

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN *GAME*
BERBASIS CERITA
“INSOMNIAC STORY”**



Emanuel Trisnajati
NIM 1400084033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

Penciptaan *Game* Berbasis Cerita “Insomniac Story”

Emanuel Trisnajati

Mahasiswa Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut
Seni Indonesia Yogyakarta Jl. Parangtritis Km 6,5, Sewon, Bantul,
Panggunharjo, Sewon, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55188 e-
mail: emanuel.trisnajati@gmail.com

Abstrak

Game berbasis cerita “Insomniac Story” merupakan *game* bertema horor dengan *genre story-based point-and-click adventure*. *Game* ini menceritakan tentang seorang anak perempuan bernama Amanda yang mendapat sebuah pengalaman buruk ketika ia ditinggal di rumah sendirian oleh kedua orangtuanya untuk beberapa hari. Pengalaman buruk yang dialami Amanda adalah adanya seseorang yang mengintai Amanda di rumahnya.

Game ini mengangkat unsur dalam psikologi sebagai konsep dasar dalam ceritanya. Bagian utama dalam psikologi yang diangkat dalam *game* ini adalah area terkait penyakit mental yang menyebabkan gangguan persepsi akan realitas. Cerita dalam *game* tidak memberitahukan secara jelas apakah orang misterius yang meneror Amanda itu nyata atau hanya halusinasinya saja, dan dua kemungkinan tersebut dapat diterima sebagai penjelasan yang masuk akal.

Game merupakan salah satu bentuk media penyampaian yang ada. *Game* “Insomniac Story” ini dibuat dengan maksud menyampaikan cerita yang ada dalam bentuk yang menarik. *Game* ini memiliki *playtime* sekitar 10 – 15 menit. Tema horor diperlukan berbagi aspek pendukung agar dapat menunjukkan alur penceritaannya.

Kata kunci: Game, Story Based, 2D, Point-and-Click, Adventure, Horror

Latar Belakang

Psikologi merupakan unsur yang menarik untuk digunakan sebagai dasar cerita *game* yang bertema horor. Selain merupakan eksposisi yang mudah dan masuk akal untuk cerita yang sebaliknya bersifat gaib, banyak hal-hal menarik yang bisa dieksplorasi dalam ilmu psikologi untuk digunakan sebagai konsep dasar dalam menceritakan sebuah cerita.

Bagian utama dalam psikologi yang diangkat dalam *game* ini adalah area terkait penyakit mental yang menyebabkan gangguan persepsi akan realitas. Cerita di dalam *game* tidak memberitahukan secara langsung apakah orang misterius yang meneror Amanda itu nyata atau hanya halusinasinya saja, dan dua kemungkinan tersebut dapat diterima sebagai penjelasan yang masuk akal.

Game visual novel maupun *point-and-click* bertema horor dengan mekanika serupa di mana pemain hanya mengikuti jalan cerita yang linear memang sudah banyak beredar dan sangat populer dalam *market*-nya. Bagaimanapun juga, yang membuat sebuah *game* dengan *genre* ini menarik adalah unsur cerita dan *style*-nya, dan *game* “Insomniac Story” ini mencoba menyajikan pengalaman yang menyenangkan bagi pemain. Dalam konteks ini, “menyenangkan” berarti membangkitkan keingintahuan atau minat pemain untuk mencoba, memainkan *game* ini, dan tertarik untuk tetap memainkannya.

Rumusan Masalah

Kadang suatu *game* terlalu terpaku pada satu kategori saja. Jika suatu *game* punya cerita yang bagus, biasanya *gameplay*-nya tidak terlalu memuaskan, dan sebaliknya. Jadi, memadukan cerita dan mekanika sedemikian rupa sehingga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pemain merupakan nilai penting dalam *game* ini. Selain itu, *game* ini juga berusaha untuk memberi dorongan pada pemain supaya tertarik dengan insomnia.

Laporan ini menjelaskan bagaimana membuat *game* dengan mekanika *point-and-click*, bagaimana mengimplementasikan tema horor ke dalam *game* ini, bagaimana mengimplementasikan unsur-unsur yang membuat *game* ini menarik, dan bagaimana menyampaikan informasi tentang insomnia kepada pemain.

Tujuan

Tujuan dari *game* “Insomniac Story” ini adalah untuk memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pemain dalam memainkan *game* ini. Selain itu, *game* ini diharapkan dapat mendorong pemain untuk mempertanyakan keberadaan si orang misterius, tokoh antagonis di dalam *game* ini; apakah dia nyata atau hanya halusinasi Amanda saja, sang tokoh utama, yang disebabkan oleh gangguan tidurnya. Dengan rasa ingin tahu terhadap hal tersebut, pemain kemudian diharapkan untuk terdorong mempelajari kasus serupa dalam dunia nyata sehingga memperluas pengetahuan dan persepsi pemain tentang insomnia.

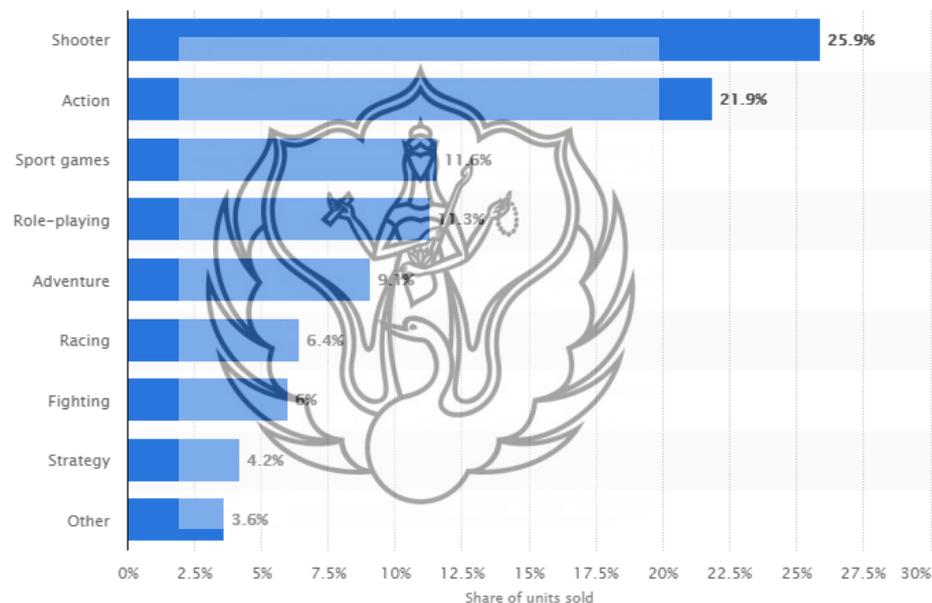
Target Pemain

1. Usia: 15 – 35 tahun

2. Jenis kelamin: Laki-laki & perempuan
3. Pendidikan: Semua strata pendidikan
4. Status sosial: Semua kalangan
5. Negara: Indonesia
6. Bahasa: Indonesia

Untuk dapat menikmati keseluruhan *game* ini, pemain harus sudah familiar dengan konsep *game* yang bukan merupakan tipe *game* yang bersifat *casual* pada umumnya. Oleh karena itu, target pemain telah dipersempit menjadi sedemikian rupa.

Game “Insomniac Story” dengan *genre point-and-click* yang presentasinya masuk ke dalam *genre* “Other” di gambar 1.1 ini ditujukan untuk demografis pemain yang kurang dari 3.6% dari berbagai *platform* dan *device*. Dengan demografis target pemain yang kecil, *game* ini diharapkan dapat mengisi *market niche* yang belum terlalu terjenuhkan dengan terlalu banyak produk.



Gambar 1. Perincian total penjualan *video game* di Amerika Serikat pada tahun 2017 dilangsir dari www.statista.com

Indikator Capaian Akhir

Capaian akhir dari karya ini adalah jika karya ini menjadi *game* yang utuh dan sesuai harapan yang juga berarti menarik dan menyenangkan untuk dimainkan dengan rincian sebagai berikut:

1. Desain Gameplay

Mekanisme yang terkandung di dalam *game* harus bisa bekerja secara harmonis yang secara keseluruhan rapi dan memiliki *feedback loop* yang baik; tidak ada bagian dari mekanika yang terbuang sia-sia di mana ada bagian dari mekanika yang tidak harus dilakukan untuk mendapat kemajuan di dalam *game* sehingga menyebabkan *game* ini dapat diselesaikan menggunakan mekanika yang tidak dimaksudkan.

2. Cerita dan Penyampainnya

Cerita dalam *game* ini disampaikan melalui deskripsi benda-benda dan narasi oleh Amanda dan karakter-karakter lainnya. Deskripsi-deskripsi dalam *game* ini harus sesuai dengan sinopsis atau cerita secara garis besar.

3. *Visual Style*

Salah satu dari dua unsur besar yang membedakan *game* ini dari *game-game* lain yang serupa adalah *visual style*-nya, di mana penceritaan adalah unsur lainnya. *Visual style* yang rapi dan unik dengan tema horor membantu *game* ini untuk menjadi menarik. Kualitas visual harus jelas maksudnya sehingga tidak menghambat pemain dalam mempelajari mekanika *game*-nya.

4. *Story Trigger*

Ada satu aspek dalam *game* ini yang membutuhkan perhatian lebih. Aspek tersebut merupakan *story trigger*, yang mana merupakan istilah yang menjelaskan bagaimana bagian-bagian dari cerita terangkai secara linear di dalam dunia di mana pemain bisa melakukan apapun. Aspek ini merupakan aspek paling penting di dalam *game*, karena jika ada urutan cerita yang terlewat, pemain tidak akan mendapat pengalaman yang menyenangkan dalam memainkan *game* ini. Indikasi bahwa *story trigger* berfungsi dengan benar adalah ketika pemain mendapatkan bagian-bagian cerita secara berurutan sebagaimana dimaksudkan.

5. Desain Musik dan *Sound Effect*

Sound effect, khususnya merupakan bagian penting karena salah satu bagian dari mekanisme untuk menyelesaikan masalah yang diberikan dalam *game* ini bergantung dari informasi yang diberikan oleh asal dan jenis suara yang mengindikasikan bermacam-macam hal. Musik yang sesuai dengan tema *game* diharapkan juga membantu mengatur suasana *game* sehingga memperkaya pengalaman yang didapat pemain dalam memainkan *game* ini.

Konsep Game

Kadang suatu *game* terlalu terpaku pada satu kategori saja. Jika suatu *game* punya cerita yang bagus, biasanya *gameplay*-nya tidak terlalu memuaskan, dan sebaliknya. “*Insomniac Story*” merupakan *game* berbasis cerita dengan *genre point-and-click adventure* dengan tema horor.

Cerita

Amanda tinggal di rumah besar yang di pinggir kota bersama kedua orangtuanya. Rumah ini dibangun selagi harga tanah di daerah itu masih murah. Lokasi rumah ini agak terpencil dan mungkin sedikit terlalu terpencil. Tetangga-tetangga dari rumah ini berselang beberapa puluh meter satu sama lain.

Suatu hari, Amanda ditinggal pergi oleh kedua orangtuanya ke luar kota untuk beberapa hari dikarenakan urusan pekerjaan. Karena suatu alasan, Amanda harus menetap sendirian di rumah. Amanda masih sekolah, jadi ibunya sudah memesan layanan pengemudi terlebih dahulu untuk mengantar dan menjemput Amanda ke dan dari sekolah.

Selama Amanda sendirian di rumah, Amanda memperhatikan ada suara-suara mencurigakan. Amanda curiga ada pencuri yang sedang mengamati keadaan rumahnya. Amanda jadi paranoid.

Pada hari kedua, Amanda mendapati ada noda di dalam rumah. Amanda yakin itu bukan disebabkan oleh dirinya, yang berarti ada seseorang atau sesuatu yang masuk rumah tanpa sepengetahuan Amanda. Dengan ketakutan, Amanda berusaha memeriksa rumah untuk memastikan tidak ada orang asing di dalam rumah.

Untuk berjaga-jaga, Amanda mengambil pisau di dapur untuk pertahanan diri. Sesaat setelahnya, tanpa disangka-sangka, Amanda mendengar langkah kaki cepat menuju ke arahnya. Untuk pertama kalinya, Amanda melihat sosok yang membuatnya paranoid, dan sosok itu bukanlah manusia. Sosok itu berbulu lebat dan berwajah seram. Sosok itu mencoba menyerang Amanda, tapi beruntungnya, tanpa sengaja Amanda menghujamkan pisau yang dipegangnya ke badan makhluk itu dan membunuhnya seketika.

Keesokan harinya, ibu Amanda yang sudah mengetahui situasi setelah ditelpon Amanda langsung pulang ke rumah untuk memastikan keadaan Amanda. Tidak ada yang tahu apa sebenarnya makhluk yang mencoba menyerang Amanda dan apa niatnya, tapi yang penting Amanda baik-baik saja.

Sistem Permainan

Mekanika utama dalam *game* ini adalah *input* “WASD” untuk berjalan dan klik kiri dan kanan untuk berinteraksi. Ada banyak benda yang bisa menunjukkan deskripsi jika di-klik. Beberapa benda bisa diambil dan akan masuk ke dalam *inventory* karakter. Salah satu *item* yang bisa diambil adalah *smartphone* yang digunakan oleh Amanda untuk berinteraksi dengan ibunya.

Pemain bisa mengambil *item* tersebut dengan melakukan klik kanan pada *item* tersebut. Setelah *item* di-klik, karakter akan berjalan menuju *item* itu untuk mengambilnya. Pemain bisa tahu bahwa *item* itu “*interactable*” dari teks nama *item* muncul di atas *item* yang bersangkutan ketika pemain mendekatinya. Meskipun pemain bisa bergerak ke kiri, ke atas, ke kanan, dan ke bawah, sebenarnya pemain bermain dalam dunia dua dimensi. Ruang ditampilkan dari samping, jadi pemain akan menghabiskan kebanyakan waktunya bergerak ke samping. Kemampuan pemain untuk bergerak ke atas dan ke bawah dibutuhkan untuk memperluas kemungkinan penempatan *item*. Dua *item* bisa diletakkan di sumbu x tanpa tumpang tindih karena satu *item* bisa diletakkan di atas dan satunya di bawah.

Ada dua benda yang “*interactable*”: *item* dan *passive object*. *Item* merupakan benda-benda yang dapat diambil, sedangkan *passive object* merupakan benda yang hanya dapat digunakan di tempat. Contoh *item* adalah cangkir, sedangkan contoh *passive object* adalah dispenser air. Jika ada dua *item* yang berdekatan dengan karakter, *game* hanya akan menampilkan indikasi pada benda yang paling dekat dengan pemain.

Disediakan 4 *slot inventory* ditambah dengan satu *special slot* yang berfungsi sebagai *slot* untuk *item* yang akan digunakan. Misalnya jika pemain ingin mengisi cangkir dengan air dari dispenser air, *icon* cangkir harus berada

di *slot* yang ditentukan. Memindahkan *item* dari satu *slot* ke *slot* lainnya dapat dilakukan dengan mengklik *icon* kemudian menekan klik *slot* yang dikehendaki. Jadi untuk melihat detail *item*, klik kanan; untuk mengambil, memindah dan menjatuhkan *item*, klik kiri. Jika pemain ingin membuka pintu tapi ada barang di *special slot*, maka pintu itu tidak akan terbuka.

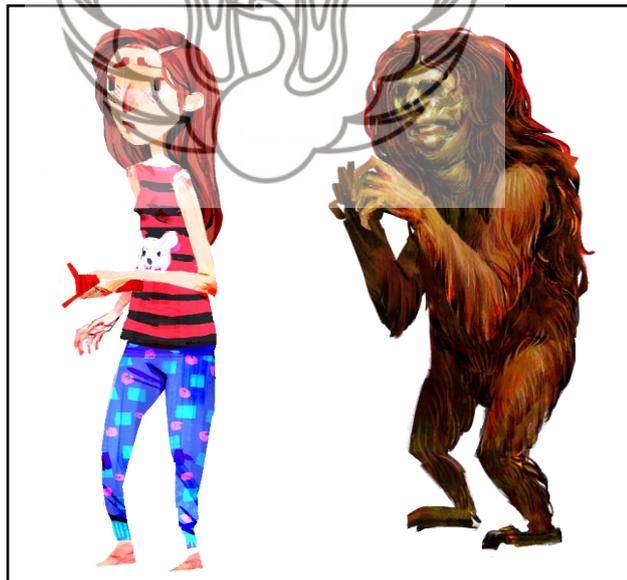
Mekanisme untuk menutup dan membuka pintu dilakukan dengan menekan dan menahan tombol *space*. Karakter kemudian akan bergerak menuju *item* tersebut. Jika ada banyak *item* di dekat karakter, karakter akan bergerak menuju *item* terdekat.

Tema

Berdasarkan ide utama yang diperoleh yaitu tentang seorang anak yang paranoid karena merasa ada orang yang mengintai dirinya waktu Ia sedang sendirian di rumah. Tema horor dirasa merupakan tema yang paling tepat untuk mengembangkan dan menyampaikan ide utama, yaitu insomnia, agar dapat diwujudkan dalam sebuah game yang dapat menghibur. Dengan pemilihan tema ini, pengembangan ide akan terbatas dalam lingkup horor, sehingga ide yang ada dapat dikembangkan menjadi sebuah cerita yang tidak akan melenceng dari tema utama.

Desain Karakter

Ada dua tokoh utama dalam *game* ini, yaitu Amanda (tokoh utama), dan monster (tokoh antagonis).



Gambar 2 Desain karakter Amanda dan Monster

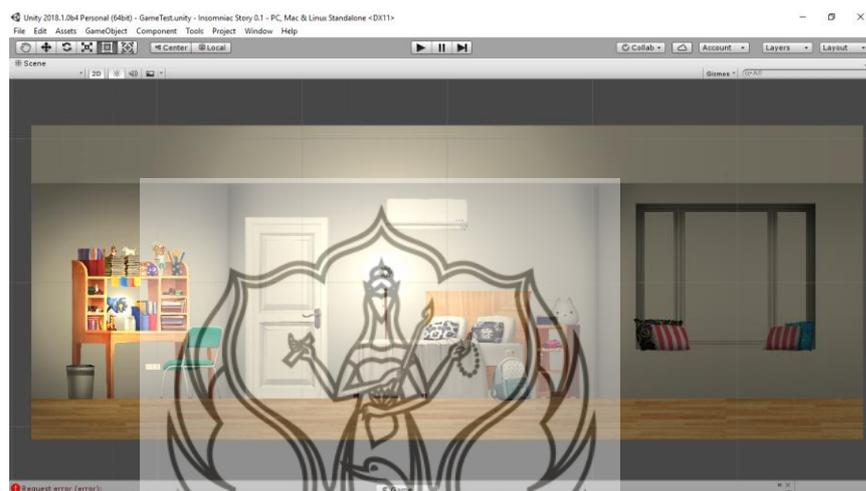
Desain Ruang

Setting lokasi dalam cerita karya *game* “Insomniac Story” ditunjukkan dengan penggunaan gambar latar belakang yang secara jelas, menunjukkan bahwa lokasi cerita di dalam *game* ada di dalam rumah, dan setiap ruangan

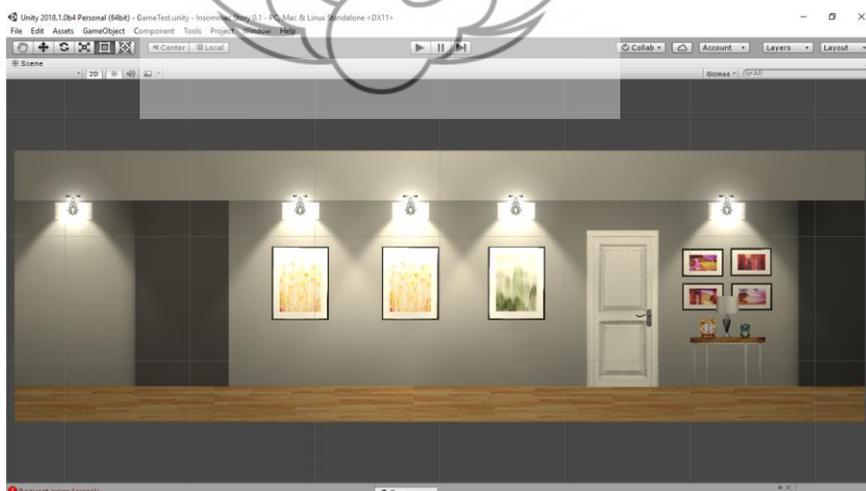
merupakan objek terpisah di dalam *game*. Ada 18 ruangan yang harus didesain satu per satu. Berikut adalah contoh salah satu ruangan di dalam *game*.

Ruangan ditampilkan dari samping secara *orthogonal* yang berarti desain ini tidak mencoba merepresentasikan dunia 3D yang tampak nyata, melainkan memberi desain dengan *style* yang unik dan cocok dengan tema horor yang memerlukan pemain untuk merasakan sudut pandang protagonis.

Game ini juga menunjukkan tempat lain selain di luar rumah Amanda, tapi tempat-tempat lain itu hanya berupa ilustrasi pasif, dan pemain tidak bisa berinteraksi dengannya. Tempat lain yang ditunjukkan dalam *game* ini hanya merupakan *cutscene* untuk mengembangkan cerita.



Gambar 3 Proses penyusunan ruangan 1 (“Kamar Amanda”)



Gambar 4 Proses penyusunan ruangan 2 (“Upstairs Hallway 1”)



Gambar 5 Proses penyusunan ruangan 3 (“Upstairs Hallway 2)

Desain Sfx dan Musik

Perancangan karya *game* “Insomniac Story” memerlukan aspek *sound effect* dan musik untuk mendukung keutuhan *game*, terutama kerna *game* ini tidak akan menggunakan *voiceover* dan hanya teks untuk keperluan dialog dan narasi, sehingga segala bentuk suara pendukung dapat membantu penceritaan *game*. *Background music* yang diterapkan dalam *game* ini dipilih sesuai tema *game* yaitu horor, serta akan dibuat sesuai kebutuhan adegan dalam *game* untuk mendapatkan kesan suasana yang diinginkan. Berbagai *sound effect* yang dibutuhkan untuk lebih mendukung penceritaan akan dipersiapkan.

Implementasi Cerita

Sinopsis yang sudah disesuaikan dengan *gameplay* ini kemudian diimplementasikan ke dalam *game*. Sinopsis yang masih berupa potongan utuh kemudian dibagi-bagi menjadi potongan-potongan yang lebih kecil supaya dengan lebih mudah dapat diubah menjadi narasi atau deskripsi yang terimplementasi di dalam *game*.

Membuat Animasi

Animasi dalam *game* ini dibuat menggunakan teknik *rigging*. Dalam *game*, pergerakan karakter menggunakan animasi jenis ini dilakukan *realtime* di dalam *game* menggunakan data yang telah dibuat.

Membuat Ilustrasi *Cutscene*

Untuk menyampaikan cerita yang telah dibuat, ada bagian-bagian dalam *game* yang dibuat dalam bentuk *cutscene*. Adegan *cutscene* atau *event* (terkadang dalam *game*, istilahnya adalah *cinematic* atau *in-game movie*) adalah urutan dalam *video game* yang tidak interaktif. Adegan semacam itu dapat digunakan untuk menunjukkan percakapan antar karakter, mengatur suasana hati, memberi penghargaan kepada pemain, memperkenalkan elemen permainan baru, menunjukkan efek dari tindakan pemain, menciptakan koneksi emosional, meningkatkan tempo atau meramalkan peristiwa di masa depan.

Membuat *Game Logic*

Game logic merupakan istilah yang mendeskripsikan bagian dari *script* yang berfungsi untuk mengubah kondisi di dalam *game*, seperti *script* untuk berjalan, mengambil *item*, mengaktifkan *trigger event*, dan sebagainya. *Game logic* merupakan bagian penting dari proses pembuatan *game* ini karena *game logic* lah yang mengontrol semua hal yang terjadi di dalam *game*.

Penerapan Teori

1. *Best Practice*

Dalam membuat *game* menggunakan suatu bahasa pemrograman dan *software* tertentu, terdapat tips untuk memenuhi suatu tujuan menggunakan cara maupun prosedur yang dirasa paling optimal untuk aplikasi atau *game* tersebut. Tips ini biasa juga disebut dengan "*best practice*". Setiap orang memiliki filosofinya sendiri tentang bagaimana mengatur proyek *game*-nya. *Game* "Insomniac Story" yang dibuat menggunakan *game engine* "Unity" ini telah menerapkan beberapa *best practice*, antara lain:

a Penggunaan *Game Manager*

Ada banyak desain filosofi dalam membuat *game manager* yang memiliki kekurangan dan kelebihannya masing-masing. Kendati ada banyak cara dalam pembuatannya, tujuan utama dari *game manager* adalah untuk memudahkan satu objek mengakses objek lain.

b Penggunaan *Delegate*

Delegate adalah *pointer* referensi ke suatu *method*. Ini memungkinkan kita untuk memperlakukan *method* sebagai variabel dan melewati *method* sebagai variabel untuk *callback*. Ketika dipanggil, sebuah *delegate* akan memberitahukan semua *method* yang mereferensikan *delegate* tersebut. Ide dasar di belakang *delegate* persis sama dengan berlangganan majalah. Siapa pun dapat berlangganan layanan tersebut dan mereka akan menerima pembaruan pada saat yang tepat secara otomatis.

c Implementasi *Inspectable Fields*

Inspectable fields merupakan bidang variabel yang dapat diubah di *inspector*. Ada dua cara untuk membuat suatu variabel *inspectable*: jadikan *field* menjadi *public*, atau jadikan *field* menjadi *private* dan tandai sebagai "*serializable*". Yang terakhir adalah cara yang "lebih benar", tetapi kurang nyaman (dan bukan metode yang dipopulerkan oleh "Unity"). Apapun cara yang dipilih, jadikan cara itu standar agar pengembang di tim tahu cara menafsirkan *public field* suatu variabel.

Untuk skenario pertama, jika *inspectable fields* bersifat publik, publik berarti "variabel aman untuk diubah oleh perancang selama *runtime*. Hindari pengaturan nilainya dalam kode".

Untuk skenario kedua, jika *inspectable fields* bersifat *private* dan diberi tanda "*serializable*", publik berarti "aman untuk mengubah variabel ini dalam kode" (dan karenanya nilai variabel ini tidak diperlihatkan terlalu banyak, dan tidak boleh ada bidang publik di *MonoBehaviours* dan *ScriptableObjects*).

Pengembangan *game* “Insomniac Story” menggunakan skenario kedua, di mana *inspectable fields* suatu variabel *private* ditandai dengan “*serializable*”.

2. 12 Prinsip Animasi

Hanya ada sedikit penerapan teori animasi di dalam *game* ini, yang mana merupakan animasi berjalan dan berlari pada karakter Amanda dan karakter monster. Kurang lebih semua prinsip animasi diterapkan pada animasi kedua karakter ini, dengan pengecualian *squash and stretch* dan *exaggeration* karena sifat dari animasi skeletal yang membatasi gaya animasi yang menggunakan kedua prinsip animasi tersebut. 10 prinsip animasi yang diterapkan adalah *solid drawing, timing and spacing, anticipation, slow in and slow out, arcs, secondary action, follow through and overlapping action, straight ahead action and pose to pose, staging, dan appeal*.

Pembahasan *Gameplay*

1. Prosedur

Untuk dapat menyelesaikan *game* “Insomniac Story”, pemain harus memperhatikan instruksi-instruksi yang diberikan oleh *game* saat teks dialog muncul. Pemain juga harus jeli memperhatikan petunjuk-petunjuk tersembunyi yang diberikan. Jika pemain mengikuti petunjuk-petunjuk yang diberikan dengan benar, cerita akan mengalami kemajuan. Kendati cerita yang linear, keharusan pemain untuk secara aktif membuka cerita membuat pemain merasa pemain sendiri yang mengakibatkan suatu peristiwa untuk terjadi.

Pemain dapat berinteraksi menggunakan klik kiri dan klik kanan dari *input mouse* untuk melaksanakan instruksi dari petunjuk-petunjuknya. Dengan melakukan aksi tersebut, pemain dapat membuka jalan cerita selanjutnya. Pemain akan mengerti untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya menggunakan dua *input* ini karena kedua *input* ini akan dilakukan berkali-kali oleh pemain.

Event diaktifkan oleh *trigger* yang berupa *clickable object*. *Clickable object* adalah objek di dalam *game* yang bisa di-klik oleh pemain. *Clickable objects* memberikan deskripsi tentang dirinya sendiri ketika di-klik-kiri. Ada jenis *clickable object* yang jika di-klik-kanan, pemain akan berjalan ke arahnya untuk kemudian melakukan aksi pada *clickable object* tersebut. Ada dua aksi yang dapat dilakukan, yaitu mengambil *clickable object* itu dan menggabungkan *clickable object* yang di-klik-kanan dengan *clickable object* yang ada di *inventory*.

2. Batasan

Pemain tidak bisa mati dalam *game* ini. Jika pemain memutuskan untuk berdiam diri saja dan tidak melakukan apapun, tidak akan ada yang terjadi karena *event* di dalam *game* hanya diatur oleh *trigger* dan tidak ada pengaruh dari waktu. Tidak adanya konsekuensi untuk kalah di dalam *game*

ini memang merupakan aspek diperlukan di dalam *game* ini karena *game* ini bukan jenis *game* yang memerlukan penguasaan *gameplay*.

Pembahasan Cerita

1. Preposisi

Pada fase preposisi, pengenalan tokoh utama dan tujuan utama dari tokoh utama yang bernama Amanda ditunjukkan melalui *cutscene* pembuka. Pada awal *cutscene*, ditampilkan bahwa Amanda barusan bangun tidur. Setelah itu, pemain bebas mengeksplorasi kamar Amanda. Di dalam kamar, ada *clickable object* berupa *alarm* yang terletak di atas meja. Jika *clickable object* tersebut di-klik, akan muncul *popup* yang menunjukkan waktu, yang menunjukkan bahwa Amanda bangun kesiangian dan hampir terlambat masuk sekolah. Meskipun beberapa detail karakter disampaikan, ada beberapa detail yang sengaja tidak dijelaskan untuk membuat pemain tertarik untuk mengetahui lebih lanjut ceritanya, seperti misalnya dari Amanda bangun sampai meninggalkan rumah, pemain tidak melihat orangtua Amanda ada di rumah bersamanya. Hal ini membuat pemain penasaran ada di mana orangtua Amanda dan kenapa Amanda tinggal di rumah itu sendirian.

2. Konflik

Konflik ditunjukkan ketika Amanda mendengar suara mencurigakan dari halaman belakang setelah Amanda selesai sarapan. Sejak saat itu, muncul lebih banyak hal-hal aneh yang Amanda perhatikan di sekitar dirinya. Puncak konflik ditunjukkan ketika Amanda menemukan noda-noda di dalam rumah yang mengindikasikan bahwa ada orang asing yang telah menerobos menyusup ke dalam rumah.

3. Penyelesaian

Resolusi dijelaskan ketika Amanda tanpa sengaja menghunuskan pisau yang dipegangnya ke tubuh si monster yang membuat monster itu mati. Keesokan harinya, Amanda bertemu dengan ibunya, yang menunjukkan bahwa semuanya berakhir bahagia.

Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan seluruh materi, dapat diambil kesimpulan bahwa penciptaan *game* berbasis cerita “*Insomniac Story*” telah selesai dilaksanakan. Proses penciptaan *game* ini telah dilewati dan telah membuahkan karya yang cukup sesuai dengan konsep penciptaan.

Mekanika *point-and-click* membuat pemain bisa mengambil waktu untuk meresapi cerita yang merupakan *selling point* dari *game* ini karena pemain tidak dikejar waktu untuk menyelesaikan *game* ini.

Tema horor diimplementasikan dengan cara membuat pencahayaan yang redup, menggunakan *bgm* yang menyeramkan, dan meletakkan *sfx* mengagetkan di waktu-waktu tertentu.

Game ini dibuat menarik dan harmonis dengan memadukan cerita dan *gameplay*. Cerita diimplementasikan dengan cara memecah-mecah cerita menjadi potongan-potongan kecil yang dimasukkan secara dalam deskripsi

benda-benda dan narasi Amanda. Cerita yang disusun sedemikian rupa, ditambah dengan mekanika *point-and-click* dan disertai musik dan *sfx* merupakan unsur-unsur yang membuat *game* ini menarik.

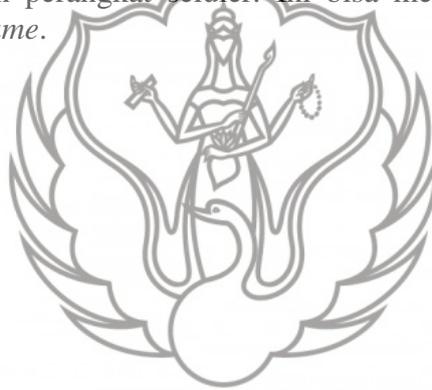
Penyampaian informasi tentang insomnia disampaikan secara tidak langsung melalui judul, tema, dan cerita yang diberikan karena *game* ini hanya mencoba membuat pemain tertarik dengan insomnia.

Saran

Banyak kesalahan maupun masalah yang harus dihadapi dalam pengembangan *game* “Insomniac Story” ini. Berbagai penyelesaian masalah harus dilakukan agar *game* yang dikembangkan dapat selesai. Masalah-masalah tersebut memberi pelajaran dalam pengembangan *game* selanjutnya. Setelah menganalisa kesalahan dan masalah yang terjadi selama proses pengembangan *game*, muncul saran yang dapat digunakan untuk pengembangan *game* serupa. Saran-saran tersebut adalah:

1. Matangkan konsep dari awal dengan melakukan riset yang lebih dalam mengenai hal atau ide yang ingin dieksplorasi. Konsep yang matang akan lebih memudahkan memantapkan sebuah keputusan dalam mengeksekusi ide.
2. Menambah pilihan untuk *storytelling*-nya sehingga lebih interaktif bagi pemain.
3. Mengurangi mekanisme yang tidak terlalu dibutuhkan untuk memperkaya pengalaman pemain dalam bermain, khususnya mekanisme untuk sembunyi dan mekanisme untuk menggabungkan item untuk mengaktifkan trigger atau untuk memunculkan item baru. Mekanisme ini terlalu kompleks untuk dibuat dalam waktu singkat dan tidak menambah kualitas *game* secara signifikan.
4. Merapikan penulisan. Cerita di dalam *game* ini tidak dipikirkan secara matang pada masa praproduksi karena kurangnya pengalaman mengembangkan *game* jenis ini. Pengalaman tersebut diantaranya adalah kurangnya pengalaman menulis cerita dan kurangnya pengalaman pengkodean mekanisme *point-and-click*.
5. Ada beberapa software yang dianjurkan dalam membuat *game* yang serupa dengan “Insomniac Story”:
 - a. “Unity” sebagai *game engine*.
 - b. *Plug-in open-source* “Fungus” sebagai alat untuk membuat logika untuk percakapan dan logika *clickable object*. Tujuan “Fungus” adalah menyediakan alat *open source* gratis untuk membuat *game storytelling* interaktif dalam “Unity”. “Fungus” dirancang agar mudah dipelajari untuk pengguna pemula “Unity”, terutama bagi orang yang tidak memiliki pengalaman pengkodean. “Fungus” menyediakan alur kerja yang intuitif dan cepat untuk penulisan visual dan penceritaan interaktif. “Fungus” digunakan untuk membuat *visual novel*, permainan *point-and-click adventure*, cerita anak-anak, permainan *hidden object*, dan aplikasi *eLearning*.

- c. *Plug-in* “Anima2D” sebagai alat untuk membuat animasi skeletal. “Anima2D” adalah *plugin* 2D Skeletal Animation untuk digunakan dengan “Unity” versi 5.x. “Anima2D” membantu meningkatkan alur kerja animasi 2D karena bisa langsung digunakan di dalam “Unity”. “Anima2D” menyertakan fitur-fitur berikut: *2D Bones, Sprite to mesh conversion, SpriteMesh Editor, Automatic weights, Weight Editor, Inverse Kinematics, Save/Load Poses, Atlas compatible, Bake Animation to Bones, Onion Skin, Create Avatar Masks, C# Source code included.*
 - d. “Adobe Photoshop”, “PaintTool SAI”, atau “Krita” sebagai alat untuk membuat aset 2D.
2. “Unity” sebagai *game engine* lumayan sulit untuk dikuasai. Ada *game engine* lain yang lebih mudah untuk dikuasai untuk membuat “Insomniac Story”. *Game engine* tersebut adalah “Ren’Py”. *Game engine* ini ditujukan untuk membuat *visual novel* - yang digunakan oleh ribuan pembuat konten dari seluruh dunia - yang membantu pengguna menggunakan kata-kata, gambar, dan suara untuk menceritakan kisah interaktif yang berjalan di komputer dan perangkat seluler. Ini bisa menjadi *visual novel* dan *life simulation game*.



DAFTAR PUSTAKA

- Bustaman, Burmansyah. (2001). *Web Design Dengan Macromedia Flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Caillois, Roger (1957). *Les jeux et les hommes*. Gallimard.
- Crawford, Chris (2003). *Chris Crawford on Game Design*. New Riders.
- Kindler, E.; Krivy, I. (2011). "Object-Oriented Simulation of systems with sophisticated control". *International Journal of General Systems*
- Lewis, John; Loftus, William (2008). *Java Software Solutions Foundations of Programming Design 6th ed*. Pearson Education Inc.
- Suryanto, M. (2003). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wittgenstein, Ludwig (1953). *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell.
- Zeembry. (2001). *Animasi Web Dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

