

Analisis Representasi *Core Drive* pada *Sleeping Dogs* (2012) menggunakan *Framework Octalysis*

Galih Dea Pratama

Game Application and Technology Program, Departemen Teknik Informatika, School of Computer Science,
Universitas Bina Nusantara, Jakarta, Indonesia

e-mail: galih.pratama001@binus.ac.id

Abstrak

Video game dikenal sebagai salah satu media terkini yang dapat memicu ragam rasa dan kerap dipakai sebagai sarana untuk mendapatkan hiburan tersendiri, seperti halnya *game* dengan *genre action adventure* seperti *Sleeping Dogs* yang menyajikan beragam *challenge* untuk para pemainnya serta membawa *narrative* yang penuh bobot. Demi mendorong pemain untuk menyelesaikan *game* tersebut, terdapat rentetan *Core Drive* sebagai representasi dari motivasi pemain seiring waktu. Dalam penelitian ini, akan ditampilkan representasi dari *Core Drive* yang tersaji pada *game Sleeping Dogs* yang membawa *genre action adventure* dengan menggunakan *framework Octalysis*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* berbasis *open-world* ini membawa beragam *game element* sebagai representasi *Core Drive*-nya, seperti *Narrative*, *Exchangeable Points*, serta *Boosters*.

Kata kunci: Analisis Game Design, Analisis Core Drive, Sleeping Dogs, Octalysis Framework

Analysis of Core Drive Representation in Sleeping Dogs (2012) using Octalysis Framework Abstract

Video game is known as one of the modern media that can trigger many kinds of feelings and mostly used as a mean to provide entertainment, such as *game* with *genre of action adventure* like *Sleeping Dogs* which gives a lot of challenges for the players alongside the heavy narrative aspect integrated inside. In order to push the players further into finishing the game, there comes *Core Drives* as the representation of the players' motivation along the time. In this research, we will how these *Core Drives* are represented in *Sleeping Dogs* game which brought *action adventure genre* using *Octalysis framework*. In this research, it is shown that this *open-world game* brought many *game elements* to represent the *Core Drives*, such as *Narrative*, *Exchangeable Points*, and *Boosters*.

Keywords: Game Design Analysis, Core Drive Analysis, Sleeping Dogs, Octalysis Framework

Pendahuluan

Video game adalah satu dari sekian banyak media terkini yang digunakan untuk memberikan bermacam-macam rasa bagi para pemainnya, mulai dari senang, sedih, seru, tegang, sampai persaingan pada rentetan *gameplay*-nya. Berbagai bentuk rasa yang disajikan pada deretan judul *game* hadir melalui perpaduan antara berbagai elemen di dalamnya, seperti *rule*, *challenge*, *reward*, latar pada dunia dalam *game*-nya, dan lain sebagainya. Karena peran dari berbagai bentuk *game element*

yang tersaji, *video game* menjadi lebih dikenal sebagai media untuk memberikan hiburan tersendiri melalui macam-macam bentuk yang dihadirkan oleh para *game developer* (Adams, 2010).

Dari sekian banyak *genre* yang dapat disajikan pada satu judul *video game*, judul yang mengusung *action* sebagai *genre* utamanya kerap hadir mewarnai industri *video game* modern. *Game* dengan *genre* ini umumnya memberikan *challenge* yang bersifat *physical*, seperti *puzzle*, *obstacle*, hingga berbagai tantangan lain yang harus dilewati oleh karakter di dalamnya. *Genre* ini dapat dikolaborasikan dengan bermacam-macam *genre* lain, salah satunya *adventure* di mana di dalamnya tersaji satu atau lebih kisah mengenai karakter yang pemain kendalikan. Kedua *genre* ini kerap dikolaborasikan menjadi *game* dengan kedalaman yang tinggi, baik dari segi *gameplay* maupun *narrative*-nya (Adams, 2010).

Dikarenakan munculnya ragam *challenge* dan *plot* yang disajikan melalui *game* dengan muatan *action adventure* sebagai *genre*-nya, popularitas perlahan diraih oleh judul-judul *game* yang membawa *genre* tersebut seiring eksistensinya di industri *video game*. Munculnya seri-seri *video game* seperti *Grand Theft Auto*, *Saints Row*, serta *Red Dead Redemption* mendorong hadirnya *game* yang berpusat pada *action adventure*. Salah satunya adalah *Sleeping Dogs* (Enix, 2012) yang dikembangkan oleh United Front Games dan dapat dimainkan pada berbagai *platform* seperti Microsoft Windows, Xbox 360, dan PlayStation 3. Selain itu, muncul pula *Sleeping Dogs Definitive Edition* pada 2014 sebagai *upgrade* dari versi awalnya yang tersedia pada tiga *platform* modern seperti Xbox One (Enix, 2014a), PlayStation 4 (Enix, 2014b), dan Microsoft Windows melalui *marketplace* Steam (Enix, 2014c). Mengusung kisahnya sendiri mengenai polisi *undercover* yang menyusup dalam hiruk-pikuk kehidupan *gangster* di Hong Kong dengan paduan *gameplay* unik seperti *levelling system* dan *combat mechanism* berbasis *hand-to-hand* sampai *gunfight* serta latar yang berpusat di Asia, *game* ini memberikan cita rasanya sendiri dibanding bermacam-macam *game* lain bertema serupa (Moriarty, 2012).

Dalam memainkan *game*, terdapat *Core Drive* sebagai bentuk dari berbagai macam dorongan yang hadir supaya para pemain memiliki motivasi dalam menyelesaikan *game* dan melalui deretan rintangannya. Salah satu cara dalam melakukan analisis dari representasi *Core Drive* ini adalah melalui penggunaan *gamification framework* Octalysis yang berpusat pada delapan *Core Drive* beserta bentuk *game element* pada masing-masing *Core Drive* tersebut. *Core Drive* yang menjadi *highlight* pada *framework* ini meliputi *Epic Meaning & Calling*, *Development & Accomplishment*, *Empowerment of Creativity & Feedback*, *Ownership & Possession*, *Social Influence & Relatedness*, *Scarcity & Impatience*, *Unpredictability & Curiosity*, dan *Loss & Avoidance*. Penggunaan *framework* tersebut memberikan analisis mendalam mengenai bagaimana sajian dari setiap *Core Drive* ini

ditranslasikan dalam bentuk *video game* dan menjadi pendorong untuk pemain dalam menikmati ragam *game* seiring waktu (Chou, 2016a).

Meski secara spesifik digunakan sebagai *framework* dalam menerapkan *gamification*, Octalysis dapat diterapkan sebagai dasar dalam melakukan analisis pada *game design* yang sudah diedarkan oleh industri *video game*. Sebagai contohnya adalah Diablo II yang menjadi salah satu dasar hadirnya *gamification framework* tersebut. *Game* dengan *genre action* tersebut mengusung beberapa *Core Drive* seperti *Epic Meaning & Calling* dan *Empowerment of Creativity & Feedback*. Dua *Core Drive* tersebut direpresentasikan dengan beberapa *game element*, seperti *Beginner's Luck* kala pemain menemukan senjata dengan kemampuan menakutkan sebagai bentuk dari *Epic Meaning & Calling* dan *Plant Picker* melalui hadirnya opsi bagi pemain untuk memilih *skill* seiring perkembangan pemain yang ditujukan untuk menjadi bentuk *game element* dari *Empowerment of Creativity & Feedback* (Chou, 2016b).

Melalui dorongan dari kemunculan Octalysis *gamification framework* ini, penulis ingin meneliti bagaimana *Core Drive* diterjemahkan menjadi *game element* pada *Sleeping Dogs*. Di dalamnya akan menampilkan bahasan mengenai deretan *game element* yang diusung sebagai representasi dari masing-masing *Core Drive*. Tak hanya itu, penulis berharap penelitian yang disajikan pada tulisan ini dapat menjadi dasar bagi peneliti lain dalam melakukan analisis *game design* yang menggunakan *framework* serupa maupun para praktisi pada industri *video game* yang ingin menghadirkan produk *game* dengan ragam *genre*.

Pembahasan

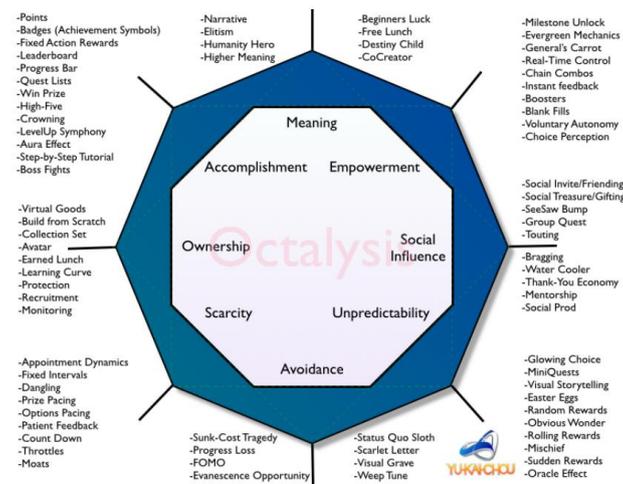
Dalam bagian Pembahasan, akan disajikan hal-hal seperti Tinjauan Pustaka dan Metode Penelitian. Tinjauan Pustaka sendiri mendiskusikan teori yang digunakan dalam melakukan analisis pada *game*, sedangkan Metode Penelitian menampilkan langkah yang diterapkan beserta hasil dari analisis pada *game* yang dirujuk.

Tinjauan Pustaka

Octalysis digunakan sebagai *framework* untuk menerapkan analisis pada *game Sleeping Dogs*. Octalysis sendiri hadir karena eksistensi berbagai judul *game* populer pada industri *video game* dan bagaimana masing-masing dari judul tersebut memiliki caranya sendiri dalam mendorong pemain untuk menikmatinya. Cara yang diusung pun tak selalu sama, di mana ada satu judul yang membawa inspirasi dan mengedepankan *empowerment*, namun di sisi lain mengutamakan manipulasi dan obsesi

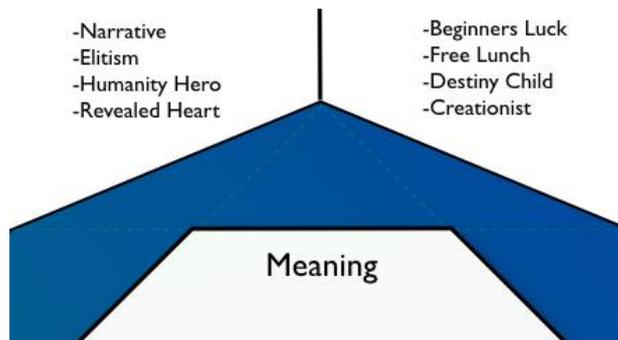
pada pemainnya. Deretan cara ini disebut dengan *Core Drive* dan menjadi dasar munculnya Octalysis yang kerap direpresentasikan dengan bangun segi delapan (Chou, 2016a).

Ciri khas yang dimiliki *framework* Octalysis adalah munculnya delapan *Core Drive* sebagai penanda dari dorongan yang kerap hadir dari sisi pemain. Delapan *Core Drive* ini terdiri dari *Epic Meaning & Calling*, *Development & Accomplishment*, *Empowerment of Creativity & Feedback*, *Ownership & Possession*, *Social Influence & Relatedness*, *Scarcity & Impatience*, *Unpredictability & Curiosity*, dan *Loss & Avoidance*. Masing-masing *Core Drive* kemudian memiliki bentuk *game element* tersendiri seperti yang terlihat pada Gambar 1 (Chou, 2016a).



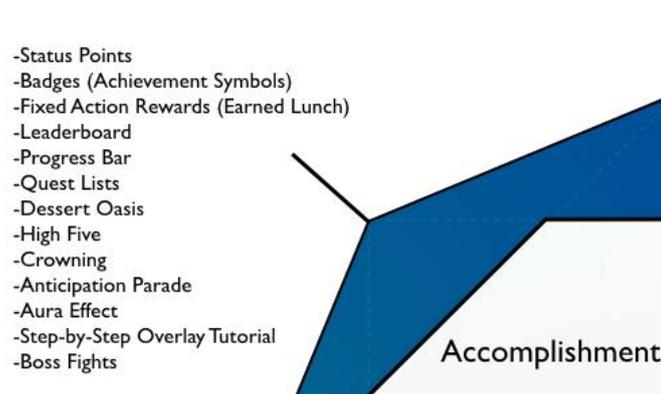
Gambar 1. Representasi *framework* Octalysis (Chou, 2016a)

Core Drive pertama dikenal dengan *Epic Meaning & Calling* dan tersaji pada Gambar 2. Dalam *Core Drive* ini, pemain seakan diposisikan sebagai seseorang yang terpilih atau satu orang yang dipercaya untuk melakukan hal tertentu dengan kepentingan lebih besar dari dirinya. Untuk menggali *Core Drive* ini, terdapat bermacam-macam *game technique* yang dapat diterapkan, salah satu yang paling populer adalah *Narrative* sebagai cara dalam memberikan alasan dasar mengapa pemain harus memainkan *game* terkait. Selain itu, ada pula *Humanity Hero* yang memberikan rasa bahwa sang pemain adalah seseorang dengan misi sebagai juru selamat (Chou, 2016a).



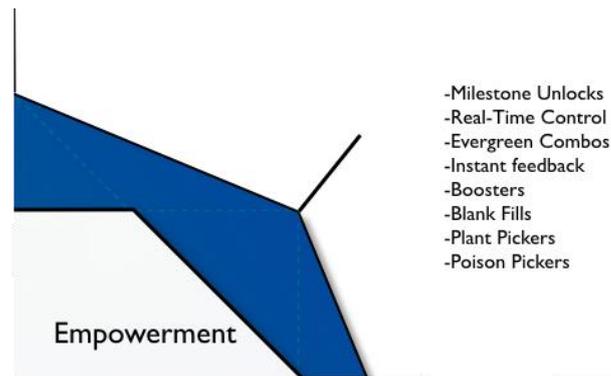
Gambar 2. *Core Drive* 1: *Epic Meaning & Calling* (Chou, 2016a)

Core Drive kedua disebut dengan *Development & Accomplishment* dan memiliki bermacam-macam *game technique* seperti yang terlihat pada Gambar 3. Pada *Core Drive* yang dianggap umum ditemui tersebut, dorongannya muncul dari diri seseorang dan terpicu karena keinginan untuk berkembang lebih jauh, mendapatkan keahlian, dan pada akhirnya membuat ia mampu melewati ragam rintangan di depan mata. Dalam merepresentasikan *Core Drive* ini, *game technique* paling mudah yang dapat dihadirkan adalah *Progress Bar* sebagai penanda bahwa pemain berkembang seiring waktu. Selain itu, penggunaan *Achievement Symbols* dan *Status Points* dapat pula difungsikan sebagai bukti bahwa pemain telah menggapai beragam hal yang diharapkan dalam *game* (Chou, 2016a).



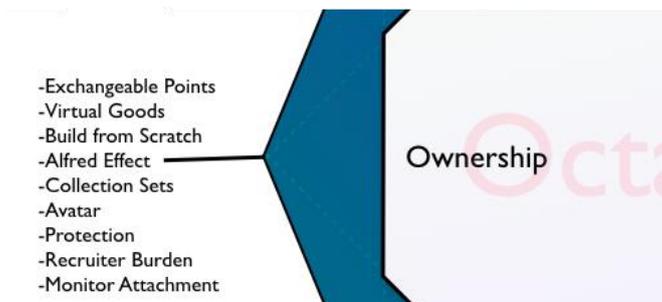
Gambar 3. *Core Drive 2: Development & Accomplishment* (Chou, 2016a)

Core Drive ketiga dinamakan *Empowerment of Creativity & Feedback*, dengan bagan yang dapat dilihat pada Gambar 4. *Core Drive* tersebut berpusat pada bagaimana seseorang memiliki dorongan untuk berproses secara kreatif, umumnya melalui keinginan dalam menemukan berbagai hal baru dan mencoba bermacam-macam kombinasi seiring waktu. *Core Drive* ini dapat dipicu dengan penggunaan beragam *game technique*, di antaranya *Milestone Unlock* yang memberikan kesempatan bagi pemain untuk membuka berbagai macam kemungkinan menarik lain yang belum pernah ditemui sebelumnya. Di samping itu, munculnya *Plant Picker* dan *Poison Picker* juga menyajikan opsi untuk pemain dalam memilih kombinasi mana yang paling baik untuk digunakan pada kasus-kasus tertentu (Chou, 2016a).



Gambar 4. *Core Drive 3: Empowerment of Creativity & Feedback* (Chou, 2016a)

Core Drive keempat dalam *framework* Octalysis ini adalah *Ownership & Possession* yang tertampil pada Gambar 5. *Core Drive* tersebut muncul kala seseorang memiliki motivasi yang timbul melalui perasaan untuk memiliki atau memegang kendali akan beragam hal. Melalui perasaan tersebut, secara spontan orang tersebut akan mempunyai keinginan untuk menambah maupun memperbaiki hal-hal yang telah dimiliki saat ini. Salah satu langkah efektif dalam memancing kehadiran *Core Drive* ini adalah dengan menyajikan *Collection Sets* yang memberikan kesempatan bagi pemain untuk mendapatkan dan menggunakan berbagai macam *item* lalu memberikan informasi bahwa rentetan *item* tersebut berada dalam satu *set* khusus. Tak hanya itu, memakai *Exchangeable Points* dalam *game* sebagai sebuah alat tukar dengan bermacam-macam *item* yang tersedia dalam *game* (Chou, 2016a).



Gambar 5. *Core Drive 4: Ownership & Possession* (Chou, 2016a)

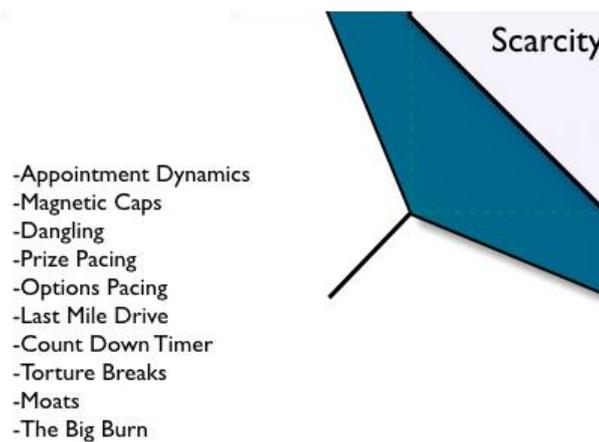
Core Drive kelima yang tersaji pada *framework* Octalysis dinamakan dengan *Social Influence & Relatedness* dengan bagan yang dapat dilihat pada Gambar 6. *Core Drive* ini secara spesifik berfokus mengenai elemen sosial sebagai pemicu motivasi seseorang, seperti bimbingan, pendampingan, hingga kompetisi. Hal seperti ini muncul karena dorongan alami seseorang terhadap orang lain, tempat, maupun momen yang memiliki keterkaitan padanya. Apabila *Core Drive* ini ingin ditonjolkan dalam *game*, terdapat berbagai macam *game technique* yang dapat dipakai, seperti *Group Quests* yang membuat pemain dapat melakukan berbagai kegiatan bersama dengan sekumpulan

pemain lainnya. Tidak hanya itu, munculnya *Social Treasures* memberi kesempatan antar pemain untuk membagikan *item* dalam *game*.



Gambar 6. *Core Drive 5: Social Influence & Relatedness* (Chou, 2016a)

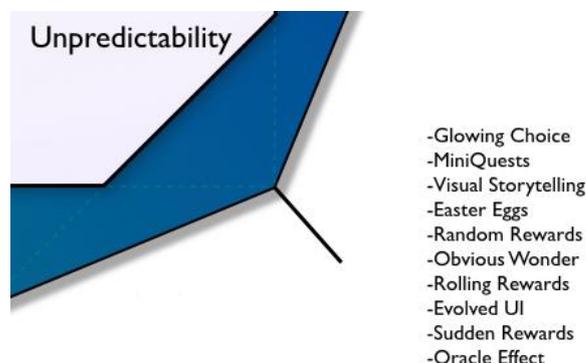
Core Drive keenam dalam *framework* Octalysis ini disebut dengan *Scarcity & Impatience* dan dapat dilihat bagannya pada Gambar 7. *Core Drive* tersebut muncul sebagai naluri dalam memiliki ragam hal yang dianggap langka, eksklusif, hingga yang tak sanggup didapatkan dengan mudah. Naluri tersebut pula yang memancing hadirnya rasa tidak sabar seiring waktu karena ketidakmampuan seseorang dalam melakukan tindakan tertentu. Cara yang mulai disajikan dalam *game* untuk merepresentasikan *Core Drive* ini adalah melalui *Torture Breaks* yang membuat pemain tidak bisa melanjutkan permainan dan harus menunggu dalam jangka waktu yang tertera di dalamnya. Di samping itu, hadirnya *Appointment Dynamics* dalam *game* membuat pengguna hanya mampu melakukan satu atau lebih *action* pada waktu tertentu yang disediakan di dalam *game* (Chou, 2016a).



Gambar 7. *Core Drive 6: Scarcity & Impatience* (Chou, 2016a)

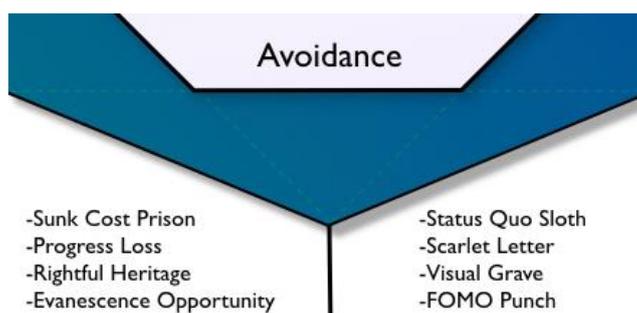
Core Drive ketujuh dikenal dengan *Unpredictability & Curiosity* beserta deretan *game technique* yang tersaji pada Gambar 8. Seperti namanya, *Core Drive* ini meliputi ketertarikan yang hadir karena ketidaktahuan mengenai apapun yang hadir setelahnya. Ketertarikan ini lantas mendorong kemunculan rasa ingin tahu sebagai bentuk dari reaksinya. Demi memancing kemunculan dari *Core Drive* ini, salah satu langkah mudah yang dapat dilakukan adalah menggunakan *Random Rewards* yang memberikan berbagai bentuk hadiah yang tidak dapat diprediksi jumlah atau

bentuknya kala pemain menyelesaikan satu kegiatan dalam *game*. Di samping itu, disematkannya *Easter Eggs* kerap digunakan sebagai pemicu kejutan bagi pemain dan mendorong pemain untuk bermain lebih lanjut demi mendapatkan hal serupa setelahnya (Chou, 2016a).



Gambar 8. *Core Drive 7: Unpredictability & Curiosity* (Chou, 2016a)

Core Drive kedelapan dinamakan *Loss & Avoidance* dengan ragam *game technique*-nya yang dapat dilihat pada Gambar 9. *Core Drive* ini hadir karena munculnya ragam hal dengan pengaruh buruk pada diri seseorang. Kemunculan dari hal-hal negatif tersebut kemudian mendorong seseorang untuk melakukan berbagai macam cara untuk menghindarinya. Dalam memicu hadirnya *Core Drive* ini, satu cara yang dapat digunakan adalah melalui *Rightful Heritage* yang memancing pemain untuk mendapatkan sesuatu serta memberikan rasa percaya bahwa hal yang ingin didapatkan tersebut adalah hak sang pemain, bukan milik yang lainnya. Selain *Rightful Heritage*, penerapan *Progress Loss* dan *Visual Grave* juga memicu ketakutan pemain ketika gagal dalam melakukan tindakan yang diminta dalam *game* (Chou, 2016a).



Gambar 9. *Core Drive 8: Loss & Avoidance* (Chou, 2016a)

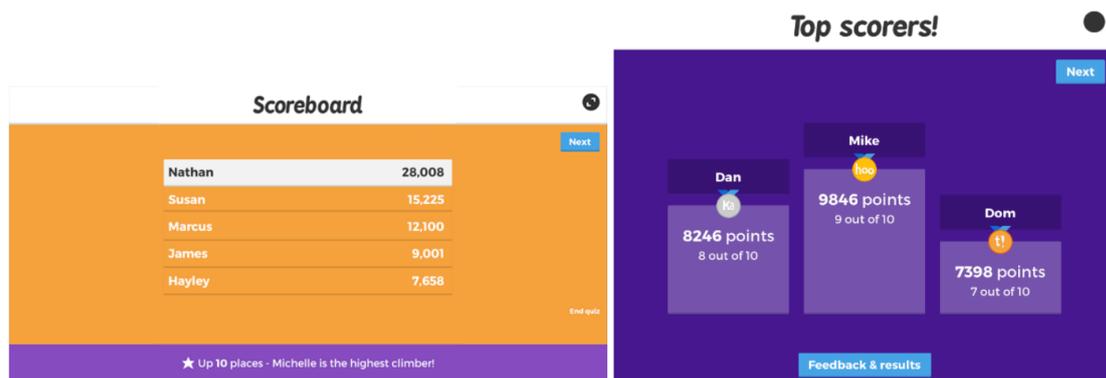
Framework Octalysis dikenal dengan penggunaannya dalam membangun sistem berbasis *gamification*. Salah satunya pada (Syakuran & Sufa'atin, 2017) yang membawa konsep tersebut pada aplikasi pembelajaran Matematika berbasis Android di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Canguang. Penerapan *framework Octalysis* tersebut mendorong hadirnya beragam *game technique* sebagai representasi pada masing-masing *Core Drive*-nya. Salah satu contoh representasi *Core Drive*

berdasarkan *framework* tersebut tersaji melalui penggunaan *Avatar*, menghadirkan rasa kepemilikan bagi penggunanya. Bentuk implementasi dari *Avatar* tersebut dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Implementasi *Avatar* sebagai representasi *Core Drive 4* (Syakuran & Sufa'atin, 2017)

Selain sebagai dasar dalam menerapkan *gamification*, *framework* Octalysis dapat pula digunakan sebagai *framework* untuk melakukan audit pada sistem atau aplikasi yang sudah tersedia secara luas. Seperti halnya yang tertampil pada (Ramdania et al., 2013) dengan fokus untuk melakukan analisis *gamification* pada aplikasi Kahoot. Pada aplikasi tersebut, disajikan beberapa *game element* seperti penggunaan *Leaderboard* (di dalam Kahoot diberi nama *Scoreboard*) sebagai bentuk implementasi dari *Development & Accomplishment*. Bentuk dari *Leaderboard* yang tersaji dalam Kahoot dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Implementasi *Leaderboard* pada Kahoot (Ramdania et al., 2013)

Kegiatan utama dalam penelitian ini adalah pelaksanaan eksperimen dengan memainkan *game Sleeping Dogs Definitive Edition*. Hal ini dikarenakan versi awal dari *Sleeping Dogs* sudah tidak lagi tersedia pada berbagai *game marketplace* dan versi terbaru tersebut sudah memiliki konten yang lengkap seperti *base game* dan dua *downloadable content* (*Nightmare in North Point* dan *Year of the Snake*). Meski begitu, analisis hanya akan dilakukan pada *main story* dari *Sleeping Dogs*, karena dua

downloadable content tersebut memiliki fitur yang tidak berbeda jauh dan hanya memberikan *narrative* berbeda di dalamnya.

Untuk eksperimen sendiri dilakukan pada *platform* yang secara spesifik digunakan untuk memainkan *video game*. Pertimbangan utamanya adalah konsol yang digunakan termasuk dalam kategori konsol generasi kesembilan dan dapat memainkan *Sleeping Dogs Definitive Edition*. Melalui hal tersebut, konsol yang akan digunakan adalah salah satu varian terbaru dari lini konsol Xbox, yakni Xbox Series S (Xbox, 2020). Meski *game* tersebut dikhususkan untuk konsol generasi kedelapan seperti Xbox One dan PlayStation 4, Xbox Series S yang bersifat *all-digital* dapat memainkannya melalui fitur *backward compatibility* yang membuat eksperimen dalam penelitian ini dapat dilakukan.

Analisis dari *game Sleeping Dogs* pada penelitian ini difokuskan pada berbagai *game element* yang tersaji pada *main story*-nya. Oleh karena itu, eksperimen dilakukan dengan menjalankan berbagai misi yang berkaitan dengan *plot* utama dalam *game* tersebut dari awal hingga akhir. Walau *game* ini juga menyajikan *side mission* yang dapat dilakukan seiring waktu, tingkat penyelesaian 100% dari *side mission* tersebut tidak menjadi keharusan pada penelitian ini. Penggunaan *framework Octalysis* sendiri pada penelitian yang berpusat pada *game Sleeping Dogs* ini hanya dilakukan pada level 1. Tak hanya itu, pada bagian selanjutnya akan diberikan penjelasan secara mendalam dari translasi masing-masing *Core Drive* menjadi deretan *game element* di dalamnya.

Setelah melakukan eksperimen pada *game Sleeping Dogs* dan melakukan analisis pada berbagai *game element*-nya menggunakan *framework Octalysis*, ada bermacam-macam *game element* yang dihadirkan di dalamnya. Pada *game ber-genre action adventure* tersebut, sebagian besar *Core Drive*-nya tertuang dalam beragam *element* yang terkait dengan *gameplay* pada *main story*. Daftar *game element* pada masing-masing *Core Drive* dapat dilihat pada Tabel 1, dengan penjelasan implementasi dalam setiap *Core Drive* ditampilkan pada paragraf-paragraf selanjutnya.

Tabel 1. Representasi *Core Drive* dalam *Sleeping Dogs*

Core Drive	Game Element
<i>Epic Meaning & Calling</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Narrative</i> • <i>Humanity Hero</i>
<i>Development & Accomplishment</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Status Points</i> • <i>Badges</i> • <i>Fixed Action Rewards</i> • <i>Progress Bar</i> • <i>Quest Lists</i> • <i>Step-by-Step Overlay Tutorials</i> • <i>Boss Fights</i>
<i>Empowerment of Creativity & Feedback</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Milestone Unlocks</i> • <i>Instant Feedback</i>

Core Drive	Game Element
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Boosters</i>
<i>Ownership & Possession</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Exchangeable Points</i> • <i>Virtual Goods</i> • <i>Collection Sets</i>
<i>Social Influence & Relatedness</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Tidak ada game element terkait Core Drive ini</i>
<i>Scarcity & Impatience</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Count Down Timer</i>
<i>Unpredictability & Curiosity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Random Rewards</i>
<i>Loss & Avoidance</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Progress Loss</i> • <i>Visual Grave</i>

Sebagai *game* yang mengusung *action adventure* sebagai kombinasi *genre*-nya, *Sleeping Dogs* berusaha untuk menghidupkan *Epic Meaning & Calling* sebagai *Core Drive* dalam *gameplay*-nya. *Core Drive* pertama ini disajikan dalam dua bentuk, yakni *Narrative* dan *Humanity Hero*. *Narrative* yang dimaksud ini adalah kisah meliputi Wei Shen, karakter yang kita kendalikan sepanjang *main story* serta direpresentasikan melalui dialog dan *cutscene*. Mengenai bagaimana dirinya sebagai *undercover cop* harus menyusup ke sela-sela kehidupan mafia di Hong Kong dan kemudian secara tak langsung terjebak dalam kemelut antara kelompok *gangster* di sana, serta hadirnya konflik batin tentang keberpihakannya membentuk *game element* tersebut dari awal hingga akhir. Tak hanya itu, Wei Shen sebagai satu orang dengan bermacam-macam keahlian yang kemudian mendapatkan berbagai bentuk peran seiring penceritaan juga membentuk *Humanity Hero*, membuat pemain secara tak langsung berperan sebagai satu-satu karakter yang dapat memberikan hal baik di tengah kelamnya *setting* tersebut.

Setelah *Epic Meaning & Calling*, *Sleeping Dogs* juga menghadirkan *Development & Accomplishment* sebagai *Core Drive* bagi para pemainnya. Berbeda dengan *Core Drive* sebelumnya yang hanya menggunakan dua *game element*, *Core Drive* ini memberikan ragam cara sebagai bentuk representasinya, seperti *Status Points*, *Badges*, *Fixed Action Rewards*, *Quest Lists*, *Progress Bar*, *Step-by-Step Overlay Tutorial*, dan *Boss Fights*. *Status Points* tersaji dalam bentuk *levelling* seiring *gameplay* dan meningkat berdasarkan berbagai *action* yang dilakukan oleh pemain. *Status Points* ini terbagi menjadi tiga, yakni *Police Points* yang meningkat apabila pemain melakukan berbagai kegiatan yang tidak melanggar hukum, *Triad Points* sebagai bentuk tindakan pemain yang menyamar menjadi anggota *gangster*, serta *Face Points* kala pemain melakukan berbagai *side mission* dari bermacam-macam orang di dunia dalam *game* tersebut. *Badges* yang tersaji pada *game* ini muncul setelah pemain berhasil melakukan berbagai *action* dan melewati target yang telah ditentukan oleh sistem dalam *game*-nya, seperti mengemudi dengan lincah tanpa merusak kendaraan, mengalahkan

musuh secara beruntun tanpa terkena *damage*, sampai melakukan *air jump* dengan kendaraan dalam waktu yang lama. *Fixed Action Rewards* sendiri muncul ketika pemain berhasil menjalankan satu kegiatan dalam *game* pada titik tertentu, di mana salah satu contohnya dapat dilihat ketika pemain telah naik *level* pada *Face Points* dan mendapatkan deretan *reward* sesuai dengan *level* yang dicapai tersebut, dengan tampilan yang dapat dilihat pada. *Quest Lists* muncul sebagai daftar dari *mission* yang sudah pemain lakukan di dalam *game* dan dapat diakses melalui fitur *Social Hub* pada *cell phone* milik Wei Shen, serta memungkinkan pemain untuk melakukan misi-misi sebelumnya tersebut.

Selain empat *game element* sebelumnya, terdapat pula *Progress Bar* yang menjadi cerminan dari *Status Points*. *Progress Bar* ini tertampil pada masing-masing *Status Points*, menunjukkan perkembangan pemain pada setiap bagian tersebut. *Step-by-Step Overlay Tutorial* ditampilkan pada segmen-segmen awal dari *game* ini, membantu pemain untuk memahami *mechanics* yang hadir di dalamnya. Contoh penerapan *Step-by-Step Overlay Tutorial* dapat dilihat pada munculnya *pop-up* untuk memencet tombol tertentu pada misi-misi, termasuk ketika Wei Shen melakukan pelatihan bela diri bersama *Shifu Kwok* sebagai bentuk pengenalan ragam *move* baru seiring permainan. Untuk membuat *Core Drive* kedua ini lebih mendominasi, disajikan pula *Boss Fights* pada beberapa bagian *main story* yang memungkinkan pemain untuk melawan bermacam-macam musuh dan harus menerapkan kombinasi dari berbagai *game mechanics* yang tersedia untuk mencapai *Win-State*.

Core Drive berikutnya yang diusung pula dalam *game Sleeping Dogs* adalah *Empowerment of Creativity & Feedback*, di mana pemain selalu didorong untuk menjadi kreatif seiring *gameplay* serta mendapatkan *feedback* dalam sebagian *action*-nya. Demi merepresentasikan *Core Drive* ini, *game* ini membawa beberapa *game element* seperti *Milestone Unlocks*, *Instant Feedback*, dan *Boosters*. *Milestone Unlocks* tergambarkan melalui munculnya berbagai *action* yang dapat dilakukan pemain pada bermacam-macam kondisi, seperti ketika sudah memiliki poin yang cukup dan kala mendapatkan satu *artifact* yang selanjutnya dapat ditukar menjadi *move* baru untuk dipakai dalam *hand-to-hand combat*. *Instant Feedback* juga tersaji di dalam *game* ini, contohnya ketika pemain berada pada misi dari *Police Investigator* namun mengemudi secara ugal-ugalan dan langsung mendapatkan *feedback* berupa pengurangan poin yang tertampil di layar. Di samping itu, ada juga *Boosters* yang berguna untuk meningkatkan *attribute* dari Wei Shen, salah satunya adalah melalui konsumsi minuman kaleng yang meningkatkan *health regeneration rate* dan *attack damage*.

Sebagai *game* dengan *genre action adventure* yang berbasis *open-world*, *Sleeping Dogs* juga membawa *Ownership & Possession* menjadi salah satu *Core Drive*-nya. *Core Drive* tersebut dibawa dengan penggunaan tiga *game element*, yakni *Exchangeable Points*, *Virtual Goods*, dan *Collection Sets*. *Exchangeable Points* dalam *game* ini tercermin melalui munculnya mata uang yang dapat

digunakan untuk berbagai hal, seperti membeli *item*, menggunakan *service*, sampai memakainya dalam taruhan. *Virtual Goods* juga hadir pada *game* yang berlatar di Hong Kong ini melalui bermacam-macam *item* yang dipakai oleh Wei Shen, seperti baju, celana panjang, hingga kendaraan berupa mobil dan motor. Tak hanya itu, *game* berbasis *open-world* ini mengusung pula *Collection Sets* yang hadir dalam bentuk *outfit* tertentu atau mengkombinasikan beragam aksesoris menjadi satu *set* khusus. Selain sebagai *cosmetics*, *Collection Sets* ini memiliki kegunaan tertentu, mulai dari menambah poin akhir hingga meningkatkan *attribute* seperti *attack damage*.

Sleeping Dogs sepertinya dikhususkan untuk dimainkan secara *single player*, karena tidak adanya *multiplayer mode* yang dihadirkan di dalam *game* ini. Oleh karena itu, *Core Drive* kelima yang dikenal dengan *Social Influence & Relatedness* tidak ditemukan bentuk implementasi dalam *game element*-nya.

Meski tidak membawa *Social Influence & Relatedness* sebagai *Core Drive*-nya, *Sleeping Dogs* tetap membawa tiga *Core Drive* lainnya seperti *Scarcity & Impatience*. Terkait dengan *Core Drive* keenam ini, *Count Down Timer* digunakan sebagai *game element*-nya yang ditunjukkan melalui munculnya pewaktu pada misi-misi tertentu untuk mencapai satu titik atau ketika pemain kehilangan sasarannya dan harus mengejar sebelum waktu habis.

Core Drive lain yang juga dibawa pada *Sleeping Dogs* adalah *Unpredictability & Curiosity*. Dalam menampilkan *Core Drive* ketujuh tersebut, digunakan *game element* berupa *Random Rewards* seiring *gameplay*-nya. *Game element* ini hadir melalui munculnya *lockbox* yang tersebar pada dunia dalam *game* dan dapat dibuka setelah ditemukan atau ketika musuh-musuh yang menjaganya telah dikalahkan. *Lockbox* ini memberikan *reward* seperti aksesoris *cosmetic*, uang, hingga senjata api, namun pemain tak bisa memprediksi *reward* apa yang akan didapatkan pada setiap *lockbox* tersebut.

Core Drive kedelapan yang dikenal dengan *Loss & Avoidance* tak dilupakan untuk disematkan dalam *game Sleeping Dogs*. Untuk merepresentasikan *Core Drive* ini, *Progress Loss* dan *Visual Grave* menjadi dua *game element* yang tersaji demi memenuhi tujuan tersebut. Kedua *game element* ini umumnya ditampilkan berurutan, di mana ketika pemain mengalami kegagalan atau kehabisan *health* pada titik tertentu kala menjalankan misi, pemain akan diberi *message* di layar sebagai bentuk *Visual Grave*. Setelahnya, *Progress Loss* muncul ketika pemain harus mengulang porsi misi yang gagal tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan eksperimen yang telah dilakukan terkait penelitian ini, terdapat beberapa temuan yang didapat pada *game Sleeping Dogs*. Dengan menggunakan *framework Octalysis*, *game action*

adventure berbasis *open-world* ini mengusung tujuh dari delapan *Core Drive* yang tersedia, seperti *Epic Meaning & Calling*, *Development & Accomplishment*, *Empowerment of Creativity & Feedback*, *Ownership & Possession*, *Scarcity & Impatience*, *Unpredictability & Curiosity*, dan *Loss & Avoidance*. Masing-masing *Core Drive* ini membawa beragam *game element*, seperti *Narrative*, *Fixed Action Rewards*, *Boosters*, *Exchangeable Points*, *Count Down Timer*, *Random Rewards*, dan *Visual Grave*. Terkait *Social Influence & Relatedness*, tidak ditemukan adanya *game element* yang merepresentasikan *Core Drive* tersebut, salah satunya karena *game* yang mengusung latar di Hong Kong ini ditujukan untuk dinikmati secara *single player* dan tidak adanya fitur *multiplayer* di dalamnya.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu dasar bagi peneliti lain dalam melakukan analisis *game design*, utamanya pada berbagai judul *game* yang sudah mewarnai industri *game* masa kini. Selain itu, analisis yang dilakukan pada *game* dapat pula melalui penggunaan *framework* lain, seperti 6-11 *framework* yang berpusat pada keterkaitan emosi dan naluri pemain beserta kolaborasi keduanya dengan *game mechanics* tertentu. Analisis ini diharapkan pula dapat memberi gambaran bagi praktisi yang bekerja di industri *video game*, terutama bagi para *developer* dengan keinginan untuk mengembangkan *game* dengan *genre* dan tema serupa yang dapat menggaet segmen pemain yang dituju.

Ucapan Terima Kasih

Pertama-tama, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada David, S.Kom., M.TI selaku *Head of Game Application and Technology Program* dari Universitas Bina Nusantara yang telah memberi saya berbagai macam masukan terkait berbagai penelitian yang sedang saya jalankan, termasuk penelitian yang berfokus pada analisis *Core Drive* pada *Sleeping Dogs* ini. Selain itu, saya ingin memberikan apresiasi pada rekan-rekan *Faculty Development Program*, terutama Panji Arisaputra, S.Kom., M.Kom dan Riccosan, S.Kom., M.Kom yang ikut berdiskusi dalam membangun kerangka dan pengetahuan dasar yang diperlukan pada eksperimen dan penulisan terkait penelitian ini. Tak hanya itu, rasa syukur saya berikan pada kedua orang tua dan pasangan saya yang telah memberi dukungan secara penuh dalam keberjalanan berbagai penelitian saya.

Referensi

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of game design* (Vol. 47, Issue 08).
<https://doi.org/10.5860/choice.47-4462>
- Chou, Y. (2016a). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards* (1st ed.). Yu-kai Chou.
- Chou, Y. (2016b). *Game Design Analysis of Diablo II*. Yu-Kai Chou.
<https://yukaichou.com/gamification-study/game-design-analysis-diablo-ii-level-ii-octalysis/>
- Enix, S. (2012). *Sleeping Dogs*. Square Enix Store. <https://www.douban.com/game/11618920/>
- Enix, S. (2014a). *Sleeping Dogs Definitive Edition*. Xbox Store. <https://www.xbox.com/en-US/games/store/sleeping-dogs-definitive-edition/bs2s6b326wjd>
- Enix, S. (2014b). *Sleeping Dogs Definitive Edition*. PlayStation Store.
<https://www.playstation.com/en-id/games/sleeping-dogs/>
- Enix, S. (2014c). *Sleeping Dogs Definitive Edition*. Steam Store.
<https://store.steampowered.com/agecheck/app/307690/>
- Moriarty, C. (2012). *Sleeping Dogs Review*. IGN.
<https://www.ign.com/articles/2012/08/14/sleeping-dogs-review>
- Ramdania, D. R., Maylawati, D. S., & Ramdhani, M. A. (2013). Analisis Gamifikasi pada Kahoot! menggunakan Octalysis audit. *UIN Sunan Gunung Djati Digilib*, 1(1), 1–10.
<http://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/30639>
- Syakuran, R. A., & Sufa'atin. (2017). The Application of Gamification Concept to Android-based Mathematics Learning Application in SMP Negeri 1 Cangkuang. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*.
- Xbox. (2020). *Xbox Series S*. Xbox Store. <https://www.xbox.com/en-US/consoles/xbox-series-s>

Lampiran

Dokumentasi eksperimen sebagai bentuk analisis pada *Sleeping Dogs* dapat dilihat via *playlist* yang tertera pada link berikut:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLo0p6CnC1DgCN6bf3meWBZHsmITl9SrSj>