# Dunia **Mana Hearth**: Fisika dan Struktur Sosial

Dunia fiksi Mana Hearth terbentang pada planet lima kali luas Bumi. Inti planet mengandung **Mana Hearth** yang menstabilkan gravitasi dan memancarkan energi magis melalui jejaring ley-line (saluran magis utama). Skala raksasa ini menghasilkan geografi ekstrem dan **“Tirani Jarak”**: perjalanan antarbenua bisa memakan waktu berbulan-bulan hingga tahunan. Akibatnya, kekuatan politik lebih banyak berupa “Kekaisaran Rute” yang menguasai jalur laut, sungai, udara, atau ley-line, ketimbang wilayah daratan luas. Kondisi ini mendorong fragmentasi politik dan ekonomi lokal. Setiap benua (Valmoria, Sylveth, Torrak, Orontes, Aerion, serta superkontinen Myrion–Umbral dan kepulauan Obscura/Pelagus) berkembang dengan ciri khas tersendiri berdasarkan iklim dan sumber daya mereka. Misalnya, Valmoria yang subur menjadi pusat agraris dan perdagangan global, sementara kawasan ekstrem seperti Umbral Wastes nyaris tak berpenghuni akibat medan planar kacau. Siklus langit juga unik: satu hari ~25 jam, tahun ~390 hari terbagi 13 bulan, dengan dua bulan alami yang menimbulkan empat **Musim Pasang** (Perak, Darah, Hijau, Hitam) yang mengubah pola arus laut, migrasi hewan, dan ritual masyarakat dunia.

## Kerangka Institusi dan Ekonomi

Kerangka sosial-ekonomi dunia ini ditopang oleh jaringan institusi besar dan guild. Contohnya adalah Guild Petualang internasional (di pusat kota besar), Serikat Tambang Ghar-Karn (monopoli industri tambang dan peralatan berat Dwarf di Torrak), Ordo Ketinggian (pengendali teknologi penerbangan di Aerion), serta Liga Shatter-Chain (persekutuan bajak laut di kepulauan Obscura). **Ekonomi nodal** mendominasi: harga dan suplai barang ditentukan oleh akses lokal ke jalur perdagangan dan biaya angkut. Faksi seperti Liga Shatter-Chain di Obscura misalnya, tidak menguasai pasar Arkhaven secara langsung, tapi dapat **mengganggu rantai pasokan** – pembajakan kapal dagang, menaikkan premi asuransi, hingga menciptakan kelangkaan buatan – sehingga memengaruhi harga komoditas secara global. **Komunikasi** antar-benua terbatas; koordinasi dilakukan via surat sihir atau kristal astral (mahal dan terbatas), sementara berita biasa disebarkan pelan lewat karavan atau kapal dagang. Hal ini memperkuat otonomi cabang-cabang lokal setiap guild: setiap wilayah mengelola urusan internalnya sendiri, meski ada standar bersama yang ditetapkan pusat.

* **Nodal Economy:** Pasar lokal di **simpul dagang utama** (pelabuhan, muara sungai, node ley-line) menjadi penentu harga dunia. Kekuasaan “route empire” terlihat jelas saat blokade jalur menyebabkan kekuatan ekonomi bergeser tanpa perlu invasi daratan.
* **Koordinasi & Otonomi:** Surat sihir dan gemastra (jaringan pesan kristal) memungkinkan keputusan cepat antar-lembaga besar, namun sebagian besar interaksi sosial-ekonomi terjadi di tingkat lokal. Ini selaras dengan prinsip Kekaisaran Rute: alih-alih pemerintah pusat berkuasa mutlak, faksi saling bekerja sama memanfaatkan jaringan sihir dan teknologi sambil menjaga independensi regional.

## Dinamika Rasial dan Geopolitik

Berbagai ras utama di dunia ini didesain seimbang secara geopolitik. Misalnya, **Goliath** sangat unggul secara fisik (skor 10/10) tapi hampir tidak memiliki kemampuan sihir. Populasi Goliath sangat kecil dan terpusat di pegunungan Torrak, sehingga mereka hidup berbaur dengan Dwarf setempat dan tidak membangun kerajaan sendiri. Di sisi lain, **Fae** (Peri) memiliki potensi sihir tertinggi (10/10) tetapi tubuh sangat lemah secara fisik dan rentan logam biasa. Fae cenderung non-ekspansionis, melindungi alam, dan tidak memburu dominasi dunia. Kombinasi faktor seperti populasi, persatuan politik, kecakapan teknologi, dan kemampuan adaptasi (dimana manusia unggul) mencegah dominasi satu ras tunggal. Misalnya, elf dan fae yang sangat kuat magis memilih hidup isolasi di hutan Sylveth dengan teknologi rendah, sementara manusia yang fleksibel menyebar luas membangun peradaban berteknologi tinggi. Hal ini menciptakan lanskap multipolar yang seimbang, di mana kekuatan militer harus diimbangi dengan aliansi, perdagangan, dan diplomasi – sesuai prinsip dunia “adil” yang ditetapkan dalam desain kanon.

* **Manusia & Persekutuan:** Manusia (score fisik ~5, sihir ~6) bersifat adaptif dan inovatif. Mereka mengisi celah kekuasaan melalui aliansi lintas-benua, memajukan teknologi, dan membangun infrastruktur. Kecerdasan strategis manusia membuatnya unggul dalam peran geopolitik kunci, seperti pedagang dan diplomat.
* **Spesialisasi Pendidikan Tinggi:** Empat institusi sihir terkemuka dunia mengisi ceruk berbeda tanpa tumpang tindih signifikan. Arcunea (Sylveth) adalah universitas teori sihir klasik dan etika magis, Arkhadium (Valmoria) berfokus pada sihir praktis ekonomi/militer (battle-magic, sihir pertanian), Kolese Mekanika Hammerhold (Torrak) memadukan teknik dengan rune untuk magitek industri, dan Institusi Skyspear (Aerion) spesialis aeromancy dan teknologi penerbangan. Setiap lembaga ini lahir organik sesuai kebutuhan geografisnya, menciptakan ekosistem pengetahuan yang beragam tanpa redudansi.

## Konsolidasi Kanon dan Rekomendasi

Beberapa inkonsistensi dalam materi lama perlu diatasi untuk menghasilkan World Bible tunggal yang kohesif. Berikut poin-poin kunci dan solusi yang disarankan:

* **Status Naga:** Berkas awal memberi kesan “tanpa naga”, namun teks lain menyebut ancaman “Naga Void Purba” sebagai entitas Tier-10. Untuk menyatukan kanon, disepakati bahwa naga sebenarnya sangat langka dan bersifat planar/mistis. Naga dewasa atau tua bukan penduduk biasa benua mana pun; kemunculan mereka bersifat legendaris (misal Naga Void purba di bawah laut dalam atau naga astral kuno). Konsep ini mempertahankan referensi Tier 10 tanpa merusak premis dunia tanpa naga secara umum.
* **Identitas Sanctum Aurora:** Beberapa dokumen menggambarkannya berbeda-beda (kota kuil, ordo, aliansi). Dalam kanon terpadu, Sanctum Aurora diposisikan sebagai kota kuil suci di perbatasan Myrion–Umbral, yang sekaligus markas suatu ordo pelindung cahaya (Manas’ Guard). Kota ini dikenal sebagai pusat penyembuhan dan benteng anti-kegelapan dengan otoritas spiritual tertinggi (Imam Besar Aurora). Penyatuan konsep ini menghilangkan ambiguitas: Sanctum Aurora adalah entitas kota-administratif yang dikelola ordo suci, bukan sekadar nama pertemuan faksi atau departemen administratif.
* **Struktur Guild “Global”:** Konsep guild terpusat dunia bertentangan dengan Tirani Jarak. Struktur yang lebih realistis adalah **konfederasi regional** yang menyepakati standar bersama. Misalnya, alih-alih satu markas petualang global mengendalikan segalanya, ada cabang lokal kuat (dengan dewan regional), sambil tetap mengakui pangkat dan lisensi lintas negara. Hal ini mematuhi logika dunia besar di mana blokade jalur lebih efektif daripada dominasi teritorial, sehingga guild mengambil bentuk jaringan simpul (node) otonom di seluruh benua.
* **Sistem Equipment Tier:** Dunia ini sudah mengadopsi sistem Tier kekuatan dan peringkat petualang (Rank) – kekuatan sihir/petualang diklasifikasikan Tier-1 hingga Tier-10. Namun, fitur Tier Equipment (peralatan berkategori berdasarkan kelangkaan/kekuatan) belum didefinisikan sebelumnya. Rekomendasinya: tambahkan sistem tingkatan equipment yang konsisten dengan sihir dunia ini (misalnya material langka seperti mineral Umbral untuk peralatan Tier tinggi), melengkapi kerangka keseimbangan magis-fisik dan memberikan penjelasan kanonik untuk artefak legendaris.

### Peluang Naratif

Perbaikan ini bukan sekadar koreksi, tapi juga dapat membuka alur cerita baru melalui penggabungan elemen terpisah:

* **Warisan Kuno Terhubung:** Dimensi tersembunyi Twilight Vale di Sylveth (dengan perpustakaan kuno) mungkin peninggalan satu peradaban sama yang membangun **Labirin Zarakul** di perbatasan Myrion–Umbral. Mengaitkan dua tempat ini menciptakan misteri arkeologis lintas benua yang menarik bagi petualang dan ilmuwan sihir.
* **Konflik Sumber Daya:** Cacing pasir raksasa bersisik logam di Gurun Kardath bisa menjadi sumber material logam Tier-7/Tier-8 langka. Hal ini secara alami memicu ketegangan: **Persekutuan Oasis Kardath** mengklaim gurun sebagai wilayahnya, sementara **Serikat Tambang Ghar-Karn** ingin mengeksploitasi fauna unik tersebut. Persaingan ini dapat berbentuk perang proksi atau spionase industri, memberi konflik baru yang memadukan unsur dunia terbuka dan politik ekonomi.
* **Intrik Politik Global:** Conclave Aurora (aliansi rahasia faksi terkemuka) dapat dijelaskan sebagai penjaga stabilitas **Mana Hearth** di inti planet. Ini menjelaskan keterlibatan berbagai faksi dalam organisasi tersebut; misalnya, pejabat Valmoria dan Sylveth bekerja bersama demi kejutan ripple flare magis. Sementara itu, Kultus Wajah Terkoyak (Cult of Chaos) bukan sekadar musuh lokal, melainkan ancaman eksistensial yang dapat menghancurkan mana dunia—menyatukan faksi kompetitif ke dalam aliansi defensif.

### Rencana Kanonisasi

Untuk menyatukan semua lore, langkah berikut direkomendasikan:

1. **Tetapkan Fondasi:** Gunakan WorldBuilding Introduction (fisika, kosmologi, hukum sihir) sebagai konstitusi dunia. Semua lore lain harus diselaraskan dengan hukum tersebut (misal, konsisten dengan Hukum Equivalent Exchange, Resonance, dan Entropi yang telah didefinisikan).
2. **Gabungkan Atlas Geopolitik:** Sintesis data geografis, politik, dan budaya dari semua dokumen menjadi atlas tunggal. Teliti setiap detail (deskripsi kota, nama tempat, iklim) agar konsisten. Misalnya, selaraskan deskripsi kota yang muncul ganda atau istilah yang berbeda untuk wilayah sama.
3. **Terapkan Resolusi Inkonsistensi:**
   * Resmikan definisi **naga planar langka** agar semua referensi selaras.
   * Satukan konsep **Sanctum Aurora** sebagai kota kuil suci dan strukturalnya (kota → ordo suci → konklav antikultus).
   * Jelaskan ulang guild “global” sebagai **konfederasi regional**, bukannya organisasi sentral terpusat.
4. **Integrasikan Sistem Equipment:** Formalkan Sistem Tingkatan Equipment yang diusulkan, sehingga dunia memiliki kerangka lengkap: threat tier, petualang rank, dan peralatan. Ini melengkapi rantai kekuatan magis-fisik yang logis.
5. **Buat World Bible Tunggal:** Kumpulkan semua dokumen yang telah direvisi dan konsolidasi ke dalam satu dokumen ensiklopedik. Hilangkan informasi berlebihan atau duplikat, perbaiki istilah inkonsisten, dan sajikan dengan satu suara naratif otoritatif. Hasil akhirnya adalah karya referensi komprehensif yang mencakup seluk-beluk **Dunia Mana Hearth** – dari fisika planet hingga detail budaya dan politik terkecil – sehingga tim kreatif dan pemain dapat merujuk pada satu sumber kebenaran kanonis.

Dengan pendekatan ini, lore Mana Hearth dapat diperkuat dan dikonsolidasikan menjadi satu world bible yang koheren. Setiap elemen, mulai dari struktur institusi hingga detail mitologi naga, disesuaikan agar saling konsisten dan memberi landasan bagi narasi yang kaya serta stabil secara logis.

**Sumber:** Kanon fondasional dan dokumen worldbuilding resmi (fisika planet, susunan sosial, dan sistem magis). (Materi dari dokumen resmi dunia Mana Hearth telah disesuaikan untuk konsistensi naratif.)