

Perancangan Level Tambahan sebagai Prolog pada Gim Horor Something Left to Lose = Designing Additional Levels as the Prologue for the Horror Game Something Left to Lose

Fawzan Fawzi Yusuf, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920569305&lokasi=lokal>

Abstrak

Something Left to Lose adalah sebuah gim horor psikologis yang dikembangkan oleh kelompok Bing Chilling menggunakan Godot 3. Gim ini menceritakan tentang Raka yang menderita gangguan identitas disosiatif dan ia harus berusaha untuk berdamai dengan kepribadian gandanya lewat puzzle yang ditempuh dan entitas yang dihindari. Gim ini dilanjutkan dengan tujuan untuk memperpanjang kisah Raka dan menambahkan konten gameplay baru supaya potensi dari gim ini dapat tercapai secara sepenuhnya. Setelah memaparkan perencanaan untuk konten baru dan mendapatkan perizinan dari Bing Chilling, gim ini dapat dilanjutkan. Konten yang ditambahkan adalah level prologue yang menjelaskan karakter Raka dan gameplay kepada pemain. Gim dimulai dari Prologue sebelum konten awal dari Bing Chilling, dipanggil sebagai Chapter 1, dimainkan. Prologue ini berisikan empat level, yaitu dua level untuk puzzle dengan menggunakan Raka pintar dan dua level kejaran hantu dengan menggunakan Raka kuat. Desain dari level prologue ini dirancang sesuai dengan elemen formal gim menurut Fullerton dan memperhatikan elemen horor yang dapat memberikan pemain rasa takut. Setelah konten baru ini diimplementasikan, gim ini dipaparkan kepada publik untuk dilakukan playtesting atau uji coba gim. Dari hasil yang didapatkan lewat pengumpulan data dari formulir feedback, pemain menyukai isi konten baru dari level prologue. Namun, presentasi horor di dalam gim masih kurang kuat. Pemain juga menemukan bug dan desain yang mempersulit level kejaran hantu. Pada akhirnya, walaupun gim belum mencapai potensi yang diharapkan, konten dari prologue tetap memberikan pengalaman yang berkesan bagi pemain dan menambahkan wawasan tentang penderita gangguan identitas disosiatif.

.....Something Left to Lose is a puzzle, psychological horror game created by the developer team Bing Chilling using Godot 3. In this game, the player takes control of a character named Raka who suffered from Dissociative Identity Disorder where he would be haunted by his two alternate personality. The goal of the game is to solve puzzles and avoid evil entities by cooperating with his other sides. This game is chosen to be developed further in order to let it reach its fullest potential by extending the story of Raka and adding new gameplay element and content. After pitching the idea of extending the game and gaining the permission from Bing Chilling, this game is greenlit. The new contents that are added into this game are the prologue which takes place before the original levels, called as Chapter 1, and contains four levels: two levels that involve Smart Raka by solving puzzles and two levels that involve Strong Raka by avoiding evil entity. The prologue is meant to introduce Raka as well as the general gameplay to the player. The game is designed in accordance to Fullerton's formal element of games as well as making sure the game implements horror elements in order to fright the player. Once the new contents are added, the game moves on to the playtesting stage where members of the public would come and playtest the game. From the result in the aggregated data of the feedback form, many players found satisfaction in playing the game. However, the game is still weak when it comes to its horror element. There are also issues within the entity chase level such as the speed bug and the labyrinth design of the second chase level. Despite of its shortcoming, the new

contents still leave a fun experience to its player as well as giving the players an idea of people who suffer from DID.