|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tanggal. 23 Oktober 2025 | GAME MECHANICS & LOOP | Project Manager. NUR RAFIQ H. |
| Kelas. Teknik Informatika B | **WATU BOLONG DESA BEJIARUM** | Team.   1. NUR RAFIQ HARIYADI   (2022150168) |
| 1. OVERVIEW 2. Struktur Level: Semi-linear exploration (pemain bebas menjelajahi area desa, tapi harus menyelesaikan ritual di urutan tertentu untuk membuka area baru). 3. Durasi per level: 30–45 menit (total gameplay utama ± 3 jam untuk MVP). 4. Jumlah level utama: 3 + 1 area final (gerbang Watu Bolong). 5. STRUKTUR LEVEL  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Level | Lokasi | Tema | Tujuan Utama | Tantangan Utama | | Level 1 | Desa Bejiarum | Horor Sosial & Awal Kebangkitan | Temukan penyebab kabut dan bantu warga melakukan ritual kecil. | Navigasi gelap, puzzle sumur air hitam, interaksi NPC. | | Level 2 | Rumah Dukun (Mbah Sarmi) | Pengetahuan & Ritual | Pelajari mantra dan simbol untuk ritual pemurnian. | Puzzle urutan doa dan simbol; makhluk penjaga muncul saat salah. | | Level 3 | Kuburan Tua & Hutan Kabut | Spiritual & Survival | Kumpulkan Segel Bolong, Air Berkah, dan Kain Ritual. | Menghindari roh penjaga, manajemen cahaya dan stamina. | | Level 4 (Final) | Watu Bolong | Konfrontasi & Penutupan | Tutup gerbang antara dunia roh dan manusia. | Pertarungan spiritual melawan Kyai Bolong; ritual di bawah tekanan waktu. |  1. DETAIL PER LEVEL   LEVEL 1 — “Desa yang Terlupakan”  Deskripsi:  Pemain tiba di Bejiarum saat sore. Desa tampak normal, tapi setiap rumah tertutup rapat. Di malam hari, kabut mulai turun dan suara gamelan terdengar dari arah hutan.  Misi Utama:   1. Menemukan catatan ritual dari rumah Laras. 2. Menenangkan roh anak-anak di sumur desa. 3. Membuka akses ke rumah Mbah Sarmi.   Tantangan:   1. Cahaya senter terbatas. 2. NPC akan memberikan petunjuk samar (“Jangan melihat bayangannya”). 3. Suara langkah di belakang memengaruhi sanity meter.   Objektif Akhir:  Membuka pintu ke Rumah Dukun.  LEVEL 2 — “Ritual yang Terlupakan”  Deskripsi:  Rumah Mbah Sarmi dipenuhi simbol kuno dan sesajen basi. Pemain belajar melakukan ritual air pertama untuk menenangkan roh penjaga sawah.  Misi Utama:   1. Menemukan urutan doa Jawa kuno dari prasasti. 2. Melakukan ritual pemurnian di altar tengah. 3. Bertahan dari “Roh Tersesat” yang muncul tiap salah baca mantra.   Tantangan:   1. Puzzle aksara Jawa (harus menyusun 3 simbol benar). 2. Cahaya lilin memengaruhi keberhasilan ritual. 3. Jika salah gerak → roh menyerang & harus ulang dari checkpoint.   Objektif Akhir:  Dapatkan Jimat Penyeimbang & buka jalan ke kuburan tua.  LEVEL 3 — “Kuburan di Dalam Kabut”  Deskripsi:  Area luas dengan makam kuno, pohon beringin, dan kabut yang terus bergerak. Pemain harus mengumpulkan 3 artefak sakral untuk membuka jalan ke Watu Bolong.  Misi Utama:   1. Ambil Segel Tanah dari makam leluhur. 2. Ambil Air Berkah dari sungai di bawah kabut. 3. Ambil Kain Ritual dari altar di tengah hutan.   Tantangan:   1. Kabut aktif: pemain bisa tersesat jika terlalu lama. 2. Suara gamelan menandakan roh mendekat (harus diam & matikan cahaya). 3. Roh penjaga memantau dari jarak jauh (AI patrol + jumpscare suara).   Objektif Akhir:  Aktifkan ketiga artefak di batu altar untuk membuka jalan ke Watu Bolong.  LEVEL 4 — “Gerbang yang Terbuka”  Deskripsi:  Di tengah hutan, terdapat batu besar berlubang bercahaya merah. Dunia manusia dan roh mulai menyatu.  Raka harus melakukan Ritual Penutupan di bawah tekanan waktu (timer fajar).  Misi Utama:   1. Letakkan tiga artefak pada segel. 2. Bacakan mantra terakhir (mini-game urutan simbol). 3. Hadapi Kyai Bolong dalam bentuk roh kabut (boss encounter).   Tantangan:   1. Dunia berubah setiap salah langkah (ruangan terlipat, waktu terbalik). 2. Kyai Bolong hanya bisa dilawan dengan “Keteguhan Hati” — pemain harus tetap tenang dalam noise audio menegangkan.   Akhir Level:  Jika berhasil → fajar tiba, kabut sirna, Watu Bolong tertutup kembali.  Jika gagal → dunia terperangkap dalam “malam tanpa akhir”.   1. PACING & ATMOSFER  |  |  |  | | --- | --- | --- | | Fase | Nuansa | Tujuan Emosional | | Awal | Misterius, sepi | Pemain merasa penasaran tapi tidak aman. | | Tengah | Tegang, kabut mulai hidup | Pemain mulai takut dan waspada. | | Menjelang Akhir | Intens, putus asa | Pemain dikejar waktu dan tekanan moral. | | Akhir | Spiritual, reflektif | Pemain dihadapkan pada keputusan akhir — selamat atau berkorban. |  1. PROGRES INTERAKTIF  |  |  |  | | --- | --- | --- | | Sistem | Mekanik | Efek dalam Level | | Sanity Meter | Turun jika menatap arwah / berada di kegelapan terlalu lama. | Dunia berubah warna, suara berbisik muncul. | | Fear Trigger | Jumpscare berbasis suara & pergerakan roh. | Memaksa pemain tenang untuk menghindari deteksi. | | Environmental Change | Kabut & arah jalan dinamis. | Jalan berubah tergantung moral pemain. | | Moral Decision Point | Pilihan membantu atau mengabaikan arwah. | Menentukan ending & kondisi visual dunia. |  1. LEVEL LOOP   Explore → Temukan Petunjuk → Ritual → Hadapi Roh → Pulihkan Area → Buka Area Baru  Setiap level mewakili satu tahapan spiritual:   1. Rasa Takut → kebingungan dan rasa bersalah. 2. Pemahaman → mengenali makna di balik ritual. 3. Penerimaan → mengorbankan diri untuk menutup gerbang. 4. ESTETIKA & SUARA  * Visual: Cahaya obor, kabut dinamis, tekstur kayu tua, dan warna desaturasi. * Suara: Gamelan halus, doa dalam bahasa Jawa Kuno, napas pelan di belakang pemain. * Efek: Distorsi suara saat roh dekat, visual glitch (layar berkedip saat dunia roh menembus dunia nyata).   Tagline Level Design:  “Setiap langkah di Bejiarum adalah doa… atau kutukan.” | | |