

**EKSPLORASI GAME MECHANIC TERHADAP ASPEK RED  
HERRING PADA GAME MISTERI  
(STUDI KASUS : THE VANISHING OF ETHAN CARTER)**

**TUGAS AKHIR**

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

oleh :

Muhammad Faizal Abdillah  
NRP : 12.304.0258



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
SEPTEMBER 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 berita acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Muhammad Faizal Abdillah  
Nrp : 12.304.0258

Dengan judul :

**“EKSPLOKASI GAME MECHANIC TERHADAP ASPEK RED HERRING PADA GAME  
MISTERI  
(STUDI KASUS : THE VANISHING OF ETHAN CARTER)”**

Bandung, 19 September 2019

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

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

(Handoko Supeno, S.T, MT.)

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan Bandung maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini.
4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya.

Bandung, 19 September 2019

Yang membuat pernyataan

Materai  
6000,-

**(Muhammad Faizal Abdillah)**

12.304.0258

## 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 *the vanishing of ethan carter*. 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 the vanishing of ethan carter* 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 the vanishing of ethan carter* 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 the vanishing of ethan carter. 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, andalso 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 gamemechanic.

This study was conducted to find out and describe what kind of games to manage Red Herring in the vanishing of ethan carter 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 analyzingthe mechanics game that works.

The final result of this research is to present the design and concept in the vanishing of ethan carter to manage Red Herring.

Keywords: Gameplay Exploration, Game Mechanic, Red Herring

## KATA PENGANTAR

Ucapan dan rasa syukur penulis layangkan ke hadirat Ilahi Robbi, yang telah berkenan menguatkan penulis untuk membuat Laporan Tugas Akhir dengan judul “EKSPLOKASI GAME MECHANIC TERHADAP ASPEK RED HERRING PADA GAME MISTERI (STUDI KASUS : THE VANISHING OF ETHAN CARTER”.

Adapun penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat keikutsertaan pada matakuliah KUALIFIKASI PENELITIAN (IF166705), di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan.

Penulis menyadari laporan ini dapat terwujud berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang penulis terima baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini kepada

:

1. Kedua pembimbing, Ibu Dr. Ririn Dwi Agustin, S.T, M.T dan Pak Handoko Supeno, S.T, M.T.
2. Kepada Orang Tua tersayang, dan keluarga yang selalu memberikan motivasi serta do'anya dalam pembuatan tugas akhir ini.
3. Koordinator Tugas Akhir dan Ketua Kelompok Keilmuan serta seluruh civitas akademika Teknik Informatika di UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG, yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu.
4. Kepada teman-teman seperjuangan Universitas Pasundan Bandung yang tidak bisa semua penulis sebutkan.

Tiada gading yang tak retak, tiada gelombang tanpa ombak, segala kesalahan merupakan kelemahan dan kekurangan penulis. oleh karena itu, penulis harapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi perkembangan ilmu Teknologi dimasa yang akan datang.

Bandung, 13 September 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	2
ABSTRACT .....	V
KATA PENGANTAR .....	VI
DAFTAR ISI .....	VII
DAFTAR TABLE .....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR ISTILAH .....	11
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1-1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1-1
1.2 Rumusan 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 .....	1-3
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI.....</b>	<b>2-1</b>
2.1 Game.....	2-1
2.2 Video <i>Game</i> .....	2-1
2.3 Sejarah Video <i>Game</i> .....	2-1
2.4 Jenis <i>Game</i> dan Genre <i>Game</i> .....	2-2
2.4.1 Jenis <i>Game</i> .....	2-2
2.4.2 Genre <i>Game</i> .....	2-3
2.5 Metode Anatomi <i>Game</i> .....	2-4
2.6 Konsep <i>Game</i> .....	2-4
2.7 Elemen Desain <i>Game</i> .....	2-5
2.8 <i>Game Mechanic</i> .....	2-9
2.9 <i>Gameplay</i> .....	2-9
2.10 Cerita Misteri .....	2-9
2.11 Diagram Sebab Akibat.....	2-12
<b>2.12</b> Karakteristik Diagram Sebab Akibat .....	<b>2-12</b>
<b>2.13</b> Keuntungan Diagram Sebab Akibat .....	<b>2-13</b>
2.14 Penelitian Terdahulu .....	2-13
<b>BAB 3 SKEMA PENELITIAN .....</b>	<b>3-1</b>
3.1 Kerangka Tugas Akhir .....	3-1
3.2 Analisis Masalah dan Solusi Tugas Akhir .....	3-2
3.3 Peta Analisis.....	3-4
<b>3.4</b> Profil Objek Penelitian Tugas Akhir .....	<b>3-5</b>
3.4.1 The vanishing of ethan carter .....	3-6
<b>3.5</b> Anatomi <i>Game</i> the vanishing of ethan carter .....	3-6
3.5.1 Style .....	3-7
3.5.2 Theme.....	3-7
3.5.3 Plot .....	3-7
<b>3.5.4</b> Setting .....	<b>3-17</b>

3.5.5	Character .....	3-18
<b>BAB 4</b>	<b>EKSPLORASI GAME MECHANIC TERHADAP ASPEK CERITA MISTERI .....</b>	<b>4-1</b>
4.1	Tujuan Eksplorasi.....	4-1
4.2	Batasan Eksplorasi.....	4-1
<b>4.3</b>	<b>Lingkungan Eksplorasi pada <i>Game the vanishing of ethan carter</i> .....</b>	<b>4-1</b>
<b>4.4</b>	<b>Elemen <i>Game the vanishing of ethan carter</i> .....</b>	<b>4-1</b>
4.4.1	Daftar Player Character pada Game.....	4-2
4.4.2	Daftar <i>Equipment</i> pada Game.....	4-4
4.4.3	Daftar <i>Item</i> yang ditemukan pada game .....	4-4
4.4.4	Daftar Petunjuk yang ditemukan pada <i>Game the vanishing of ethan carter</i> .....	4-6
4.5	Eksplorasi dan Analisis.....	4-7
4.5.1	Eksplorasi <i>Game</i> .....	4-8
4.5.2	<i>Game Mechanic</i> pada <i>Game the vanishing of ethan carter</i> .....	4-8
4.5.3	Analisis <i>Game Mechanic</i> dan Red Herring pada setiap Plot .....	4-11
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>5-1</b>
5.1	Kesimpulan .....	5-1
5.2	Saran .....	5-1





## DAFTAR TABLE

Tabel 2.1 Genre Game .....	2-3
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....	2-13
Tabel 3-1 Rancangan Penelitian .....	3-1
Tabel 3.2 Analisis peran definisi Game Mechanic terhadap Game the vanishing of ethan carter..	3-3
Tabel 3.3 Analisis <i>Gameplay</i> Pada <i>Game The Vanishing Of Ethan</i> .....	3-5
Tabel 4.1 Elemen <i>Game Level</i> Desain <i>the vanishing of ethan carter</i> .....	4-1
Tabel 4.2 <i>Player Character</i> pada <i>Game the vanishing of ethan carter</i> .....	4-2
Tabel 4.3 <i>Non-Player Character</i> pada <i>Game the vanishing of ethan charter</i> .....	4-3
Tabel 4.4 <i>Equipment</i> pada <i>Game the vanishing of ethan carter</i> .....	4-4
Tabel 4.5 <i>Item</i> pada <i>Game the vanishing of ethan carter</i> .....	4-5
Tabel 4.6 Petunjuk yang ditemukan pada <i>Game the vanishing of ethan</i> .....	4-6
Tabel 4.7 Objek pada <i>Game the vanishing of ethan carter</i> .....	4-7
Tabel 4.8 Analisis game mechanic 1 .....	4-19
Tabel 4.9 analisis game mechanic 2.....	4-20
Tabel 4.10 analisis game mechanic 3.....	4-20
Tabel 4.11 Analisis game mechanic 4.....	4-20

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir .....	1-2
Gambar 2.1 Komponen Konsep <i>Game</i> [AGU17].....	2-5
Gambar 2.2 Komponen Desain <i>Game</i> [AGU17] .....	2-8
Gambar 2.3 Relasi antara komponen dalam konsep dan desain <i>game</i> [AGU17].....	2-8
Gambar 2.4 Diagram Sebab Akibat [KEL95] .....	2-13
Gambar 3.1 Fishbone Diagram.....	3-3
Gambar 3.2Peta Analisis .....	3-4
Gambar 3.3 <i>Game The Vanishing Of Ethan Carter</i> .....	3-6
Gambar 4.1 Visual menginfestigasi atau berdialog dengan orang (NPC).....	4-8
Gambar 4.2 Visual menemukan barang atau benda .....	4-8
Gambar 4.3 Visual berpindah tempat.....	4-9
Gambar 4.4 Visual melewati haling rintang di rumah puzzle .....	4-9
Gambar 4.5 Visual menganalisis petunjuk yang ditemukan .....	4-10
Gambar 4.6 Visual mengurutkan kejadian masa lalu.....	4-10
Gambar 4.7 Red herring 1 .....	4-21
Gambar 4.8 Red herring 2 .....	4-21
Gambar 4.9 Red herring 3 .....	4-22
Gambar 4.10 Red Herring 4 .....	4-22
Gambar 4.11 Red Herring 5 .....	4-23
Gambar 4.12 Red Herring 6 .....	4-23

## DAFTAR ISTILAH

	Nama	Keterangan
1	Action	Jenis game yang menawarkan intensitas aksi
2	Adventure	Jenis game petualangan
3	astronout	Orang yang pergi ke luar angkasa
4	Basement	Ruang bawah tanah
5	Bones	Tulang atau ketangka pada diagram sebab dan akibat
6	Challenge	Sebuah tantangan yang harus dihadapi
7	Character	Orang yang berada di game
8	Clan Oranye	Sebuah perkumpulan para dewa
9	Clautrophobia	Trauma terhadap kegelapan dan suasana lembab
10	Conditional (C)	Melihat kondisi saat ini
11	Continuing (K)	Melihat kondisi yang akan datang
12	Crime	Genre game bertema kejahatan
13	Detektif	Orang yang bekerja untuk menemukan bukti kejahatan
14	Developer	Orang atau perusahaan yang membuat game
15	Equipment	Item atau alat yang digunakan untuk melakukan penyelidikan
16	Eastern	Ganre game bertema ketimuran
17	Fantasy	Genre game bertema fantasi
18	Frontier	Genre bertema perbatasan
19	Future	Masa depan
20	Game	Permainan
21	Game Balance	Keseimbangan pada game
22	Game Mechanic	Cara kerja atau aturan permainan yang berlaku pada sebuah game
23	Gameplay	Cara tertentu di mana pemain game berinteraksi dengan permainan
24	Goal	Sebuah tujuan yang tercapai
25	Head	Focus masalah yang diamati pada diagram sebab & akibat
26	Horror	Genre game bertema horor atau menyeramkan
27	Item	Barang yang ditemukan atau digunakan didalam game
28	Keyboard	Sebuah alat untuk mengetik
29	Level	Sesuatu yang harus dicapai
30	Misteri/Mystery	Genre game bertema mencari teka teki yang hilang
31	Mission	Sebuah misi yang harus ditempuh di dalam game
32	Move	Berpindah tempat
33	Mouse	Alat untuk menggrakan kursor
34	Non Player Character	Player pada game yang tidak bisa dimainkan dan sebagai pelengkap game
35	Past (P)	Lampau
36	Penyihir	Orang yang memiliki kekuatan sihir
37	Player Character (PC)	Player yang bisa dimainkan pada game
38	Plot	Jalan cerita pada game
39	Propel	Menerapkan aksi fisik terhadap sebuah objek
40	Ptrans	Perpindah empat
41	Puzzle	Aktifitas menyusun sesuatu yang tidak lengkap
42	Red Rerring	Menyesatkan pemain atau pembacanya
43	Role Playing Games (RPG)	Jenis game yang menawarkan kesempatan pemain untuk membenamkan diri dalam situasi karakter pemain
44	Setting	Latar tempat pada game
45	Shakespeare	Nama seorang penulis buku yang terkenal
46	Sience fiction	Genre game bertema ilmu pengetahuan
47	Simulation	Jenis game simulasi yang mencocokkan dengan situasi dunia nyata
48	Spine	Tulang belakang pada diagram sebab & akibat
49	Strategy	Jenis game yang menghibur melalui penalaran dan pemecahan masalah
50	Story	Cerita pada game

	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
51	Style	Gaya yang ditawarkan oleh game
52	Theme	Tema dari sebuah game
53	The vanishing of ethan carter	Judul game yang di teliti
54	touchable	Objek dimana player dapat berinteraksi dengan objek tersebut
55	Transition	Transisi pada objek
56	Untouchable	Objek dimana player tidak dapat berinteraksi dengan objek tersebut
57	War and spionage	Genre game bertema perang dan spionase
58	Western	Genre game bertema selatan seperti koboy atau suku indian



## **BAB I 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 *game* disetiap zaman semakin menunjukkan eksistensinya. Pada zaman sekarang industri *game* semakin pesat perkembangannya, *game* menjadi sebuah kebutuhan yang cukup esensial bagi beberapa kalangan, terutama bagi kalangan anak-anak, remaja dan pemuda. Game pun dapat dimainkan pada device apapun seperti pada handphone, PC, notebook, PSP, dan lainnya. Game terdapat beberapa jenis yaitu PC (Personal Computer) games, console games, handheld games, dan mobile games.

Perkembangan industry 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. Pada game misteri, designer game biasanya menetapkan seorang pelaku sebagai penjahat utama. 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 siapa penjahat sebenarnya, menerka-nerka arah jalur cerita, dan juga diperlukan aspek gameplay untuk mendukung cerita misteri dari cerita yang ada pada game. 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 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana konsep dan desain dari game the vanishing of ethan carter?
2. Bagaimana game mechanic yang disusun pada game the vanishing of ethan carter 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.

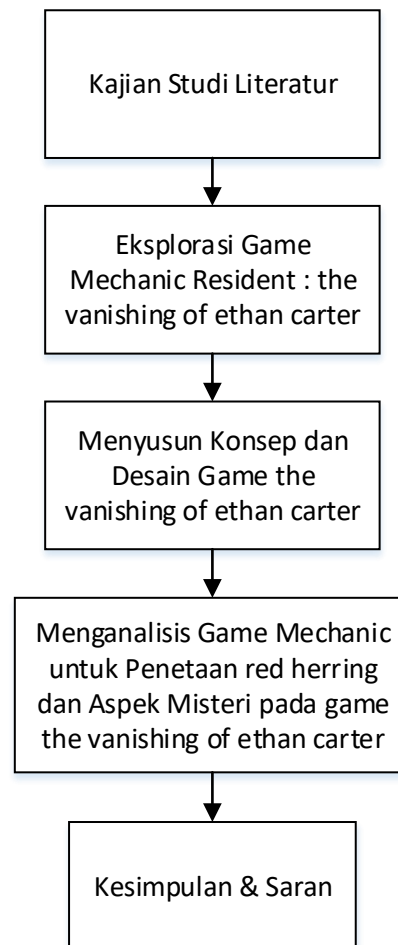
## 1.4 Lingkup Tugas Akhir

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

- Melakukan eksplorasi *game mechanic* pada game *the vanishing of ethan carter*

### 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 the vanishing of ethan carter
3. Melakukan pengumpulan data dan analisis terhadap game mechanic yang ada pada game the vanishing of ethan carter  
untuk membantu dalam penyusunan metode selanjutnya.
4. Menyusun konsep dan desain game the vanishing of ethan carter  
Melakukan penyusunan konsep dan desain game the vanishing of ethan carter dengan mempertimbangkan hasil analisis dari game mechanic yang ada pada game the vanishing of ethan carter
5. Menganalisis game mechanic untuk mengelola aspek misteri pada game the vanishing of ethan carter
6. Melakukan analisis terhadap game mechanic untuk memainkan misteri pada game the vanishing of ethan carter
7. 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 Sherlock Holmes : The Secret Of Silver Earring yang didapat dari dokumentasi terkait, representasi dan hasil dari eksplorasi game Sherlock Holmes : The Secret Of Silver Earring.

**BAB 4 EKSPLORASI GAME MECHANIC THE VANISHING OF ETHAN CARTER**

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*