

“*Insomniac Story*” Penciptaan Game Berbasis Cerita

Emanuel Trisnajati¹, Arif Sulistiyono²

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail: trixisnaxa@gmail.com¹, arif.go@isi.ac.id²,

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 untuk 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*

Abstract

Story-based game "Insomniac Story" is a horror-themed game with the story-based point-and-click adventure genre. This game tells of a girl named Amanda who got a bad experience when she was left at home alone by her parents for several days. Amanda's bad experience was the presence of someone who lurked Amanda at her home.

This game raises elements in psychology as a basic concept in the story. The main part of psychology raised in this game is the area related to mental illness that causes disruption of perception of reality. The story in the game doesn't tell clearly whether the mysterious person who terrorized Amanda is real or just hallucinates, and these two possibilities can be accepted as reasonable explanations. Game is one form of delivery media that exists. This "Insomniac Story" game was made with the intention of conveying stories in interesting forms. This game has a playtime of around 10-15 minutes. Horror themes are needed to share supporting aspects in order to show the storyline.

Keywords: Game, Story Based, 2D Point-and-Click, Adventure, Horror.

Pendahuluan

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.

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.

Eksplorasi

Ludwig Wittgenstein mungkin adalah filsuf akademis pertama yang membahas definisi "game". Dalam "Philosophical Investigations"-nya, Wittgenstein berpendapat bahwa unsur-unsur permainan, seperti permainan, aturan, dan

persaingan, semuanya gagal untuk menentukan apa *game* itu. Dari sini, Wittgenstein menyimpulkan bahwa orang-orang menerapkan istilah permainan untuk berbagai kegiatan manusia yang berbeda yang hanya saling berhubungan satu sama lain yang mungkin disebut kemiripan keluarga. Seperti yang ditunjukkan oleh definisi permainan berikut, kesimpulan ini bukanlah yang terakhir dan sekarang banyak filsuf, seperti Thomas Hurka, berpikir bahwa Wittgenstein salah dan bahwa definisi Bernard Suits adalah jawaban yang bagus untuk masalah ini.

Sosiolog Perancis Roger Caillois, dalam bukunya *Les jeux et les hommes*, mendefinisikan sebuah permainan sebagai aktivitas yang harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Menyenangkan: kegiatan ini dipilih karena karakternya yang ringan
- b. Terpisah: itu dibatasi dalam waktu dan tempat
- c. Tidak pasti: hasil dari kegiatan tidak dapat diduga
- d. Tidak produktif: partisipasi tidak mencapai sesuatu yang bermanfaat
- e. Diatur oleh aturan: aktivitas memiliki aturan yang berbeda dari kehidupan sehari-hari
- f. Fiktif: disertai dengan kesadaran akan realitas yang berbeda

Perancang permainan komputer Chris Crawford, pendiri “The Journal of Computer Game Design”, telah berusaha mendefinisikan istilah permainan menggunakan serangkaian dikotomi:

- a. Ekspresi kreatif adalah seni jika dibuat untuk kecantikannya sendiri, dan hiburan jika dibuat untuk uang.
- b. Sepotong hiburan adalah mainan jika interaktif. Film dan buku dikutip sebagai contoh hiburan non-interaktif.
- c. Jika tidak ada gol yang dikaitkan dengan mainan, itu adalah mainan. Crawford mencatat bahwa menurut definisinya, mainan dapat menjadi elemen permainan jika pemain membuat aturan, dan
- d. “Sims” dan “SimCity” adalah mainan, bukan permainan. Jika memiliki tujuan, mainan adalah tantangan.
- e. Jika tantangan tidak memiliki "agen aktif terhadap siapa Anda berkompetisi", itu adalah teka-teki; jika ada, itu adalah konflik. (Crawford

mengakui bahwa ini adalah tes subyektif. *Video game* dengan kecerdasan buatan yang tampak algoritmik dapat dimainkan sebagai teka-teki; ini termasuk pola yang digunakan untuk menghindari hantu di "Pac-Man".)

- f. Akhirnya, jika pemain hanya bisa mengungguli lawan, tetapi tidak menyerang mereka untuk mengganggu kinerja mereka, konflik adalah kompetisi. (Kompetisi termasuk balap dan *figure skating*.) Namun, jika serangan diizinkan, maka konflik memenuhi syarat sebagai permainan.

Dengan demikian, definisi Crawford dapat diterjemahkan sebagai: Kegiatan interaktif, berorientasi pada sasaran yang dibuat untuk uang, dengan agen aktif untuk melawan, di mana pemain (termasuk agen aktif) dapat saling mengganggu.

Game terkadang dimainkan semata-mata untuk hiburan, terkadang untuk prestasi atau hadiah juga. Mereka dapat dimainkan sendiri, dalam tim, atau *online*; oleh amatir atau oleh para profesional. Para pemain mungkin memiliki penonton non-pemain, seperti ketika orang dihibur dengan menonton kejuaraan catur. Di sisi lain, pemain dalam permainan dapat menjadi penonton mereka sendiri saat mereka bermain. Seringkali, bagian dari hiburan untuk anak-anak bermain *game* adalah memutuskan siapa yang menjadi bagian dari audiens mereka dan siapa yang menjadi pemain.

Komponen utama permainan adalah tujuan, aturan, tantangan, dan interaksi. Permainan umumnya melibatkan rangsangan mental atau fisik, dan seringkali keduanya. Banyak permainan membantu mengembangkan keterampilan praktis, berfungsi sebagai bentuk latihan, atau melakukan peran pendidikan, simulasi, atau psikologis.

Video game adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi dengan antarmuka pengguna untuk menghasilkan umpan balik visual pada perangkat video seperti layar TV atau monitor komputer. Kata video dalam *video game* secara tradisional mengacu pada perangkat tampilan *raster*, tetapi pada tahun 2000-an, ini menyiratkan semua jenis perangkat layar yang dapat menghasilkan gambar dua atau tiga dimensi. Beberapa ahli teori mengategorikan *video game* sebagai bentuk seni, tetapi penunjukan ini kontroversial.

Sistem elektronik yang digunakan untuk memainkan video game dikenal sebagai *platform*; contoh dari ini adalah komputer pribadi dan konsol *video game*.

Platform ini berkisar dari komputer *mainframe* besar hingga perangkat komputasi genggam kecil. *Video game* seperti *arcade game*, di mana komponen *videoe game* ditempatkan dalam sasis besar, biasanya dioperasikan dengan koin, sementara umum pada tahun 1980-an di *video arcade*, secara bertahap menurun karena ketersediaan konsol *video game* rumah yang terjangkau (misalnya, PlayStation 4, Xbox One, dan Nintendo Switch) dan permainan video di komputer *desktop* dan *laptop* serta *smartphone*.

Perangkat *input* yang digunakan untuk permainan, pengontrol permainan, bervariasi di seluruh *platform*. *Input* umum termasuk *gamepad*, *joystick*, perangkat *mouse*, *keyboard*, layar sentuh perangkat seluler, atau bahkan tubuh seseorang dengan bantuan sensor “Kinect”. Pemain biasanya melihat permainan di layar video atau televisi atau monitor komputer, atau kadang-kadang pada kacamata virtual yang dipasang di *virtual reality headset*. Sering ada efek suara permainan, musik dan garis aktor suara yang berasal dari pengeras suara atau *headphone*. Beberapa *video game* pada tahun 2000-an mencakup efek *haptic*, menciptakan getaran, *force feedback peripheral*, dan *virtual reality headset*.

Pada tahun 2010-an, kepentingan komersial dari industri *video game* semakin meningkat. Pasar Asia yang sedang tumbuh, khususnya *game mobile* pada *smartphone* mendorong pertumbuhan industri. Pada 2015, *video game* menghasilkan penjualan sebesar USD 74 miliar setiap tahun di seluruh dunia, dan merupakan segmen terbesar ketiga di pasar hiburan AS, di belakang siaran dan TV kabel.

Perancangan

Dalam pembuatan game “Insomniac Story” diperlukan sebuah perancangan yang dapat mempermudah tahapan pembuatan film. Pada tahap perancangan karya, terjadi berbagai perubahan pada berbagai aspek desain visual film maupun cerita agar karya dapat diproduksi dengan baik dan sesuai dengan rancangan yang diinginkan.

Deskripsi Game

Dalam pembuatan game “Insomniac Story” diperlukan sebuah perancangan yang dapat mempermudah tahapan pembuatan film. Pada tahap perancangan karya, terjadi berbagai perubahan pada berbagai aspek desain visual film maupun cerita

Emanuel Trisnajati, Arif Sulistiyono

“Insomniac Story” Penciptaan Game Berbasis Cerita

agar karya dapat diproduksi dengan baik dan sesuai dengan rancangan yang diinginkan.

- a. Abstraksi: Pemain memainkan karakter yang mendapat pengalaman buruk karena ada orang yang mengendap-endap di sekitar rumahnya.
- b. *Genre: Story-Based Point-and-Click Adventure*
- c. *Theme: Horror*
- d. *Visual Style: 2D*
- e. *Player: Single Player*
- f. *Player Immersion: Story*
- g. *Consumer Group: Everyone*
- h. *Playtime: 15 minute*

Technical Details

- a. *View: 2D orthogonal side-view*
- b. *Device: PC*
- c. *Input: Keyboard, Mouse*
- d. *Resolution: 16:9*
- e. *Software: “Unity”, “Adobe Photoshop CS6”*

Konsep

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 pinggiran 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 langkan 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. Ruangan 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.

Desain Karakter

Amanda

Amanda adalah anak perempuan yang masih duduk di bangku SMP. Ia merupakan tokoh utama dalam *game* “*Insomniac Story*” ini. Amanda bergaya penampilan layaknya anak SMP di era modern ini. Pakaian yang Amanda gunakan merupakan baju tidur. Pakaian ini dipilih karena *setting* waktu dan tempat dari cerita ini merupakan di rumah pada malam hari. Pemilihan pose, gaya rambut, maupun pemilihan kostum dilakukan untuk mencoba menunjukkan kepribadian karakter

melalui tampilan fisiknya. Penciptaan karakter ini melewati beberapa perubahan desain yang disebabkan karena pertimbangan kostum untuk lebih menunjukkan kepribadiannya yang bisa dideskripsikan sebagai *girly*, muda, dan santai.



Gambar 1. Desain karakter Amanda

Monster

Karakter monster ini merupakan tokoh antagois dalam *game* ini. Kendati perannya yang penting dalam cerita, karakter ini hanya muncul di akhir *game* selama beberapa detik. Untuk sebagian besar waktu, kehadiran karakter ini hanya ditandai dengan suara atau jejak noda yang ditinggalkannya. Hal ini dilakukan karena jika karakter ditunjukkan sejak awal permainan, ketegangan yang diinginkan tidak akan tercapai.

Monster ini didesain sedemikian rupa untuk merefleksikan sosok menakutkan yang kemungkinan dibayangkan oleh kebanyakan orang, yang mana biasanya merupakan sosok besar berbulu dengan mata menyala.

Meskipun begitu, karakter ini tidak menunjukkan mata menyala tersebut karena karakter ini didesain untuk menunjukkan sisi binatang yang tidak beremosi. Menampilkan mata pada pada suatu karakter akan menunjukkan sisi manusia dari karakter tersebut, dan hal itu tidak diinginkan dalam karakter ini.



Gambar 2. Desain karakter 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.



Gambar 3. Kamar 1 (“Kamar Amanda”)

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.

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.

Perwujudan

Game “Insomniac Story” mengalami banyak pengembangan konsep dan desain karakter. Konsep sebelumnya yang akan ditampilkan mempunyai banyak fitur yang akhirnya tidak diimplementasikan di karya akhir dikarenakan kerumitan

pembuatannya. Seiring berjalannya pembibingan, konsep dan desain *gameplay* sedikit diubah karena *gameplay* yang terlalu rumit.

Praproduksi

Pembuatan Detail Cerita

Sinopsis awal yang telah dibuat pada masa praproduksi kemudian dirapikan kembali dan dibuat untuk bisa sesuai dengan *gameplay* yang diinginkan. Pada tahap ini ditentukan bagian cerita mana yang akan digunakan dalam permainan, bagian mana yang hanya akan diikutsertakan sebagai *cutscene*, bagian mana yang akan dicertakan melalui narasi, deskripsi, atau hanya diungkapkan melalui petunjuk yang diberikan.

a. Detal Penceritaan

Amanda bangun dari tidurnya di pagi hari. Amanda tidak mendengar suara alarm, jadi Ia pikir Ia belum kesiangan. Amanda bersantai-santai selama beberapa saat sebelum Ia mengamati secara seksama bahwa jam mejanya menunjukkan bahwa waktu masuk sekolah sudah kurang dari setengah jam dari sekarang. Amanda pun bergegas ganti baju, cuci muka, sikat gigi, dan makan sereal.

Waktu makan sereal, Amanda mendengar suara gaduh dari halaman belakangnya. Saat ditengok, Amanda melihat semak-semak bergoyang, menandakan ada sesuatu di balik semak-semak itu. Amanda yang takut lega karena Ia harus pergi ke sekolah dan tidak perlu menghadapi apapun yang ada di balik semak-semak itu, meskipun apapun itu kemungkinan besar cuma hewan liar yang tidak bersalah.

Amanda pun segera menyelesaikan sarapannya dan segera pergi ke luar rumah. Di luar, sudah ada mobil yang menunggu dirinya. Mobil itu adalah mobil taksi *online* yang telah sebelumnya telah dipesan oleh ibunya untuk mengantar dan menjemput Amanda ke dan dari sekolah. Amanda masuk ke dalam mobil dan mobil itu pun melaju ke sekolah.

Dari kejauhan, Amanda dapat melihat pintu gerbang sekolah yang hendak ditutup oleh pak satpam. Ketika mobil yang ditumpanginya berhenti, Amanda langsung membuka pintu dan berlari menuju pintu gerbang itu. Pak satpam yang melihat Amanda berlari ke arahnya berhenti menarik pintu gerbang untuk

memperbolehkan Amanda masuk. Tapi dari balik pintu gerbang, Amanda dikejutkan oleh Bu Dian, gurunya. Amanda dihardik olehnya. Amanda tetap diperbolehkan masuk sekolah, tapi hal itu tidak menghilangkan perasaan kacau yang dirasakan Amanda.

Sepulang sekolah, Amanda merebahkan dirinya di kasur. Tanpa dikehendaki, Amanda tertidur dan terbangun di malam hari untuk menemukan bahwa ada noda yang terlihat seperti lumpur di kasur dan di lantai di dalam rumah. Amanda yakin ada seseorang atau sesuatu yang masuk rumah selama Amanda tidur.

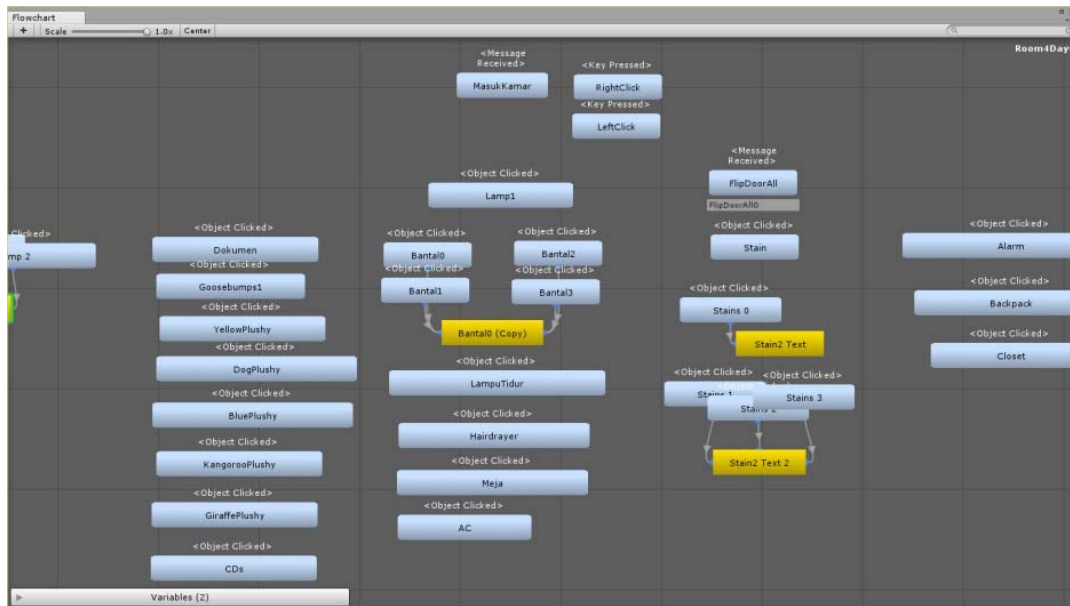
Amanda menelpon ibunya untuk memberitahu apa yang barusan terjadi. Amanda lalu pergi ke lantai bawah untuk memeriksa keadaan. Amanda memeriksa apakah ada barang yang dicuri atau tidak. Semua barang-barang berharga tampak masih berada pada tempatnya. Amanda kemudian pergi ke dapur untuk mengambil pisau, hanya untuk berjaga-jaga.

Sesaat setelah Amanda mengambil pisau, Amanda dibuat panik oleh suara langkan kaki yang menuju ke arahnya. Saat menengok, Amanda melihat sosok tinggi berbulu yang mengerikan. Sosok itu mencoba menyerang Amanda, tapi tanpa sengaja malah tertusuk pisau yang digenggam Amanda. Makhluk itu mati seketika.

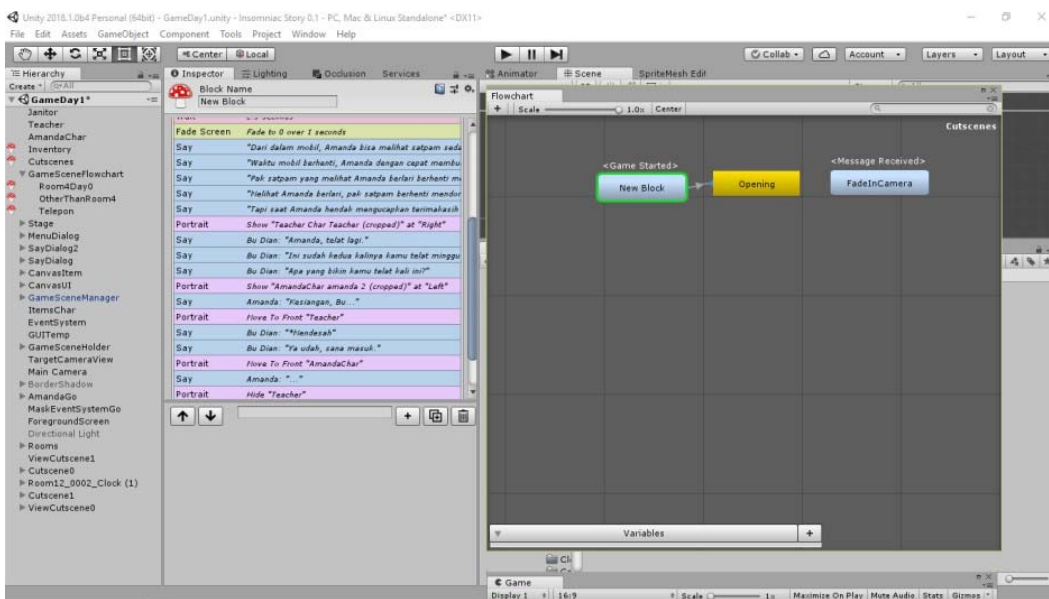
Amanda yang ketakutan berlari ke luar rumah. Ia menelpon ibunya kembali untuk memintanya pulang. Keesokan harinya, ibu Amanda sampai di rumah. Mereka pun berpelukan dengan perasaan lega. Tidak ada yang tahu apa sebenarnya makhluk yang menyerang Amanda dan apa niatnya, tapi yang penting Amanda baik-baik saja.

b. Implementasi

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*. Berikut adalah contoh implementasi cerita:



Gambar 4. Proses implementasi deskripsi objek dan narasi



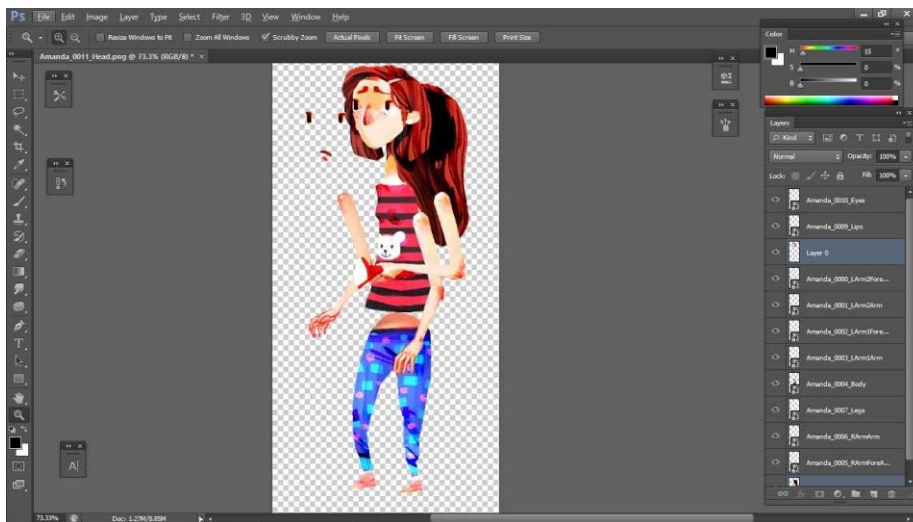
Gambar 5. Proses implementasi cerita untuk *cutscene*

Pembuatan *Sprite*

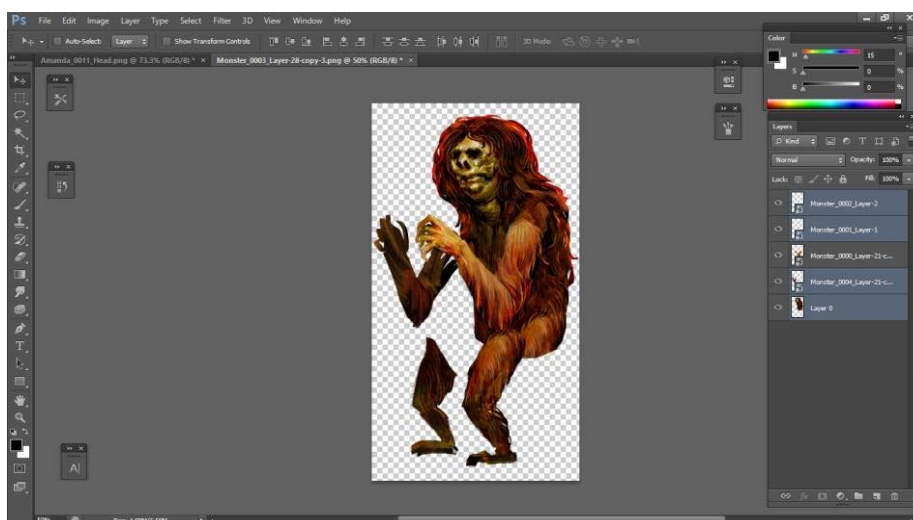
Sprite adalah grafik *bitmap* yang dirancang untuk menjadi bagian dari *scene* yang lebih besar. Ini bisa berupa gambar statis atau grafik animasi. Contoh *sprite* mencakup objek dalam *video game* 2D, *icon* yang merupakan bagian dari *interface* pengguna aplikasi, dan gambar *icon* yang dipublikasikan di situs *web*.

Proses menggambar merupakan salah satu proses yang menentukan apakah hasil grafis dan animasi bagus atau tidak. Gambar yang baik akan memberi nilai tambahan pada aplikasi *game*. Sebelum proses menggambar dilaksanakan, perlu dibuat desain karakter yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Berbeda dengan *sprite* objek statis, *sprite* karakter yang perlu dibagi menjadi beberapa bagian karena nantinya *sprite* ini akan dianimasikan. Contoh umum bagian-bagian yang dipisah adalah bagian kepala, badan, tangan, dan kaki yang dibuat terpisah sehingga memungkinkan proses animasi menjadi fleksibel.



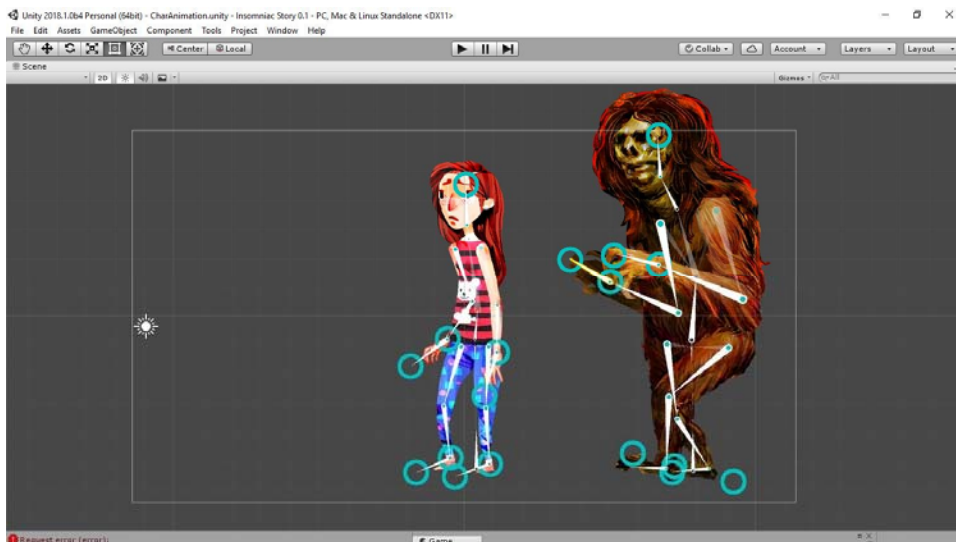
Gambar 6. Proses pembuatan *sprite* karakter Amanda



Gambar 7. Proses pembuatan *sprite* karakter monster

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.



Gambar 8. Proses pembuatan animasi karakter

Membuat Ilustrasi *Cutscene*



Gambar 9. *Opening cutscene* (Amanda duduk di kasur)

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 *User Interface*

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.

User interface (UI) merupakan bentuk tampilan grafis yang menghubungkan langsung sistem operasi dengan pengguna. Tujuan dari *UI* adalah memudahkan pengguna dalam pengoperasian dan kontrol mesin yang efektif, efisien, serta menyenangkan dengan cara menghasilkan hasil yang diinginkan.

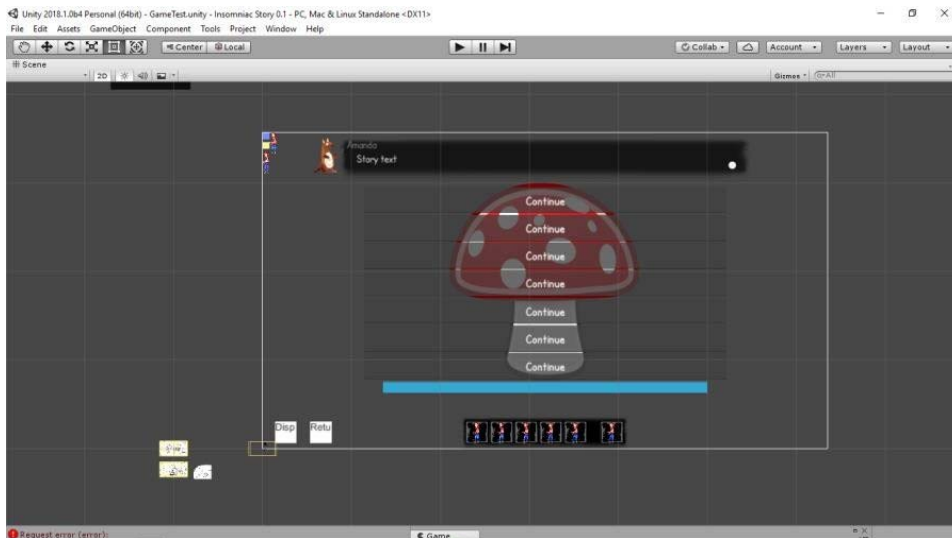
Game “*Insomniac Story*” tidak menggunakan terlalu banyak *UI* untuk *gameplay*-nya. Beberapa *UI* yang ada telah didesain sedemikian rupa sehingga melengkapi desain *game* secara keseluruhan.



Gambar 10. *UI* narasi dalam *game*

Membuat *User Interface*

Semua aset yang telah dibuat kemudian disusun di dalam *game engine*. Proses penyusunan ini bersifat fleksibel, yang artinya struktur susunan aset bisa ditentukan dan diubah seiring dengan proses pengembangan *game logic*.



Gambar 11. Proses penyusunan *UI*

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*. Berikut ini adalah *script-script* penting yang digunakan untuk mengendalikan kondisi *game*:

a. *Script Game Manager*

Script ini mengendalikan arus data yang disimpan dan diambil. Fungsi dari *script* ini dapat dibandingkan dengan terminal bus atau kereta, dengan variabel sebagai orang-orang yang menaiki kendaraan tersebut. Jika suatu variabel dari satu *class* harus pergi ke *class* yang lain, variabel itu tidak harus dibuatkan jalan raya atau rel kereta dari rumahnya secara langsung ke *class* tujuannya, karena hal tersebut tidak praktis dan berpotensi menimbulkan kekacauan. Sebagai gantinya, variabel tersebut bisa dikirim ke terminal untuk kemudian dijemput oleh bus atau kereta yang menuju ke *class* tujuan variabel tersebut.

Script ini menyimpan fungsi dan variabel yang harus diakses oleh banyak *script-script* lainnya, sehingga mudah diakses oleh semua *script* di dalam game. Variabel-variabel penting disimpan di dalam variabel induk “public RegularData regularData”.

b. Script Character Movement

Script ini mengendalikan karakter utama dalam hal pergerakan karakter.

c. Script Camera Follow

Script ini sama pentingnya dengan *script* “*Character Movement*”. *Script* ini mengendalikan pergerakan kamera sehingga kamera tersebut dapat bergerak secara dinamis.

Pascaproduksi

Pascaproduksi adalah proses penyelesaian akhir dari sebuah rangkaian produksi. Dalam game “*Insomniac Story*”, pasca produksi meliputi penambahan musik dan *sound effect*, dan proses pengujian versi beta.

Musik dan Sound Effect

Musik bagi sebuah game ikut berperan penting dalam berbagai hal. Mulai dari pembawaan emosi, tentang penguatan suasana yang bisa terbentuk menjadi lebih seru dan menjadi lebih sendu. Dalam game “*Insomniac Story*”, musik yang digunakan diambil dari *website* gratis di mana material di dalamnya berlisensi gratis. Bagian-bagian penting yang membutuhkan musik dan *sfx* di dalam game antara lain:

a. Musik background di dalam game scene

Musik *in-game*, yaitu musik game yang diperdengarkan di dalam *scene* game di mana pemain bisa mengontrol karakter Amanda. Musik ini adalah *background music* waktu pemain sedang bermain game-nya.

b. Musik di dalam main menu scene

Musik *main menu scene* merupakan musik pengiring saat awal memulai permainan. Dalam game “*Insomniac Story*”, musik yang digunakan untuk *main menu scene* merupakan musik yang menyampaikan tema utama game ini.

c. Musik untuk *intros*, *outros*, dan *cutscenes*

Intros, *outros*, dan *cutscenes* adalah bagian di mana musik yang dibutuhkan bervariasi satu sama lain. Musik yang dimainkan disesuaikan dengan *scene-scene* tertentu di dalam *game*. Dalam *game* "*Insomniac Story*", musik yang digunakan disesuaikan dengan keadaan *scene* yang diceritakan.

Pengujian Versi Beta

Versi beta merupakan istilah sebuah tahap pengembangan, yang biasanya digunakan untuk sistem operasi, *video game*, aplikasi *web*, pemutar musik, dan lain-lain. Versi beta biasanya merujuk pada versi yang satu tahap sebelum penyelesaian proses pengembangan aplikasi atau *game*.

Pembahasan

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:

1. Penggunaan *Game Manager*

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

2. Penggunaan *Delegate*

Delegate adalah *pointer* referensi ke suatu *method*. Ini memungkinkan kita untuk memperlakukan *method* sebagai variabel dan melewatkan *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*”.

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*.

Gameplay

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*.



Gambar 12. Petunjuk untuk membersihkan noda di Kasur

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*.

Cerita

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 kesiangan 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.

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.

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.

Referensi

- Bustaman, Burmansyah. (2001). *Web Design Sengan 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.

[halaman ini sengaja dikosongkan]