<i>Small Sword</i>	<p>10 attack damage 1 meter attack radius Fast attack 5 Combos</p>	
<i>Steel Harpoon</i>	<p>15 attack damage 1,5 meter attack radius Slow attack 4 Combos</p>	
<i>Chemical Gun</i>	<p><i>Explosives</i> Need 1 tar for 3 shots, max 6 shots 8 meter radius 7 damage, 2 damage per second for 4 seconds</p> <p><i>Acid Shot</i> Need 1 animal poison for 3 shots, max 6 shots 4 meter radius 10 damage, 3 damage per second for 5 seconds</p>	

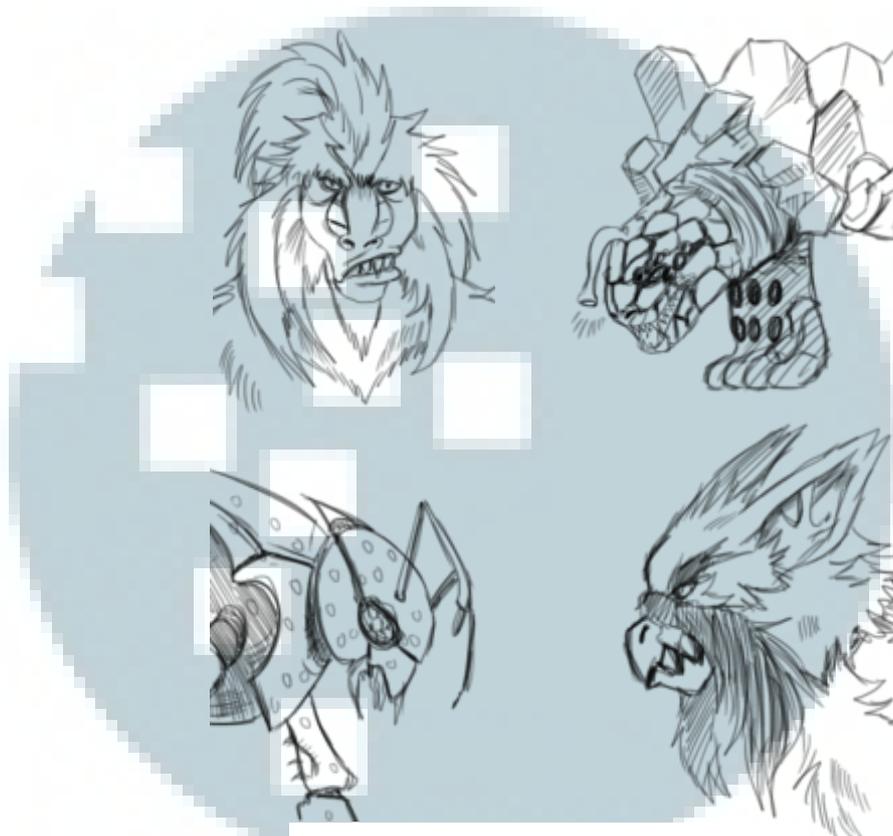
3. 5. 2. 8 *Conflict*

Konflik pada dalam game terdiri dari 2 konflik yaitu dilemma dan halangan.

Dilemma mempengaruhi pemain mengambil keputusan berdasarkan resources dan halangan yang dihadapi. Dilemma yang muncul di dalam game seperti:

- 1.) Jalan manakah yang akan pemain ambil?
- 2.) Apakah pemain akan melawan monster itu atau tidak?
- 3.) Bagaimana pemain akan mengalahkan monster?
- 4.) Item apa yang akan pemain buat dengan material yang ada?
- 5.) Apakah pemain akan melengkapi catatan sang jurnalis?
- 6.) Apakah pemain akan menyelesaikan objektif sampingan?

UMMN



Gambar 3.16 *Head Bust Enemy Hewan*
Raissa, 2012

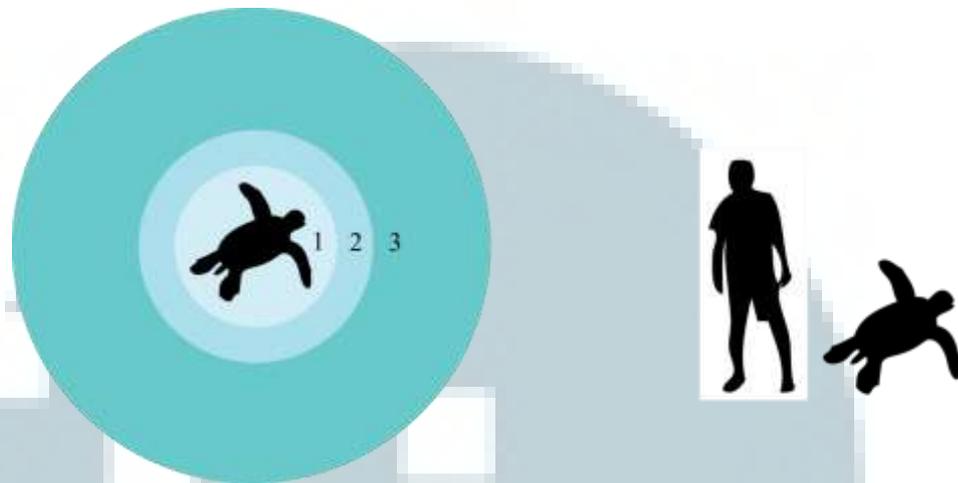
Selain *dilemma*, pemain juga akan dihalangi oleh *enemy* dalam pulau dalam bentuk hewan dan tumbuhan. Setiap hewan dan tumbuhan memiliki sifat yang berbeda – beda. Ada yang agresif, ada juga yang pasif. Ada yang bergerak lambat, ada yang bergerak dengan sangat cepat. Ada yang memiliki kemampuan khusus, ada yang tidak. Berikut adalah detil *enemy* dalam *game* *Indictus*:

1.) *Underling* (Snap Turtle)



Gambar 3.17 Perkembangan Desain untuk Hewan Snap Turtle
Raissa, 2012

Snap turtle merupakan *enemy* yang berbentuk seperti kura – kura. Snap turtle tinggal di daerah yang lembab dan berair. Hewan ini memiliki bobot yang berat dan bergerak dengan lambat. Tapi rahang dari hewan ini sangat kuat dan mampu menjulurkan lidahnya dengan jarak yang jauh. Snap turtle merupakan hewan yang pasif dan tidak akan mengganggu hewan lain kecuali diganggu. Hewan ini biasanya berjalan sendiri atau berkelompok dengan jumlah dua sampai tiga ekor. Memiliki HP sebesar 250 poin, dan menjatuhkan item *raw meat* dan *animal claw*.



Gambar 3.18 Radius Beserta Skala Snap Turtle dengan Karakter

Snap turtle memiliki radius seperti pada gambar diatas. Penjelasan sifat berdasarkan radius adalah sebagai berikut:

- a.) Radius 1 adalah radius dimana karakter ada dalam jarak terdekat dengan snap turtle. Serangan yang akan dilakukan adalah menggigit karakter yang mengakibatkan pengurangan HP karakter sebesar 8 poin.

- b.) Radius 2 adalah radius dimana snap turtle akan mengejar karakter sampai ia berada dalam radius untuk menggigit. Jika selama 5 snap turtle tidak menggigit pemain, maka ia akan melakukan serangan jarak jauh yang mengakibatkan pengurangan HP karakter sebesar 3 poin.
- c.) Radius 3 adalah radius dimana snap turtle akan menyerang dengan serangan jarak jauh yang mengakibatkan pengurangan HP karakter sebesar 3 poin. Snap turtle tidak akan mendekat, tapi jika karakter keluar dari radius 3, maka snap turtle akan berhenti menyerang pemain.

2.) *Underling* (Velocanine)



Gambar 3.19 Perkembangan Desain untuk Hewan Velocanine
Raissa, 2012

Velocanine adalah *enemy* dalam game “Indictus” yang mirip dengan serigala. Velocanine bergerak dengan cepat dan hidup berkelompok antara dua sampai empat ekor. Hewan ini tinggal di hutan – hutan pedalaman pulau dan mampu berlari dengan sangat cepat ketika mengejar mangsanya. Velocanine bersifat agresif dan akan langsung bereaksi ketika ada bahaya yang mendekat.

Memiliki HP sebesar 150 poin dan memiliki kemungkinan untuk menjatuhkan *item animal jaw* dan *animal fur*.



Gambar 3.20 Radius dan Skala Velocanine dengan Karakter

- a.) Radius satu merupakan radius terdekat antara velocanine dengan karakter. Velocanine akan menyerang dengan cara menggigit sampai dengan tiga kali (*combo*). Setiap gigitan yang berhasil mengenai karakter akan mengakibatkan HP berkurang sebesar 3 poin.
- b.) Dalam radius dua, Velocanine akan berusaha mengejar karakter untuk serangan gigitan. Serangan gigitan memiliki 3 hit combo dengan masing-masing gigitan mengakibatkan HP berkurang sebesar 3 poin. Jika dalam jangka waktu tertentu Velocanine tidak berhasil menggigit pemain, maka ia akan melakukan serangan menerkam. Jika serangan ini berhasil mengenai karakter, maka HP karakter akan berkurang sebesar 5 poin.

- c.) Dalam radius tiga, Velocanine akan melakukan serangan menerkam terhadap karakter. Jika karakter terkena serangan ini, maka HP karakter akan berkurang sebesar 5 poin.
- d.) Dalam radius empat, Velocanine akan berusaha mengejar karakter. Jika pemain menyentuh radius tiga, maka Velocanine akan langsung menyerang dengan menerkam. Jika karakter keluar dari radius empat, maka Velocanine tidak akan mengejar pemain lagi.

3.) *Underling* (Venom vespa)



Gambar 3.21 Perkembangan Desain untuk Hewan Venom vespa

Raissa, 2012

Venom vespa merupakan hewan jenis serangga yang senang mengitari pohon – pohon yang tinggi. Hewan ini hidup berkelompok antara empat sampai lima ekor, memiliki sifat pasif dan dapat berbahaya jika diganggu. Venom vespa memiliki racun yang amat mengerikan pada ujung sengatnya yang dapat menyebabkan siapa saja yang terkena sengatnya mengalami rasa sakit yang berkepanjangan. Venom vespa memiliki HP sebesar 100 poin dan memiliki

kemungkinan untuk menjatuhkan item *animal oil*, *animal sting*, dan *animal poison*.



Gambar 3.22 Radius dan Skala Venom vespa dengan Karakter

Venom vespa adalah serangga terbang yang akan menyerang pemain jika dinganggu. Penjelasan radius adalah sebagai berikut.

- a.) Dalam radius satu, venom vespa akan menyerang dengan menghantam karakter dengan badannya. Jika serangan ini berhasil mengenai karakter, maka HP karakter akan berkurang sebesar 3 poin.
- b.) Dalam radius dua, Venom vespa akan menyerang karakter dengan menyengat. Jika serangan ini berhasil mengenai karakter, maka HP karakter akan berkurang sebesar 2 poin. Selain itu, pemain juga akan terkena racun yang terdapat pada sengat Venom vespa. Mengakibatkan pengurangan HP karakter 1 poin setiap 1 detik selama 5 detik.

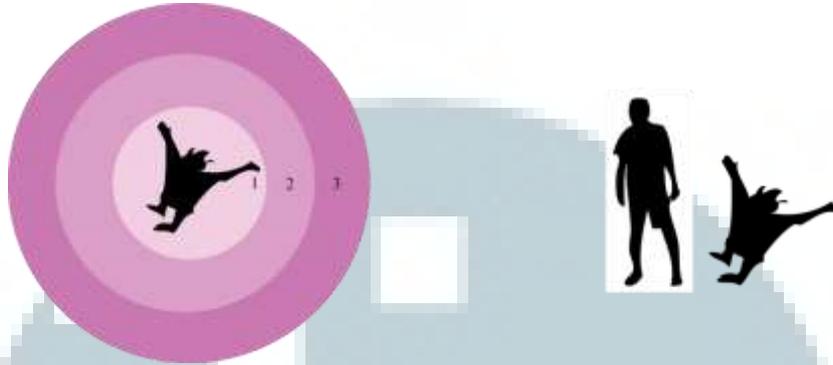
c.) Dalam radius tiga, Venom vespa akan berusaha mengejar karakter sampai ia masuk ke radius dua atau satu. Jika karakter keluar dari radius tiga, maka venom vespa akan berhenti mengejar pemain.

4.) *Underling* (Aero Primate)



Gambar 3.23 Perkembangan Desain untuk Hewan Aero Primate
Raissa, 2012

Aero primate merupakan *enemy* yang lincah dalam *game*. Hewan ini merupakan campuran dari kera dan hewan terbang lain. Aero primate biasanya hidup berkelompok dua atau tiga ekor dalam hutan. Aero primate termasuk hewan yang mudah tertarik dengan sesuatu dan agresif. Hewan ini memiliki HP sebesar 120 poin dan mempunyai kemungkinan untuk menjatuhkan *animal fur*, *animal claw*, dan *raw meat*.



Gambar 3.24 Radius dan Skala Aero primate dengan Karakter

Aero primate merupakan hewan agresif yang berbahaya dan menyerang secara berkelompok. Berikut adalah penjelasan radius Aero primate.

- a.) Pada radius 1 aero primate akan menyerang dengan mencakar karakter. Ketika serangan ini berhasil mengenai karakter, maka HP karakter akan berkurang sebesar 3 poin. Selain itu serangan ini juga memiliki kemungkinan kecil untuk mencuri satu item yang ada dalam inventory karakter. Aero primate yang berhasil mencuri item pemain, jika HP aero primate tersebut berada dibawah 20 persen, maka ia akan lari dari pertarungan. Item karakter akan kembali jika karakter berhasil mengalahkan Aero primate yang mencuri item tersebut.
- b.) Dalam radius 2, Aero primate akan berusaha mengejar karakter dan melakukan serangan mencakar. Serangan cakar mengakibatkan pengurangan HP karakter sebesar 3 poin dan memiliki kemungkinan kecil satu item dalam inventory karakter dicuri.

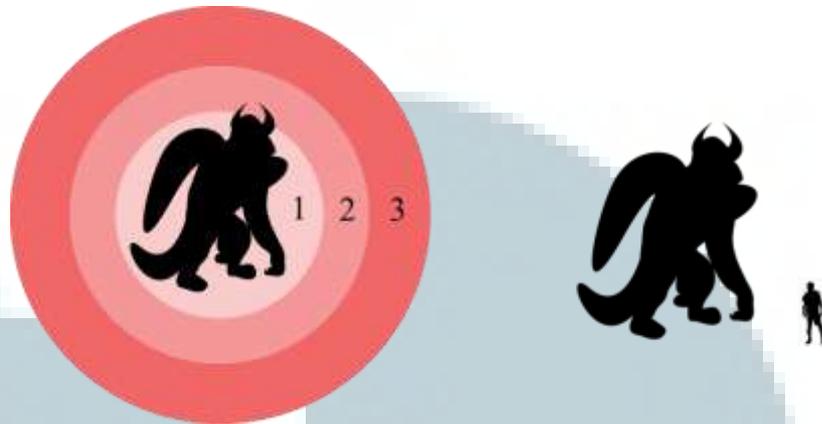
c.) Dalam radius 3, aero primate akan menyerang dengan melempar batu-batuan kecil dan dahan-dahan kepada pemain. Jika serangan ini berhasil mengenai karakter, maka HP karakter akan berkurang sebesar 1 poin.

5.) *Boss* (White God)



Gambar 3.25 Desain Boss untuk *Game* “Indictus”
Raissa, 2012

White god merupakan sebuah enemy fantasi yang merupakan campuran dari gorilla, tyrannosaurus-rex dan burung. White god merupakan *enemy boss* dan berperan sebagai penjaga batu sakral berelemen metal/besi. Enemy ini memiliki tinggi 8 meter dan memiliki goresan – goresan tulisan tradisional asing di seluruh tubuhnya. White god merupakan hewan besar yang gagah dan memiliki HP sebesar 1200 poin. Ketika dikalahkan ia akan menjatuhkan item *golden sun fruit* dan *hard bone*.



Gambar 3.26 Radius dan Skala Boss dengan Karakter

White god akan segera muncul ketika pemain berusaha mengambil batu sakral berelemen besi. White god memiliki sifat agresif dan tidak akan berhenti menyerang sampai ia terbunuh. Penjelasan sifat berdasarkan radius adalah sebagai berikut.

- a.) Radius 1 adalah radius terdekat antara white god dengan karakter. Pada radius ini, white god akan menyerang dengan cara memukul karakter dari atas dengan kedua tangannya. Pukulan ini akan mengakibatkan pengurangan HP karakter sebesar 15 poin.
- b.) Dalam radius 2, white god akan berusaha menghempaskan pemain dengan tangannya. Jika pemain terkena pukulan ini, maka HP karakter akan dikurangi 12 poin dan pemain akan terlempar keluar radius white god.

c.) Dalam radius 3, white god akan memutar badannya dan menyerang dengan ekornya. Serangan ini bersifat memutar dan hanya bisa dihindari jika karakter bergerak keluar radius 3. Serangan ini akan mengakibatkan HP karakter berkurang 10 poin.

d.) Di luar radius 3, white god akan menyerang dengan cara berlari dan menghantam karakter dengan badannya. Jika karakter terkena serangan ini, maka HP karakter akan berkurang 10 poin.

3.5.2.9 Outcome & Conclusion

Outcome dari skenario kedua adalah pemain berhasil mengalahkan penjaga batu elemen pertama. Kemudian *cutscene* akan muncul dimana terlihat karakter utama menemukan catatan sang jurnalis di dekat tempat batu elemen pertama berada. Catatan tersebut menyebutkan bahwa sang jurnalis sudah berhasil mengumpulkan 3 batu elemen, mengindikasikan petualangan yang masih panjang menunggu pemain.

3.5.3 Dramatic Elements

Game Indictus memiliki beberapa elemen dramatis dalam *game*. Elemen – elemen dramatis ini yang kemudian mempengaruhi emosi pemain. Berikut adalah *dramatic elements* dari *game* Indictus.

3.5.3.1 Challenge

Fullerton (2008: 88) mengatakan ada beberapa elemen penting dalam sebuah *challenge* yaitu menuntut skill tertentu dari pemain, juga objektif dan *feedback* yang jelas. Dalam game *Indictus*, *challenge* yang ada adalah:

- 1.) *Challenge* untuk bertahan hidup. Hal ini disebabkan karena objektif utama dari karakter untuk keluar dari pulau tetapi perjalanannya untuk pulang dihalangi oleh hewan – hewan buas. *Goal* dari objektif utama didapatkan secara berurutan melalui catatan sang jurnalis. Sementara *feedback* dari pengumpulan objektif utama ini, jika pemain belum menemukan objektif utama selanjutnya, pemain tidak dapat melanjutkan ke area berikutnya. Area tersebut akan ditutupi oleh kabut sampai pemain berhasil menemukan catatan yang berisi objektif utama berikutnya.
- 2.) *Challenge* untuk mengalahkan hewan buas. Dalam hal ini, pemain membutuhkan *skill*/kemampuan observasi dan reflek. Kemampuan observasi untuk memperhatikan gerak – gerak hewan yang ia lawan, serta serangan apa yang ia lakukan dan kemana arahnya. Dengan observasi juga pemain menjadi lebih kenal dengan hewan yang ia lawan sehingga pemain dapat menyusun strategi, atau dengan senjata atau item apa ia akan melawan hewan tersebut. Selain itu pemain juga butuh skill reflek untuk dapat menghindari serangan dari hewan tersebut, juga untuk melakukan serangan – serangan kepada hewan tersebut. Ketika pemain melawan hewan buas, goal pemain adalah

untuk menang atau kabur dari hewan itu. Tetapi goal kabur tidak berlaku untuk beberapa hewan yang diletakkan secara khusus supaya pemain wajib mengalahkannya. *Feedback* dari challenge ini, jika pemain berhasil mengalahkan hewan, maka ia akan mendapatkan *item* berdasarkan persentase yang ada. Jika ia kabur atau kalah melawan hewan tersebut, maka ia tidak akan mendapat apa – apa.

3.) *Challenge* dalam manajemen *resources*. *Resources* dan *item* dalam game *Indictus* bersifat terbatas. *Item – item* dari tumbuhan dapat ditemukan tersebar di area *game*, sementara *item – item* dari hewan dapat didapatkan dengan membunuh hewan tersebut tetapi *item* didapatkan dengan persentase tertentu. *Challenge* berada pada kemampuan player untuk menggunakan dan mengkombinasikan item yang dapat membantunya melanjutkan petualangannya.

3. 5. 3. 2 *Story*

Game *Indictus* bercerita tentang petualangan seorang ilmuwan yang terjebak dalam sebuah pulau asing karena kecelakaan kapal udara yang ia tumpangi tersedot ke dalam pusaran air. Tetapi pulau tersebut juga memiliki cerita yang lain. Semua cerita, petunjuk diungkap oleh catatan sang jurnalis. Sang jurnalis adalah seseorang yang dahulu juga pernah terdampar ke pulau *Indictus*. Ia kemudian menuliskan setiap pengalaman yang ia alami di dalam sebuah buku catatan, tetapi sayang sekali setiap lembar dari catatan tersebut tersebar di pulau *Indictus*. Berikut adalah detil catatan sang jurnalis.

Tabel 3.7 Tabel Catatan Sang Jurnalis

Catatan No.	Poin Isi	Hasil bagi pemain
2.	* Deskripsi hewan baru yang ia temukan * Menjelaskan mengenai trap yang ia buat	* <i>Leg trap Recipe</i>
5.	* Informasi mengenai tumbuh-tumbuhan * Informasi mengenai potion baru	* <i>Fire bomb recipe</i>
7.	* Sang jurnalis sudah sampai di kuil * Kuil memiliki portal untuk pulang * Cara membuka portal	* Peta kuil <i>New Objectives:</i> * 5 Elemen, 1 Portal
8.	* Menjelaskan mengenai geologis pulau * Menjelaskan mengenai trap tipe baru	* <i>Fire trap recipe</i> (terbagi menjadi 3 bagian)
9.	* Geologis baru * Menjelaskan mengenai peta bagian 2	* Peta pulau bagian 2
10.	* Menjelaskan mengenai medium health pot	* <i>Medium health potion recipe</i>
11.	* Sang jurnalis suka mendengar suara binatang aneh kalau malam. * Petunjuk keberadaan dan ciri-ciri sang hewan	<i>Mini Objectives:</i> * Penghuni Malam
12.	* Sang jurnalis baru saja mendapat 1 batu elemen pembuka portal * Batu elemen tersebut memiliki penjaga	<i>New Objectives:</i> * Sang Penjaga Batu
13.	* Sang jurnalis menjelaskan sebuah tempat dimana ia menyimpan barangnya * Menjelaskan mengenai hewan yang ia temui	<i>Mini Objective:</i> * Ranselku, barangku
14.	* Menjelaskan mengenai monster * Menjelaskan mengenai bomb	* <i>Stun bomb recipe</i>
20.	* Menceritakan mengenai batu elemen yang ia dapatkan * Menceritakan mengenai petualangannya	* <i>Cutscene ending</i> skenario 2



Gambar 3.28 Karakter Utama *Game Indictus*
Raissa, 2012

Ia juga mempunyai seorang kekasih di kota lain. Kekasih karakter utama adalah seorang wanita yang sedikit lebih muda dari karakter utama dan memiliki pekerjaan seorang wartawan. Karakter utama berkomunikasi dengan kekasihnya dengan menggunakan surat.

Ketika terdampar di pulau dan menemukan catatan sang jurnalis, ia kemudian sadar bahwa pulau tersebut tidak dihuni oleh manusia. Ia kemudian mencari jalan keluar dari pulau itu untuk pulang ke kotanya juga untuk kembali kepada kekasihnya.

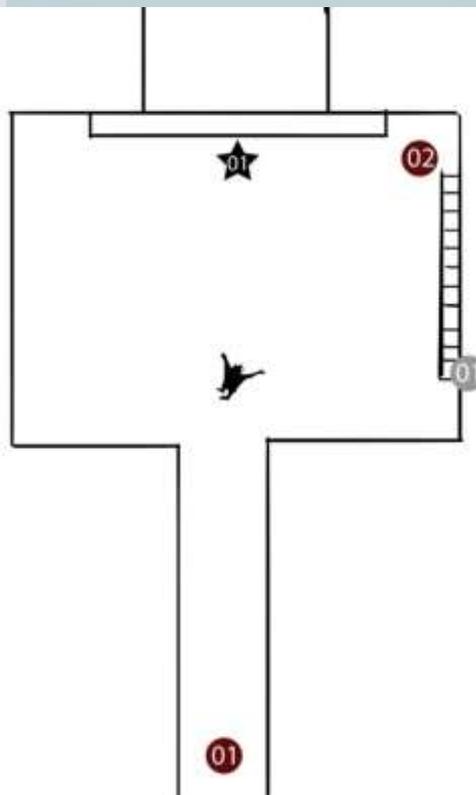
3.5.3.4 *World Building*

Sistem *game* siang dan malam Indictus memberikan dimensi yang lebih dalam *gameplay game* Indictus. Hal ini memungkinkan *stage game* Indictus menjadi lebih kaya. Hal ini berkaitan dengan erat dengan *lighting game*, aktivitas hewan dan aktivitas tumbuhan dalam pulau Indictus

- 1.) Siang hari akan diterangi oleh sinar matahari yang didominasi warna putih, dengan kombinasi cahaya kuning, hijau, dan merah. Sementara malam hari akan diterangi oleh sinar bulan yang didominasi oleh warna biru muda dan hitam, dengan kombinasi warna ungu, kuning, dan hijau. Penggunaan kombinasi warna ini juga bertujuan untuk memberikan efek fantasi dalam *game* Indictus.
- 2.) Tumbuhan – tumbuhan dalam pulau Indictus akan bereaksi dengan sistem siang dan malam. Ada beberapa tumbuhan yang mekar pada pagi hari, sementara menguncup pada sore hari. Sementara ada tumbuhan yang akan melipat pada pagi hari, dan akan membuka dan bersinar pada malam hari. Kosmetik ini akan memberikan efek kehidupan pada *stage* Indictus dan akan membuat pemain percaya bahwa mereka benar – benar ada dalam pulau Indictus.
- 3.) Hewan – hewan dalam pulau Indictus juga akan bereaksi terhadap sistem siang dan malam. Beberapa hewan akan berkurang jumlahnya pada waktu malam, sementara beberapa hewan akan bertambah. Hal ini akan memberikan informasi aktivitas hewan – hewan dalam pulau Indictus kepada pemain. Selain itu membuat pulau Indictus menjadi lebih hidup.

3.5.4 Gameplay

Gameplay merupakan proses bermain *game* dan pengalaman yang pemain rasakan ketika *game* itu dimainkan. Penjelasan mengenai *gameplay* akan dibantu dengan beberapa poin. Poin bulat merah menandakan jalan yang harus ditempuh oleh pemain. Poin bulat abu – abu merupakan poin perpindahan pada minimap untuk penjelasan *gameplay*. Poin bintang merupakan lokasi item dan reward bagi pemain. Poin kertas merupakan catatan sang jurnalis. Nomor catatan ditandai dengan angka pada poin kertas. Poin monster berbentuk monyet, serigala, ngengat, kura – kura dan *boss* menandakan adanya *enemy* dengan jenis sesuai dengan bentuk poin. Berikut adalah penjelasan desain *gameplay game* *Indictus*.



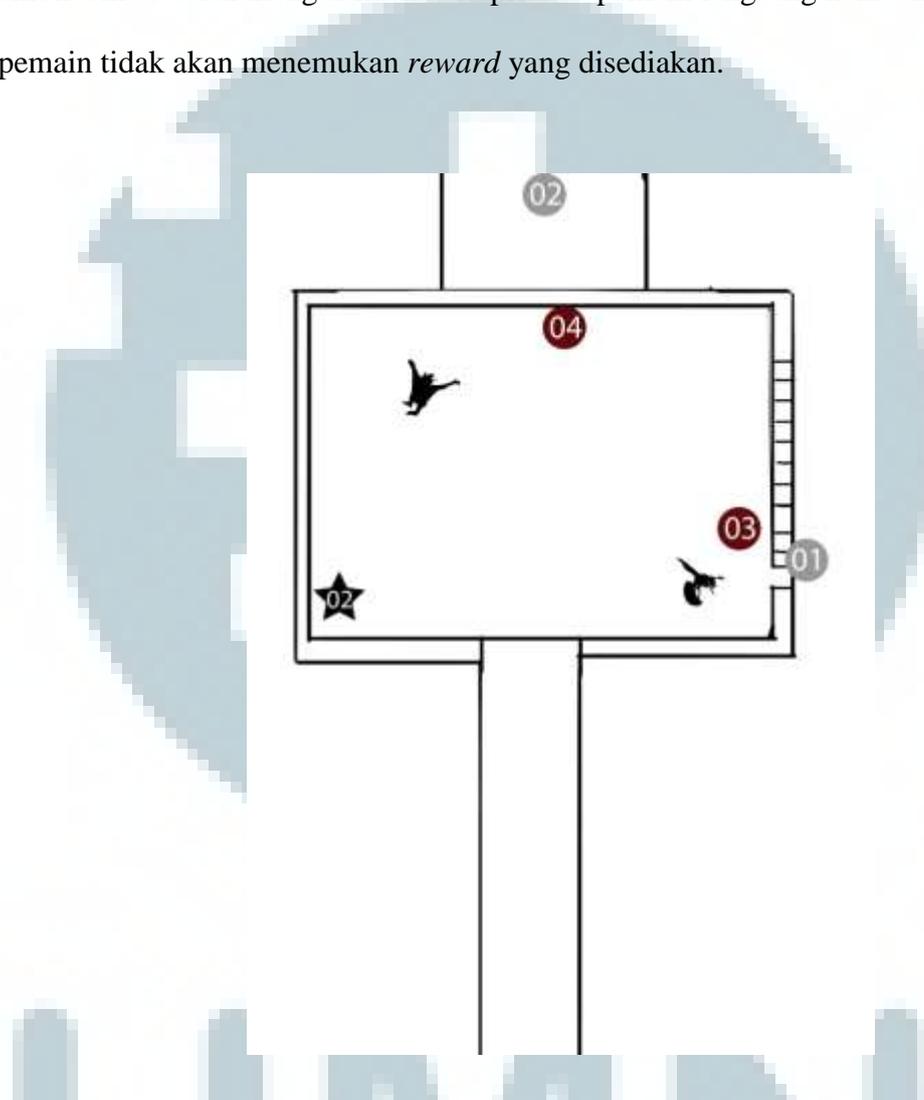
Gambar 3.29 Peta Penjelasan *Gameplay* Kuil Depan

Poin merah nomor 1 merupakan awal dari skenario 2, dimana pemain baru saja menemukan kuil yang dimaksud oleh sang jurnalis dalam catatan sebelumnya. Objektif pemain dari catatan sebelumnya adalah untuk menemukan kuil dan mencari petunjuk untuk keluar dari pulau tersebut di kuil itu. Kuil tepat berada di dalam dan tengah – tengah gunung membuat pemain akan mengagumi keindahan dari kuil tersebut. Kemudian lorong terbuka yang lurus membuat pemain secara otomatis mengikuti path lurus sambil terus mengagumi *environment* sekitar kuil. Sampai pada akhirnya ia sampai pada akhir lorong dimana ia akan dihadang oleh sekelompok *aero primate*.

Penempatan *aero primate* pada ujung lorong memiliki dua tujuan. Yang pertama, untuk membuat pemain tetap waspada setelah menikmati keindahan suasana kuil. Yang kedua, adalah karena *aero primate* bisa menjadi salah satu *enemy* paling menyebalkan bagi pemain. Hal ini karena kemampuan *aero primate* yang bisa saja mengambil salah satu item dari pemain saat menyerang. Tujuan penempatan *aero primate* di ujung lorong tanpa hewan lain adalah supaya pemain bisa berlatih untuk mengenal sifat dan strategi untuk mengalahkan *aero primate*, juga melatih skill observasi dan reflek dari pemain. Setelah pemain mengalahkan *aero primate*, pemain akan melanjutkan perjalanannya.

Ada dua tujuan pemain berjalan setelah mengalahkan *aero primate*, yaitu ke arah depan dan ke arah samping. Jika pemain pergi ke arah depan, ia akan mendapati bahwa jalan menuju bagian kuil selanjutnya tertutup dan harus mencari jalan lain. Ia kemudian menerima *reward* dari informasi tersebut yaitu *small potion* dan *animal poison*.

Setelah mengetahui ia tidak dapat melewati jalan depan, maka pemain akan mulai mencari jalan lain yaitu tangga di sebelah kanan yang secara otomatis akan ia ambil. Jika setelah mengalahkan aero primate pemain langsung naik tangga, maka pemain tidak akan menemukan *reward* yang disediakan.



Gambar 3.30 Peta Penjelasan *Gameplay* Kuil Depan Lantai 2

Setelah pemain menaiki tangga kuil, pemain akan sampai pada lantai 2 kuil yang merupakan ruang terbuka kuil. Begitu sampai pada lantai 2, pemain akan menemukan enemy baru yaitu venom vespa. Pemain secara reflek akan melakukan gerakan – gerakan mundur untuk mengantisipasi serangan dari venom

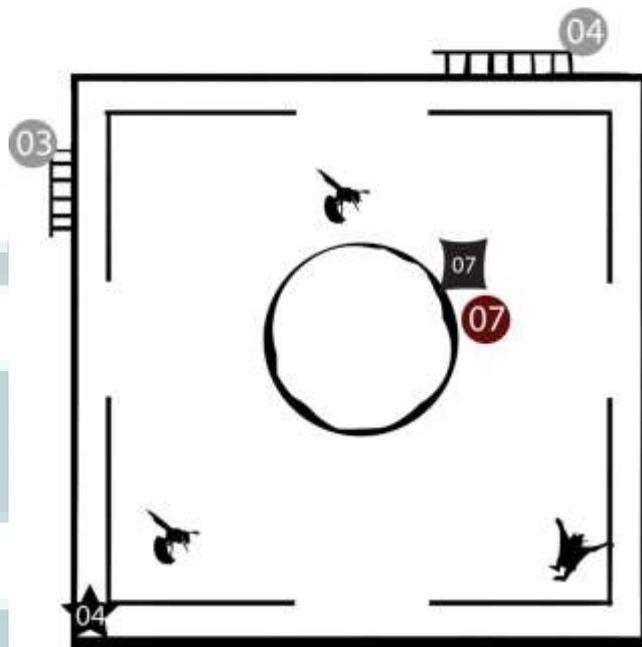
vespa, tetapi ia akan segera mengetahui bahwa hewan tersebut tidak menyerang pemain dan kemudian mengambil keputusan bahwa hewan ini tidak akan menyerang jika tidak diserang. Pemain kemudian memiliki dua pilihan yaitu untuk menyerang venom vespa atau membiarkannya saja.

Kecenderungan aksi bisa ditentukan melalui sifat pemain. Jika pemain memiliki sifat pemberani dan senang bereksperimen, maka pemain cenderung akan segera menyerang venom vespa untuk mengobservasi secara langsung sifat yang dimiliki oleh venom vespa. Tetapi jika pemain memiliki sifat berhati – hati, maka pemain cenderung akan menghindari menyerang venom vespa dan tidak mengambil resiko kehilangan HP. Jika pemain menyerang dan berhasil membunuh venom vespa, maka pemain akan mendapatkan *reward* berupa *item drop* dari venom vespa yang ditentukan oleh persentase. Sementara jika pemain tidak menyerang venom vespa, maka pemain tidak akan mendapatkan apa – apa.

Setelah event dengan venom vespa, pemain akan melanjutkan perjalanannya. *Path* yang bisa diambil yaitu ke samping atau ke depan. Jika pemain mampu mengingat arah jalan yang tertutup pada lantai satu kuil dan tidak ingin menghabiskan waktu mengeksplorasi lantai dua kuil, maka pemain akan segera pergi ke arah depan. Jika pemain mengeksplorasi kuil terlebih dahulu dan mengambil path samping, maka pemain mendapatkan *reward* dari eksplorasi berupa animal fur. Setelah itu pemain akan mengambil *path* depan untuk melanjutkan perjalanannya. Tetapi *path* depan akan dihalangi oleh aero primate, yang juga akan menjadi objek latihan pemain yang kedua untuk lebih mengenal gerakan aero primate. Setelah pemain mengalahkan enemy tersebut, maka pemain akan melanjutkan

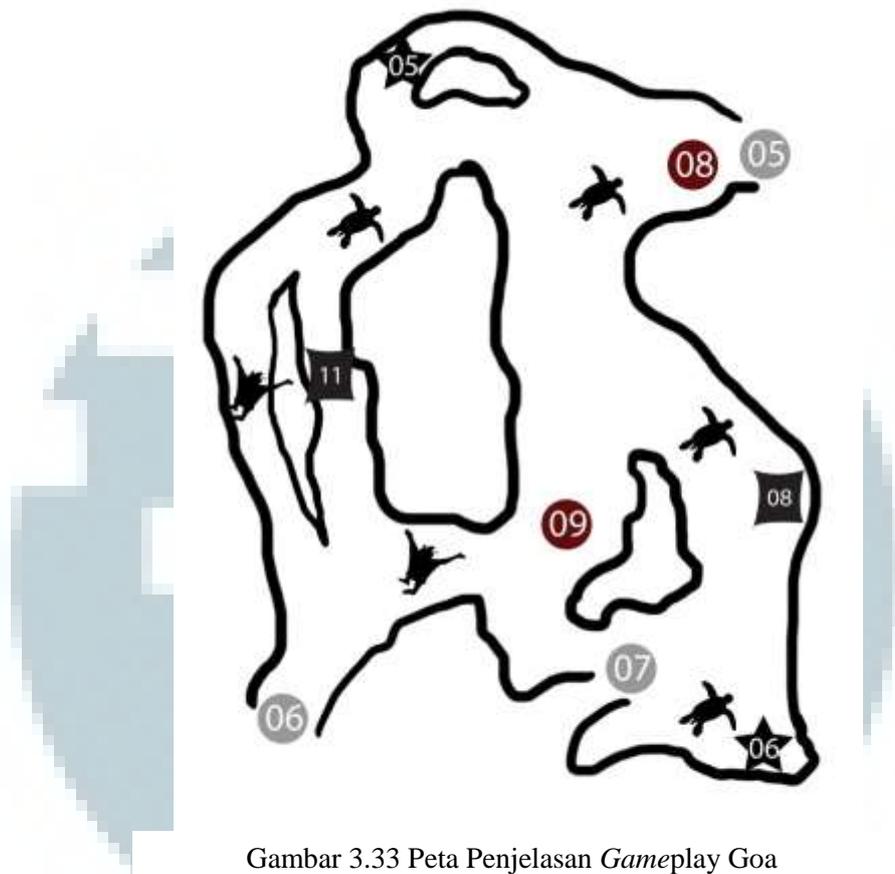
pemain akan mengetahui bahwa *enemy* tersebut memiliki serangan combo yang mematikan dan sifat *velocanine* yang cepat membuat pemain sulit lari dari pertarungan. *Item reward* dari *velocanine* akan didapatkan dengan persentase yang sudah ditentukan.

Setelah mengalahkan *velocanine*, pemain dapat mengeksplorasi kuil utama sambil mencari petunjuk, dalam hal ini catatan sang jurnalis nomor 7. Dengan eksplorasi yang dilakukan, pemain dapat menemukan beberapa hal seperti menghadapi *aero primate*, menemukan catatan nomor 8 yang berisi objektif sampingan dalam membuat *fire trap* yang dapat membantu pemain, atau *small pain bomb* dan *tar* pada icon bintang nomor 3. Tetapi setelah menjelajahi lantai 1 kuil utama, pemain akan mendapati bahwa ia tidak menemukan catatan tersebut. Ia juga tidak bisa pergi ke path kuil yang lain karena *path* kanan dan *path depan* tertutup oleh sulur pohon yang besar. Sementara jika pemain mengambil path kiri, karakter akan melakukan monolog mengindikasikan bahwa ada petunjuk yang harus ia temukan terlebih dahulu. Setelah itu pemain akan mencari jalan lain yang dapat membawanya ke atas kuil utama. Insting ini didapatkan dari pengalaman pemain melewati kuil pertama. Lantai 2 kuil utama dapat diakses dengan tangga pada poin abu – abu nomor 03 dan 04.



Gambar 3.32Peta Penjelasan *Gameplay* Kuil Utama Lantai 2

Setelah pemain naik ke lantai 2 kuil utama, secara otomatis pemain akan mengeksplorasi lantai 2 kuil untuk mencari petunjuk. Berdasarkan path yang pemain ambil, pemain dapat berhadapan dengan aero primate, venom vespa, menemukan small pain bomb dan tar pada poin bintang nomor 4 atau menemukan catatan jurnalis nomor 7 di dekat portal yang berada di tengah – tengah kuil. Pilihan *path* apapun yang pemain ambil, dan apakah pemain akan mengalahkan semua hewan, jika pemain sudah menemukan catatan nomor 7, pemain akan mendapatkan sebuah objektif baru. Objektif yang menyebutkan bahwa pemain harus mengumpulkan 5 batu elemen untuk bisa mengaktifkan portal. Setelah pemain mendapatkan objektif tersebut, pemain dapat kembali ke lantai 1 kuil dan jalan keluar nomor 05 akan terbuka untuk pemain.

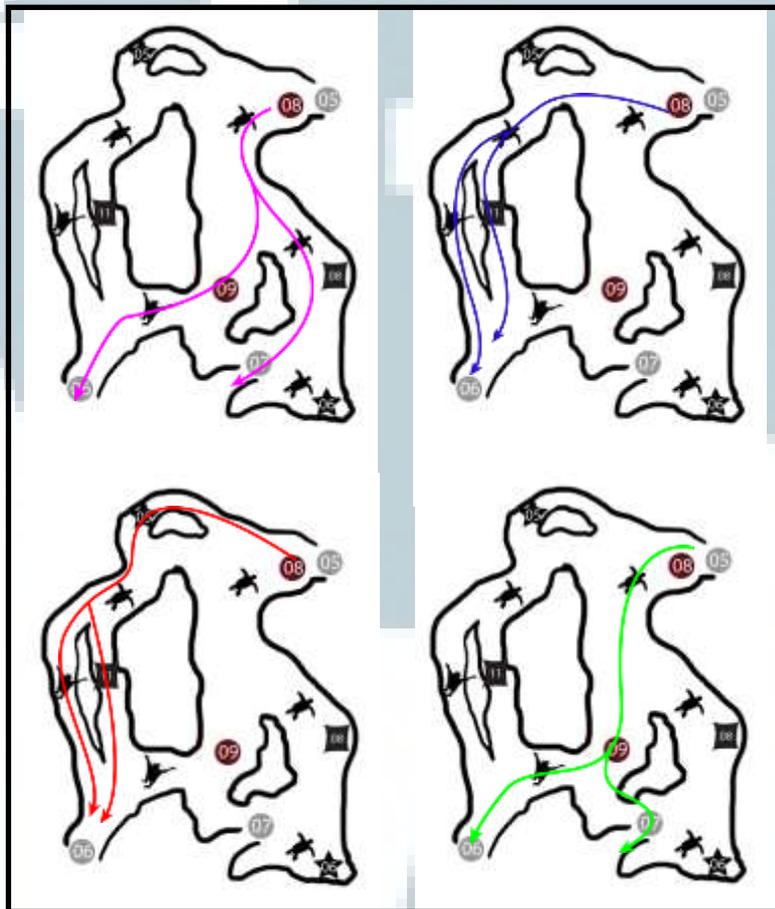


Gambar 3.33 Peta Penjelasan *Gameplay* Goa

Setelah pemain melewati area kuil, pemain akan masuk ke dalam area goa. Area ini merupakan area gelap yang diterangi oleh bebatuan yang menyala dan hewan snap turtle. Area ini berbentuk seperti labirin sederhana dan memberikan pemain lebih banyak pilihan path. Tetapi ketika pemain masuk ke dalam goa, pemain akan berhadapan dengan enemy snap turtle. Pemain akan segera mengetahui bahwa hewan tersebut bersifat pasif karena ia tidak menyerang pemain. Tetapi pemain diberi pilihan untuk mengetahui sifat *enemy* snap turtle jika pemain menyerangnya. *Reward* berupa *drop item* berdasarkan persentase akan diberikan kepada pemain jika pemain berhasil mengalahkan snap turtle. Tetapi jika pemain

mengambil keputusan untuk tidak melawan snap turtle, maka pemain tidak akan mendapatkan apa – apa.

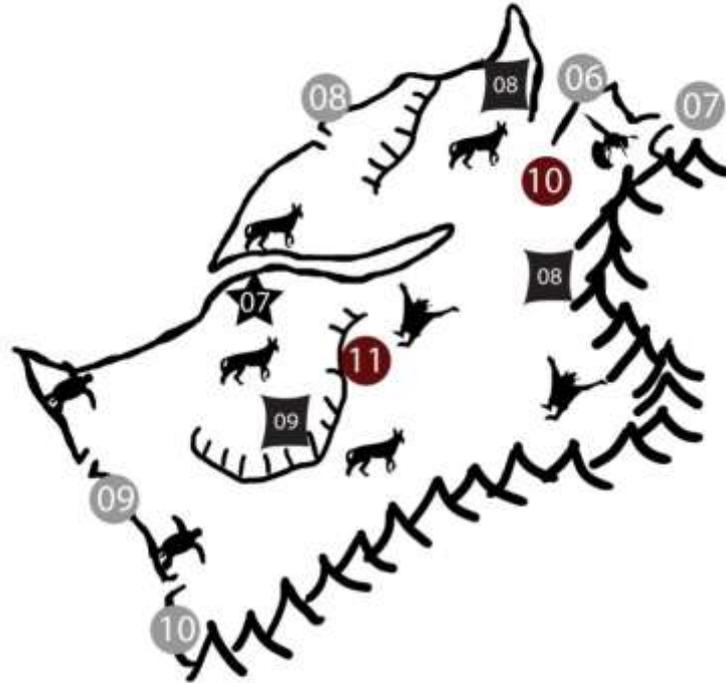
Pathing pada area goa sedikit lebih rumit karena pemain diberikan kebebasan lebih daripada area kuil. Pada area ini, pemain belajar mengeksplorasi area dengan cabang *pathing* yang lebih banyak.



Gambar 3.34 Peta Penjelasan *Gameplay Pathing* Goa

Gambar 3.33 menunjukkan beberapa *pathing* 1 jalan yang bisa diambil oleh pemain jika pemain ingin langsung keluar dari area goa. Pemain hanya mendapatkan 1 atau 2 *reward* berdasarkan *path* yang diambil. *Reward* yang ada seperti *fire bomb* pada poin bintang nomor 5, *animal poison* dan *animal oil* pada poin bintang nomor 6, catatan jurnalis nomor 11 yang memberikan objektif sampingan hewan malam, atau catatan jurnalis nomor 8 yang memberikan potongan resep *fire trap*. Pemain dapat mendapatkan semua *reward* ini jika ia menjelajahi setiap sudut area goa. Hal ini tidak begitu menyulitkan pemain karena desain area goa yang tidak terlalu rumit juga area ini tidak dihuni oleh hewan – hewan agresif yang memberikan pemain rasa aman dalam mengeksplorasi area goa. Tetapi area goa memiliki 2 jalan keluar. Pemain bebas memilih jalan keluar yang diberikan.

UMMN



Gambar 3.35 Peta Penjelasan *Gameplay* Lembah

Setelah menyelesaikan area goa, pemain akan keluar ke area lembah berdasarkan jalan keluar yang mereka pilih. Area goa merupakan area *outdoor* yang lapang dan dipengaruhi oleh sistem siang dan malam. Kecenderungan pemain akan melakukan aktivitas observasi area lebih banyak pada siang hari, sementara pada malam hari pemain akan mencoba menemukan path 1 arah langsung menuju ke area berikutnya.

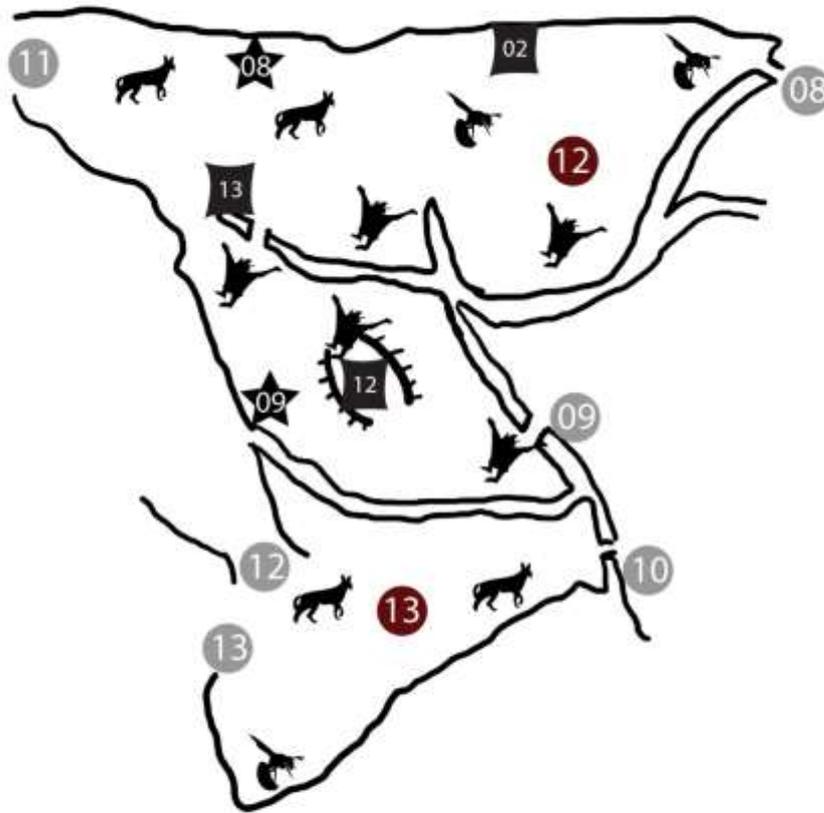
Jika pemain keluar lewat poin abu – abu nomor 6, maka tidak lama kemudian pemain akan menghadapi enemy velocanine. Setelah pemain mengalahkan *enemy* ini, pemain dapat memilih untuk mengambil *path* ke samping atau ke bawah. Tetapi jika pemain cukup jeli melihat area janggal yang ada di atas pemain dan memutuskan untuk memeriksa area tersebut, pemain akan diberikan *reward* berupa catatan jurnalis nomor 8 yang merupakan potongan resep *fire trap*.

Setelah itu, jika pemain mengambil *path* samping, maka pemain akan dapat langsung masuk ke area selanjutnya. Sementara jika pemain mengambil *path* bawah, maka pemain akan diberikan *reward* catatan jurnalis nomor 8. Jika pemain telah melengkapi catatan nomor 8 maka pemain sudah dapat membuat *fire trap* dari menu yang ditentukan. Menemukan catatan ini akan sangat mendorong pemain untuk mengeksplorasi bagian bawah area lembah karena pemain menjadi yakin akan ada lebih banyak *reward* jika ia mengambil *path* bawah. Selain itu jika resep *fire trap* sudah dilengkapi akan memberikan pemain merasakan peningkatan kekuatan sehingga ia mampu mengalahkan hewan buas yang menyerangnya. Hal ini akan membuat pola serang pemain menjadi berbeda karena ia mempunyai sebuah *arsenal* baru dalam permainannya.

Setelah mengambil *path* bawah, pemain akan diberikan pilihan 2 *path* lagi. *Path* tengah yang akan dihalangi oleh aero primate sementara *path* bawah yang akan dihalangi oleh velocanine. Penempatan enemy primate dan velocanine yang berbeda, juga bentuk *path* tengah yang agak berbukit bertujuan untuk memberikan petunjuk bagi pemain bahwa *path* tengah memiliki rahasia dan *reward*. Jika pemain berhasil menangkap petunjuk ini dan bersedia mengambil resiko melawan

aero primate, maka pemain akan masuk ke area tengah dan mendapatkan *reward raw meat* dan *animal oil*. Kemudian paman diminta untuk mengalahkan sekelompok velocanine yang menjaga daerah tersebut. Jika pemain berhasil mengalahkan kelompok hewan tersebut, pemain akan diberikan *reward* peta bagian 2 yaitu peta untuk skenario 2 yang akan sangat membantu pemain dalam pilihan *pathing* dalam eksplorasinya. Hal ini juga akan memberikan rasa aman juga kekuatan bagi pemain karena ia dapat melakukan pilihan *pathing* dengan lebih leluasa berdasarkan *map* yang ia punya.

UMMN



Gambar 3.36 Peta Penjelasan *Gameplay* Hutan

Setelah pemain melewati area lembah, pemain akan masuk ke dalam area hutan. Area ini dipenuhi oleh tumbuhan – tumbuhan raksaksa yang membuat sinar matahari sulit masuk ke area ini, menimbulkan atmosfer tertutup dan terisolasi. Jika pada pemain keluar dari poin abu – abu nomor 8 dari lembah, maka dalam perjalanannya pemain akan menemukan resep leg trap dalam catatan nomor 2.

Jika pemain mengikuti *path* ke samping, maka pemain akan berhadapan dengan 2 kelompok velocanine. Penempatan hewan ini adalah untuk memberikan petunjuk penyelesaian objektif sampingan hewan malam. Jika pemain jeli membaca catatan jurnalis nomor 11 dan mengenali tempat tersebut, maka pemain akan menunggu malam tiba supaya hewan malam tersebut keluar. Ketika waktu dan tempat sudah tepat seperti yang dijelaskan dalam catatan, hewan malam akan tiba yaitu velocanine *alpha*, seekor velocanine dengan ukuran yang lebih besar dan berwarna putih. Ia akan menyerang dengan beberapa velocanine lainnya. Desain pertarungan malam dengan mini boss ini akan memberikan pengalaman tersendiri bagi pemain dikarenakan ini merupakan mini boss yang pertama yang dilawan oleh pemain. Selain itu sifat velocanine yang cepat membuat pemain berkonsentrasi lebih dan membuat pertarungan lebih intens. Setelah pemain berhasil mengalahkan velocanine *alpha*, pemain akan mendapatkan *reward hard bone, animal jaw, dan blue mushroom*. Reward yang cukup signifikan membantu dalam perjalanan pemain akan memberikan rasa puas dan hebat setelah pemain mengalahkan velocanine *alpha*.

Setelah itu pemain akan berhadapan dengan 2 pilihan *path* yaitu ke samping atau ke bawah. *Path* ke samping akan membawa pemain masuk ke area bukit, sementara *path* ke bawah akan membawa pemain masuk ke area hutan yang lain. Mengambil *path* ke bawah akan memberikan pemain *reward* catatan jurnalis nomor 13 yang berisi objektif sampingan yang memberikan petunjuk kepada pemain mengenai tas sang jurnalis yang dicuri oleh sekelompok hewan.

Menemukan tas itu dapat membantu pemain memperlengkapi diri dalam petualangan.

Setelah itu pemain akan masuk ke dalam area hutan bagian tengah. Dalam area ini, pemain diberi pilihan *path* untuk naik ke tengah - tengah bukit yang dijaga oleh primate atau lewat jalan bawah yang sepertinya lebih aman. Kondisi ini bertujuan untuk memberikan petunjuk bagi pemain bahwa ada rahasia yang dijaga oleh primate di bukit. Jika pemain memutuskan untuk mengambil jalan bawah, maka pemain akan mendapatkan *reward blue mushroom*. Jika pemain memutuskan mengalahkan primate dan memeriksa rahasia yang ada, maka pemain akan diberi *reward* catatan jurnalis nomor 12 yang berisi objektif utama mengenai penjaga batu elemen. Catatan ini sangat dibutuhkan oleh pemain karena jika pemain belum menemukan catatan ini, maka pemain tidak dapat masuk ke dalam area rawa yang diakses melalui poin abu – abu nomor 12.

Area hutan bawah hanya bisa diakses melalui poin abu – abu 10 dari area lembah atau poin abu – abu 13 dari area bukit. Area rawa hanya bisa diakses lewat area hutan bawah melalui poin abu – abu 12. Tetapi jika pemain belum mendapatkan catatan sang jurnalis nomor 12, maka pemain tidak dapat mengakses area ini. Area yang tidak bisa dilewati akan ditutupi dengan kabut, dan jika pemain berusaha mengakses area tersebut, karakter akan melakukan monolog bahwa ada sesuatu yang perlu ia temukan terlebih dahulu.

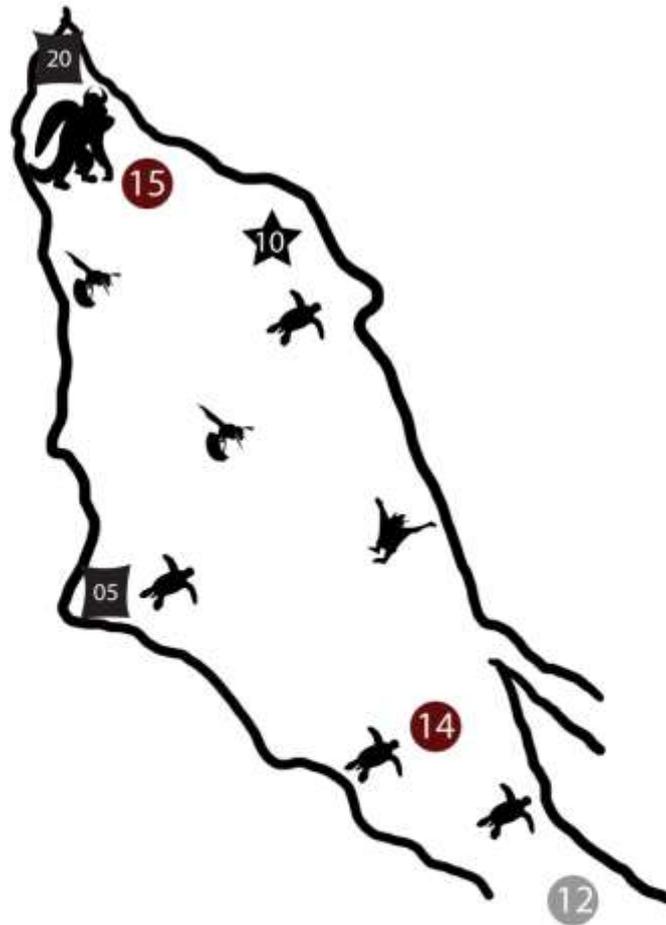


Gambar 3.37 Peta Penjelasan *Gameplay* Bukit

Area bukit adalah sebuah area dengan pemandangan pantai pada setiap ujungnya. Area ini akan menjadi area yang menyejukkan pemain tetapi tetap diisi oleh hewan – hewan yang cukup berbahaya. *Pathing* pada area ini tidak rumit dan cenderung linear.

Jika pemain keluar dari poin nomor 11, maka pemain akan mendapatkan catatan sang jurnalis nomor 10 yang berisi resep *medium health potion*. Setelah itu jika pemain terus menelusuri jalan, pemain akan menemukan sebuah area yang dijaga oleh aero primate pada poin bintang nomor 11. Jika pemain berhasil mengalahkan kelompok hewan ini, pemain akan menyelesaikan objektif sampingan dari catatan jurnalis nomor 13 mengenai tas sang jurnalis. *Reward* yang didapatkan pemain berupa *low health potion* dan *medium pain bomb*.

The logo for UMMN (Universitas Muhammadiyah Malang) is displayed in a light blue, pixelated font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally.



Gambar 3.38 Peta Penjelasan *Gameplay* Rawa

Area rawa merupakan area terakhir dalam skenario 2. Area yang basah ini ditutupi oleh tumbuhan – tumbuhan rawa yang tinggi dan dihuni oleh snap turtle dan venom vespa. *Pathing* dalam area ini sangat linear tetapi pemain dapat menjelajahi setiap sudut area untuk *reward* yang disediakan. Jika pemain berhasil menemukan catatan sang jurnalis nomor 05 maka pemain dapat membuat *fire bomb* melalui menu yang ditentukan. Jika pemain menemukan poin bintang nomor 10, maka pemain mendapatkan *reward red fruit* dan *yellow fruit*.

Area ini memiliki desain yang membuat pemain dapat mempersiapkan diri sebelum melawan penjaga batu pertama. Hewan – hewan tidak agresif agar pemain memiliki pilihan untuk melawan hewan itu atau tidak, dengan tujuan mendapatkan material untuk bersiap – siap melawan penjaga batu pertama.

Setelah itu, pemain dapat melanjutkan perjalanannya menuju ujung rawa untuk mengambil batu elemen pertama. Ketika pemain mendekati batu elemen pertama, kemudian akan muncul *cutscene* yang menunjukkan munculnya white god, penjaga batu elemen pertama. White god kemudian akan muncul dari belakang tumbuhan – tumbuhan rawa menghantam setiap tumbuhan tersebut, kemudian memukul pemain dengan ekornya sampai pemain terlempar jauh dari batu elemen. White god kemudian memukul – mukul tanah rawa dan bersiap untuk menerjang pemain.

White god memiliki tubuh yang besar juga sayap untuk memberikan rasa megah dan membedakan hewan tersebut dengan hewan – hewan lain. Ketika pemain melihat white god, maka pemain akan segera tahu bahwa ini bukan hewan dan pertarungan biasa. Perlu perhatian, observasi dan hati – hati yang lebih untuk dapat mengalahkan hewan ini. Walaupun bertubuh besar, white god cukup cepat dalam melakukan setiap serangan. Hal ini membuat pemain tidak bisa meremehkan white god dan diminta untuk melakukan aksi – aksi menghindar untuk menghindari serangan white god, sekaligus menunggu saat yang tepat untuk menyerang. Kondisi ini akan menimbulkan ketegangan bagi pemain layaknya melawan sesuatu yang sulit untuk dikalahkan.

Tetapi setelah dikalahkan, white god kemudian akan jatuh dan memberikan *reward hard bone* dan *golden sun fruit*. Reward ini akan memberikan rasa kuat dan puas yang besar karena efek *golden sun fruit* yaitu meningkatkan maksimal HP pemain sebesar 10 poin, sehingga pemain dapat menerima lebih banyak serangan sebelum mati dan kemudian kalah dalam *game Indictus*.

Setelah white god dikalahkan, *cutscene* akan muncul menceritakan pemain mendekati batu elemen pertama, memegangnya, memperhatikannya, dan kemudian menyimpan batu tersebut di dalam tasnya. Kemudian ia melihat sebuah catatan sang jurnalis. Catatan tersebut bernomor 20 dan dengan narasi menceritakan bahwa sang jurnalis sudah mendapatkan batu elemen yang ketiga. Ia berkata bahwa petualangan memang tidak mudah, tetapi ia tetap baik – baik saja dan ia siap untuk mencari batu elemen berikutnya dan pulang.

Cutscene tersebut mengakhiri skenario kedua dari *game Indictus*. Dalam skenario ini, pemain sudah belajar banyak hal mengenai pengenalan hewan, *item*, *pathing*, pengumpulan catatan, juga melawan *boss*. *Cutscene* tersebut ditujukan untuk menyampaikan informasi bahwa memang sebuah petualangan yang tidak mudah, tetapi juga memberikan motivasi bagi pemain untuk terus melanjutkan petualangan menuju skenario berikutnya. Hal ini membuat pemain bersemangat untuk mengejar sang jurnalis, mengungkap rahasia – rahasia dalam pulau *Indictus*, menghadapi *enemy* baru, dan juga melanjutkan cerita dari *game Indictus*.

Area bulat berwarna biru dan merah menandakan area yang diakses jika objektif utama sudah ditemukan. Ditandai dengan tanda panah merah satu arah yang berarti pemain harus memenuhi syarat terlebih dahulu untuk masuk ke area tersebut. Tetapi jika objektif utama sudah ditemukan, pemain bisa mengakses area tersebut dengan bebas. Ditandai dengan tanda panah 2 arah yang berarti area tersebut bebas diakses. Area berwarna biru merupakan area yang dengan bebas bisa diakses tanpa harus menemukan objektif utama.

3.6 Pasca Produksi

Pada proses pasca produksi. Penulis membuat aplikasi desain *gameplay game* Indictus menjadi sebuah *game guide*. Bahasa pada *game guide* disesuaikan supaya lebih mudah dibaca. Secara garis besar, isi dari *game guide* adalah penjelasan elemen dalam *game* Indictus seperti area, karakter, item, monster, dan lain – lain. Selain itu, *game guide* juga berisi informasi lain yang dapat membantu pemain seperti resep kombinasi item, strategi mengalahkan monster, dan *walkthrough* game.



Gambar 3.40 Desain Halaman *Gameguide*