

A. Penjelasan Sinopsis Alur Cerita

I. Sinopsis

Di dunia di mana kebenaran adalah ilusi dan kekuasaan mengontrol segalanya, Min-hee, seorang jurnalis muda terjat dalam konspirasi gelap setelah kematian misterius ayahnya, seorang ilmuwan idealis. Hanya berbekal jaket usang ayahnya dan petunjuk dari wanita misterius, Min-hee menyusuri klub bawah tanah yang dipenuhi preman bertato naga, kantor polisi korup, dan bunker rahasia tempat serum MASSA senjata pemerintah untuk mencuci otak masyarakat—dikembangkan. Dibantu oleh gerakan bawah tanah "Underworld", Min-hee harus memilih: membongkar kebenaran dengan risiko nyawanya, atau membiarkan dunia tenggelam dalam kebohongan. Tapi di balik setiap pengkhianatan, ada rahasia yang lebih kelam: ayahnya sendiri mungkin dalang di balik proyek ini. Dalam pertarungan terakhir melawan Presiden Kang, satu keputusan akan menentukan apakah kebenaran layak dibayar dengan darah, atau justru dikubur selamanya. Sebuah cerita tentang dendam, manipulasi, dan harga dari sebuah revolusi.

II. Alur Cerita

Alur Cerita "Masa: Kendalikan Penduduk"

Bagian I: Awal - Pencarian Kebenaran

Bab 1: Petunjuk Pertama

Cerita dimulai dengan Min-hee, putri dari Min-jae, seorang politisi dan peneliti terkenal yang dinyatakan "meninggal karena serangan jantung" 5 tahun lalu. Min-hee yang menjadi jurnalis pemula sedang meliput konferensi pers presiden ketika didekati oleh seorang wanita misterius yang mengaku sebagai rekan ayahnya di "Tempo". Wanita tersebut memberikan petunjuk berupa secarik kertas, alamat kantor tua, dan foto kantor polisi di distrik Hwasan, serta menyarankan untuk mengunjungi sebuah klub jika ingin "langsung terjun" ke pencarian kebenaran. Min-hee memiliki tiga pilihan untuk mencari tahu kebenaran tentang kematian ayahnya.

Bab 2: Jalur Klub Malam

Jika Min-hee memilih pergi ke klub, ia menemukan tempat yang dipenuhi preman bertato kepala babi. Di bar, ia bertemu Geomdo yang terkejut melihat Min-hee memakai jaket ayahnya. Geomdo memperingatkan Min-hee untuk segera pergi. Min-hee kemudian bisa memilih untuk menantang Geomdo langsung, mencari senjata, atau pergi ke ruangan lain.

Jika Min-hee mencari senjata, ia menemukan beberapa pilihan di gudang: pisau belati, pistol, atau taser gun. Apapun yang dipilih, Min-hee akhirnya harus menghadapi Geomdo dalam pertarungan. Setelah pertarungan, Min-hee melihat Geomdo menggeledah dapur dengan wajah marah. Terungkap bahwa Geomdo memiliki lencana militer tersembunyi dan salah satu anak buahnya menyebut tentang "Jendral" yang marah jika proyeknya terbongkar.

Dari sana, Min-hee menemukan lorong sempit yang mengarah ke laboratorium bawah tanah. Di sana ia menemukan botol-botol bertuliskan "MASSA-01" dan buku log tentang "peningkatan kepatuhan" dari subjek percobaan.

Bab 3: Jalur Kantor Tua

Jika Min-hee memilih pergi ke kantor tua di pedalaman distrik Hwasan, ia menemukan tempat yang berantakan dengan simbol babi yang dicoret dengan tinta merah pada foto keluarga. Min-hee menemukan flashdisk bertuliskan "Untuk Min-hee" dalam tulisan tangan ayahnya.

Jika Min-hee memilih untuk memeriksa flashdisk, ia menemukan video ayahnya yang merekam pesan bahwa ia sudah meninggal dan memberitahu tentang "Proyek MASSA" yang mengancam kebebasan rakyat. Video terputus saat ayahnya akan menyebut "Menteri Han" dan meninggalkan koordinat lokasi.

Jika Min-hee memilih untuk mencari dokumen lain, ia menemukan map bertuliskan "Proyek Massa" berisi laporan media dengan kode-kode aneh yang menunjukkan media mana yang sudah "terkendali" dan mana yang "darurat", termasuk Media Harian Hwasan yang sering memberitakan tentang ayahnya.

Jika Min-hee memilih untuk memeriksa laci terkunci, ia menemukan foto ayahnya dengan seseorang yang wajahnya dirobek dan stiker "KANG-01". Ada tulisan "Jangan serang, mulai dari hati" yang Min-hee kenali sebagai isyarat dari ayahnya.

Bab 4: Jalur Kantor Polisi

Jika Min-hee memilih pergi ke kantor polisi, ia disambut oleh para polisi yang menyatakan kasus ayahnya sudah ditutup sebagai "kematian alami". Min-hee melihat simbol kepala babi di dinding dan merasa ada yang tidak beres.

Min-hee bisa memilih untuk membaca nota diam-diam, meminta file investigasi resmi, atau bertanya tentang simbol kepala babi. Jika ia memilih untuk membaca nota, ia menemukan pesan tentang "Serum Final" yang sudah diproduksi massal dan peringatan untuk tidak mempercayai siapa pun karena "mereka ada di mana-mana".

Jika Min-hee memilih untuk meminta file investigasi, ia menemukan ruangan arsip polisi dengan file ayahnya yang diberi stiker "TUTUP". File tersebut berisi laporan palsu "Kecelakaan Tunggal" tetapi memiliki foto asli ayahnya terbaring dengan luka tembak di kepala, dikelilingi orang berseragam hitam bertopeng.

Jika Min-hee memilih untuk bertanya tentang simbol kepala babi, atasan polisi menjadi marah dan mengatakan "Itu cuma dongeng!". Namun Min-hee melihat stempel logam dengan simbol yang sama di laci meja sang atasan, bertuliskan "Proyek MASSA - Divisi Khusus".

Bagian II: Konflik - Underworld dan Konspirasi Pemerintah

Bab 5: Pertemuan dengan Underworld

Semua jalur akhirnya mengarah ke pertemuan Min-hee dengan Ju-hee, anggota Underworld yang juga merupakan teman ayahnya. Ju-hee mengajak Min-hee ke galangan kapal untuk bertemu dengan pemimpin Underworld.

Di galangan kapal, Min-hee menyaksikan pengiriman senjata ilegal dengan stempel "Milik Negara" dan dokumen yang menyebutkan "Operasi Naga" yang disetujui oleh "Jendral Kang" dengan catatan untuk memberikan 20% ke Underworld sebagai umpan.

Min-hee kemudian bertemu dengan Hae-sung, pemimpin Underworld dengan wajah penuh goresan. Hae-sung menjelaskan bahwa mereka adalah organisasi yang berjuang untuk mengungkap kebenaran di balik proyek MASSA. Min-hee terkejut ketika Hae-sung menyebutkan bahwa ayahnya adalah orang pertama yang mencetuskan ide mengenai serum ini.

Bab 6: Kebenaran tentang Ayah Min-hee

Saat Min-hee marah dan menolak percaya bahwa ayahnya terlibat dalam proyek jahat, pemimpin Underworld menjelaskan kebenaran tentang ayahnya:

Ayah Min-hee awalnya meneliti hubungan psikis yang bisa diatur dengan zat khusus untuk keperluan medis. Zat ini berbentuk gas dan cair yang bisa mendoktrin seseorang mengikuti perintah dalam waktu 10 menit. Suatu ketika terjadi kebocoran gas dan ibu Min-hee terkena. Ibu Min-hee yang juga ilmuwan nekat menyuntikkan antidote gagal ke tubuhnya, yang akhirnya merenggut nyawanya.

Menteri Han, yang merupakan sahabat ayah Min-hee, bukannya membantu malah mengkhianati ayahnya dengan membocorkan semua kegiatan penelitian ke pemerintah. Sejak saat itu, ayah Min-hee menjadi jurnalis diam-diam di Media Hwasan, bergabung dengan divisi "Tempo" untuk mengungkap kebohongan pemerintah. Ia menghilang selama 2 tahun sebelum akhirnya meninggal.

Bab 7: Rencana Infiltrasi

Setelah mengetahui kebenaran, Min-hee diajak bergabung dengan rencana Underworld untuk menyusup ke markas pemerintah. Hae-sung mengutus Min-hee dan Ju-hee untuk misi infiltrasi.

Malam itu, Min-hee dan Ju-hee menyusup ke markas pemerintah. Min-hee melihat media sosial dipenuhi oleh postingan yang memuji serum pemerintah sebagai "penyelamat manusia". Meskipun ada komentar skeptis, mereka segera dibantah oleh banyak buzzer yang dibayar pemerintah.

Saat menyusup, mereka dihadang oleh pasukan elit. Ju-hee membantu Min-hee dan menyuruhnya untuk pergi duluan sementara ia menghadang pasukan. Min-hee akhirnya berhasil sampai di ruangan presiden.

Bagian III: Akhir - Konfrontasi dan Pengungkapan Kebenaran

Bab 8: Konfrontasi dengan Presiden Kang

Min-hee sampai di ruangan presiden Kang dengan amarah yang meluap-luap. Ia memiliki tiga pilihan: menyerang presiden langsung, meminta bantuan Ju-hee, atau lari untuk membuka ruangan lain menggunakan kartu Dr. Han.

Jika Min-hee memilih untuk menyerang presiden terus-menerus, pasukan elit langsung menebas kepalanya tanpa ampun. (ENDING: Lose from Anger)

Jika Min-hee memilih meminta bantuan Ju-hee, Ju-hee datang menghampiri dengan pistol. Namun ternyata Ju-hee mengarahkan pistolnya ke Min-hee, bukan ke presiden. Presiden Kang tersenyum dan berkata, "Bagus, Han, kamu memang anggota militerku yang terbaik," mengungkapkan bahwa Ju-hee sebenarnya adalah Dr. Han yang telah mengkhianati ayah Min-hee. (ENDING: Anjing lebih disukai manusia dibandingkan gelandangan)

Bab 9: Ending Tersembunyi

Jika Min-hee memilih untuk lari sekuat tenaga untuk membuka ruangan lain menggunakan kartu Dr. Han (yang hanya bisa dilakukan jika sebelumnya telah mengambil kartu tersebut), ia berhasil lolos dari pasukan elit dan masuk ke ruangan yang terkunci.

Di dalam ruangan yang kosong itu, Min-hee menyadari bahwa hidupnya tidak akan lama lagi. Ia mengingat kata-kata ayahnya: "Kebenaran, apapun harganya pasti akan terjadi". Dengan pulpen yang tergeletak di sampingnya, Min-hee menulis semua yang terjadi dari awal hingga akhir, termasuk lokasi semua bukti yang ada.

Pasukan elit terus mencoba mendobrak, tetapi teknologi Dr. Han tidak bisa ditembus oleh senjata biasa. Min-hee berhasil mengunggah file tersebut di media sosial X sebelum menghembuskan napas terakhir. (ENDING: Catatan seorang Demonstran)

"Nasib terbaik adalah tidak dilahirkan, yang kedua dilahirkan tapi mati muda, dan yang tersial adalah umur tua. Rasa-rasanya memang begitu. Bahagialah mereka yang mati muda" ~Soe Hok Gie

B. Penjelasan setiap scene dan hubungan setiap scene

Untuk visual yang jelas, bisa mengunjungi laman berikut

<https://github.com/akagami-byte/TugasPBODivan>
[akagami-byte/TugasPBODivan: Tugas individu PBO](#)
[akagami-byte/TugasPBODivan: Tugas individu PBO](#)

C. Refleksi

Saat membuat tugas hal ini. Tentu banyak hal yang saya pelajari diantaranya

1. Handling Error

Saat menghandling kode yang error, tentu awalnya saya panik. Namun saya meyakinkan diri saya untuk "yaudah gpp error, coba lagi, ulik yg bikin error" sometimes, petunjuk error nya memang tidak jelas jadi itu yang membuatnya sulit. Saya selalu melihat bagian problems selama menulis kode dan mengikuti petunjuk "Quick fix" dari vs code namun yang terjadi malah membuat error baru. Disini langkah saya adalah menimbang kembali alur dan struktur kode, liat referensi internet. Terkadang ada error yang tidak bisa saya pahami karena asing, misalnya. Di main.java ketika array yang kita inisialisasi kurang dari array yang telah kita buat, misalnya di main.java

```
Scene[] scenes = new Scene[33];
```

Namun total array yang saya buat adalah 40, maka akan terjadi error ini kan
Exception in thread "main" java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException: Index 32 out of bounds for length 40. Jujur di awal saya bingung ini kenapa karena belum pernah menjumpai error seperti ini, namun hasil dari googling dan tanya AI sana sini akhirnya paham dan kesalahan saya karena kesalahan sepele

2. Logika yang tidak sesuai dengan keinginan

Ini adalah error yang paling sering terjadi selama saya membuat kode. Misalnya

```
Kode aman, tapi pas hasMonster, running 2 kali jadi misal damage  
15 jadi damage 30 karena double  
kesalahan: ada di makeChoice
```

Nah, saat di run, program dapat berjalan dengan baik namun secara logika ini salah.
Contoh output diatas

```

Lorong batu sempit dipenuhi lumun fosfor biru. Bau besi dan
kematian menusuk hidung. Di tanah, ada pedang karatan dan tulang
belulang.
A. Ambil pedang karatan (+10xp)
B. Ambil busur dan peta(+5xp)
C. Sentuh lumun fosfor
Pilihan [A/B/C/INFO]: A
Item Pedang telah ditambahkan ke inventory.
Anda mengambil Pedang berkarat!
Item Pedang sudah ada di inventory.
Anda mengambil Pedang berkarat!
Pedang karatan mengganggu roh penjaga! Skeleton warrior bangkit
ari tulang di tanah.
Musuh: Skeleton (HP: 60)
A. Serang dengan pedang (+15 XP, -8 health)
B. Lempar batu untuk mengalihkan (+5 XP)
C. Lari ke arah lain (-10 XP)
Pilihan [A/B/C/INFO]: A
Anda menyerang Skeleton dengan 15 damage!
Skeleton menyerangmu dengan 8 damage!
Anda menyerang Skeleton dengan 15 damage!
Skeleton menyerangmu dengan 8 damage!
Pedang karatan mengganggu roh penjaga! Skeleton warrior bangkit
dari tulang di tanah.
Musuh: Skeleton (HP: 30)
A. Serang dengan pedang (+15 XP, -8 health)
B. Lempar batu untuk mengalihkan (+5 XP)
C. Lari ke arah lain (-10 XP)

```

Ini contoh file percobaan saya sebelum pakai cerita di atas. Setelah Paham akar masalahnya ada di method makeChoice() karena awalnya di makeChoice aku memanggil method untuk melawan monster yaitu bernama hasMonster() dipanggil 2 kali sebelum dan sesudah cek kondisi monster alhasil program run 2 kali

3. Membuat Alur cerita game yang menarik

Untuk membuat final cerita seperti diatas. Dibutuhkan trial and error dulu code di program. Untuk program saja, aku membuat 2 file khusus untuk menangani berbagai kemungkinan error sehingga di file final tidak perlu mencoba apapun. Setelah program jadi pun. Aku merevisi berkali kali cerita agar membuatnya menarik. Kenapa menarik? Karena di cerita ini, player dapat memilih berbagai ending yang tersedia dengan syarat syarat tertentu. Opsi yang diberikan juga menentukan banyaknya XP player yang berpengaruh pada ending tersebut. Banyaknya scene yang variatif membuat game ini tidak hanya bisa dimainkan sekali namun berkali kali untuk memahami keseluruhan scene

4. Belajar kembali terkait konstruktor, getter, setter

Penggunaan this sebelumnya merupakan hal yang asing bagiku. Namun ketika terjun langsung ke program. Banyak hal yang bisa dipelajari setelah trial and error. Kesalahan programku ialah tidak semuanya menggunakan getter & setter. Karena saat program ini sudah berprogress 50% hampir tidak ada yang menggunakan getter & setter. Akhirnya

setelah menganalisis sekian lama, agar menjadikan kode program efektif dan enak dibaca, akhirnya diputuskan hanya beberapa method yang menggunakan getter & setter. Untuk menyiasati atribut yang tidak memakai getter & setter, digunakan `@SuppressWarnings("FieldMayBeFinal")` agar menghilangkan warning akibat atribut yang tidak difinalkan (program ini menghindari atribut final agar konstruktor tidak rusak/corrupt karena tidak bisa diubah)

5. Belajar tentang Array, ArrayList & HashMap

Ini adalah alasan paling lama yang membuat saya sulit untuk menciptakan program yang baik tanpa error. Pada awalnya, saya tidak ingin menggunakan array karena dirasa cukup. Permasalahan terjadi karena saya ingin player saat menggunakan item dapat distack jadi tidak hanya satu item saja yang digunakan. Akhirnya untuk membuat kondisi agar player bisa mengambil di scene tertentu akhirnya digunakanlah Array. Terjadi problem disini, program walau berhasil set item di scene tertentu. Array tidak bisa menstack damage item yang didapat dan tidak bisa menggunakan item lebih dari satu. Dipilihlah ArrayList, sebaliknya disini program bisa berjalan dengan baik, Item bisa di set lebih dari satu namun permasalahannya tidak bisa mengatur scene tertentu. Alhasil terakhir digunakanlah HashMap agar player dapat menambah dan memetakan item dengan struktur yang berbeda. Poin HashMap yang membuat ia berbeda dengan yang lain adalah item diinisiasi di main.java secara langsung berbeda dengan Array & ArrayList yang menginisiasi item di method di Character.java atau Scene.java

D. Sumber Rujukan

Stack Overflow

[java.lang.IndexOutOfBoundsException: Index: 0, Size: 0 exception - Stack Overflow](#)

[java.lang.IndexOutOfBoundsException: Index: 0, Size: 0 exception - Stack Overflow](#)

Geeks For Geeks

[How to handle a java.lang.IndexOutOfBoundsException in Java? | GeeksforGeeks](#)

[Map Interface in Java | GeeksforGeeks](#)

[Java for loop vs Enhanced for loop | GeeksforGeeks](#)

[Array vs ArrayList in Java | GeeksforGeeks](#)

W3School

[Java String length\(\) Method](#)

[Java String isEmpty\(\) Method](#)

[Java String trim\(\) Method](#)

https://www.w3schools.com/java/java_ref_arrays.asp

[Java ArrayList Reference](#)

[Java HashMap Reference](#)

[Java How To Convert a String to an Array](#)

[Java HashMap](#)

[Java How To Loop Through a HashMap](#)