

KHALI



DEGREE OF FREEDOM

ANDRIEL GARIN SANTOSO (13119236)

SAFIRA DASTALENTA (13119229)

FREDERICK EBENEZER LEONARD (13119235)

INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG, KOTA BANDUNG

2020

DAFTAR ISI

1. LATAR BELAKANG.....	3
2. DESKRIPSI GAME.....	3
2.1. Premise and Game Objective.....	3
2.2. Platform Game.....	3
2.3. Story.....	3
2.4. Mechanic & Player's Role.....	4
2.5. Genre.....	7
2.6. Competition Mode.....	7
2.7. General Summary of Progression.....	7
2.8. Target Audience.....	8
2.9. Ilustrasi Pengembangan.....	8
3. TEKNOLOGI DAN SUMBER DAYA YANG DIGUNAKAN.....	10
4. RANCANGAN PROSES PENGEMBANGAN GAME.....	11
5. LAMPIRAN SURAT KETERANGAN MAHASISWA AKTIF.....	12

1. LATAR BELAKANG

Mengacu kembali ke tema *break free*, tim ini menginterpretasikannya sebagai membebaskan diri dari penjara akal yang sering kali membatasi suatu individu dari memperoleh kebahagiaan dalam kehidupannya. Tim kami terdiri atas individu yang walau memiliki kehidupannya masing-masing pernah mengalami dilema antara ekspektasi dan realitas. Masa-masa tersebut mengharuskan kami untuk memilih antara kebahagiaan dan kebutuhan, meskipun sebenarnya pilihan yang ketiga juga ada, pilihan yang menyeimbangkan faktor kebutuhan dengan hal-hal yang membuat kami bahagia. Persepsi atau pola berpikir tersebut, yang menutup diri dari jalur-jalur kehidupan yang lebih baik, adalah yang ingin kami bebaskan.

Kami ingin membawa para pemain ke perjalanan aktualisasi diri. Alasan terlebih mengenai pemilihan konsep tersebut terbangun atas kesadaran akan banyaknya orang yang memiliki pola pikir yang sama. Sehingga memicu kesadaran kami sendiri untuk membantu membuka persepsi tersebut dan menunjukkan bahwa pilihan tidak serta-merta antara kebahagiaan dan kebutuhan, melainkan dapat diraih secara berkesinambungan.

2. DESKRIPSI GAME

2.1. Premise and Game Objective

As a young lawyer, it seems that Khali has everything. However, she knows that life is worth much more than books and papers. Then, right before her untimely death, her life flashes before her eyes. Moments she wished she could have done differently were fading away.

All of a sudden, she wakes up in the past, alive, fueled with determination to truly relive the moments she wanted to do her way Guide PROTAGONIST in her journey to break free of her monotonous life and self-fulfillment by swiping left or right on her every action.

2.2. Platform Game

Game ini berjalan menggunakan Android 10 (API 29).

2.3. Story

Game ini berpusat pada kehidupan protagonis atau tokoh utama, seorang pengacara muda yang berpenghasilan besar, namun sedih akan rutinitas hidupnya. Kejadian pahit membunuh protagonis dan membawanya ke kehidupannya di masa lalu yang terus menerus mengulangi beberapa momen penting, hingga keputusan yang benar teraih.

Exposition: Kehidupan sehari-hari protagonis hingga timbulnya kejadian yang membunuh protagonis.

Rising Action 1: Protagonis terbangun di kehidupannya di masa lalu. Dengan mengulangnya kejadian-kejadian dulu, kali ini protagonis harus membuat keputusan yang tepat, mengungkap kepribadian serta aspirasi dirinya yang sebenarnya.

Falling Action 1: Protagonis berhasil mengungkap dan mengatur jalan hidupnya ke arah yang lebih benar.

Rising Action 2: Protagonis sekarang harus melanjutkan ke momen lain dalam hidupnya dan berusaha mengambil keputusan-keputusan yang benar.

Falling Action 2: Protagonis berhasil mengungkap dan mengatur jalan hidupnya ke arah yang lebih benar.

Rising Action 3: Protagonis melanjutkan ke momen terakhir dan berusaha untuk memahat jalan hidup yang benar menuju kebahagiaan dan kesuksesan.

Climax: Protagonis berada di momen terpenting atau penentu akan kebebasan kehidupannya tersebut.

Resolution: Protagonis berhasil memperoleh kebebasan, lalu terbebaskan dari *time loop*, dan bangun dari ketidaksadarannya di kehidupan masa kini. Cerita berakhir dengan protagonis bangun di waktu kini.

2.4. Mechanic & Player's Role

Di game ini, pemain akan berperan sebagai protagonis cerita tersebut. Sebagai protagonis, pemain akan gesekkan gerakan untuk memilih antara dua pilihan biasa

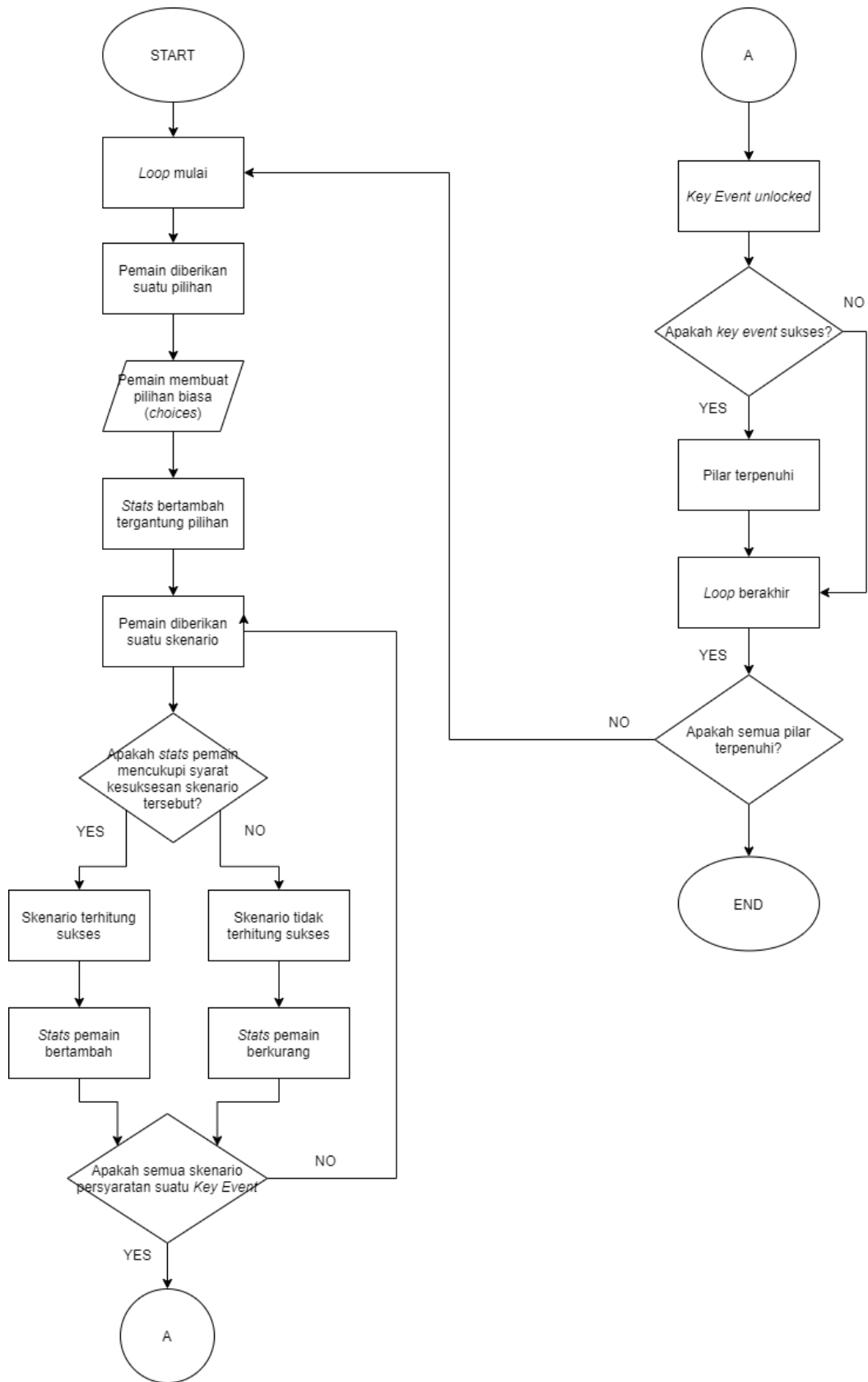
(choices) yang akan dilakukan oleh protagonis. Setiap aksi akan ada konsekuensi di mana *stats* pemain akan bertambah atau berkurang tergantung pilihan mereka.

Stats pemain masing-masing melambangkan ketiga aspek yang hilang dari kehidupan protagonis, yaitu pilar *confidence* (percaya diri), *purpose* (tujuan) dan *freedom* (kebebasan).

Protagonis terjebak di *time loop* yang meliputi serangkaian kejadian di kehidupan protagonis di mana aksi mereka pada peristiwa-peristiwa tertentu akan mengubah masa depan atau *ending* protagonis. Pemain akan terus mengulang *loop* tersebut sampai game berakhir, yaitu saat ketiga-tiga pilar tercapai. Ini hanya dapat dilakukan dengan menyelesaikan suatu *Key Event* di kehidupan protagonis dalam suatu *loop*.

Key Event merupakan kunci untuk mencapai suatu pilar dan hanya terbuka setelah persyaratannya terpenuhi. Persyaratan tersebut merupakan berbagai macam skenario yang terhubung secara kronologis, yang akan diberikan kepada pemain ketika telah melewati jumlah pilihan biasa yang telah ditetapkan. Skenario hanya dihitung sukses atau selesai jika pemain memiliki *stats* yang mencukupi untuk skenario tersebut.

Pilihan dan skenario yang akan dialami oleh pemain akan diacak pada setiap permainan (sistem dibahas lebih lanjut di bagian 2.7), akan tetapi, *Key Event* yang akan dialami oleh pemain akan selalu tetap. Oleh karena itu, *replayability value* dari game tersebut berasal dari keinginan untuk mengalami semua skenario yang dapat muncul di setiap permainan.



2.5. Genre

Strategy, Minigames, Interactive Story

2.6. Competition mode

Single Player

2.7. General summary of progression

Progression di game ini melibatkan beberapa permainan, dimana dalam setiap *playthrough* pemain diberi berbagai keputusan. Pada titik tertentu, pemain akan melewati beberapa rangkaian skenario di satu *loop* dan setiap pilihan akan memajukan progress pemain menuju skenario berikutnya menggunakan *stat check*. Setelah melewati semua skenario di *loop* tersebut, pemain akan mencapai suatu *Key Event*, di mana mereka dipersembahkan dengan pilihan aksi terakhir dalam *loop* tersebut. Jika pemain berhasil melewati *Key Event* tersebut, pilar yang terkait dengan rangkaian skenario yang telah dilewati akan terpenuhi. Terlepas dari keberhasilan *Key Event*, progress cerita dalam *playthrough* tersebut akan *reset*.

Game ini memiliki pola perulangan (*looping pattern*) di mana jumlah permainan tidak mempengaruhi tingkat kesulitan, namun beberapa aspek yang akan disimpan di setiap *loop* seperti *stats* dan pilar yang terpenuhi. Pemain bebas untuk memilih pilar yang ingin dicapai. Setelah memenuhi salah satu pilar, jalur skenario yang menuju kepada *Key Event* yang sudah tercapai akan terkunci dan pemain akan lebih sering mengalami pilihan-pilihan yang memengaruhi *stats* yang masih kurang. Fitur ini diterapkan dengan maksud untuk mendorong pemain agar dapat menyelesaikan game tanpa ada perasaan *repetitiveness*. Game berakhir dan akan reset total setelah ketiga pilar telah terpenuhi.

Contoh:

1. *Loop* 1:
 - a. Jalur skenario *confidence* dilewati
 - b. *Key Event* berhasil
 - c. Pilar *confidence* terpenuhi
 - d. RESET

2. *Loop 2*

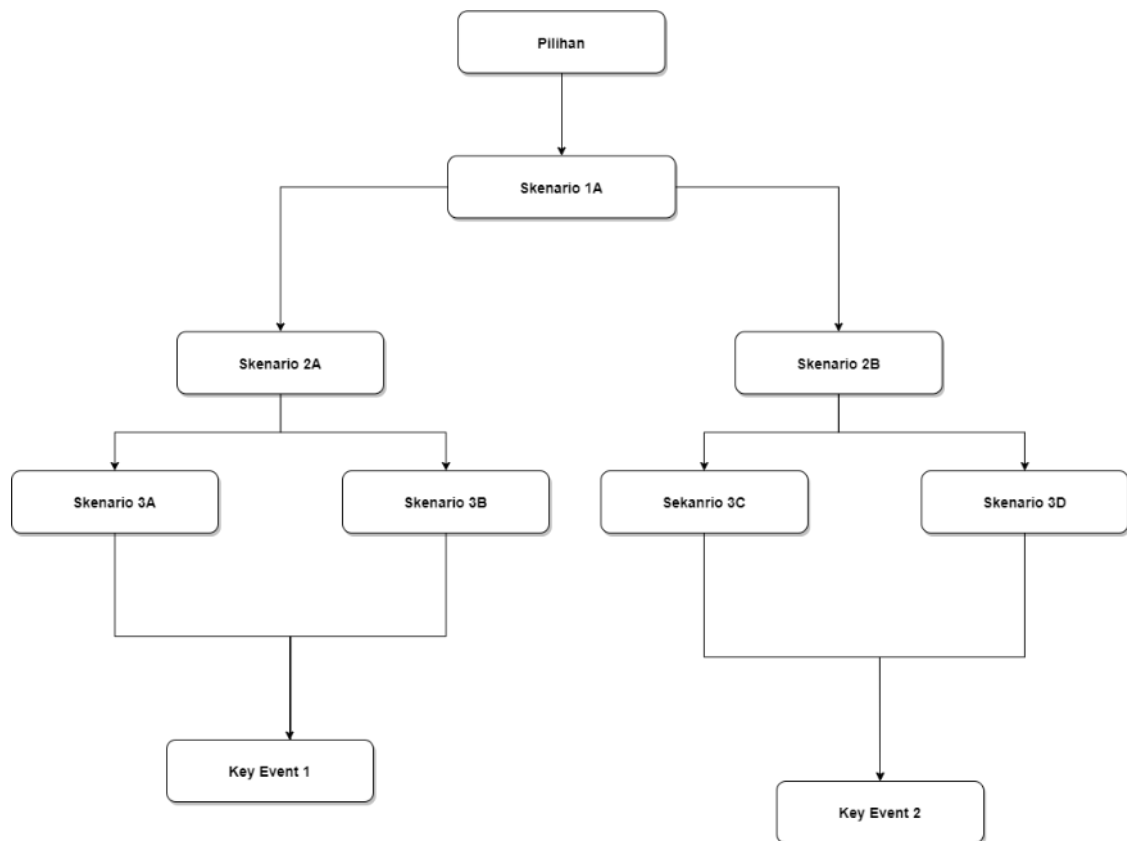
- a. Jalur skenario *purpose* dilewati
- b. *Key Event* gagal
- c. Pilar *purpose* tidak terpenuhi
- d. RESET

3. *Loop 3*

- a. Jalur skenario *freedom* dilewati
- b. *Key Event* berhasil
- c. Pilar *freedom* terpenuhi
- d. RESET

4. *Loop 4*

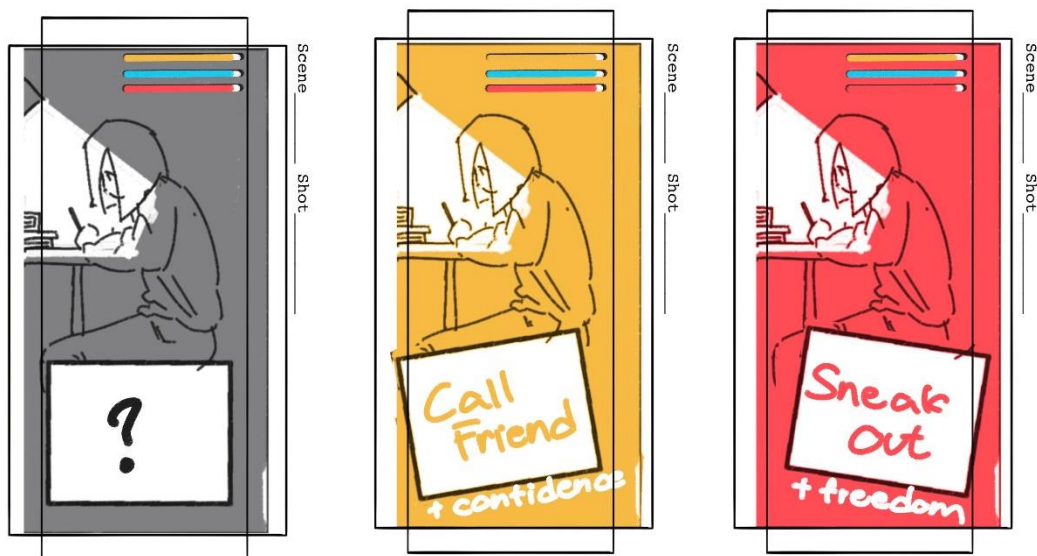
- a. Jalur skenario *purpose* dilewati
- b. *Key Event* berhasil
- c. Pilar *purpose* terpenuhi
- d. END

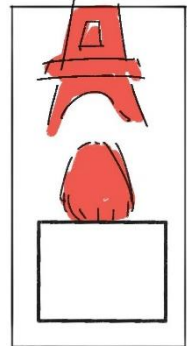
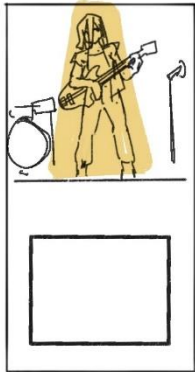
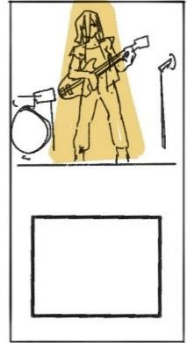
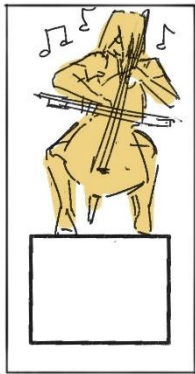
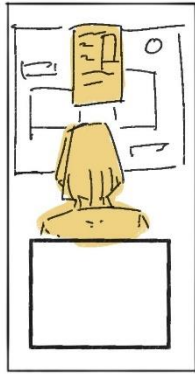


2.8. Target Audience

Target audience kita adalah siswa SMA atau mahasiswa, maupun dewasa yang sudah bekerja. Kami memilih target tersebut karena kami ingin menanamkan perasaan *break free* kelompok usia yang paling sering menghadapi tekanan maupun kesibukan dari kehidupan. Kami memilih untuk membuat game Android agar dapat dimainkan di waktu sela antara kesibukan, seperti saat dalam perjalanan ataupun saat waktu istirahat.

2.9. Ilustrasi pengembangan





3. TEKNOLOGI DAN SUMBER DAYA YANG DIGUNAKAN

Dalam pengembangannya, game ini menggunakan komponen-komponen sebagai berikut:

Perangkat: Lenovo 80NV Intel(R) Core(TM) i7-6700HQ CPU @ 2.60GHz,
NVIDIA GeForce GTX 960M, RAM 16 GB

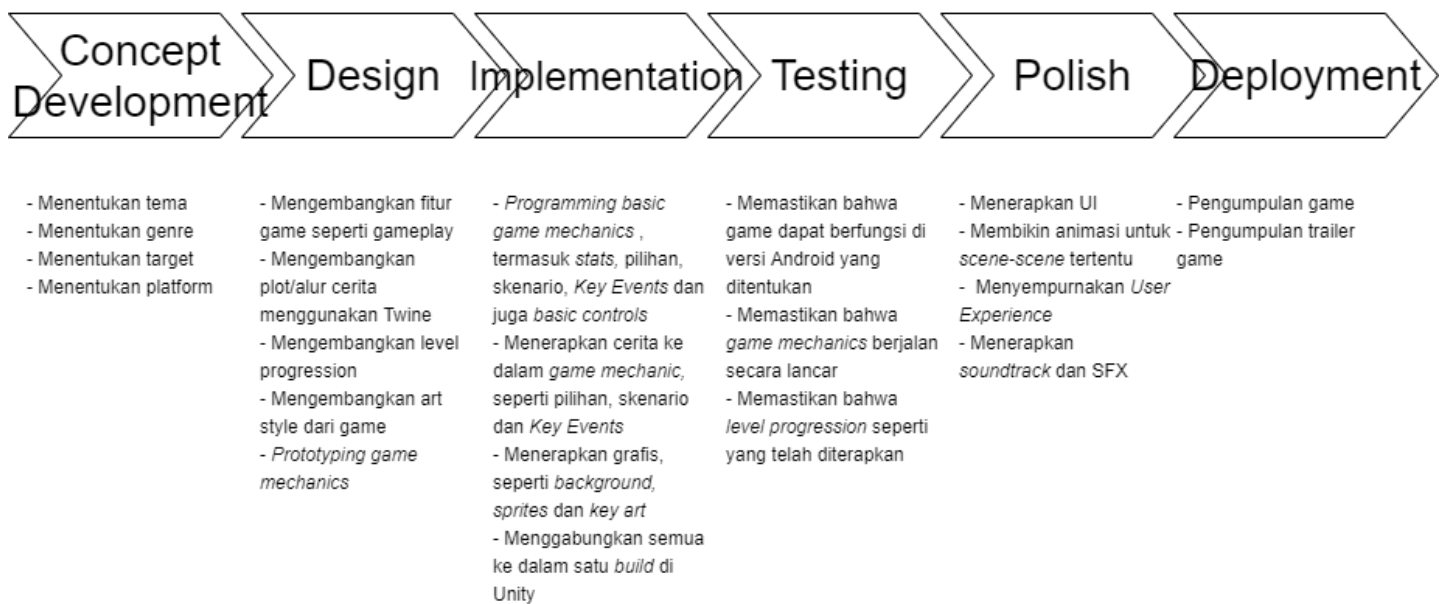
Software: Microsoft Visual Studio 2019, Android SDK, Procreate, Twine

Engine: Unity

External library: -

4. RANCANGAN PROSES PENGEMBANGAN GAME

Proses Pengembangan Game



5. LAMPIRAN SURAT KETERANGAN MAHASISWA AKTIF



INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG

FAKULTAS TEKNIK MESIN DAN DIRGANTARA

Gd. Labtek II Lt.2, Jln. Ganesha 10 Bandung 40132, Telp: +6222 2504243, Fax: +6222 2505425
email: tu@ftmd.itb.ac.id, Website: www.ftmd.itb.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor :1679/IT1.C08.4/KM.00/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Euis Tiktik Sartika, S.A.P.
NIP : 19671115 201409 2 005
Jabatan : Kepala Bagian

Menerangkan bahwa :

Nama	NIM
Safira Dastalenta	13119229
Frederick Ebenezer Leonard	13119235
Andriel Garin Santoso	13119236

adalah mahasiswa dari Program Sarjana Teknik Mesin, Fakultas Teknik Mesin dan Dirgantara (FTMD), Institut Teknologi Bandung (ITB) yang terdaftar pada semester I- 2020/2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 8 September 2020
a.n. Wakil Dekan Bidang Akademik
Kepala Bagian,



Euis Tiktik Sartika
Euis Tiktik Sartika, S.A.P.
NIP 19671115 201409 2 005