

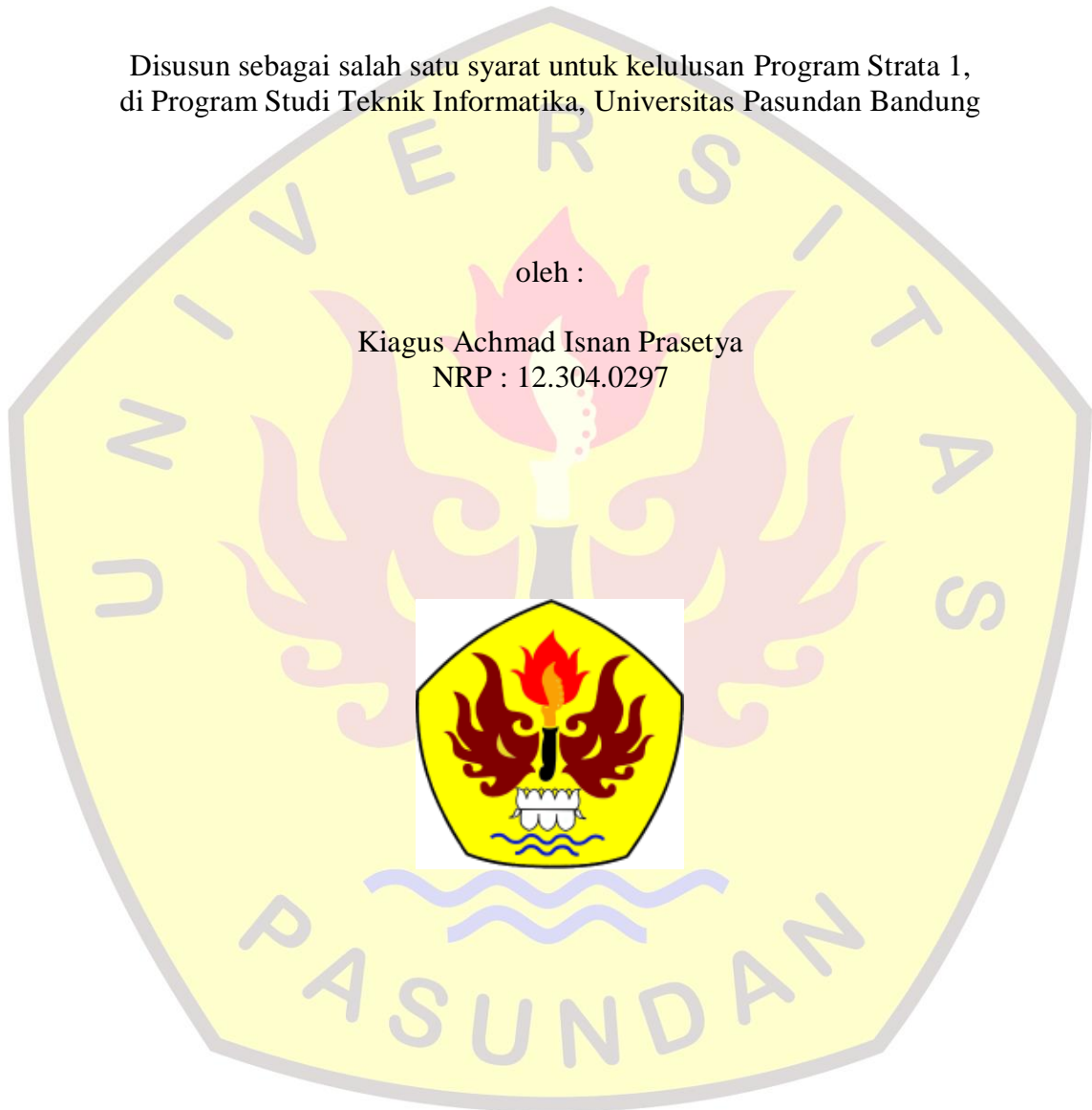
**EKSPLORASI GAME MECHANIC TERHADAP ASPEK RED
HERRING PADA GAME MISTERI
(STUDI KASUS : FAHRENHEIT : INDIGO PROPHECY)**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Kiagus Achmad Isnan Prasetya
NRP : 12.304.0297



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
2019**



**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berta acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Kiagus Achmad Isnan Prasetya
Nrp : 12.304.0297

Dengan judul :

**“EKSPLOKASI GAME MECHANIC TERHADAP ASPEK RED HERRING
PADA GAME MISTERI
(STUDI KASUS: FAHRENHEIT: INDIGO PROPHECY)”**



Bandung, 20 Oktober 2018

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

(Dr. Ririn Dwi Agustin, S.T, M.T.)

(Handoko Supeno, S.T, M.T.)

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* dengan genre misteri, dimana sebuah misteri menjadi elemen utama dari *game*. Alur cerita dan *gameplay* yang tidak mudah ditebak, juga petunjuk yang disebar disemua cerita pada *game* membuat para pecinta *game* tertarik untuk memainkannya, yaitu *game* misteri *Fahrenheit : Indigo Prophecy*. Pada *game* misteri, *designer game* biasanya menempatkan seseorang pada pelaku sebagai tuduhan pembunuhan, petunjuk yang tercecer, seorang detektif yang menyelidiki kasus pembunuhan. Hal inilah yang disebut sebagai *Red Herring*. Untuk membuat *game* bergenre misteri dibutuhkan pengetahuan juga mengenai teori 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 Fahrenheit : Indigo Prophecy* 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 Fahrenheit : Indigo Prophecy* 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 instructions that are spread in all stories in the game make game lovers interested in playing it, namely the mystery game Fahrenheit: Indigo Prophecy. In mystery games, game designers usually put someone on the offender as a charge of murder, scattered clues, a detective who investigates murder cases. this is called the 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 aspects 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 Fahrenheit : Indigo Prohecy 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 Fahrenheit : Indigo Prophecy to manage Red Herring.

Keywords: Gameplay Exploration, Game Mechanic, Red Herring



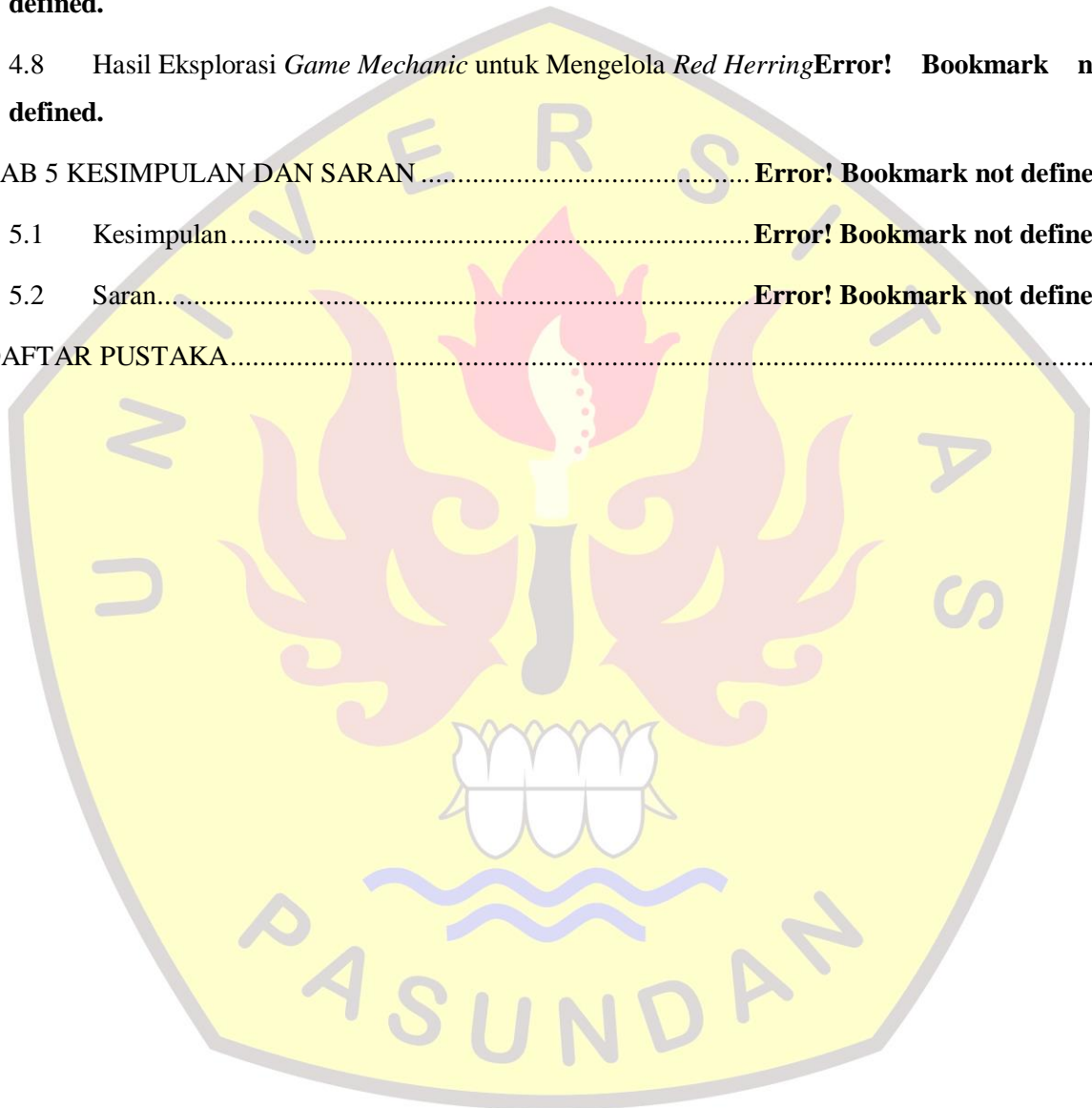


DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	1
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1-1
1.1 Latar Belakang.....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir.....	1-2
1.5 Metodologi Tugas Akhir.....	1-2
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2 <i>Video Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3 Sejarah <i>Video Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4 Jenis <i>Game</i> dan Genre <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Jenis <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Genre <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5 Metode Anatomi <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.6 Konsep <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.7 Elemen Desain <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.8 <i>Game Mechanic</i>	Error! Bookmark not defined.
2.9 <i>Gameplay</i>	Error! Bookmark not defined.
2.10 Cerita Misteri.....	Error! Bookmark not defined.
2.11 <i>Conceptual Dependencies</i>	Error! Bookmark not defined.

2.12	Diagram Sebab Akibat.....	Error! Bookmark not defined.
2.13	Karakteristik Diagram Sebab Akibat.....	Error! Bookmark not defined.
2.14	Keuntungan Diagram Sebab Akibat	Error! Bookmark not defined.
2.15	Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
BAB 3 SKEMA PENELITIAN.....		Error! Bookmark not defined.
3.1	Alur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Analisis Masalah dan Solusi TA.....	Error! Bookmark not defined.
3.3	Kerangka Berpikir Teoritis	Error! Bookmark not defined.
3.4	Profil Objek Penelitian Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	<i>Fahrenheit : Indigo prophecy</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB 4 EKSPLORASI <i>GAME MECHANIC</i> TERHADAP ASPEK CERITA MISTERI DAN <i>RED HERRING</i>		Error! Bookmark not defined.
4.1	Tujuan Eksplorasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Batasan Eksplorasi	Error! Bookmark not defined.
4.3	Lingkungan Eksplorasi pada <i>Game Fahrenheit : Indigo prophecy</i> Error! Bookmark not defined.	Error! Bookmark not defined.
4.4	Anatomi <i>Game Fahrenheit : Indigo prophecy</i>	Error! Bookmark not defined.
4.4.1	<i>Style</i>	Error! Bookmark not defined.
4.4.2	<i>Theme</i>	Error! Bookmark not defined.
4.4.3	<i>Character</i>	Error! Bookmark not defined.
4.4.4	<i>Setting</i>	Error! Bookmark not defined.
4.4.5	Plot.....	Error! Bookmark not defined.
4.5	Elemen <i>Game Fahrenheit : Indigo prophecy</i>	Error! Bookmark not defined.
4.5.1	Daftar <i>Player Character</i> pada <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
4.5.2	Daftar <i>Non-Player Character</i>	Error! Bookmark not defined.
4.5.3	Daftar <i>Item</i> yang ditemukan pada <i>game</i>	Error! Bookmark not defined.
4.5.4	Daftar Petunjuk yang ditemukan pada <i>Game Fahrenheit : Indigo prophecy</i>	Error! Bookmark not defined.
4.6	Eksplorasi dan Analisis.....	Error! Bookmark not defined.
4.6.1	Eksplorasi <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.

4.6.2	Skema Plot	Error! Bookmark not defined.
4.6.3	Analisis <i>Game Mechanic</i> dan <i>Red Herring</i> pada setiap Plot.....	Error! Bookmark not defined.
4.6.4	Keterkaitan antara <i>Red Herring</i> dan <i>Non-Player Character</i> (NPC).....	Error! Bookmark not defined.
4.7	Hipotesa <i>Red Herring</i> pada <i>Game Fahrenheit : Indigo Prophecy</i>	Error! Bookmark not defined.
4.8	Hasil Eksplorasi <i>Game Mechanic</i> untuk Mengelola <i>Red Herring</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....		1





DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Genre <i>Game</i> [GRA05]	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1 Alur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Analisis peran definisi <i>Game Mechanic</i> terhadap <i>Game Fahrenheit : Indigo Prophecy</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Elemen <i>Game Level Desain Fahrenheit : Indigo prophecy</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 <i>Player Character</i> pada <i>Game Fahrenheit : Indigo prophecy</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 <i>Non-Player Character</i> pada <i>Game Fahrenheit : Indigo prophecy</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Item pada <i>Game Fahrenheit : Indigo prophecy</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Petunjuk yang ditemukan pada <i>Game Fahrenheit : Indigo prophecy</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 setting pada Plot 1	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 <i>Game Mechanic</i> Plot 1	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.8 setting pada Plot 2	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.9 <i>Game Mechanic</i> Plot 2	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.10 setting pada Plot 3	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.11 <i>Game Mechanic</i> Plot 3	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.12 setting pada Plot 4	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.13 <i>Game Mechanic</i> Plot 4	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.14 setting pada Plot 5	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.15 <i>Game Mechanic</i> Plot 5	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.16 setting pada Plot 6	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.17 <i>Game Mechanic</i> Plot 6	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.18 setting pada Plot 7	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.19 <i>Game Mechanic</i> Plot 7	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.20 setting pada Plot 8	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.21 <i>Game Mechanic</i> Plot 8	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.22 setting pada Plot 9	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.23 <i>Game Mechanic</i> Plot 9	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.24 setting pada Plot 10	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.25 <i>Game Mechanic</i> Plot 10	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.26 setting pada Plot 11	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.27 <i>Game Mechanic</i> Plot 11	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4.28 <i>setting</i> pada Plot 12	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.29 <i>Game Mechanic</i> Plot 12.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.30 <i>setting</i> pada Plot 13	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.31 <i>Game Mechanic</i> Plot 13.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.32 <i>setting</i> pada Plot 14	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.33 <i>Game Mechanic</i> Plot 14.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.34 <i>setting</i> pada Plot 15	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.35 <i>Game Mechanic</i> Plot 15.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.36 <i>setting</i> pada Plot 16	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.37 <i>setting</i> pada Plot 17	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.38 <i>Game Mechanic</i> Plot 17.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.39 <i>setting</i> pada Plot 18	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.40 <i>Game Mechanic</i> Plot 18.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.41 <i>setting</i> pada Plot 19	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.42 <i>Game Mechanic</i> Plot 19.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.43 <i>setting</i> pada Plot 20	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.44 <i>Game Mechanic</i> Plot 20.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.45 <i>setting</i> pada Plot 21	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.46 <i>Game Mechanic</i> Plot 21.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.47 <i>setting</i> pada Plot 22	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.48 <i>Game Mechanic</i> Plot 22.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.49 <i>setting</i> pada Plot 23	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.50 <i>Game Mechanic</i> Plot 23.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.51 <i>setting</i> pada Plot 24	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.52 <i>Game Mechanic</i> Plot 24.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.53 keterkaitan antara <i>Red Herring</i> dan <i>Non-Player Character</i> (NPC)	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

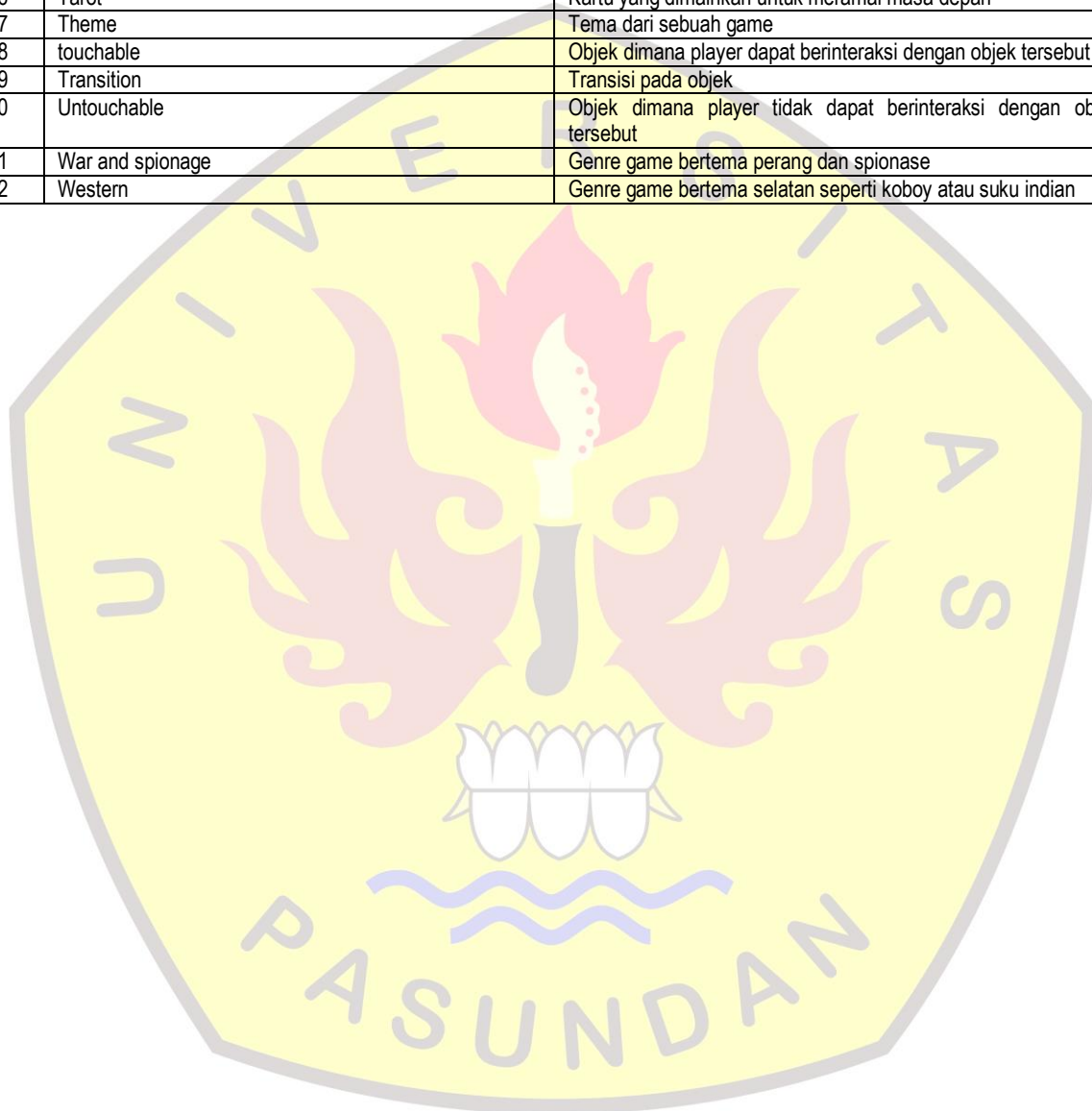
Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir	1-3
Gambar 2.1 Komponen Konsep <i>Game</i> [AGU17].....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.2 Komponen Desain <i>Game</i> [AGU17].....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.3 Relasi antara komponen dalam konsep dan desain <i>game</i> [AGU17]	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.4 Diagram Sebab Akibat [KEL95]	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Fishbone Diagram.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Peta Analisis	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.3 Fahrenheit : Indigo Prophecy	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Visual menginfestigasi atau berdialog dengan orang (NPC)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Visual menemukan barang atau benda.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Visual berpindah tempat.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Visual melewati haling rintang.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Visual menganalisis petunjuk yang ditemukan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Visual menonton jalan cerita pada game di sebuah pangkalan militer	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR ISTILAH

No	Nama	Keterangan
1	Action	Jenis game yang menawarkan intensitas aksi
2	Adventure	Jenis game petualangan
3	Attend	Memfokuskan salah satu indera
4	Atrans	Transfer kepemilikan
5	Basement	Ruang bawah tanah
6	Bones	Tulang atau ketangka pada diagram sebab dan akibat
7	Challenge	Sebuah tantangan yang harus dihadapi
8	Character	Orang yang bearda di game
9	Clan Oranye	Sebuah perkumpulan para dewa
10	Clautrophobia	Trauma terhadap kegelapan dan suasana lembab
11	Conditional (C)	Melihat kondisi saat ini
12	Continuing (K)	Melihat kondisi yang akan datang
13	Crime	Genre game bertema kejahatan
14	Detektif	Orang yang bekerja untuk menemukan bukti kejahatan
15	Developer	Orang atau perusahaan yang membuat game
16	Doc's dinner	Nama sebuah restoran
17	Equipment	Item atau alat yang digunakan untuk melakukan penyelidikan
18	Eastern	Genre game bertema ketimuran
19	Fantasy	Genre game bertema fantasi
20	Fahrenheit : Indigo Prophecy	Nama game yang diteliti
21	Fax	Alat mengirim surat menggunakan mesin
22	Frontier	Genre bertema perbatasan
23	Future	Masa depan
24	Game	Permainan
25	Game Balance	Keseimbangan pada game
26	Game Mechanic	Cara kerja atau aturan permainan yang berlaku pada sebuah game
27	Gameplay	Cara tertentu di mana pemain game berinteraksi dengan permainan
28	Goal	Sebuah tujuan yang tercapai
29	Gymnasium	Tempat untuk berolahraga
30	Head	Focus masalah yang diamati pada diagram sebab & akibat
31	Horror	Genre game bertema horor atau menyeramkan
32	Ingest	Memasukan sesuatu ke tubuh
33	Item	Barang yang ditemukan atau digunakan didalam game
34	Keyboard	Sebuah alat untuk mengetik
35	Laundry	Tempat mencuci baju
36	Level	Sesuatu yang harus dicapai
37	Mayan Kuno	Nama sebuah suku kuno di dalam game
38	Misteri/Mystery	Genre game bertema mencari teka teki yang hilang
39	Mission	Sebuah misi yang harus ditempuh di dalam game
40	Move	Berpindah tempat
41	Mouse	Alat untuk menggrakan kursor
42	Mtrans	Transfer infomasi
43	Naser & Jones Bank	Nama perusahaan keuangan yang ada pada game
44	Naster Nachitlan Kastanechli Quencnitlan Naar	Sebuah mantra yang diucapkan untuk mengendalikan jiwa seseorang
45	Non Player Character	Player pada game yang tidak bisa dimainkan dan sebagai pelengkap game
46	Oracle	Nama seorang dewa yang jahat
47	Past (P)	Lampau
48	Player Character (PC)	Player yang bisa dimainkan pada game
49	Plot	Jalan cerita pada game
50	Propel	Menerapkan aksi fisik terhadap sebuah objek
51	Psychopath	Orang yang memiliki gangguan mental tapi tidak gila
52	Ptrans	Perpindah empat
53	Puzzle	Jenis game dengan menyusun sesuatu yang tidak lengkap
54	Quencnitlan	Sebuah relief kuno peninggalan suku mayan kuno
55	Red Rerring	Menyesatkan pemain atau pembacanya
56	Ritual Satanic	Sebuah ritual yang melibatkan setan

No	Nama	Keterangan
57	Role Playing Games (RPG)	Jenis game yang menawarkan kesempatan pemain untuk membenamkan diri dalam situasi karakter pemain
58	Setting	Latar tempat pada game
59	Shakespeare	Nama seorang penulis buku yang terkenal
60	Science fiction	Genre game bertema ilmu pengetahuan
61	Simulation	Jenis game simulasi yang mencocokkan dengan situasi dunia nyata
62	Spine	Tulang belakang pada diagram sebab & akibat
63	Strategy	Jenis game yang menghibur melalui penalaran dan pemecahan masalah
64	Story	Cerita pada game
65	Style	Gaya yang ditawarkan oleh game
66	Tarot	Kartu yang dimainkan untuk meramal masa depan
67	Theme	Tema dari sebuah game
68	touchable	Objek dimana player dapat berinteraksi dengan objek tersebut
69	Transition	Transisi pada objek
70	Untouchable	Objek dimana player tidak dapat berinteraksi dengan objek tersebut
71	War and spionage	Genre game bertema perang dan spionase
72	Western	Genre game bertema selatan seperti koboy atau suku indian



BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan tugas akhir, metode pelaksanaan tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri *game* saat ini sangat berkembang pesat. *Game* pun sekarang tidak hanya dimainkan, melainkan perindustrian *game* menyediakan pekerjaan, yang dikenal sebagai pengembang *game*. Para *developer* berlomba-lomba untuk berkreasi membangun *game* semenarik mungkin, sehingga *game* yang dibuat banyak peminat dan laku dipasaran. *Developer game* pun harus mempunyai kreativitas dalam membuat sebuah *game*. *Game* pun harus mempunyai daya tarik tersendiri agar dapat diminati oleh para *gamer*, mulai dari tantangan yang ditawarkan, desain yang menarik, hingga *gameplay* yang ditawarkan oleh *game* itu sendiri.

Salah satu genre *game* yang cukup banyak diminati adalah *game* bergenre misteri, dimana sebuah misteri menjadi elemen utama dari *game*. Alur cerita dan *gameplay* yang tidak mudah untuk ditebak, juga tantangan yang ditawarkan pun cukup tegang dan menantang. *Game* misteri seperti *Fahrenheit : Indigo prophecy* cukup banyak diminati oleh para pecinta *game* dari berbagai kalangan. *Fahrenheit : Indigo prophecy* menyajikan sebuah petualangan yang menarik dan dialog-dialog antara *Player Character* (PC) dengan NPC (*Non-Player Character*) yang akan mempengaruhi psikologi pemainnya oleh *game* tersebut. Menggunakan *setting* di *New York* yang saat itu sedang turun salju, dimana pemain dijadikan detektif untuk mencari motif pembunuhan sebagai Carla Valenti dan partnernya Tyler Miles yang dilakukan oleh Lucas Kane. Lucas Kane sendiri adalah *player character* utama pada *game* yang bisa dimainkan, jadi *game Fahrenheit : Indigo prophecy* dapat memainkan 3 *player character* sebagai tersangka pembunuhan dan sebagai detektif yang menyelidiki pembunuhan. Pemain dituntut untuk fokus pada saat melakukan dialog dengan *Non-Player Character* karena itu sangat menentukan arah *game* akan dibawa kemana, dan pada saat mencari petunjuk pun dituntut untuk jeli, karena jika satu saja petunjuk tertinggal, maka plot dalam *game* akan berbeda dengan jika pemain tidak meninggalkan petunjuk.

Pada *game* misteri, *designer game* bisaanya menetapkan seorang pelaku sebagai tersangka pembunuhan. Untuk membuat sebuah *game* bergenre misteri, dibutuhkan juga bagi *designer game* pengetahuan mengenai cerita misteri, karena antara alur cerita tersebut sangat mempengaruhi pemain untuk melakukan tindakan-tindakan, seperti menduga pelaku pembunuhan, menerka-nerka arah jalur cerita, dan juga diperlukan aspek *gameplay* untuk mendukung cerita misteri dari cerita yang ada pada *game*, serta memberikan pengetahuan bagi *designer game* dalam membuat *game* bertema misteri untuk kedepannya.

Penggunaan teori *red herring* dalam pemetaan game bertema misteri sangat dibutuhkan oleh *designer game* agar pemain mendapatkan jalan cerita yang menarik karena terdapat penyesatan dalam memainkan game, pemainpun diarahkan agar berfikir dan akan terbawa oleh penyesatan *red herring* itu sendiri yang disebar pada setiap plot didalam *game*. Yang membuat lebih menarik lagi, pemain akan diarahkan untuk tidak melewatkan cerita yang disuguhkan oleh *game* dan akan terus mengikuti alur ceita hingga *game* berakhir.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana konsep *red herring* pada *game*?
2. Bagaimana *game mechanic* terhadap aspek *red herring* yang disusun pada *game* untuk mengelola dari sisi misteri?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Memetakan *red herring* yang ada pada *game*.
2. Melakukan eksplorasi *game mechanic* terhadap aspek *red herring* pada *game*.

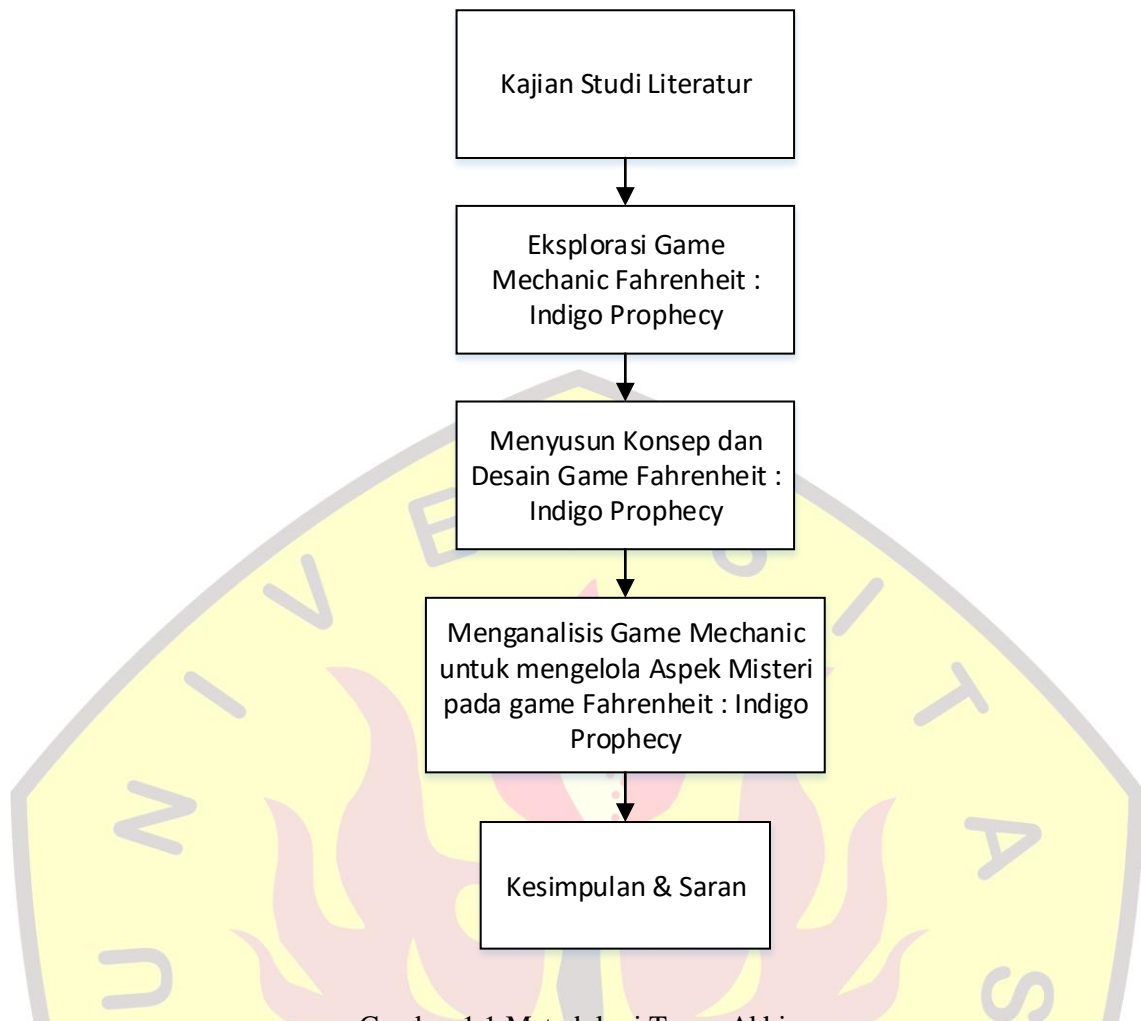
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Agar permasalahan tidak meluas dan tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai, diperlukan adanya batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Melakukan eksplorasi *game mechanic* serta aspek *red herring* yang terdapat pada game Fahrenheit : Indigo Prophecy.
2. *Game* yang digunakan untuk eksplorasi hanya *game Fahrenheit : Indigo prophecy*

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Gambar 1.1 menjelaskan mengenai metodologi yang di gunakan dalam penyusunan tugas akhir.



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

1. Kajian Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara menggunakan dan mengumpulkan sumber-sumber atau teori-teori serta pustaka yang dipakai, teori-teori ini diambil dari teori para ahli, *ebook*, *paper*, karya ilmiah, literatur dari *website* yang terpercaya terkait dengan topik tugas akhir, serta membaca, memainkan, mempelajari dan mencatat poin-poin penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis yang dapat menunjang pada penyusunan tugas akhir.

2. Eksplorasi *game mechanic Fahrenheit : Indigo prophecy*

Melakukan pengumpulan data dan analisis terhadap *game mechanic* yang ada pada *game Fahrenheit : Indigo prophecy* untuk membantu dalam penyusunan metode selanjutnya.

3. Menyusun konsep dan desain *game Fahrenheit : Indigo prophecy*

Melakukan penyusunan konsep dan desain *game Fahrenheit : Indigo prophecy* dengan mempertimbangkan hasil analisis dari *game mechanic* yang ada pada *game Fahrenheit : Indigo prophecy*

4. Menganalisis *game mechanic* untuk mengelola aspek misteri pada *game Fahrenheit : Indigo prophecy*.

Melakukan analisis terhadap *game mechanic* untuk memainkan misteri pada *game Fahrenheit : Indigo prophecy*

5. Kesimpulan dan saran

Pada tahap ini dilakukan penyusunan laporan tugas akhir dan pengumpulan dokumentasi dengan mengikuti kaidah penulisan yang benar dan sesuai dengan ketentuan-ketentuan atau sistematika yang telah ditetapkan oleh jurusan Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung. Dan menyimpulkan hasil akhir dari pengerjaan tugas akhir serta saran untuk pengembangan selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis menyusun pembahasan menjadi beberapa bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan umum mengenai Tugas Akhir. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, ruang lingkup, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas mengenai definisi-definisi, teori-teori, konsep-konsep yang diperlukan terkait topik tugas yang diteliti.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Dalam bab ini berisi pengumpulan data dan analisis terhadap *game mechanic* pada *game Fahrenheit : Indigo Prophecy* yang didapat dari dokumentasi terkait, representasi dan hasil dari eksplorasi *game Fahrenheit : Indigo prophecy*.

BAB 4 EKSPLORASI GAME MECHANIC FAHRENHEIT : INDIGO PROPHECY

Bab ini akan menguraikan *gameplay* yang didapat dari hasil pengujian dan percobaan tentang aspek fungsionalitas *gameplay* pada *game* yang dimainkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian, analisis, eksplorasi *game*, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- [AGU17] Agustin, Ririn Dwi. 2017. *Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game*
- [NUG18] Nugraha, Reza. 2018. *Eksplorasi Game Mechanic Terhadap Aspek Red Herring Pada Game Misteri Sherlock Holmes : Secret Of The Silver Earring*
- [GRA05] Grace, Lyndsay. 2005. *Game Type and Game Genre*
- [ESP05] Espasito, Nicolas. 2005. *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*
- [JUL03] Jull, Jusper. 2003. *The Game, the Player, the World : Looking for a Heart of Gameness*
- [KEL95] Kelleher, Kevin. Casey G., Lois D., et al, "Cause and Effect Diagram : Plain and Simple". Joiner Associates Inc USA, 1995
- [SCH70] Schank, Roger. 1970. *Knowledge Representation Conceptual Dependency, Yale University*
- [NOV16] Novel Now. 2016. *Writing a Mystery Novel*, <https://www.nownovel.com/blog/writing-a-mystery-novel/>
- [ROL04] Rollings, A., Morris, D. 2004. *Game Architecture and Design: A New Edition, New Riders Publishing, Indianapolis, Indiana.*
- [ROU05] Rouse, Richard III. 2005. *Game Design: Theory & Practice Second Edition, Wordware Publishing, Inc.*
- [ARD15] Agung, Satrio Ardi. 2015. *Eksplorasi Teknik Gameplay dan Game Mechanic Rancangan Carlo Fabricatore pada Game Dota 2*
- [BAH16] Baharetha, Ade Yosca. 2016. *Analisis Pola Peningkatan Challenge pada Game Pro Evolution Soccer*
- [PER] Permadi, Imanuddin. *Eksplorasi Terhadap Implementasi Konsep Reward Scheduling pada Game Dragon's Nest*
- [SAL04] Salen, Katie. Zimmerman, Eric. 2004. *Rules Of Play: Game Design Fundamentals.*
- [SIC08] Sicart, Miguel. 2008. "Defining Game Mechanic"
- [SQU] Squad Cam Jansen Sleuth. *The Five Essential Elements of a Mystery*
- [TEC16] Techinasia, Id. 2016. *Game Adventure Klasik Fahrenheit : Indigo Prophecy*, <https://www.id.techinasia.com/fahrenheit-indigo-prophecy-kini-tersedia-di-android/>
- [OVE12] Overmars, Mark. 2012. *A Brief History of Computer Games*