

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN EMBEDDED NARRATIVE DALAM
PERANCANGAN GAME POINT AND CLICK PUZZLE
“CAGE OF SILENCE”

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
MUHAMMAD DAFFA ARYA WIBOWO
NIM : 20210051

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENERAPAN EMBEDDED NARRATIVE DALAM
PERANCANGAN GAME POINT AND CLICK PUZZLE
“CAGE OF SILENCE”

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
MUHAMMAD DAFFA ARYA WIBOWO
NIM : 20210051

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan *Embedded Narrative* Dalam Pengembangan
Game Point and Click Puzzle "Cage of Silence"
Penulis : Muhammad Daffa Arya Wibowo
NIM : 20210051
Program Studi : Desain
Jurusan : D4 Teknologi Permainan

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Selasa, tanggal 23 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Deddy Stevano H. Tobing, M.Si(Han).
NIP. 198010312014041001

Anggota 1



Refi Yuliana, S.Sos., M.Si
NIP. 198407072019032009

Anggota 2



Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd
NIP. 198712072023212031

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Trifajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Embedded Narrative dalam Perancangan
Game Point and Click Puzzle Cage of Silence
Penulis : Muhammad Daffa Arya Wibowo
NIM : 20210051
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 09 Juli 2023

Pembimbing 1



Yuyun Khairunisa, M.Kom.

NIP. 198612282010122005

Pembimbing 2



Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd

NIP. 198712072023212031

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.,

NIP. 199104192019032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Daffa Arya Wibowo
NIM : 20210051
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023 / 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
“Penerapan Embedded Narrative dalam Perancangan Game Point and Click
Puzzle Cage of Silence”

**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari
plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan
ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-
benarnya.

Jakarta, 09-07-2024

Yang menyatakan,



Muhammad Daffa Arya Wibowo
NIM: 20210051

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Daffa Arya Wibowo
NIM : 20210051
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023 / 2024

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Penerapan Embedded Narrative dalam Perancangan Game Point and Click Puzzle Cage of Silence" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 08 Juli 2024

Yang menyatakan.



Muhammad Daffa Arya Wibowo

NIM: 20210051

ABSTRAK

Embedded narrative in a video game refers to story elements embedded by the game designer into the game world in various forms. The purpose of embedded narrative is to enhance the gaming experience and motivate players through the background story presented in the game. This development report for the game titled Cage of Silence aimed to explain the stages of developing a point-and-click genre game and to describe the implementation of embedded narrative in this game. The game development was carried out using the Unity game engine by applying the Game Development Life Cycle (GDLC) method, which consisted of six phases: initiation, concept, pre-production, production, beta testing, and release. The implementation of embedded narrative in this game was conveyed through visual aspects, such as a diary that players obtained, containing the background story of a character in this game. This diary contained the bad experiences suffered by a bullying victim during their lifetime, which impacted both their physical and social life. It was hoped that this game could have a positive impact by raising players' awareness about bullying and its negative effects on both victims and culprits.

1of30

Keywords: *Point and Click, Puzzle, Bullying, Unity*

Embedded narrative dalam suatu video game adalah elemen-elemen cerita yang ditanamkan oleh *game designer* ke dalam dunia *game* dalam bentuk yang bermacam-macam. *Embedded narrative* bertujuan untuk menambahkan pengalaman bermain dan motivasi kepada pemain lewat cerita latar belakang yang disajikan di dalam *game*. Dalam laporan pengembangan *game* berjudul Cage of Silence ini bertujuan untuk menjelaskan tahapan pengembangan *game* bergenre *point and click*, serta menjelaskan penerapan *embedded narrative* dalam *game* ini. Pengembangan *game* ini dilakukan menggunakan *game engine* Unity dengan menerapkan metode *game Development Life Cycle* (GDLC), yang terdiri dari 6 fase yaitu inisiasi, konsep, praproduksi, produksi, pengujian beta, dan rilis. Penerapan *embedded narrative* dalam *game* ini disampaikan melalui aspek visual melalui *diary* yang akan didapatkan oleh pemain berisi cerita latar belakang suatu karakter dalam *game* ini. *Diary* ini berisi tentang pengalaman buruk yang dialami oleh korban *bullying* semasa hidupnya yang berdampak pada fisik dan juga kehidupan sosial nya. Diharapkan dengan adanya *game* ini dapat memberikan dampak positif dengan meningkatkan kesadaran pemain tentang *bullying* serta dampak negatif nya terhadap korban maupun pelaku.

Kata Kunci : *Point and Click, Puzzle, Bullying, Unity*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir dengan baik. Tujuan penulisan proposal tugas akhir sebagai kewajiban bagi penulis agar bisa mendapatkan gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Proposal tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Ibu Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Ibu Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
5. Ibu Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan
6. Ibu Yuyun Khairunisa, M.Kom., Pembimbing I
7. Ibu Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd., Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kerja kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini
9. Keluarga dan teman yang telah membantu selama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif
10. Anggota tim Silent Game Productions atas kerja sama nya selama mengerjakan karya ini
11. Rekan-rekan yang ada di Extra Life Entertainment yang telah memberikan semangat dan masukan terkait karya yang telah dikerjakan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proposal tugas akhir ini.
Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun.

Jakarta, 26 Januari 2024

Penulis

Muhammad Daffa Arya Wibowo

NIM. 20210051

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
PRAKATA	i
ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan	3
F. Manfaat	3
1. Bagi Penulis	4
2. Bagi Kampus	4
3. Bagi Masyarakat.....	4
BAB II KAJIAN SUMBER.....	5
A. Teori Dalam Pengembangan <i>Game</i>	5
1. Pengertian <i>Game</i>	5
2. Game Design	5
3. Game Designer.....	6
4. Point and Click Puzzle game	6
5. Mystery dan Horror game	6
B. <i>Bullying</i>	7
1. Pengertian <i>Bullying</i>	7
2. Dampak <i>bullying</i>	8
C. <i>Embedded Narrative</i>	8

1. Pengertian <i>Embedded Narrative</i>	8
2. Penerapan <i>Embedded Narrative</i>	9
D. <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	9
1. Inisiasi	10
2. Pra-produksi	10
3. Produksi	10
4. Pengujian.....	11
5. <i>Beta</i>	11
6. Rilis	11
BAB III METODE PENGKAJIAN.....	12
A. Data/Objek Penulisan	12
1. Objek Karya	12
2. Spesifikasi Karya	12
B. Ruang Lingkup	12
C. Perancangan <i>Game</i>	13
1. Inisiasi	13
2. Pra-produksi	15
3. Produksi	23
4. Pengujian.....	43
D. Timeline	44
E. Alat yang digunakan	45
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	46
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Spesifikasi Komputer	47
B. Implementasi Desain	47
1. Inisiasi	47
2. Pra-produksi	48
3. Produksi	50
4. Pengujian.....	57
5. <i>Beta</i>	58
6. Rilis	59
BAB V PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan	60

B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Timeline</i>	44
Tabel 3.2 Warna <i>Role</i> dalam <i>Timeline</i>	45
Tabel 3.3 Spesifikasi <i>Hardware</i>	46
Tabel 3.4 Daftar <i>Software</i> yang Digunakan.....	46
Tabel 3.5 Spesifikasi <i>Software</i> yang Digunakan.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. GDLC	9
Gambar 3.1. <i>Cover game</i> When the Past was Around.....	13
Gambar 3.2. <i>Gameplay</i> When the Past was Around.....	14
Gambar 3.3. <i>Cover game</i> Zero Escape: The Nonary Games	14
Gambar 3.4. <i>Gameplay</i> Zero Escape: The Nonary Games	15
Gambar 3.5. <i>Core Loop</i> Cage of Silence	16
Gambar 3.6. <i>Storyboard</i> untuk Dialog Karakter	19
Gambar 3.7. <i>Storyboard</i> untuk Monolog Karakter	19
Gambar 3.8. <i>Storyboard</i> untuk <i>Narrative Event</i>	20
Gambar 3.9. <i>Storyboard</i> untuk <i>Point and Click Mechanic</i>	20
Gambar 3.10. <i>Storyboard</i> untuk <i>Inspect Mechanic</i>	21
Gambar 3.11. <i>Screenflow</i> dari <i>game</i> Cage of Silence	22
Gambar 3.12. Naskah Dialog bagian <i>Introduction</i>	25
Gambar 3.13. Naskah Dialog bagian <i>Development</i>	26
Gambar 3.14. Naskah Dialog bagian <i>Twist</i>	27
Gambar 3.15. Naskah Dialog <i>Conclusion Good Ending</i> Bagian 1	28
Gambar 3.16. Naskah Dialog <i>Conclusion Good Ending</i> Bagian 2	29
Gambar 3.17. Naskah Dialog <i>Conclusion Bad Ending</i>	30
Gambar 3.18. Naskah Potongan <i>Diary</i> Pertama	31
Gambar 3.19. Naskah Potongan <i>Diary</i> Kedua.....	31
Gambar 3.20. Naskah Potongan <i>Diary</i> Ketiga.....	32
Gambar 3.21. Sketsa Laci Tertutup.....	33
Gambar 3.22. Sketsa Laci Terbuka berisi <i>Diary</i>	33
Gambar 3.23. Sketsa Laci Terbuka berisi Foto.....	33
Gambar 3.24. Sketsa Laci Terbuka Kosong.....	34
Gambar 3.25. Sketsa <i>Puzzle Box</i> Tertutup.....	34
Gambar 3.26. Sketsa <i>Puzzle Box</i> Terbuka berisi <i>Diary</i>	35
Gambar 3.27. Sketsa <i>Puzzle Box</i> Terbuka berisi Jarum Jam	35
Gambar 3.28. Sketsa <i>Puzzle Box</i> Terbuka Kosong	35
Gambar 3.29. Sketsa Ilustrasi untuk <i>Puzzle</i>	36
Gambar 3.30. Sketsa Papan Tulis Penuh Coretan.....	36
Gambar 3.31. Sketsa Papan Tulis Tanpa Coretan.....	37

Gambar 3.32. Sketsa Lemari Tertutup	37
Gambar 3.33. Sketsa Lemari Terbuka.....	38
Gambar 3.34. Sketsa Jam Dinding	38
Gambar 3.35. Sketsa Halaman Diary Tanpa Foto	39
Gambar 3.36. Sketsa Halaman Diary Dengan Foto	39
Gambar 3.37. Sketsa Cover Diary Tertutup.....	40
Gambar 3.38. Sketsa Cover Diary Terbuka	40
Gambar 3.39. Sketsa Pintu Keluar Barikade.....	41
Gambar 3.40. Sketsa Pintu Keluar Gembok	41
Gambar 3.41. Sketsa Pintu Keluar Terbuka.....	41
Gambar 3.42. <i>Flowchart Level Design</i> Cage of Silence Bagian 1.....	43
Gambar 3.43. <i>Flowchart Level Design</i> Cage of Silence Bagian 2.....	43
Gambar 4.1. Tampilan UI <i>Character Dialogue</i>	48
Gambar 4.2. Tampilan UI <i>Narrative Event</i>	48
Gambar 4.3. Tampilan UI <i>Interact Mechanic</i>	49
Gambar 4.4. Tampilan UI <i>Inspect Mechanic</i>	49
Gambar 4.5. Tampilan UI <i>Item</i>	50
Gambar 4.6. Ekspresi Netral Karakter Michael	51
Gambar 4.7. Ekspresi Takut Karakter Michael.....	51
Gambar 4.8. Ekspresi Marah Karakter Michael.....	52
Gambar 4.9. Ekspresi Netral Karakter Jeremy.....	52
Gambar 4.10. Ekspresi Takut Karakter Jeremy	53
Gambar 4.11. Ekspresi Netral Karakter Emily	53
Gambar 4.12. Ekspresi Tertawa Karakter Emily	54
Gambar 4.13. Tampilan <i>Puzzle Box</i>	55
Gambar 4.14. Tampilan <i>Puzzle Jam</i>	55
Gambar 4.15. Tampilan <i>Puzzle Lemari</i>	56
Gambar 4.16. Tampilan <i>Puzzle Album</i>	57