

# Buku Anatomi

*by Ririn Dwi Agustin -*

---

**Submission date:** 04-Apr-2023 07:03PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2055571692

**File name:** BUku2\_Anatomi,\_Kajian\_Psikologis.pdf (3.05M)

**Word count:** 10019

**Character count:** 56641

DINASTI  
MOTIKAR  
ACADEMY

Anatomi, Kajian Psikologis dan Eksplorasi Anatomi  
Pada Game Komersial

# *Anatomi, Kajian Psikologis dan Eksplorasi Anatomi*

PADA GAME KOMERSIAL

*Ririn Dwi Agustin*

Ririn Dwi Agustin



DINASTI  
MOTIKAR  
ACADEMY

Desain Game :  
**"Anatomi, Kajian Psikologis dan Eksplorasi Anatomi  
Pada Game Komersial"**

**Ririn Dwi Agustin**



Penerbit **PT. Dinasti Motekar Grup** – Kota Cimahi

Desain Game :  
**Anatomi, Kajian Psikologis dan Eksplorasi Anatomi  
Pada Game Komersial**

oleh **Ririn Dwi Agustin**  
© all right reserved.

Penerbit  
**PT. Dinasti Motekar Grup** – Kota Cimahi



Layout :  
Muhammad Sudarsono

Desain Cover :  
@studioChendra

Diterbitkan pertama kali oleh :  
**PT. Dinasti Motekar Grup,**  
Kota Cimahi – 2019

[www.dinastimotekar.com](http://www.dinastimotekar.com)

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.  
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi  
buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

ISBN : 978-623-91216-3-1  
E-ISBN : 1 978-623-91216-4-8 (PDF)

Cetakan Pertama : Desember 2019

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.  
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi  
buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

## **Ketentuan Hukum Pidana**

Undang-Undang Republik Indonesia

Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama **1 (satu) tahun** dan/atau pidana denda paling banyak **Rp100.000.000 (seratus juta rupiah)**.
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama **3 (tiga) tahun** dan/atau pidana denda paling banyak **Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)**.
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama **4 (empat) tahun** dan/atau pidana denda paling banyak **Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)**.
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama **10 (sepuluh) tahun** dan/atau pidana denda paling banyak **Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)**.

## Daftar Isi

Daftar Isi .....	iv
Sekapur Sirih .....	vi
BAGIAN I .....	1
ANATOMI GAME .....	1
1.1. Komponen Level Konsep Game.....	1
1.2. Komponen Level Desain.....	7
1.3. Pemetaan Komponen Desain Game dengan Teori MDA.....	11
1.4. Contoh Analisis Anatomi Game .....	12
1.4.1. Anatomi Game Airport City.....	12
1.4.2. Anatomi Game Bon-Bon Bakery .....	30
BAGIAN II .....	55
KAJIAN PSIKOLOGIS – RELASI MANUSIA – MOTIVASI – GAME .....	55
2.1. Teori Humanisme .....	55
2.1.1. Teori Motivasi.....	58
2.1.2. Teori Flow .....	86
2.1.3. Teori Curiosity .....	106
2.1.4. Teori Immersion .....	116
2.1.5. Autotellic Person & Autotellic Job.....	120
2.1.6. Analisis Konseptual Keterkaitan antar Teori	123
2.2. Ontologi Relasi Manusia – Desain Game.....	126
2.2.1. Model Manusia berdasarkan teori motivasi dan flow state .....	127
2.2.2. Ontologi Manusia – Immersi .....	130
2.2.3. Ontologi Desain Game – Immersi.....	132
2.3. Analisis Relasi Aspek Estetik Game Desain dengan Aspek Psikologis Manusia .....	134
2.4. Eksplorasi Penerapan Teori Humanisme Maslow pada Game The SIM 3 .....	135
BAGIAN III.....	137

ADAPTIVITY DAN KECERDASAN BUATAN DALAM DESAIN GAME .....	137
3.1. Mengapa diperlukan adaptivity .....	137
3.2. Komponen Desain Game yang menjadi target Adaptivity .....	142
3.3. Arsitektur dan Mekanisme Sistem Adaptivity ...	146
3.4. Ekplorasi Adaptivity pada NPC - Enemy di DOTA 2 ( TA Rizi , TA Roni).....	158
BAGIAN IV .....	161
ANALISIS FITUR FUNGSIONAL GAMEPLAY - MODELING REALITY.....	161
4.1. Modeling Reality Pertanian dan Peternakan pada Game Haiday dan FarmVille 2.....	161
4.1.1. Anatomi Game Hayday .....	162
4.1.2. Anatomi game Farmv Ville2.....	164
4.1.3. Analisis Proses Bisnis Pertanian dan Peternakan .....	166
4.1.4. Analisis Kesesuaian Proses Bisnis .....	167
4.1.5. Analisis Detil Kemiripan Game Mechanic pada setiap proses.....	168
4.2. Modeling Reality Manajemen Perkotaan pada Game SimCity BuildIT.....	168
4.3. Modeling Reality Masinis Kereta Api pada Game Indonesia Train Simulator .....	190

## **Sekapur Sirih**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam Sejahtera bagi kita semua.

Seorang seniman perupa seharusnya memahami aneka bentuk, aneka warna, beragam pola, serta klasifikasi nuansa rasa yang bisa dimunculkan pada diri penikmat lukisan akibat kombinasi dari pola-pola. Dengan pemahaman tersebut dia akan mampu membuat lukisan untuk memunculkan nuansa seperti yang dipesan atau yang ingin dia sampaikan pada penikmat lukisan.

Maka demikianlah pula seorang desainer game, seharusnya memahami elemen terkecil dari sebuah desain game, pola-pola kombinasi dari elemen tersebut, dan dampak dari elemen atau kombinasinya pada nuansa emosi yang bisa muncul pada diri seorang pemain game.

Bagi para penggiat game, khususnya desainer game, buku ini menyajikan pengetahuan unit-unit komponen dari game dan bagaimana komponen tersebut dikombinasikan untuk berperan menciptakan interaksi yang tidak hanya FUN, tapi bisa membuat pemain merasa FLY dalam tantangan-tantangan yang disajikan.

Terdapat 3 komponen utama dari game yang mampu membuat pemain intensif dan lama serta mengalokasikan energy psikisnya untuk bermain game, yakni tugas yang menantang, cerita yang membuat penasaran, dan realisme virtual yang menawan. Turunan dari komponen besar tersebut bisa Anda cermati di dalam buku ini. Tidak hanya secara teoritis, elemen desain game juga disajikan dalam contoh-contoh praktis yang sudah dilakukan di game-game komersial.

Buku ini juga disajikan untuk para pembaca yang tertarik untuk memahami dampak psikologis yang mungkin selama ini sangat dinikmati akibat dari interaksi-interaksi yang diciptakan oleh game. Mengapa Anda bisa begitu antusias, penuh energy, dan tahan berjam-jam menaklukkan tantangan demi tantangan yang



disajikan. Kebanyakan orang akan menyebut adrenalin, namun buku ini akan menuntun Anda untuk mengetahui lebih detil apa yang disebut adrenalin tersebut.

Harapannya, meskipun menikmati interaksi game, Anda memiliki ilmu untuk tidak masuk ke tahapan "ketagihan /Addictive".

Kebutuhan adaptivity adalah trigger dibutuhkannya peran *artificial intelligence* pada komponen game yang dipilih untuk adaptive. Kajian untuk kebutuhan game cerdas serta bagaimana mekanisme kendalinya dapat ditemukan dalam bab tentang *adaptivity in game* dengan contoh kasus karakter enemy di DOTA2

Buku ini tersusun dari hasil proses studi S3 dan juga penelitian bersama mahasiswa tugas akhir selama kurang lebih tiga tahun. Belum sempurna pastinya, namun kami memberanikan diri untuk merilis buku ini.

Kami sangat berterimakasih untuk kritik dan sarannya. Saya berharap para pembaca mendapatkan manfaat dari isi buku ini.

Salam Sukses,

Bandung, Desember 2019

**Ririn Dwi Agustin,**

*Penulis.*



# **BAGIAN I**

## **ANATOMI GAME**

### **1.1. Komponen Level Konsep Game**

Konsep game menurut (Rouse, 2005) merupakan deskripsi singkat dari game yang ingin dibangun, membahas tentang issue desain di high level, mengeksplorasi keunikan dari gameplay yang ditawarkan, mendefinisikan story, gambaran umum dari gameplay, mock-up dari layar, style art dari karakter dan gameworld, technology yang akan digunakan. Konsep game adalah hasil dari tahap brainstorming ide, yang membahas tentang gameplay, story, dan teknologi.

Ada 3 alur pengembangan, yang diusulkan yakni

1. Gameplay → technology → Story
2. Technology → story → gameplay
3. Story → gameplay → technology

Tanda panah di atas maksudnya adalah *dependent* dari kanan ke kiri. Misal Pada alternatif 1, pilihan konsep teknologi menyesuaikan pada gameplay yang sudah ditentukan lebih dulu. Story dirancang sedemikian rupa untuk mendukung ekspos dari gameplay yang menggunakan pilihan teknologi tertentu.

Alternatif 1 digunakan jika konseptor game memilih gameplay dijadikan faktor keunggulan dari game yang akan dibangun. Sebagai contoh pada game "THE SIMS" atau "TOWNSHIP", ciri utama adalah pada aturan atau hukum yang mengatur kehidupan pribadi, kehidupan sosial, aktivitas ekonomi yang menyangkut banyak profesi.



Gambar 1 Contoh Game yang mengutamakan gameplay

Pada kasus ini, konseptor game berfokus pada konsep gameplaynya. Pengembangan alternatif teknologi dan pemilihannya berdasarkan pada daya dukung teknologi, terhadap gameplay. Beberapa alternatif teknologi adalah apakah outputnya akan menggunakan 3D atau 2D atau digabungkan dengan augmented reality. Apakah teknik inputnya menggunakan keyboard atau joystick atau sensor gerakan atau gabungan. Langkah ketiga adalah mencari backstory dan story yang menambah daya tarik gameplay dan sesuai dengan teknologi yang dipilih sebelumnya. Metode player story cocok jika gameplay yang disiapkan akan mengantarkan player pada alur cerita atas pilihan aksi oleh player dan kinerja aksinya tersebut di dalam game. Konseptor cukup mendefinisikan *backstory*. Lawan dari player story adalah designer story. Pada pilihan metode ini alur cerita benar-benar harus didefinisikan terlebih dahulu desainer.

Alternatif 2 digunakan jika desainer game ingin menonjolkan teknologi yang mungkin dirasakan baru. POKEMON GO adalah kasus yang sangat pas untuk alternatif ini.

Pada tahun 2016, Nitendo merilis POKEMON GO yakni sebuah generasi game pokemon setelah generasi 10, dengan

kebaruan mengkolaborasikan aplikasi mobile, teknologi GPS, dan augmented reality. Game POKEMON sendiri pertama kali dirilis pada tahun 1995

Monster-monster lanjutan dari Pokemon G1 dimainkan menggunakan layanan lokasi dan kamera ponsel sehingga gamer seakan bisa menangkap Pokemon di dunia nyata. Ketika gamer berjalan, avatar di dalam game juga ikut berjalan.

Jika ada Pokemon dekat pengguna, maka ponsel akan bergetar dan Pokemon tersebut akan muncul di peta. Jika Anda menyentuhnya, aplikasi akan berubah ke mode kamera, di mana ada karakter Pokemon tiba-tiba muncul di depan.

Untuk menangkap Pokemon, dibutuhkan semacam bola yang dinamakan Pokeballs. Pokeballs ini bisa didapatkan dengan check in di Pokestops atau membelinya menggunakan koin, yang biasanya ada di lokasi, seperti taman, tempat ibadah, kantor dan sebagainya.

Hal yang membuat Pokemon Go banyak disukai karena game ini dapat dimainkan dengan mudah oleh siapa pun. Selain itu, bermain Pokemon Go seakan bernostalgia mengingat semasa kecil. Seru jika permainan ini dimainkan bersama teman-teman sepermainan dulu



*Gambar 2 Game Pokemon GO Mengeskpose Teknologi Augmented Reality dan Aplikasi Mobile*

Pada saat menuliskan konsep game, fokus penulis pada bagian yang menarik dari game bukan pada kerumitan bagaimana mengimplementasikan game menjadi s/w. Tujuan pembuatan dokumen konsep game adalah sebagai proposal kepada investor atau kepada manajemen yang lebih tinggi agar tertarik untuk merealisasikan konsep tersebut menjadi produk game

Konsep game menurut (Rolling, 2004) adalah acuan, yang pernyataannya akan selalu menjadi referensi pada saat desain.. Ada 2 tahapan mendefinisikan konsep game, yakni having idea dan shaping the idea. Tahap having idea meliputi (a) inspirasi, yakni mencari dan mengembangkan ide (b) sintesis yakni : original (c) resonansi, yakni brainstorming membangun sinergi dari komponen game yang lain (d) sinergi, yakni memilih alternatif yang paling optimal untuk dibawa ke tahap berikutnya. Sedangkan, tahap shaping the idea adalah mengungkapkan ide ke dalam 6 komponen, yakni style, theme, backstory dan plot, karakter, serta setting.

### **a. Style**

Style adalah adalah genre atau kombinasi genre yang digunakan di dalam game. Genre ditentukan oleh desain

terkait pengalaman menarik apa yang ingin dia berikan kepada player. Apakah akan bertarung dengan player, atau menguji intelektualitas player, atau membuai player dengan keindahan yang fantastic. (Rolling,2004) menyebutkan 7 klasifikasi genre game, namun itu belum mencakup semua genre yang pernah ada, yakni action, adventure, strategy, simulation, puzzle, toys, dan educational. Rolling mencontohkan role-playing games (RPGs), bukan genre tersendiri, melainkan secara mendasar merupakan gabungan dari genre strategi, simulasi (fantasy world), dan format action-adventure. Jadi RPG bisa disebut sebagai style.

**b. Plot**

Plot adalah rangkaian kejadian yang membangun story. Dalam setiap kejadian biasanya melibatkan pelaku, kata kerja yang dilakukan, benda-benda yang terlibat, tempat terjadinya. Hubungan satu kejadian dengan kejadian lain bisa sebab akibat atau berbarengan atau acuan atau hanya sekedar urutan waktu (narasi). Plot ada yang dibangun oleh desainer dan di tanam ke dalam game (designer story), dan ada yang dibangkitkan oleh pilihan pemain (player story). Game bisa dipandang sebagai alat bagi pemain untuk membuat cerita. Terkait dengan plot, biasanya sebuah game dilengkapi dengan backstory, cerita yang melatarbelakangi munculnya plot yang ada di dalam game. Backstory dan plot ini akan membuat player dengan mudah memahami untuk apa dia melakukan pilihan aksi yang ditawarkan oleh game.

### **c. Setting**

Dalam drama, *setting* mendefinisikan tentang latar tempat, latar waktu, latar lingkungan, latar suasana, termasuk siapa orang-orang yang tinggal pada latar tersebut. Membahas tentang latar tempat, hal ini akan menjadi inspirasi dari elemen penting yang disebut oleh Jesse cell dengan *space*. *Space* dari game tetris adalah kumpulan sel yang secara logik memiliki aturan dan relasi tertentu.

### **d. Character**

Karakter yang didefinisikan di konsep desain adalah karakter dari player . Bagi publisher karakter adalah icon marketing. Sedangkan bagi desainer karakter berfungsi untuk memperkuat story. Model interaksi karakter bisa sebagai first person atau third person. Airport City adalah model first person, dimana player berada di luar game dan berperan sebagai tuhan yang mengatur dan mengeksekusi segalanya. Pada model third person, bentuk avatar dari karakter menjadi bahasan. Seringkali disediakan kebebasan bagi player untuk menentukan bagaimana karakter dari player yang diinginkan melalui variabel-variabel tertentu.

### **e. Theme**

Tema adalah ide filosofis dari game. Tema akan memberikan ruh atau inside feeling bagi pemain dalam bermain, seperti menjadi pahlawan, menjadi anak yang berbakti dan sebagainya. Namun demikian, hendaknya desainer tetap sadar bahwa pemain tetap diberi kebebasan memilih apakah akan setuju dengan arah dari desainer atau sebaliknya



## 1.2. Komponen Level Desain

(Rouse, 2005) menyatakan setelah mendapatkan konsep game, jika disetujui oleh manajemen berikutnya adalah menurunkannya menjadi desain game kemudian game technical design. Dalam sudut pandang s/w development, desain game setara dengan functional requirement, sedangkan technical design setara dengan s/w design.

(Rolling, 2004) menyatakan desain game dengan istilah game spec. Jesse cell menyebutnya sebagai game component. Namun hal terpenting di dalam desain game adalah gameplay, karena komponen itulah yang akan menggerakkan komponen lainnya sehingga terbangun interaksi player dengan game yang enjoyment.

Desain game yang diambil berdasarkan definisi dari dokumen desain game. Tabel berikut mendeskripsikan perbandingan sebutan komponen desain game diantara 4 penulis tentang game.

Tabel 1 (Perbandingan Elemen Desain Game)

Rouse, 2005	Rolling, 2005	Jesse Schel, 2008	Fullerton, 2008	
Elemen Desain Game	Elemen Desain Game	Elemen Desain Game	Elemen Formal	Elemen Dramatic
Game Mechanic, Game balance	Feature, interface	Action, Chance, Skill	outcome, objective, procedur	challenge, play
AI Game Element: karakter, item, object	Gameplay Play, AI, Rule, Game balance,	Rule, Game Balance space, object,	Rule, conflict	challenge, play, Balance
Story	Entity Look & feel: Storytelling	atribut, state, character	Resource Bound-aries	Character Game world

Rouse, 2005	Rolling, 2005	Jesse Schel, 2008	Fullerton, 2008	
Game Progression – Spesifikasi Level System Menu	Level (non linier level design), Rule	Story Action, Chance, Skill, Interest Curve,	Rule, conflict	premise, story Challenge, level, play

Semua ahli game yang menulis lewat bukunya masing-masing mengatakan bahwa di dalam game harus ada game mechanic yang mendefinisikan tentang aksi /procedure /feature apa yang bisa dimainkan. Setiap aksi memiliki tantangan dan outcome yang membuat player menjadi FUN. Pada baris kedua, semua menyatakan bahwa dibutuhkan rule dan inferensinya sehingga tercipta tantangan yang menggairahkan dan game balance. Hanya Rolling yang menyebut keperluan demikian sebagai gameplay. Pada baris ketiga, semua penulis menyebutkan entitas atau ragam objek yang akan menjadi pemain, mainan, atau alat bermain. Jesse dan Fullerton menyebut juga gameworld sebagai tempat bermain. Story disebut sebagai komponen desain game oleh keempat penulis. Dan yang terakhir adalah bahwa tantangan yang diberikan oleh game dikelola dalam beberapa level atau kurva interest. Tentang sistem pengemasan fitur menjadi menu, hanya disampaikan oleh Rouse.

Frasca G, membagi rule gameplay menjadi tiga, pertama rule yang mengatur goal, kedua mengatur manipulasi objek(aksi), dan yang ketiga adalah metarule. Metarule adalah aturan untuk tuning atau adaptasi game dengan kemajuan pemain untuk menciptakan aspek fun. Jika dipetakan dengan tabel 1, maka :

1. Rule yang mengatur goal relevan dengan challenge dan game balance,
2. Rule yang mengatur manipulasi relevan dengan game mechanic,
3. Metarule relevan dengan game progression yakni level game dan aturan perpindahan antar level.

Perancang level merumuskan informasi tentang apa saja yang bisa dialami pemain pada setiap levelnya, seperti apa challenge yang diberikan, siapa saja atau apa saja yang terlibat dalam pengalaman tersebut, bagaimana aturan yang berlaku, bagaimana bentuk desain dan kondisi dari lingkungan di level yang bersangkutan. Informasi tersebut digunakan untuk mengembangkan elemen dan rule pengendali game. Urutan level direkomendasikan sebagai berikut:

1. Dari challenge yang mudah menuju sulit
2. Dari game mechanics sedikit menuju banyak dan kompleks
3. Lingkungan yang boleh di eksplorasi, dari sempit dan sederhana menuju luas dan kompleks
4. Cerita yang diikuti, dari relatif linier makin berliku dan kompleks

Elemen game bagi seorang desainer game adalah seperti warna bagi seorang pelukis. Mereka adalah alat yang bisa digunakan untuk menciptakan permainan. (Rouse,2005) mengklasifikasikan elemen game menjadi 3 macam, yakni karakter, item, dan object. Berikut diuraikan spesifikasi dari masing- masing

#### **a. Karakter**

Karakter adalah personality yang terlibat di dalam game dan memungkinkan akan terjadi dialog diantara mereka.

Ada 2 macam karakter, yakni player character (PC), non player character(NPC). PC dapat muncul di dalam game, bisa juga tidak terwakili di dalam game sehingga hanya berperan dari luar game. Sedangkan NPC diklasifikasikan menjadi 3, yakni support partner (pemandu, pengarah, penyemangat untuk mencapai goal), enemies (penghalang untuk mencapai goal), dan allied (membantu atau netral). NPC bisa statis, tapi seharusnya cerdas sehingga bisa menyesuaikan dengan kondisi player.

**b. Items**

Item adalah entitas yang bisa diambil, dibeli, didapat, dikumpulkan, dimiliki dan digunakan atau dimanipulasi dengan berbagai cara oleh player dalam menjalan misinya berdasarkan kondisi tertentu. Item bisa juga disesuaikan dengan kemampuan dari player. Semisal jenis senjata, jenis pesawat tempur dimulai dengan property dan behavior yang sederhana hingga yang kompleks.

**c. Objek**

Objek/ Entitas ini adalah yang muncul di dalam game namun tidak memiliki kecerdasan. Entitas ini tidak bisa dipilih oleh player , ada yang tidak bisa dioperasikan, ada juga yang bisa dioperasikan dengan cara tertentu saja. Contoh entitas yang termasuk klasifikasi ini adalah pintu yang bisa dibuka dan ditutup, elemen puzzle, boundaries atau lapangan tempat bermain. Ada yang menamakan elemen ini adalah elemen dekoratif. Setiap karakter baik PC maupun NPC dengan beragam atribut, behavior, interactivity, dan komponen.



## **1.3. Contoh Analisis Anatomi Game**

### **1.3.1 Anatomi Game Airport City**

Airport city didirikan pada awal 2012, *Game Airport City* merupakan sebuah *game* strategi yang menarik dimana anda akan harus bertugas mengelola bandara serta membangun kota disekitarnya. Airport City sangat ramah untuk penggemar bandara kota. Pada permainan Airport City ini anda dapat mengobrol dengan anggota lain, mendapat hadiah dari perdagangan dan bekerja sama untuk mengambil bagian dalam misi ruang angkasa. *Game* membangun kota memang cukup menarik banyak pecinta *game* untuk mengunduh dan memainkannya karena game semacam ini memiliki tingkat pengaturan dan kesulitan sedemikian rupa sehingga akan cukup menyita perhatian pemain ketika bermain game jenis ini. Jika biasanya pembangunan kota menjadi titik penting dalam *game* mendirikan kota tetapi tidak dengan *game Airport City* di mana susunan pembangunannya adalah membangun bandara modern terlebih dahulu baru kemudian kotanya.

Airport City merupakan sebuah *game* unik kreasi dari developer game Insight International di mana tugas utama pemain adalah sebagai *Air Traffic Controller* yang mengatur jalannya penerbangan, stuasi bandara dan anehnya, sampai ke pembangunan kota. Kegiatan-kegiatan *Air Traffic Controller* di game ini memang sedikit aneh karena memang pemain tidak akan bisa menemukan *Air Traffic Controller* semacam ini di bandara manapun di seluruh dunia. Dibawah ini contoh visual dari permainan Airport City.



Gambar 3 (Game Airport City)

Dalam *game* ini pemain akan menghabiskan waktu dan uang virtual untuk membangun bandara dan komunitas-komunitas pendukung. Game ini juga sangat detail untuk pengaturan bandara dan kotanya sendiri. Untuk hari pertama, pemain akan diberikan plot lahan dan bandara lalu disanalah komunitas-komunitas pendukung akan dibangun selanjutnya. Kesuksesan pemain dinilai jika pemain berhasil membangun kota, menarik para penumpang untuk melakukan penerbangan dan membangun bandara semakin besar sehingga bisa menangani penerbangan dengan pesawat yang lebih besar. Ketika memulai game ini untuk pertama kalinya, pemain akan diberikan tutorial di mana tugas pertama seorang pemain adalah membangun lintasan terbang, hangar dan membeli pesawat pertama untuk melakukan tes flight.

Ketika pesawat sedang melakukan uji terbang untuk pertama kalinya, pemain harus membangun kota sehingga bisa menarik minat para penumpang bandara. Beberapa hal yang bisa dilakukan seperti menambahkan cottage ke dalam persediaan perumahan, sehingga para penumpang memiliki

tempat untuk singgah sambil menunggu pesawat take off. Restoran untuk tempat mereka makan dan tempat perbelanjaan juga perlu dibangun untuk memanjakan para penumpang bandara ini.

Jika pemain sudah berada pada level 4 maka Anda bisa menambah jenis-jenis makanan dan pilihan retail dengan membangun lahan parkir dan toko roti. Intinya adalah pemain harus melakukan apapun sehingga para penumpang ini senang dan akan kembali untuk penerbangan yang lain. Setelah pemain dapat mengumpulkan penumpang dan bahan bakar, seorang pemain akan menerbangkan mereka ke kota selanjutnya dan ke destinasi internasional seperti Mesir dan Cyprus. Semua ini dilakukan dengan tujuan dapat meningkatkan bandara sampai ke titik di mana pemain bisa menerbangkan jenis pesawat jet jumbo yang penuh penumpang keliling dunia. Dalam bermain game Airport City ada beberapa istilah yang perlu diketahui di antaranya mata uang yang digunakan. Ada dua jenis mata uang yang digunakan, pertama *Coins* mata uang yang bisa digunakan untuk melakukan ekspansi untuk bandara, membangun rumah dan bisnis juga membeli pesawat baru. Coins bisa didapat dengan melakukan penerbangan dan dari bisnis-bisnis yang pemain lakukan. Kedua, *Airport Cash* merupakan mata uang premium yang bisa digunakan untuk melompati misi, membeli bonus, melakukan *unlock items* lebih awal dan membeli item premium.

Khusus untuk *Airport Cash* bisa didapatkan ketika setiap level yang dimainkan meningkat atau membeli dengan uang yang sesungguhnya. Penumpang bisa didapatkan dari rumah-rumah di kota pemain dan setiap jenis rumah akan menghasilkan sejumlah penumpang yang jumlahnya



berbeda-beda tiap waktunya. Sehingga jika stok penumpang habis maka pemain harus menunggu sampai tersedia atau menggunakan item bonus penumpang.

Dengan sentuhan *graphics* yang apik dan iringan *background* musik yang pas di setiap aksi yang dilakukan, game membangun kota dan bandara ini sangat menarik untuk dimainkan. Interface yang digunakan juga cukup sederhana dan menu-menu seperti untuk membeli pesawat dan membangun rumah cukup mudah untuk diakses

#### **a. Preview Game Airport City**

Pada *game* Airport City penerapan *teaching the player* dilakukan dengan cara *onboarding*, cara ini dapat memudahkan *player* dalam memahami maksud dari permainan ini. Bahkan kita akan mengetahui progress misi kita dengan melihat onboarding ini, pada setiap level *player* diberikan kebebasan mengeksekusikan apapun diluar misi yang di tentukan.

Dengan kata lain penerapan *Teaching The Player* pada *game* airport city mengacu pada *learning by doing*, dimana kita belajar mengerti melalui tugas-tugas yang diberikan, memahami apa saja yang dibutuhkan sebuah kota, dan bagaimana cara mendapatkan uang.

#### **b. Anatomi level Konsep Game**

Konsep adalah suatu ide pemikiran sebelum membuat produk. Dalam hal ini konsep game adalah suatu ide yang membuat game tersebut terlihat bagus, bahkan bagus atau tidaknya sebuah game dapat dilihat dari konsep game tersebut.

##### **1. Style**

---

*Endless Game* berbasis permainan sosial adalah jenis game *Airport City*, genre game *Simulation Contruction* dan *Management* kota adalah *style* yang dipakai dalam game *Airport City* yaitu :

**a. Simulation Contruction**

Genre ini sangat berkaitan dengan game *Airport City* karena merupakan permainan simulasi bandara yang dikembangkan dan dirilis oleh *Game Insight*. Dalam permainan ini, *player* atau pemain akan memiliki sebuah bandara yang harus pemain bangun dan kelola serta sebuah kota pendukung yang akan memasok kebutuhan bandara, berupa penumpang, bahan bakar, dan uang. Seiring perkembangan bandara akan dapat menawarkan lebih banyak destinasi penerbangan untuk penumpang, dan dapat juga menarik minat pengunjung selebriti ataupun VIP.

**b. Management Kota**

*Management* Kota di dalam game *Airport City* adalah kejelian membangun area bandara. Pemain harus pandai mengatur mendahulukan pembangunan yang utama agar antara pemasukan dan pengeluaran seirama untuk meningkatkan pertumbuhan , beberapa landasan pacu pesawat yang harus pemain beli, hangar serta bengkel pesawat, dan juga rumah yang akan menjadi suplay pengiriman barang agar pesawat bisa diterbangkan, semua itu juga harus sesuai dengan suplay tenaga listrik sehingga pemain harus membangun pembangkit listrik beberapa buah. Luas tanah juga tentu akan sangat

mempengaruhi pembangunan, ada koin yang harus dikumpulkan untuk membeli dan membangun semua property tersebut namun jika pemain salah dalam membangun maka area bandara tidak tertata dengan baik dan pendapatan koin menjadi lamban, tentu saja itu akan memperlambat pembangunan area bandara.

Jika pemain kehabisan uang atau koin sebenarnya pemain bisa membelinya di bank atau mengumpulkannya secara manual, karena itu sangat dibutuhkan strategi yang tepat untuk menghemat biaya. Kita harus benar – benar harus mengatur dan memanager dengan baik jangan sampai terburu – buru membangun property seperti landasan pacu untuk level 1 dengan penuh sehingga tidak menyisakan ruang kosong saat kru bandara meminta dibangun landasan yang lebih panjang dengan besar agar pesawat yang lebih besar bisa mendarat di bandara milik kita.

## **2. Back Story dan Plot**

Back Story dan PGame Airport City adalah permainan simulasi kontruksi dan manajemen, permainan ini dimulai dengan sebuah wilayah kosong yang menanti untuk dikembangkan. Wilayah tersebut terbagi menjadi 2 area, yaitu bandara dan kota. Bangunan dapat didirikan sesuai dengan area yang sesuai. Jika area sudah penuh dengan bangunan, Anda dapat melakukan ekspansi untuk memperluas area. Pengelolaan bandara dimulai dengan membangun runway atau landasan pacu sebagai jalur keluar masuk pesawat. Setelah itu pemain juga harus

memiliki hangar sebagai tempat penyimpanan pesawat, serta terminal keberangkatan.

Pesawat awal yang dapat pemain beli berupa pesawat Propeller dengan kapasitas 12 penumpang. Nantinya, pemain akan dapat membeli pesawat yang memiliki kapasitas lebih banyak, sampai yang paling besar adalah pesawat Giant dengan kapasitas 500 penumpang. Untuk terbang, pemain dapat memilih rute penerbangan terlebih dahulu. Setelah pesawat berada di runway, pemain dapat mengisikan bahan bakar serta menaikkan penumpang. Setelah itu, baru pesawat tersebut dapat lepas landas. Selain pesawat milik pemain, bandara pemain juga dapat menerima pesawat tamu. Kedatangan pesawat tamu ini menguntungkan karena mendatangkan uang dan experience.

Sementara itu di area kota, pemain dapat membangun tempat tinggal yang mendatangkan penumpang, bangunan komersial yang mendatangkan uang, serta pembangkit listrik untuk menyokong wilayah kita. Permainan ini dirancang sebagai sebuah permainan sosial. pemain dapat mengkoneksikan dengan Facebook dan berinteraksi dengan teman-teman yang juga memainkan Airport City. Kita dapat mengunjungi wilayah teman serta bertukar Gift. Sejumlah bangunan ada yang membutuhkan beda tertentu yang hanya bisa didapatkan melalui Gift, sehingga keberadaan teman menjadi sangat penting. Permainan simulasi casual dengan elemen sosial seperti ini merupakan sebuah genre populer. Permainan dengan genre sama yang

ada di Google Play Store antara lain adalah Megapolis yang lebih populer. Namun untuk simulasi bandara, tidak ada yang menyaingi Airport City.

Permainan ini dapat dimainkan di Facebook dengan menggunakan browser serta di perangkat Android dan IOS.

### **3. Setting**

Setting pada game Airport City terdapat pada latar tempat, latar lingkungan, latar waktu dan suasana.

#### **a) Latar tempat**

Latar tempat pada game Airport City berupa lahan hijau yang baru terdapat bangunan berupa 1 bangunan terminal, 2 buah powerful wind turbine, 1 bangunan town hall, 2 cottage, dan 2 side wing serta masih ada lahan kosong atau plot kosong yang nantinya akan dibangun fasilitas – fasilitas sebuah bandara dan kotanya.

#### **b) Latar lingkungan**

Berupa lingkungan perkotaan metropolis yang kompleks dilengkapi dengan Bandar udara sebagai transportasi utama para penduduk atau para penumpang untu berpergian.

#### **c) Waktu**

Waktu dalam game ini tidak terlalu penting karena pemain atau player bisa meninggalkan atau memainkan game ini kapan saja, hanya menjadi catatan semakin sering kita bermain maka uang yang terkumpul juga semakin banyak. Game ini cocok untuk player yang mempunyai banyak waktu senggang.

#### **d) Suasana**

Suasana pada game ini tidak terlalu menarik, karena suasana terlihat stagnan atau monoton hanya seperti itu - itu saja kita hanya membangun, mengumpulkan penumpang, menerbangkan penumpang, dan mengumpulkan uang. Kendaraan yang berlalu lalang hanya pesawat tidak ada aktivitas penduduknya secara visual yang ditampilkan, jadi terkesan sepi dan Cuma bisa terlihat siang dan malam.

#### **4. Karakter**

Karakter yang didefinisikan dalam konsep desain adalah karakter dari player. Bagi publisher karakter adalah icon marketing. Sedangkan bagi desainer, karakter berfungsi untuk memperkuat story. Model interaksi karakter di game Airport City sebagai first person, berikut penjelasan dari model interaksi karakter yaitu :

##### **✓ First Person**

Model interaksi karakter first person dimana player berada di luar game dan berperan sebagai tuhan yang mengatur dan mengeksekusi segalanya [ROU05]. Pada game Airport City player berperan mengatur, menjalankan dan mengeksekusi setiap pergerakan player, contohnya adalah kita sebagai player yang berada di luar game untuk mengatur, memainkan, dan mengeksekusi setiap pergerakan karakter yang bermain pada game Airport city. Player sebagai Air Traffic Controller yang mengatur jalannya penerbangan, situasi bandara dan juga sebagai arsitek yang mengatur pembangunan kota

pendukungnya, player diberikan tanah atau plot kosong player berhak menentukan dimana ia akan membangun sebuah hanggar maupun cottage serta fasilitas – fasilitas yang mendukung.

## **5. Theme**

Salah satu peran vital dari bandara adalah gerbang pertama bagi masyarakat yang ini melakukan kegiatan ekonomi. Dari kegiatan ekonomi ini dapat bermanfaat banyak bagi masyarakat daerah itu sendiri. Bandar udara juga sebagai gerbang wisata bagi turis yang ingin datang ke daerah tersebut selain itu juga mempunyai peran penting dalam mobilitas kota karena, di bandara juga banyak terdapat kargo-kargo yang mengirimkan berbagai keperluan masyarakat kota tersebut. Hal ini banyak menarik antusiasme para pencinta game untuk menciptakan permainan mengatur bandara sesuai yang diinginkan player.

Dalam game Airport City kita ditantang untuk mengatur sebuah bandara serta kota sebagai pendukungnya, player pada level 1 harus bisa menahan untuk tidak membangun secara terburu – buru dan tetap mengikuti rules yang telah dibuat desainer, dengan terus mengikuti rules yang diberikan desainer kita bisa menciptakan sebuah kota yang makmur, dengan sedikit strategi kita bisa menghasilkan uang virtual yang banyak dengan cara menyelesaikan misi – misi yang telah ditugaskan dan uang tersebut dapat digunakan untuk mengupgrade semua fasilitas pendukung, serta namun disini juga pemain dibebaskan untuk mengatur bandara dan kotanya.

Selain menyelesaikan misi–misi bisa mengumpulkan uang dengan cara membangun gedung besar contoh



nya Eatery dan Alley Bowling yang setiap kali bermain bisa menghasilkan 1.116 koin. Banyaknya uang pun tergantung seberapa sering player bermain dalam sehari serta dalam kurun waktu berapa lama dalam bermain.

### **c. Anatomi Level Desain**

Menyatakan setelah mendapatkan konsep game, jika disetujui oleh manajemen berikutnya adalah menurunkannya menjadi *desain game* kemudian *game technical design*. Desain game setara dengan *functional requirement*, sedangkan *technical design* setara dengan *software design*.

#### **Introduction**

*Introduction* berisi *resume* dari *game*, untuk menyampaikan *story* atau pengalaman yang bisa dialami oleh *player* dan menceritakan aspek lain yang penting dari *gameplay*, lalu menegaskan mengapa game tersebut pantas untuk dimainkan.

#### **1. Story dan pengalaman**

Unik, itulah kata yang pantas untuk game Airport City karena *game* ini memberikan kepuasan tersendiri bagi *player* yang memainkannya. Game Airport City ini mensimulasikan pembangunan bandara modern berikut kota sebagai pendukungnya dalam bentuk virtual.

Dengan bermain game Airport City kita sebagai *player* di mana tugas utama player adalah sebagai *Air Traffic Controller* yang mengatur jalannya penerbangan, situasi bandara dan anehnya, sampai

ke pembangunan kota. Kegiatan-kegiatan *Air Traffic Controller* di game ini memang sedikit aneh bin ajaib karena memang Anda tidak akan bisa menemukan *Air Traffic Controller* semacam ini di bandara manapun di seluruh dunia. Oleh karena itu pengalaman yang bisa diambil oleh *player* yaitu:

- a) Bisa digunakan sebagai media sarana belajar untuk membangun sebuah bandara dan kota.
- b) Mengetahui kemajuan dalam bidang teknologi.
- c) Dll.

## **2. Aspek penting dari *gameplay***

Aspek lain yang penting dari *gameplay* adalah *challenge*, *challenge* adalah tantangan yang harus dihadapi *player* untuk dapat tiba ditujuan atau mencapai sebuah target pada saat memainkan game. Dalam game *Airport City challenge* sangatlah penting karena *challenge* merupakan salah satu factor penunjang peningkatan skill seorang pemain agar pemain bisa meningkatkan level permainan tersebut. Peningkatan skill bisa dilakukan dengan cara membangun hangar untuk mendapatkan lebih banyak pesawat, membangun *cottage* saat *Flight* ke dalam persediaan perumahan, sehingga para penumpang memiliki tempat untuk singgah sambil menunggu pesawat *take off*. Restoran untuk tempat mereka makan dan tempat perbelanjaan juga perlu dibangun untuk memanjakan para penumpang bandara ini.

Dalam bermain game *Airport City* ada beberapa istilah yang perlu diketahui di antaranya mata uang yang digunakan. Ada dua jenis mata uang yang

digunakan, pertama Coins mata uang yang bisa digunakan untuk melakukan ekspansi untuk bandara, membangun rumah dan bisnis juga membeli pesawat baru. Coins bisa didapat dengan melakukan penerbangan dan dari bisnis-bisnis yang player lakukan. Kedua, Airport Cash - merupakan mata uang premium yang bisa digunakan untuk melompati misi, membeli bonus, melakukan unlock items lebih awal dan membeli item premium.

Aspek yang menantang dalam game ini adalah sulitnya untuk mendapatkan koin ataupun uang dimana player harus bisa menggunakan uang sebaik mungkin karena pada level 1 player diharuskan menyelesaikan beberapa misi yang mungkin saja bisa menyedot koin ataupun uang yang dimiliki, serta menahan untuk tidak melakukan speed up yang bisa menghabiskan uang ataupun koin player. Sehingga uang dapat digunakan untuk dapat menyelesaikan misi - misi yang telah diberikan. Sebaliknya jika player boros memakai koin ataupun uang maka besar kemungkinan misi - misi yang ada pada level berikutnya terselesaikan dengan kurun waktu yang lama karena terus mengumpulkan uang sehingga sulit untuk meningkatkan level ke level yang lebih tinggi. Sebagai modal awal kita di berikan beberapa advantage seperti :

- a) Koin atau uang sebesar 1500.
- b) Fuel sebanyak 31 dari 34 lot tersedia dan fuel akan terisi kembali setiap 1 fuel membutuhkan 1 menit untuk terisi.
- c) Electric atau pasokan listrik 16 dari 64 lot tersedia.

- d) Passenger atau penumpang 30 dari 30 lot tersedia.
- e) Airport cash sebanyak 4.

Khusus untuk Airport Cash bisa didapatkan ketika setiap level yang player mainkan meningkat atau membeli dengan uang yang sesungguhnya. Penumpang bisa didapatkan dari rumah-rumah di kota player dan setiap jenis rumah akan menghasilkan sejumlah penumpang yang jumlahnya berbeda-beda tiap waktunya. Sehingga jika stok penumpang player habis maka Anda harus menunggu sampai tersedia atau menggunakan item bonus penumpang.

### **3. Mengapa game Airport City pantas untuk dimainkan.**

- a) Game ini sudah terintegrasi dengan *facebook*.
- b) Game ini bisa dimainkan kapan saja.
- c) Mudah untuk dimainkan.
- d) User Interface yang mudah dipahami.
- e) Karena game Airport ini tidak membutuhkan spek laptop atau PC yang terlalu besar dan bisa dimainkan dalam perangkat ANDROID maupun IOS.

#### ***Game Mechanic***

*Game mechanic* menjadi hal yang penting dalam sebuah game karena sebagai salah satu bagian dari sebuah framework MDA yang berfungsi untuk mencapai sebuah gameplay. MDA Framework adalah framework yang digunakan untuk desain sebuah

game. MDA merupakan kependekan dari *mechanics*, *dynamics*, dan *aesthetics*

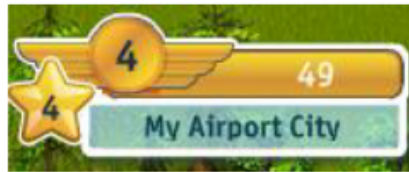
- ✓ *Mechanics* merupakan komponen yang mampu menggerakkan pemain untuk melakukan suatu aksi. Pada level program *mechanics* dapat berupa struktur data atau algoritma tertentu.
- ✓ *Dynamics* merupakan interaksi pemain dengan *mechanics* itu sendiri. *Dynamics* menentukan apa yang terjadi dengan pemain ketika *mechanics* bekerja.
- ✓ *Aesthetics*: Merupakan harapan respon emosi dari pemain ketika menggunakan game tersebut.

Ada tujuh elemen utama dalam game Airport City. Points merupakan hal penting dalam Airport City. Semua gamified system pasti mengakomodir points baik dalam bentuk yang terlihat maupun yang tidak terlihat (background). Gamified system yang baik akan selalu mencatat perilaku dari pemain dalam bentuk point.



Gambar 4 (Points 2)

Levels merupakan sarana untuk menunjukkan perkembangan dari seorang pemain. Level dapat ditunjukkan dalam bentuk progress bar, icon, atau metaphor (bronze, silver, gold, dan platinum).



Gambar 5 (Levels 3)

Leaderboards digunakan sebagai fasilitas untuk membandingkan satu pemain dengan pemain lainnya. Pada leaderboard modern pemain akan dibandingkan dengan 2-5 pemain di atas/bawah, dengan demikian pemain akan selalu ada di posisi tengah.



Gambar 6 (Leaderboards)

Badges dapat digunakan untuk berbagai hal, salah satunya digunakan untuk menunjukkan level pemain.



Gambar 7 (Badges)

Challenges/quests digunakan oleh sistem untuk memberikan tantangan dan memberikan petunjuk

pada pemain mengenai yang dapat dilakukan untuk dapat melanjutkan ke level yang lebih tinggi.



Gambar 8 (Challenges)

Onboarding merupakan sebuah upaya untuk membantu pemain pemula yang masuk ke dalam game dan akan memberikan sedikit opsi di awal kemudian berangsur opsi tersebut bertambah berjalannya waktu (level pemain).



Gambar 9 (Onboarding)

Engagement loops Airport City membuat pemain berada dalam pengulangan keterlibatan (engagement loop), sedemikian rupa sehingga pemain akan selalu kembali (addictive). Engagement loop terdiri dari 4 langkah; motivating emotion, social call to action, player reengagement, dan visible progress reward. a. *Motivating emotion* (memotivasi emosi) mendorong (calon) pengguna untuk mencoba/menggunakan aplikasi. b. *Social call to action* (ajakan sosial untuk melakukan tindakan) memberikan reward berupa status pada pengguna lainnya dan mengajak pengguna lain untuk melakukan tindakan yang serupa. c. *Player re-engagement* (memperbaiki keterikatan pengguna) memberikan langkah lanjutan pada pengguna untuk maju ke langkah selanjutnya. d. *Visible progress/reward* (perkembangan/penghargaan yang dapat dilihat secara visual) memberikan status perkembangan atau penghargaan yang dapat dilihat oleh pengguna lain baik berupa status teks, berupa citra (ikon tertentu), maupun berupa progress bar.

#### **1.4.1. Anatomi Game Bon-Bon Bakery**

Anatomi adalah Ilmu yang mempelajari susunan / struktur dari tubuh manusia dan hubungan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya jika dihubungkan dengan *game* yaitu menjelaskan susunan atau struktur dari sebuah *game*. Dari susunan anatomi *game* dibagi menjadi 2 komponen *game* yaitu :



## **a. Komponen Game Bonbon Cakery Pada Level Konsep**

Konsep game adalah suatu ide pemikiran sebelum membuat produk. Dalam hal ini konsep game adalah suatu ide yang membuat game terlihat baik. Bahkan terlihat baik dan tidaknya sebuah game dapat dilihat dari konsep game tersebut.

### **1. Style**

*Style* yang digunakan *game Bonbon Cakery* adalah *strategy*. *Genre strategy* sangat berkaitan dengan *game bonbon cakery* karena pada *game bonbon cakery* *player* harus meningkatkan kemampuan pegawai untuk mendapatkan performa yang bagus dalam kerja dan menjadikan resep kue yang *player* buat akan lebih baik atas sentuhan pegawai yang telah *player* tingkatkan kemampuannya.

## **2. Plot**

Dalam *game Bonbon Cakery* dimainkan oleh *single player* pada awal permainan *player* diberikan modal uang untuk membuat kue dengan resep yang baik yang akan dijual di kedai kue, nantinya *player* akan mendapatkan hadiah medali yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan pegawai dengan cara meng-*upgrade*, karena semakin tinggi kemampuan pegawai maka semakin tinggi juga kemampuan pegawai dalam menjalankan tugasnya.

## **3. Setting**

*Setting* pada *game Bonbon Cakery* terdapat pada latar tempat, latar waktu dan suasana.

### **a) Latar tempat**

Latar tempat *game Bonbon Cakery* merupakan kedai kue yang sangat ramai dilewati oleh orang-orang.

### **b) Latar waktu**

*Game Bonbon Cakery* mengambil orientasi membuat resep dengan tema kedai kue. Seorang *player* dalam memainkan *game Bonbon Cakery* berusaha untuk membangun kedai kue, yang nantinya dapat memiliki kedai kue yang mewah dan memiliki resep-resep kue yang sangat banyak diminati oleh *customers*.

### **c) Suasana**

Suasana dalam *game Bonbon Cakery* ini ada beberapa suasana yaitu ketenangan dan ketegangan. Ketenangan terjadi pada saat *stock* kue

banyak dan ketegangan disaat *stock* kue yang sedikit dengan banyak *customers* yang berdatangan dan membuat *customers* kecewa.



Gambar 10 (Setting)

#### **4. Character**

*Character* yang didefinisikan dalam konsep desain adalah *character* dari player. Model interaksi di *game Bonbon Cakery* sebagai *first person*, model interaksi karakter *first person* dimana *player* berada dalam game dan berperan sebagai tuhan yang mengatur dan mengeksekusi segalanya.

#### **5. Theme**

*Bonbon Cakery* memiliki *theme* kedai kue, dimana seorang *player* berperan sebagai pemilik kedai kue yang dapat membangun kedai kue yang maju. Selain itu seorang *player* dapat mencari dan mengatur

sumber pendapatan yang ada di dalam *game* untuk membangun kedai kue yang maju.

## **b. Komponen Game Bonbon Cakery Pada Level Desain**

Di dalam *game* harus ada *game mechanic* yang mendefinisikan tentang aksi/procedure/feature apa yang bisa dimainkan. Setiap aksi memiliki tantangan dan *outcome*, *game mechanic* harus *balance*, dengan memperhatikan ada beberapa tipe dari *balance* tersebut dan *game* juga memiliki komponen cerdas yang mengelola diterapkannya *rule* dari *game*. Ada yang menyebut komponen ini dengan *gameplay*. *Game* ini memiliki *story* dan dunia (*gameworld*) tempat *game* tersebut dieksekusi dan *challenge* di dalam *game* dikelola dengan membuat *game* menjadi beberapa level.

### **1. Elemen Game**

Elemen *game* adalah alat yang bisa digunakan untuk menciptakan permainan. Bagi seorang *desainer* elemen *game* adalah seperti warna bagi seorang pelukis, dan bagi seorang pengajar elemen *game* ibarat bahan ajar. Elemen *game* yang terdapat dalam *game Bonbon Cakery* yaitu:

#### **a) Character**

*Personality* yang terlibat di dalam *game* dan memungkinkan akan terjadi dialog diantara mereka. *Character* terbagi menjadi dua yaitu:









1. *Player Character* (PC)
2. *Non Player Character* (NPC)










##### **1) Support Partner**

*Support Partner* adalah NPC yang berperan memberikan pengarahan, mengajari, memberikan

informasi tentang apa yang bisa diambil *player* atau memberikan informasi tentang *item-item* yang disediakan oleh *game* untuk membangun kedai kue dalam menjalankan misi dan memberikan arahan cara menjual kue yang sedang banyak diminati.

Tabel 2 (Non-player character support partner pada game Bonbon Cakery)

No	Pic	Name	Salary (G)	Prep	Speed	Stock	Skill	Contract Fee (G)	Note
1		Jon Fondant	400	50	160	90	Taste Up	400	Initially Available
2		Coco Nutley	700	90	160	60	Sweet Up	700	Initially Available
3		Gustav Hill	500	60	165	110	Improves Sampling	600	
4		Sly Scone	700	125	140	65	Texture Up	1,200	
5		Pam Bridges	1,200	90	180	107	Boosts Chocolate	9,100	
6		Matt Lesko	5,000	50	190	132	Calories Down	23,000	Gourmand's Quest (Lvl 1)
7		Mandy Frost	8,000	160	200	50	Instant Cool Off	35,000	Jon Daily (1st gift)
8		<u>Tiger Hoods</u>	120,000	145	220	100	All Stats Up	450,000	











No	Pic	Name	Salary (G)	Prep	Speed	Stock	Skill	Contract Fee (G)	Note
9		King Ackbar	200,000	250	240	160	Boosts Luxury	550,000	
10		Banana Chip	800	160	170	50	Boosts Fruits	850	Mia Imomushi (1st gift)
11		Hani Sweets	2,200	170	180	100	Aroma Up	12,500	
12		Jellia Jam	6,800	140	190	150	Mystery Power	26,000	Jane Dough (3rd gift)
13		Sue Flay	10,000	140	190	180	Softness Up	48,000	
14		Bunny Lapin	130,000	160	200	190	Boosts High Lv	500,000	Making an "S" rank recipe for the first time
15		Candy Apple	200,000	250	240	60	????	520,000	Obtain 10.000.000 G
16		Patty Serry	500,000	380	350	440	Boosts Calories ++	1,500,000	Monstrous Cakes (Lvl 1)
17		Cara Mell	500,000	350	360	460	Boosts Sauce ++	1,600,000	Monstrous Cakes (Lvl 1)












## 2) Enemies

*Enemies* adalah NPC yng berperan sebagai lawan atau penghalang dari permainan, pada game *bonbon cakery enemies* menjadi penghalang *player*












untuk mendapatkan uang jika *player* membuatnya kecewa karena tidak menjual kue yang diharapkan.











Tabel 3 (Non-player character enemies pada game Bonbon Cakery)










No.	Pic	Name	Favorite Sweet	Sweetness Level	Texture	Wallet (Lvl)	Note
1.		Jack Jackson	Chocolate Cake	Semi sweet	Moist	24,530 G (60)	Jotaro Kujo (JoJo)
2.		Mike Jones	Cream Puff	Sweet	Moist	36,530 G (83)	Mike Jones (rapper)
3.		Art Barns	Shortcake	Semi sweet	Velvety	17,940 G (41)	
4.		Mark Fenton	Pudding	Very sweet	Moist	19,190 G (41)	
5.		Kaz Usui	Donut	Very sweet	Light	18,710 G (40)	Kazuyuki Usui (current president of Kairosoft)
6.		Jay Loh	Vanilla Ice Cream	Semi sweet	Velvety	28,980 G (58)	"J. Lo" (Jennifer Lopez)
7.		Chris Marx	Waffle	Very sweet	Light	19,930 G (40)	Chris Martin (motorcycle racer)
8.		Billy Dean	Jelly	Semi sweet	Moist	20,090 G (36)	Billy Jean (song by Michael Jackson)
9.		Gaston Lenot	Tart	Semi sweet	Light	20,090 G (36)	Gaston Lenôte (French patissier)
10.		Elliot Drake	Yule Log	Very sweet	Moist	32,470 G (55)	The dragon Elliot (Character from a Disney movie)

No.	Pic	Name	Favorite Sweet	Sweetness Level	Texture	Wallet (Lvl)	Note
11.		Jimmy Fro	Choco Tarte	Semi sweet	Velvety	22,970 G (39)	Jimi Hendrix (who has an afro)
12.		Jon Daily	3-Layer Cake	Very sweet	Light	46,000 G (74)	Jon Stewart (from Daily Show)
13.		Bob Fish	Napoleon	Very sweet	Moist	22,900 G (37)	Bob Belcher
14.		Tom Claire	Cheesecake	Sweet	Light	27,950 G (43)	
15.		Barry Gold	Gelato	Very sweet	Velvety	27,290 G (42)	Barry Goldwater (politician)
16.		Kim Sanders	Baumkuchen	Sweet	Light	23,090 G (34)	Colonel Sanders (founder of KFC)
17.		May Brigman	Cake Roll	Sweet	Moist	37,710 G (53)	
18.		Ryuta Sumo	Big Pudding	Sweet	Velvety	50,490 G (68)	
19.		Gramps McGee	Bavarian Cream	Very Sweet	Moist	27,730 G (36)	
20.		Lenny Platz	Macaron Tower	Semi Sweet	Velvety	25,790 G (31)	Lenny Kravitz (musician)
21.		Jake Benji	Big Sundae	Very Sweet	Light	40,790 G (49)	



No.	Pic	Name	Favorite Sweet	Sweetness Level	Texture	Wallet (Lvl)	Note
22.		Saburo Mura	Tiramisu	Semi sweet	Moist	32,090 G (36)	
23.		Mia Imomushi	Chocolate Cake	Semi sweet	Velvety	25,360 G (62)	
24.		Alexis Bloom	Cream Puff	Very sweet	Velvety	33,190 G (81)	
25.		Odette Lake	Pudding	Very sweet	Moist	20,600 G (47)	Odette (Main character of Swan Lake)
26.		Sharon Rose	Vanilla Ice Cream	Semi sweet	Light	24,140 G (55)	"Rose of Sharon"
27.		Myrna Katz	Tart	Very sweet	Moist	19,190 G (41)	
28.		Penny Dollar	Panna Cotta	Semi sweet	Velvety	19,660 G (42)	
29.		Pippi Carter	Shortcake	Very sweet	Light	20,930 G (42)	Pippi Longstocking
30.		Pearl Jelly	Tiramisu	Semi sweet	Moist	19,540 G (37)	A dessert topping
31.		Daisy Fluke	Donut	Very sweet	Velvety	21,670 G (41)	Daisy Duke fictional character & type of shorts
32.		Jill Wentz	Waffle	Semi sweet	Light	18,470 G (35)	

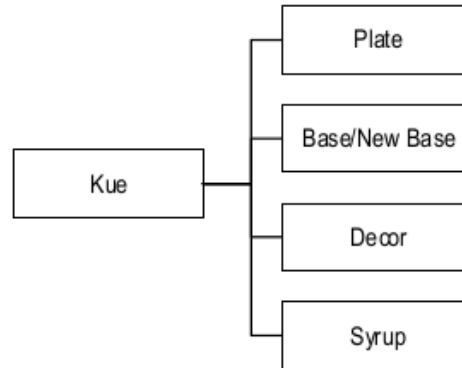
No.	Pic	Name	Favorite Sweet	Sweetness Level	Texture	Wallet (Lvl)	Note
33.		Maki Rollo	Cheesecake	Very sweet	Velvety	24,600 G (44)	maki roll (sushi)
34.		Monica Dom	Yule Log	Very sweet	Moist	30,800 G (55)	
35.		Kaori Fields	Jelly	Very sweet	Velvety	20,660 G (37)	
36.		Maisy Black	Choco Tarte	Very sweet	Light	23,560 G (40)	Macy Gray (American R&B-singer)
37.		Vera Moore	Napoleon	Very sweet	Moist	23,530 G (38)	
38.		Claudette Hu	Big Pudding	Very Sweet	Light	35,390 G (57)	
39.		Marie Antoin	Bavarian Cream	Very sweet	Velvety	24,680 G (38)	Marie Antoinette "Let them eat cake!"
40.		Toyo Meiji	Gelato	Semi sweet	Moist	22,910 G (31)	
41.		Jane Dough	Macaron Tower	Very Sweet	Velvety	49,450 G (64)	Jane Doe (unknown person)
42.		McKenzie Ray	Baumkuchen	Semi Sweet	Moist	31,240 G (39)	
43.		Violet Young	Big Sundae	Semi Sweet	Light	40,790 G (49)	

No.	Pic	Name	Favorite Sweet	Sweetness Level	Texture	Wallet (Lvl)	Note
44.		Prinny Ham	3-Layer Cake	Very Sweet	Moist	59,600 G (69)	
45.		Bearington	Cake Roll	Semi Sweet	Moist	15,880 G (39)	Recurring character
46.		Kairobot #8	Wairo Cake	Very Sweet	Light	3,189,250G (159)	Recurring character
47.		ChimpanZ	Panna Cotta	Sweet	Velvety	14,890 G (30)	Recurring character
48.		Sally Prin	Kairo Imo Yokan	Semi Sweet	Light	1,067,400G (35)	Recurring character
49.		Honey Pumpkin	Gelato	Sweet	Moist	756,400G (33)	Recurring character
50.		Gourmet Mochipon	Big Pudding	Very Sweet	Velvety	56,400 G (33)	Recurring character
51.		Wairobot ZZ	Macaron Tower	Semi Sweet	Light	293,450G (34)	Recurring character
52.		Assistant	Sponge Cake	Very Sweet	Light	8,187,620G (30)	Recurring character

### b) Item







*Item* adalah entitas yang bisa didapat, dikumpulkan, dimiliki dan digunakan atau dimanipulasi dengan berbagai cara oleh *player* dalam menjalankan misinya berdasarkan kondisi tertentu. *Item-item*

yang terdapat di *game Bonbon Cakery* seperti di tabel diatas



Gambar 11 (Struktur kue pada game Bonbon Cakery)

Tabel 4 (Item plate pada game Bonbon Cakery)

No.	Image	Size	Toppings	Biaya	Text.	Color	Availability	Description
1.	 Cake Plate	Med.	3	3 CP	3	White	Initially Available	An average plate.
2.	 Japanese Plate	Med.	4	5 CP	3	Brown	Local Grocer level 2	A refined Japanese plate.
3.	 Colorful Plate	Med.	4	5 CP	3	White	Local Market level 2	A bright and cheerful plate
4.	 Cake Plate L	Big	4	8 CP	3	White	Sunny Farm level 2	A large plate for large sweets.
5.	 Dessert Plate	Med.	5	10 CP	8	Yellow	Future Farm level 2	A glass plate for cold sweets.
6.	 Fancy Plate	Med.	6	12 CP	3	Yellow	Woody Farm level 2	An elegant fancy plate.

No.	Image	Size	Toppings	Biaya	Text.	Color	Availability	Description
	Elegant Plate							
7.	 Lacquer Plate	Big	5	12 CP	3	Red Brown	Mall Mart level 2	A Japanese lacquer plate.
8.	 Winner's Plate	Big	6	16 CP	3	Yellow	Castle Mart level 2	A gold plate from a contest win.
9.	 Galactic Plate	Med.	7	20 CP	3	Brown	Bloom Farm level 2	A stylish black plate.
10.	 Cosmic Plate	Big	7	25 CP	3	Blue	French Fields level 2	A plate as wide as a galaxy.

Table 5 (Item base pada game Bonbon Cakery)





No.	New Base	Base	Topping 1	Topping 2	Topping 3	Topping 4	Keterangan
1.	 Shortcake	 Sponge Cake	Creams	Berries	Berries	-	-
2.	 Waffle	 Sponge Cake	Extracts	Sugars	-	-	-
3.	 Cream Puff	 Waffle	Sugars	Creams	-	-	-
4.	 Napoleon	 Cream Puff	Sugars	Creams	-	-	-
5.	 Cake Roll	 Waffle	Creams	Creams	-	-	-

No.	New Base	Base	Topping 1	Topping 2	Topping 3	Topping 4	Keterangan
6.	 Yule Log (Rare!)	 Cake Roll	Chocolates	Chocolates	Creams	-	-
7.	 Donut	 Sponge Cake	Extracts	Creams	-	-	-
8.	 Baumkuchen (Rare!)	 Donut	Extracts	Creams	Creams	Sugars	Only creatable in big sized plates
9.	 Chocolate Cake	 Sponge Cake	Chocolates	Chocolates	-	-	-
10.	 Choco Torte (Rare!)	 Chocolate Cake	Chocolates	Chocolates	Chocolates	-	Only creatable in big sized plates
11.	 Wairo Cake (Rare!)	 Choco Torte	Chocolates	Chocolates	Chocolates	Sugars	Only creatable in big sized plates
12.	 Bavarian Cream	 Jelly	Creams	Fruits	-	-	-
13.	 Tiramisu	 Bavarian Cream	Chocolates	Chocolates	Creams	-	-









No.	New Base	Base	Topping 1	Topping 2	Topping 3	Topping 4	Keterangan
14.	 Vanilla Ice Cream	 Jelly	Creams	Creams	-	-	--
15.	 Gelato	 Vanilla Ice Cream	Extracts	Extracts	Berries	-	
16.	 Big Sundae (Rare!)	 Vanilla Ice Cream	Creams	Berries	Fruits	Fruits	Only creatable in big sized plates
17.	 Pudding	 Jelly	Sugars	Creams	-	-	-
18.	 Big Pudding (Rare!)	 Pudding	Creams	Creams	Creams	Sugars	Only creatable in big sized plates.
19.	 Kairo Imo Yokan (Rare!)	 Big Pudding	Chestnut (Decor)	Chestnut Cream (Decor)	Yam Cream (Decor)	Sugars	Only creatable in big sized plates
20.	 Panna Cotta	 Jelly	Extracts	Creams	-	-	-
21.	 Tart (Rare!)	 Panna Cotta	Extracts	Creams	Creams	-	Only creatable in big sized plates

No.	New Base	Base	Topping 1	Topping 2	Topping 3	Topping 4	Keterangan
22.	 Cheesecake	 Tart	Sugars	Creams	Creams	-	Only creatable in big sized plates
23.	 3-Layer Cake (Rare!)	 Cheesecake	Creams	Creams	Creams	Fruits	Only creatable in big sized plates
24.	 Macaron Tower (Rare!)	 3-Layer Cake	Sugar Candy (Decor) or Hard Candy (Decor)	Creams	Creams	Sugars	Only creatable in big sized plates












Tabel 6 (Item decor pada game Bonbon Cakery)

No	Image	Category	Volume	Taste	Aroma	Price (G)	Sweet	Text	Temp (°C)	Cal (kcal)	Color	Availability	Description
1.	 Sesame	Sweets	4	0	6	20	0	1	10	10	Yellow	Mark Fenton (2nd gift)	With the aroma of sesame.
2.	 Big Berry	Berries	4	1	0	30	0	-1	8	20	Red	Mike Jones (1st gift)	A giant ripe strawberry.
3.	 Cream	Creams	10	0	0	20	1	-1	10	133	White	Initially Available	Melt-in-the-mouth goodness.
4.	 Choco Sticks	Chocolates	10	10	10	40	1	1	10	83	Brown	Myma Katz (1st gift)	Chocolate-covered stick cookies.











No	Image	Category	Volume	Taste	Aroma	Price (G)	Sweet	Text	Temp (°C)	Cal. (kcal)	Color	Availability	Description
5.	 Sugar Candy	Sweets	23	0	0	50	1	1	12	100	Yellow Red Green	Marie Antoin (3rd gift)	Traditional hard candies.
6.	 Triple Berry	Berries	3	1	0	40	0	-1	8	20	Red	Initially Available	3 sliced strawberries.
7.	 Choco Deluxe	Chocolat es	30	0	0	400	2	1	10	164	Brown	Art Bams (2nd gift)	A large lattice of chocolate.
8.	 Candy Drizzle (Big Plate Only)		30	0	0	300	2	2	10	200	Yellow	Maisy Black (3rd gift)	An expertly made candy lattice.
9.	 Choco Logo	Chocolat es	30	0	0	500	1	1	8	100	Brown	Kaz Usui (1st gift)	Your logo written on chocolate.
10.	 Cream Frosting (Big Plate Only)	Creams	38	18	0	600	2	-2	9	300	White	May Brigman (2nd gift)	Uses plenty of cream.
11.	 Mint Leaf	-	0	0	15	20	0	-1	15	10	Green	Initially Available	Gives a refreshing minty aroma.
12.	 Almonds	-	13	0	8	10	0	1	15	34	Yellow	Jack Jackson (1st gift)	Finely chopped almonds.

No	Image	Category	Volume	Taste	Aroma	Price (G)	Sweet	Text	Temp (°C)	Cal. (kcal)	Color	Availability	Description
13.	 Melon Balls	Fruits	20	10	0	200	2	-1	5	30	Yellow	National Sweets (Contest Lv.2)	Balls of juicy red melon.
14.	 Fruit Medley (Big Plate Only)	Fruits	40	0	0	800	0	-2	2	400	Yellow Red Green Blue	Jane Dough (1st gift)	An assortment of fruit.
15.	 Lots of Berries (Big Plate Only)	Berries	40	0	0	750	0	-2	3	350	Red	Vera Moore (2nd gift)	A generous helping of berries.
16.	 Blueberry	Fruits	20	8	2	110	0	-1	6	35	Blue	Billy Dean (2nd gift)	Small tangy berries.
17.	 Banana (Big Plate Only)	Fruits	24	3	3	90	1	-1	3	50	Yellow	Chimpan Z (3rd gift)	Slices of sweet ripe banana.
18.	 Pink Peppercorns	Fruits	13	0	11	50	-3	0	15	20	Red	Penny Dollar (3rd Gift)	Aromatic spicy peppercorns.
19.	 Nata de Coco	Fruits	22	9	0	60	0	3	6	60	White	Goumand's Quest (Contest Lv.3)	Milky white coconut jelly.

No	Image	Category	Volume	Taste	Aroma	Price (G)	Sweet	Text	Temp (°C)	Cal. (kcal)	Color	Availability	Description
20.	 Chestnut	Sweets	18	7	0	150	0	2	13	20	Yellow	Mark Fenton (3rd gift)	A whole chestnut.
21.	 Chestnut Cream	Sweets	25	10	0	90	1	0	10	120	Yellow	Daisy Fluke (3rd gift)	Cream made from pureed chestnut.
22.	 Choco Curls B	Chocolates	50	20	0	1500	3	2	5	300	White	Saburo Mura (4th gift)	Requires great technical skill.
23.	 Crown Cookie	Creams	50	100	0	990	2	3	28	250	Yellow	Kairobot #8 (3rd gift)	A crown cookie.
24.	 Sugar Kairo	Sugars	200	0	0	2500	3	1	1	500	Yellow	Sally Prin (4th gift)	A Kairobot candy.
25.	 Soy Flour	Sugars	12	4	4	10	1	0	18	10	Yellow	Mia Imomushi (2nd gift)	Goes well with Japanese sweets.
26.	 Single Scoop	Creams	18	12	0	100	1	-1	-2	90	White	Jay Loh (2nd gift)	A small scoop of ice cream.
27.	 Yam Cream	Sweets	25	10	0	120	1	-1	14	150	Blue	Tom Claire (1st Gift)	Made with yams and cream.
28.	 Kiwi (Big Plate Only)	Fruits	36	5	4	300	0	-1	3	50	Green	Barry Gold (3rd gift)	Sweet & tangy sliced kiwi fruit.
29.	 Lavender Choco	Chocolates	40	0	0	500	2	1	11	100	Blue	Jon Daily (2nd Gift)	A chocolate flower.
30.	 Matcha	Sweets	11	0	9	50	-1	0	13	80	Green	Maki Rollo (1st gift)	Made with the best green tea.

No	Image	Category	Volume	Taste	Aroma	Price (G)	Sweet	Text	Temp (°C)	Cal. (kcal)	Color	Availability	Description
31.	Big Mint (Big Plate Only)	-	35	0	20	450	0	0	12	100	Green	Ryuta Sumo (1st gift)	Nicely arranged mint leaves.
32.	Sprinkles	Chocolates	50	0	0	20	1	1	1	80	Yellow Blue Red Green	Opulent Dessert (Contest Lv.2)	Colorful sprinkles.
33.	Grape	Fruits	25	4	1	250	0	-1	2	30	Blue	Toyo Meiji (2nd gift)	A plump & juicy grape.
34.	Cherry	Fruits	15	5	0	30	0	-1	3	22	Red	Initially Available	A fruit popular with kids.
35.	Choco Drizzle	Chocolates	5	0	0	30	1	1	10	68	Brown	Initially Available	A simple chocolate decoration.
36.	Gold Sprinkles	Chocolates	15	7	0	900	2	1	12	170	Yellow	Lenny Platz (4th Gift)	A golden accent.
37.	Silver Sprinkles	Chocolates	13	0	0	20	2	1	12	10	White	Local Bake-off (Contest Lv.2)	A silvery accent.
38.	Cocoa Powder (Big Plate Only)	Chocolates	20	15	0	150	2	0	15	150	Brown	Jane Dough (2nd gift)	Popular for its deep flavor.
39.	Gold Leaf	-	500	0	0	3500	0	0	14	160	Yellow	Wairobot ZZ (4th gift)	A thin sheet of gold.
40.	Star Cookie	Sugars	16	14	0	30	1	2	20	70	Yellow	Mike Jones (2nd gift)	A sweet and crunchy treat.

No	Image	Category	Volume	Taste	Aroma	Price (G)	Sweet	Text	Temp (°C)	Cal. (kcal)	Color	Availability	Description
41.	 Rich Cream	Creams	20	0	0	80	-1	-2	14	160	White	Gourmet Mochipon (4th gift)	For those watching calories.
42.	 Rice Puffs (Big Plate Only)	Sweets	5	18	0	50	0	1	15	20	Yellow Green Red	Yummy&Fluff (Contest Lv.3)	Adds a colorful touch.
43.	 Hard Candy		30	40	0	500	1	0	3	60	Multi	Monstrous Cakes (Contest Lv.2)	Beautiful, crunchy candy.
44.	 Green Soy Flour	Sugars	8	24	5	60	1	0	12	60	Green	Billy Dean (4th gift)	Sweet but healthy soy powder.
45.	 Matcha Choco	Chocolates	10	40	0	100	2	2	12	130	Green	Toyo Meiji (3rd gift)	With a deep, refined flavor.
46.	 Grapefruit (Big Plate Only)	Fruits	31	8	0	50	-1	-1	5	50	Red	Violet Young (2nd gift)	A sweet and tangy fruit.
47.	 Choco Straws	Chocolates	16	14	0	30	1	1	12	30	Brown	Odette Lake (3rd Gift)	Delicious-looking chocolate.
48.	 Truffle	Chocolates	20	60	10	1100	3	1	16	250	Brown	Beaste Bake-Off (Contest Lv.2)	An expensive delicacy.



Gambar 12 (Item sirup pada game Bonbon Cakery)

## 2. Gameplay

Menurut *Andrew Rolling* dan *Dave Morris* gameplay adalah sebuah hal tentang membayangkan situasi kita dalam bermain *game*. Dalam *game Bonbon Cakery* aturan dalam permainan ditentukan oleh pengembang, seorang *player* dikondisikan sebagai pemilik kedai yang mengatur alokasi keuntungan. Adapun aturan yang diberikan oleh pengembang terhadap seorang *player* item yang dimiliki dan ditingkatkan harus memiliki modal yang memadai.

### a. Goal dan Misi

#### 1) Goal

Tujuan dalam *game Bonbon Cakery* adalah seorang *player* harus bisa membuat kue agar

banyak digemari para pengunjung dengan cara mengelola sumber daya yang dimiliki.

## **2) Misi**

Misi dalam game *Bonbon Cakery* adalah :

- 1) Mengumpulkan keuntungan
- 2) Menyelesaikan tugas dalam *rule game Bonbon Cakery*
- 3) Melakukan penjualan di luar kedai menggunakan *truck*
- 4) Membangun kedai yang bagus

## **b. Game Mechanic**

### **1) Mambuat kue**

Untuk membuat sebuah kue, *player* membutuhkan *plate, base / new base, syrup* dan *decor*. *Player* harus pintar dalam memilih bahan untuk membuat kue agar tingkat kelezatan kue tinggi.

### **2) Menjual kue**

*Player* dapat mengatur strategi penjualan kue di kedai untuk menarik para *customers* agar dapat berkunjung dan membeli kue di kedai, dengan menjual kue – kue yang banyak diminati oleh *customers*.

## **1. Level**

Dalam game *Bonbon Cakery* peningkatan level tergantung pada *experince player* yang didapatkan dari misi-misi, seperti menjual banyak kue sehingga item yang digunakan saat membuat kue menjadi meningkat dan menjadikan kue lebih banyak digemari *customers*, membuat banyak kue

menjadikan level *supplier* meningkat sehingga target pendapatan dalam sehari pun meningkat.

## **2. Game Balance**

*Game balance* pada *game Bonbon Cakery* kurang diperhatikan karena semakin naik level permainan akan semakin sulit, target penghasilan yang didapat setiap hari semakin tinggi. Dalam arti *game Bonbon Cakery* memberikan tantangan yang semakin meningkat setiap kenaikan level, dan semakin banyak penghasilan yang harus didapatkan.

## **3. Game Space**

Pada *game Bonbon Cakery* area yang bisa dikelola oleh *player* sangat luas sehingga dapat dibagi mejadi beberapa bagian.

### **a. Area Kedai**

*Player* dapat mengatur dekorasi kedai kue sesuai keinginan, namun hal tersebut tidak berpengaruh terhadap performa di dalam *game*.

### **b. Area Dapur Produksi**

*Player* dapat mengatur area dapur produksi agar tidak memproduksi kue berlebihan dan tidak mengalami kerugian.

### **c. Area Rak Kue**

*Player* dapat mengatur kue yang akan disimpan di rak kue untuk dijual, untuk menarik calon *customers* agar membeli kue tersebut.



# Penulis,



**Ririn Dwi Agustin**, merupakan seorang pengajar atau Dosen di sebuah Institusi Pendidikan ternama di Jawa Barat. Sejak tahun 1999 beliau resmi berkantor di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan. Saat ini beliau menjabat sebagai Wakil Dekan 1 di Fakultas Teknik, Universitas Pasundan Bandung.

Selain itu, beliau juga aktif di berbagai organisasi Profesi bidang Informatika.

**Ririn Dwi Agustin**, dilahirkan pada tanggal 31 Agustus 1971 di kota Kediri Jawa Timur. Ia lulus dari SMA Negeri II Kediri pada tahun 1990.

Ia memperoleh gelar Sarjana pada tahun 1996 di Jurusan Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung. Gelar Magister diraihnya pada tahun 2000 di Magister Teknik Informatika, Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung

Penulis menikah dengan Subelo Wiyono dan mempunyai dua orang anak Lulu Firdaus, 16 tahun, dan Ahmad Agustiawan Junior , 13 tahun.

DESAIN GAME :

**Anatomi, Kajian Psikologis dan Eksplorasi Anatomi  
Pada Game Komersial**

*Ririn Dwi Agustin*

**Sensory-based** immersion menyoar aspek human perception, dengan tiga bentuk representasi internal manusia terhadap dunla nyata, yakni gambar, suara, dan feeling. Komponen feeling memerlukan kontribusi dari plot yang ditampilkan guna membangun story. Gameworld akan memperkuat efek dari story melalui paduan musik, tempo, bentuk, warna, cahaya, dan gerakan. Makin dekat representasi gameworld dengan realitas yang diturunkan maka akan semakin imersif. Kriteria ideal dari sensory-based immersion adalah ketika player merasa hadir pada realitas lain yang disampaikan melalui gameworld.

DINASTI  
MOTEKAR  
ACADEMY

Anatomi, Kajian Psikologis dan Eksplorasi Anatomi  
Pada Game Komersial



Penerbit :  
**PT. Dinasti MOTEkar Grup**  
Jl. Rorojongrang Raya A12-12  
Kota Cimahi, Jawa Barat  
INDONESIA

[www.dinastimotekar.co.id](http://www.dinastimotekar.co.id) | [marketing.dmgpt@gmail.com](mailto:marketing.dmgpt@gmail.com)

ISBN 978-623-91216-3-1



9 786239 121631

Ririn Dwi Agustin

# Buku Anatomi

---

## ORIGINALITY REPORT

---

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

---

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

2%

★ repository.penerbitwidina.com

Internet Source

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On