

ABSTRAK

Perkembangan game pada saat ini menjadi hal yang sangat penting pada saat akan membangun sebuah game, diperlukan pemahaman untuk mengembangkan suatu game tidak terkecuali yaitu membuat *gameplay* yang menarik. *Gameplay* yang dibuat pun tidak terlalu sulit atau sebaliknya, *gameplay* yang menarik akan mempengaruhi dari game itu sendiri. Salah satu genre *game* yang cukup banyak diminati adalah *game* yang bergenre misteri, dimana sebuah misteri menjadi elemen utama dari *game*. Alur cerita dan *gameplay* yang tidak mudah ditebak, juga tantangan yang ditawarkan pun cukup menantang. *Game* misteri detektif seperti *Sherlock Holmes : The Case of the Silver Earring* ini banyak diminati oleh para pecinta *game*. Pada *game* misteri, desainer game biasanya menepatkan seorang pelaku sebagai tuduhan pembunuhan, Pelaku tersebut bisa disebut sebagai *Red Herring*. Untuk membuat *game* bergenre misteri dibutuhkan pengetahuan juga mengenai cerita misteri, karena antara alur cerita tersebut sangat mempengaruhi pemain untuk melakukan tindakan sesuatu, seperti menduga pelaku pembunuhan, dan juga diperlukannya aspek *gameplay* untuk mendukung *Red Herring* dari cerita yang ada pada *game*. perlu dilakukan eksplorasi *gameplay* pada *game* misteri itu sendiri dengan aspek-aspek fungsional *game mechanic*.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan memaparkan seperti apa *game* untuk mengelola *Red Herring* pada *game* *Sherlock Holmes*, dengan cara memainkannya, lalu menganalisis apa saja yang terjadi pada saat memainkan game tersebut. Salah satu cara untuk mengetahui aspek *Red Herring* apa saja yang bekerja, perlu dilakukannya eksplorasi, tidak hanya memainkannya namun sekaligus menganalisis game mechanic yang bekerja.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah menyajikan desain dan konsep pada *game* *Sherlock Holmes: Secret of the Silver Earring* untuk mengelola *Red Herring*.

Kata Kunci : Eksplorasi Gameplay, Game Mechanic, Red Herring

ABSTRACT

The development of the game at this time becomes very important at the time will build a game, it takes an understanding to develop a game is no exception that is making an interesting gameplay. Gameplay that made was not too difficult or vice versa, interesting gameplay will affect from the game itself. One of the genre of games that quite a lot of interest is a mystery game genre, where a mystery becomes the main element of the game. The storyline and gameplay are not easy to guess, also the challenges offered are quite challenging. Detective mystery game like Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring is much in demand by game lovers. In the game of mystery, game designers usually set up a perpetrator as a murder charge, The actor can be referred to as Red Herring. To create a mystery game requires knowledge of the mystery story as well, because between the storyline is very influential players to do something action, such as suspected perpetrators of murder, and also needed a aspect of gameplay to support Red Herring of the existing story in the game. it is necessary to explore gameplay in the mystery game itself with the functional aspects of game mechanic.

This study was conducted to find out and describe what kind of games to manage Red Herring in Sherlock Holmes game, by playing it, then analyze what happened during the game. One way to find out what Red Herring aspect is working, it needs exploration, not just playing it but also analyzing the mechanics game that works.

The final result of this research is to present the design and concept in Sherlock Holmes game: Secret of the Silver Earring to manage Red Herring.

Keywords: Gameplay Exploration, Game Mechanic, Red Herring