

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian/Karya Pustaka

#### 2.1.1 *Game | World | Architectonics : Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*

##### 2.1.1.1 *Historical Digital Games as Experiences*

Dalam dunia digital sekarang, arsitektur tidak harus lagi terlihat secara fisik, tetapi berubah menjadi digital. Dunia ini melibatkan berbagai disiplin ilmu media dan seni ke dalam ranah sehari-hari. Disini, ide arsitektur dapat dipahami sebagai keterlibatan arsitektur dalam game dalam arti yang lebih luas untuk mengatasi masalah arsitektur di dunia game serta rancang bangun game komputer itu sendiri.

Ruang dan lingkungan yang disimulasikan dalam permainan komputer selalu memiliki hubungan yang kompleks dengan kota, wilayah, negara, dan budaya yang sebenarnya. Ini terutama terlihat dalam sejarah game yang mensimulasikan lingkungan 3D. Bahkan sebelum grafis 'fotorealistik', desainer dari banyak game berusaha untuk menciptakan hubungan antara ruang virtual dalam game mereka dan dunia nyata. Tren dalam desain game ini dimulai setidaknya pada awal tahun 1982 dengan dirilisnya Microsoft Flight Simulator 1.0 (Microsoft 1982), yang mencakup skybox kota-kota Amerika yang dimuat secara terpisah yang ditandai dengan fitur dan landmark yang dapat dikenali seperti Patung Liberty di New York yang belum sempurna. Dalam beberapa tahun terakhir, seri Grand Theft Auto (DMA Design, Rockstar North 1997–2013) telah menjadi terkenal karena hubungan erat antara peta dunia terbuka dan kota-kota dunia nyata. Seperti yang telah dicatat oleh para kritikus, peta dunia terbuka Grand Theft Auto V (Rockstar North 2013) Los Santos mencerminkan sebagian lanskap dan arsitektur Los Angeles, wilayah Bay Area, dan topografi sekitarnya (Sweet 2013).

##### 2.1.1.2 *Sound, Haptics, and Artistic Research*

Dalam artikel *Game | World | Architectonics* (Bonner, 2021), akan mengajukan pertanyaan apakah hal yang sama dapat dikatakan mengenai situasi audio-visual dalam video game. Mengingat bahwa permainan digital adalah perangkat lunak dan dengan demikian rentan terhadap segala macam hubungan yang tidak diinginkan antara gambar dan suara, Bonner akan memberikan perhatian khusus pada konfigurasi yang salah tersebut.

Desainer game dapat membuat perbedaan mendasar antara suara yang melekat pada karakter, objek, dan tindakan berdasarkan pasangan audio-visual yang tepat selama pembuatan game, dan efek suara lain yang memiliki potensi untuk memperluas ruang sinematik lebih dari yang terlihat. Di sini kita mungkin memikirkan penanda suara seperti kicau burung, deru angin, atau suara latar halus yang disulihsuarkan ke lokasi tertentu, yang semuanya membantu menentukan nuansa spasial suatu pemandangan. Dan ada suara lebih lanjut tanpa sumber yang terlihat seperti suara tanpa tubuh atau dampak tiba-tiba di luar ruang pandangan yang dapat memicu pencarian pendengaran aktif untuk penyebabnya di pihak penerima. Seperti yang diharapkan, situasi yang digariskan ternyata jauh lebih kompleks dalam praktiknya, terutama ketika seni pencampuran mulai dimainkan. Dengan melapisi dan memproses bahan sonik dengan hati-hati, dengan melebih-lebihkan sifat beberapa dan menekan karakteristik yang lain, adalah mungkin untuk terus-menerus menggeser batas ruang pendengaran yang dirasakan dalam kaitannya dengan konten visual film. Manipulasi skala seperti itu sebenarnya dapat melibatkan semua jenis suara, termasuk yang memiliki analogi yang jelas di layar dan biasanya tidak terlalu menonjol.

### 2.1.2 *The Eye of The Skin*

Dalam budaya Barat, penglihatan secara historis dianggap sebagai indera yang paling mulia, dan pemikiran itu sendiri dipikirkan dalam hal melihat. (Pallasmaa, 1996) Sudah dalam pemikiran Yunani klasik, kepastian didasarkan pada visi dan visibilitas. 'Mata adalah saksi yang lebih tepat daripada telinga,' tulis Heraclitus dalam salah satu fragmennya. Plato menganggap penglihatan sebagai anugerah terbesar umat manusia, dan dia bersikeras bahwa etika universal harus dapat diakses oleh 'mata pikiran'. Aristoteles, demikian juga, dianggap penglihatan sebagai indera yang paling mulia 'karena mendekati intelek paling dekat berdasarkan immaterialitas relatif dari pengetahuannya.

Sejak era Yunani klasik, tulisan-tulisan filosofis sepanjang masa telah dipenuhi dengan metafora mata sampai-sampai pengetahuan menjadi analog dengan visi yang jelas dan cahaya dianggap sebagai metafora kebenaran. Aquinas bahkan menerapkan gagasan penglihatan ke alam sensorik lainnya serta kognisi intelektual.

Arsitektur budaya tradisional juga pada dasarnya terkait dengan kebijaksanaan tacit dari tubuh, bukannya didominasi secara visual dan konseptual. Konstruksi dalam budaya tradisional dipandu oleh tubuh dengan cara yang sama seperti burung membentuk sarangnya dengan gerakan tubuhnya. Arsitektur tanah liat dan lumpur asli di berbagai belahan dunia tampaknya lebih lahir dari otot dan indra haptic daripada mata. Kita bahkan dapat mengidentifikasi transisi konstruksi

pribumi dari alam haptic ke dalam kendali visi sebagai hilangnya plastisitas dan keintiman, dan rasa karakteristik fusi total dalam pengaturan budaya pribumi.

Bias okular belum pernah lebih jelas dalam seni arsitektur daripada dalam setengah abad terakhir, sebagai jenis arsitektur, ditujukan untuk gambar visual yang mencolok dan mudah diingat, telah mendominasi. Alih-alih pengalaman plastis dan spasial yang membumi secara eksistensial, arsitektur telah mengadopsi strategi psikologis dan persuasi instan; bangunan telah berubah menjadi produk gambar terlepas dari kedalaman eksistensial visi itu terarah, sedangkan suara bersifat omni-directional. Indra penglihatan menyiratkan eksterioritas, tetapi suara menciptakan pengalaman interioritas. Bangunan tidak bereaksi terhadap pandangan kita, tetapi mereka mengembalikan suara ke telinga kita. Aksi pemusatan suara mempengaruhi manusia 'rasa kosmos,' tulis Walter Ong. Dimana manusia adalah pusatnya mundi, pusat dunia.' Dengan hilangnya hubungan dengan dunia yang dapat didengar, maka kesadaran eksistensial manusia menjadi dangkal.

Manusia biasanya tidak menyadari pendengaran yang signifikan dalam pengalaman spasial. Saat soundtrack dihapus dari film, adegan kehilangan plastisitas dan rasa. Soundtrack biasanya dihadirkan dengan cara yang demonstratif untuk bertindak berlebihan.

Bab terakhir dari Rasmussen dalam buku *Experiencing Architecture* terutama dalam subbab 'Mendengar' *Architecture*'. Menjelaskan berbagai dimensi dari kualitas akustik, dan mengingat persepsi akustik dari terowongan bawah tanah di Wina dalam film Orson Welles *The Third Man*: 'Telinga Anda menerima dampak dari panjang dan bentuk silinder terowongan.'

Seseorang juga dapat mengingat kekerasan akustik dari rumah yang tidak berpenghuni dan tanpa perabotan dibandingkan dengan keramahan rumah yang berpenghuni, di mana suara dibiarkan dan dilunakkan oleh banyak permukaan barang-barang milik penghuni. Hal ini mengakibatkan setiap bangunan atau ruang memiliki ciri khas suara. Sebuah ruang dipahami melalui efek audionya selain visualisasi bentuknya, tetapi persepsi akustik hadir dari alam bawah sadar yang timbul dari pengalaman

Setiap kota memiliki gemanya sendiri yang tergantung pada pola dan skalanya jalan-jalannya dan gaya arsitektur dan material yang berlaku. Gema kota Renaisans berbeda dengan gema kota Barok. Tapi kota-kota kita telah kehilangan gemanya sama sekali. Ruang jalan yang lebar dan terbuka pada kota-kota kontemporer tidak menimbulkan gema, dan interior bangunan kontemporer cenderung menyerap dan menyensor suara. Rekaman musik yang diprogram dari pusat perbelanjaan dan ruang publik menghilangkan kemungkinan menangkap volume akustik ruang. Telinga kita telah dibutakan.

Setiap pengalaman arsitektur yang menyentuh biasanya bersifat multi-indra; kualitas ruang,

materi, dan skala dirasakan secara merata oleh mata, telinga, hidung, kulit, lidah, tulang dan otot. Arsitektur memperkuat pengalaman yang ada, perasaan berada dalam dunia. Alih-alih hanya penglihatan, arsitektur melibatkan beberapa pengalaman indra yang lain yang berinteraksi dan bercampur menjadi satu.

### *2.1.3 The Role of Architecture in Constructing Gameworlds :*

#### *2.1.3.1. Intertextual Allusions, Metaphorical Representations and Societal Ethics in Dishonored*

Dalam menciptakan dunia game, bergantung pada fitur yang menghasilkan kesan seperti dunia nyata. Tidak ada dunia game yang tidak menggunakan hubungan dan referensi ke dunia nyata. Dalam dunia game, arsitektur yang sama mengacu pada dunia nyata atau dunia yang ada dan gaya arsitektur dunia nyata untuk menciptakan dunia dalam permainan.

Dalam media visual seperti televisi dan film, metafora adalah strategi yang digunakan untuk menekankan ide-ide spesifik dan menimbulkan pemahaman penonton tentang karakter, objek, atau plot. Metafora tersebut berkaitan dengan konteks pernyataan bahwa arsitektur mencerminkan moral karakter-karakter yang ada dalam televisi, film, atau game tersebut. Arsitektur dunia nyata bertindak sebagai cerminan dari sejarah, budaya, dan masyarakatnya dirancang oleh dan dibangun untuk dan untuk keselarasan harus tampak seolah-olah hal yang sama berlaku dalam dunia game.

Keberadaan dunia game dalam konteks teori arsitektur menekankan sifat khas dunia virtual dan dunia game sebagai lingkungan spasial yang dapat dinavigasi dan menjadi tempat berinteraksi. Arsitektur sebagai salah satu hasil 'budaya', merupakan salah satu dari beberapa 'infrastruktur' pembangunan dunia virtual ini. Ketika merancang sebuah dunia virtual dalam game, "budaya yang terlihat pada desain-desain kostum, arsitektur, kendaraan, dan sebagainya, harus dipertimbangkan secara konkrit sebagai satu kesatuan yang utuh"

Infrastruktur yang menyerupai dunia nyata dibuat untuk membuat "hubungan dengan pengalaman hidup penonton sendiri dan/untuk membangun beberapa tingkat emosional yang realis." Arsitektur memainkan peran penting, namun sering diabaikan.

Melalui kiasan intertekstual dan representasi metafora, arsitektur berfungsi sebagai elemen penceritaan penting, memberikan informasi yang dipelajari pemain dan menyampaikan informasi tentang karakter utama permainan, seperti cara arsitektur digunakan dalam media visual lain seperti televisi dan film.

Arsitektur menghadirkan intertekstual allusion, metaphorical representation dan societal ethic, yang menggambarkan bahwa game akan menciptakan pengalaman seperti di dunia nyata.

### 2.1.3.2. *Assassin's Creed: A Multi-Cultural Read*

Pengalaman dalam bermain video game, seperti dalam *Assassin's Creed* adalah pengalaman pribadi yang dibentuk melalui nilai-nilai emosional, ekspektasi, pengetahuan dan sikap seseorang yang dipengaruhi budaya.

Pengalaman dibentuk oleh sudut pandang budaya yang berbeda, termasuk Timur Tengah dan Barat, serta latar belakang disiplin intelektual, yang meliputi arsitektur, teater, dan ilmu komputer.

Pengalaman bermain game ditingkatkan melalui detail arsitektur yang indah dan menggunakan tata letak lingkungan sebagai fungsi gameplay, seperti penggunaan atap untuk platforming, gerakan cepat dan aksi seperti terbang, dan mengendap-endap.

Lingkungan yang digambarkan dalam *Assassin's Creed* tidak memiliki kompleksitas infrastruktur dunia nyata. Banyak waktu dan upaya dihabiskan untuk detail dan tata letak. Setiap sudut, setiap bayangan, setiap detail di lingkungan membawa banyak perasaan nostalgia bagi orang yang pernah mengunjungi tempat-tempat tersebut. Pengalaman menavigasi melalui lanskap menara dan masjid *Assassin's Creed* yang kaya adalah landmark sebuah kota, seperti Yerusalem - tempat pertemuan bersejarah dan wadah bagi pengalaman religius Islam, Kristen, dan Yudaisme. Bagi mereka, kaligrafi Arab pada bangunan keagamaan, halaman dekat, dan teriakan pedagang menciptakan pengalaman sensorik yang kaya membawa serta keterlibatan yang dijelaskan oleh Boorstin sebagai mata perwakilan.

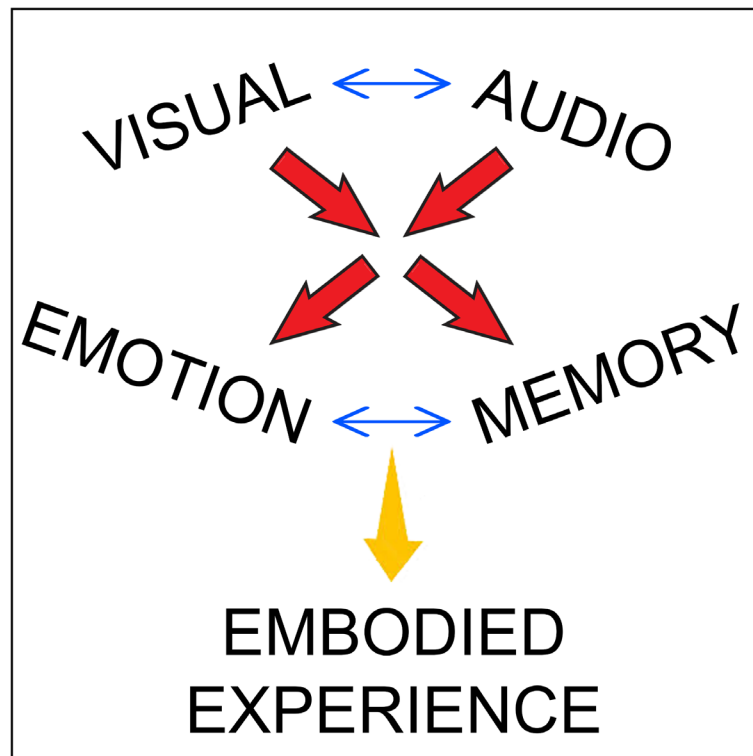
Dalam *Assassin's Creed*, pemain memulai di pinggiran kota, semi-gurun yang dikelilingi oleh pegunungan bergerak bertahap menuju kota suci memperlihatkan serangkaian gerbang simbolis atau pos pemeriksaan, yang mungkin berfungsi sebagai penentu daerah teritorial, daripada tempat fisik. Saat melintasi gerbang terakhir, yang secara fisik menutup kota, Altair (karakter utama game) secara ajaib menembus ke dalam kota. Di sana, ia disambut oleh kota Islam/Arab yang khas, diisi oleh orang-orang dari semua jenis dan status sosial, seperti tentara berkeliaran dengan siaga, rakyat jelata yang menjalankan tugas sehari-hari, dan pengemis yang mengejar koin.

Pengalaman-pengalaman arsitektur dalam setiap scene yang ada dalam game *Assassin's Creed* didasari oleh budaya Timur Tengah dan Barat yang dapat menciptakan pengalaman tertentu.

## 2.2 *Game Environment* Sebagai Objek Arsitektur Sensorik

### 2.2.1 Pengalaman Multi Sensori dalam Arsitektur Menurut Juhanni Pallasma

Indera manusia saling berhubungan atau berinteraksi satu dengan yang lainnya, seperti indra penglihatan yang dapat berhubungan dengan indra pendengar. Dan dari hubungan antara indra tersebut dapat menciptakan pengalaman untuk manusia.



**Gambar 2.2.1.1** Embodied Experience

Embodied Experience (pengalaman yang menyetubuh/menjadi bagian dari tubuh) terbentuk dari memori akan emosi yang timbul karena pengalaman multisensori audio dan visual.

### 2.2.2 Embodied Experience dalam *Game Environment*

Menurut Zonaga dan Carter pengalaman spasial di dalam game environment memiliki 3 karakter, yaitu :

- *Intertextual Allusion*

Stimulasi multisensorik yang diberikan jika diinterpretasikan secara pengalaman mirip dengan dunia nyata

- *Metaphorical Representation*

Stimulasi multisensorik yang diberikan merepresentasikan keadaan/kondisi karakter yang secara pemaknaan serupa dengan dunia nyata

- *Sociatal Ethic*

Stimulasi multisensorik yang diberikan harus dapat membuat pemain memutuskan tindakan sesuai dengan rules of the game sebagai assassin.

Konsep dalam game Assassin's Creed Unity yaitu object finding, dimana cerita di dalam game mengharuskan pemain untuk mencari pembunuh dari ayah karakter dalam game untuk membalaskan dendam.

Cerita dari game *Assassin's Creed Unity* adalah tentang balas dendam. Keinginan Arno untuk membalas dendam karena, pada saat umur 10 tahun, Arno melihat dengan mata sendiri bahwa ayahnya meninggal. Pada saat Arno dewasa, Arno kembali mengingat cerita waktu ayahnya meninggal di istana. Dan itu membuat keinginan Arno untuk balas dendam muncul, kemudian Arno bergabung dengan kelompok Assassin untuk menjalankan aksi balas dendam. Setelah mencari tahu siapa pembunuh ayahnya, Arno menemukan bahwa yang membunuh adalah orang bernama Germain dan Germain adalah pembunuh dari kelompok kerajaan atau fraksi dari ayah Elise. Kemudian di akhir cerita, Arno berhadapan langsung dengan Germain dan dimenangkan oleh Arno.

Menurut IGI-Global, game environment adalah dimensi ruang yang mengolaborasikan aturan, tujuan, subjek, dan aspek teoretis permainan secara keseluruhan untuk memberikan aliran aktivitas yang interaktif.

Dalam game tersebut memiliki aturan-aturan yang harus di lakukan dan tidak boleh dilanggar. Aturan tersebut di sesuaikan dengan konsep awal dari pembuatan game. Dalam game sendiri juga memiliki tujuan atau goal yang harus dicapai, seperti menyelesaikan misi-misi permainan, sehingga game tidak membosankan untuk dimainkan, terlebih game yang berbasis adventure dan solo player atau pemain tunggal. Jadi keseruan dan kesan yang didapat dari game bisa tersampaikan dengan baik kepada pemain melalui subjek-subjek misi yang ada.

Didalam game juga memiliki environment tersendiri dalam setiap misinya. Environment-environment tersebut adalah lingkup area misi, contohnya seperti area kerajaan, area gereja dan area pemukiman. Dan dari lingkup-lingkup ini bisa juga tercipta suasana-suasana tertentu yang sesuai dengan areanya dengan melihat material-material, warna dan bentuk bangunannya.

### *2.3 Assassin's Creed Unity sebagai Obyek Penelitian*

Dalam bermain game, pemain akan mendapatkan memory setelah bermain suatu game, karena pemain yang merasakan pengalaman bermain yang sangat bagus dan menyenangkan, dan game yang dimainkan tersebut dapat menjadi game yang disukai atau paling favorit oleh pemain itu. Kualitas grafis dan audio yang bagus dari game yang diberikan oleh pembuat game (developer) adalah kunci agar pemain dapat merasakan pengalaman dan mendapatkan kesan tertentu dari game.

Dibawah ini adalah beberapa game atau permainan yang terdapat elemen arsitektur dan desain :

1. The Sims dan Sims City
2. Calvino Noir
3. Monument Valley
4. Minecraft
5. Design Home

6. Gone Home
7. Cities in Motion
8. Mirror's Edge Catalyst
9. Cities: Skyline
10. INFRA
11. Design This Home dan Design This Castle
12. Mini Metro
13. Block'hood
14. Hidden Folks
15. Assassin's Creed
16. Grand Theft Auto

Dari 16 game yang memiliki hubungan dengan arsitektural diatas yang paling berpotensi untuk dijadikan objek penelitian adalah Minecraft, Assassin's Creed, Grand Theft Auto, karena game tersebut yang dapat jalan-jalan mengelilingi peta dan berinteraksi secara langsung seperti, masuk ke dalam bangunan, memanjat bangunan ataupun menaiki kendaraan.

Dari ketiga game yang paling berpotensi, penelitian ini mengambil game Assassin's Creed. Dalam game Assassin's Creed sendiri terdapat banyak serialnya, seperti Assassin's Creed I, Assassin's Creed II, Assassin's Creed Odessey, Assassin's Creed Unity, Assassin's Creed Origin, dst. Alasan memilih serial ini adalah karena game Assassin's Creed yang memiliki grafik yang lebih mendekati nyata (realistic) dan memiliki alur cerita yang sangat menarik dan memiliki satu tujuan. Dan dalam melakukan misi-misi di game ini, interaksi yang didapatkan lebih banyak, seperti masuk ke dalam beberapa bangunan (rumah, restoran, kerajaan dan gereja), memanjat dinding dan juga lompat antar bangunan.

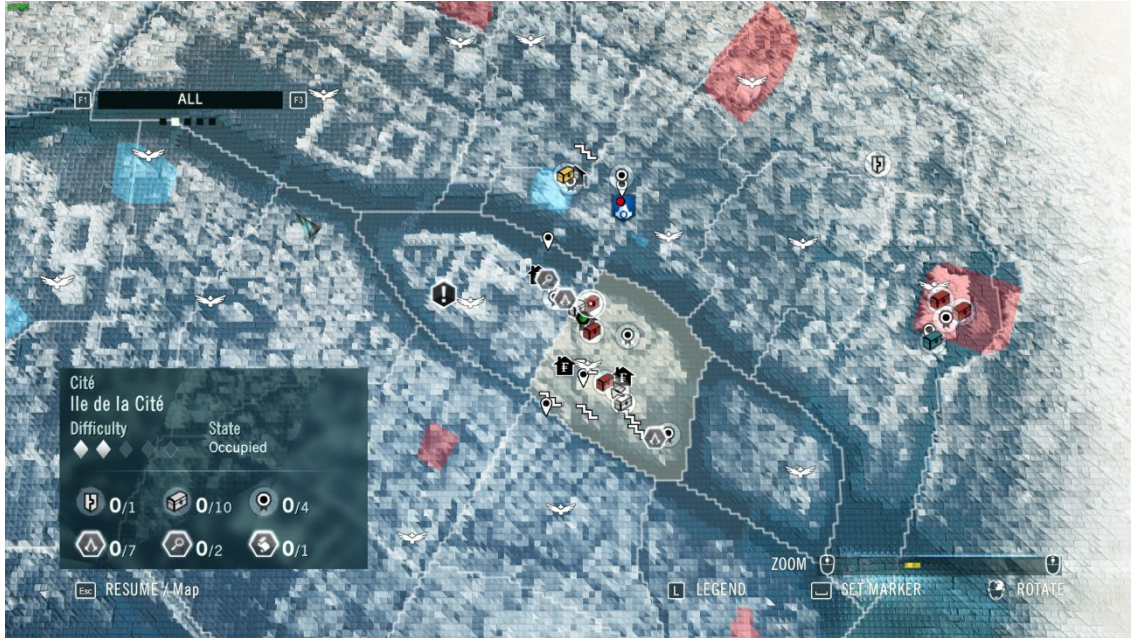
Dan dari beberapa seri game Assassin's Creed, yang dijadikan objek penelitian ini yaitu Assassin's Creed Unity, karena seri Assassin's Creed Unity ini mengangkat kota Paris pada tahun 1307 dan memiliki cerita menarik tentang pembalasan dendam.

### 2.3.1 Penjelasan *Assassin's Creed Unity*

Seperti game lain dalam seri ini, *Unity* menggambarkan sejumlah besar landmark Paris dunia nyata, termasuk Istana Tuileries dan Katedral Notre-Dame dan, melalui fitur anomali waktu, itu juga mencakup Menara Eiffel dan Patung Liberty, keduanya tidak ada pada saat Revolusi Perancis. Katedral Notre-Dame dimodelkan menjadi batu bata, sebuah proses yang membutuhkan waktu dua tahun bagi seniman Ubisoft Caroline Miousse untuk menyelesaikannya.

Karena detail yang dimasukkan ke dalam rekreasi Katedral Notre-Dame untuk game tersebut, beberapa orang percaya bahwa game tersebut dapat membantu dalam rekonstruksi Katedral setelah kebakaran April 2019 yang menghancurkan sebagian bangunan. Ubisoft mendonasikan €500.000

untuk rekonstruksi katedral dan juga menyediakan *Unity* sebagai unduhan gratis selama seminggu setelah acara sehingga memberi setiap orang kesempatan untuk menjelajahi katedral seperti yang telah mereka buat dalam game. Dalam hal ini, donasi yang diberikan oleh Ubisoft adalah untuk merekonstruksi bangunan-bangunan bersejarah yang berada di Paris.



**Gambar 2.3.1.1** Map Assassin's Creed Unity

### 2.3.2 Scene yang Diambil

Dalam game ini mengangkat konsep kota Paris pada tahun 1307, yang dimana saat itu bangunan-bangunannya berbentuk seperti kastil dan juga terdapat Istana Tuileries dan Katedral Notre-Dame. Dan tekstur dari bangunan-bangunan di dalam tersebut terlihat seperti material bangunan dan juga suasana yang seperti di Paris pada tahun 1307.

Material-material seperti batu bata dan kayu masih terlihat banyak digunakan dalam game tersebut, untuk memberikan kesan sejarah dan pengalaman waktu yang kuat di dalam game Assassins Creed Unity. Berikutnya, suasana dalam game yang dibuat seperti berkabut, pencahayaan yang sedikit gelap atau terang yang berfungsi untuk memperkuat visual seperti pada jamannya. Dan juga interior yang di bikin semirip mungkin dengan interior bangunan pada tahun 1307 sesuai dengan peruntukan bangunannya seperti restaurant, kerajaan, gereja maupun rumah warga/rakyat.

#### 2.3.2.1 *Rebirth – Investigate Sainte-Chapelle*

Pada misi ke 4 ini, pemain diharuskan kabur dari penjara untuk melanjutkan misi, tetapi sebelum kabur, pemain akan di latih oleh seorang pencuri agar bisa melawan beberapa penjaga. Setelah latih tanding dengan si pencuri, pemain dan si pencuri berusaha untuk kabur dengan mengelabui penjaga agar membuka pintu penjara dan membunuh penjaga. Dan mereka mulai

menelusrui ruang-ruang dan melawan beberapa penjaga untuk kabur melalui atap istana. Setelah berada di atap istana akan muncul sebuah cut scene.



**Gambar 2.3.2.1.1** Kondisi Penjara

Setelah itu pemain harus memasuki Sainte-Chapelle dengan cara memanjat dinding hingga masuk ke dalam gereja dan naik ke balkon dan berjalan ke arah sorotan cahaya hingga muncul sebuah cut scene. Setelah cut scene, pemain harus berjalan melewati tali lampu gantung untuk mencari sisi terjauh dan harus melakukan lompatan ke dalam lubang di lantai menuju tempat berkumpul.



**Gambar 2.3.2.1.2** Interior Sainte-Chapelle

Setelah berada di tempat berkumpul, kemudian pemain akan bertemu bellec dan harus mengikuti serta berjalan di belakangnya hingga muncul sebuah cut scene yang melihatkan para petinggi Assassin'S Creed. Setelah itu pemain akan masuk ke dunia khayalan dan melakukan lompatan ke bawah.



**Gambar 2.3.2.1.3** Kondisi Sanctuary

Pemain akan mengejar ayah dari karakter Arno dengan melewati lantai yang rusak dan juga harus meluncur menuruni lereng tanpa menabrak lubang api. Setelah pemain dapat mengejar ayah dari Arno, pemain akan menuju ke dunia khayalan yang ke 2. Dan pada dunia khayalan ke 2 ini, pemain harus memasuki bangunan yang dimana, lantai dari jalan menuju ke bangunan akan menjadi acak, yaitu naik dan turun. Setelah sampai di bangunan akan ada cut scene pendek dan dilanjutkan dengan adanya kerumunan. Pada saat di kerumunan, pemain harus berjalan dan berbaur dengan kerumunan dan kemudian memutar target hingga berada di belakang target lalu membunuh target.



**Gambar 2.3.2.1.4** Lantai Yang Rusak Di Dunia Khayalan


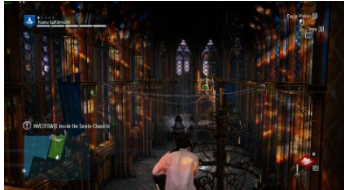


Setelah membunuh target yang ada di tengah kerumunan, Arno kembali ke dunia nyata. Arno di sambut oleh 4 petinggi kelompok Creed dan Belec dan Belec yang memasangkan alat kepada Arno sebagai tanda diterimanya Arno dalam kelompok Creed, kemudian Arno berbincang dengan para petinggi dan Belec.

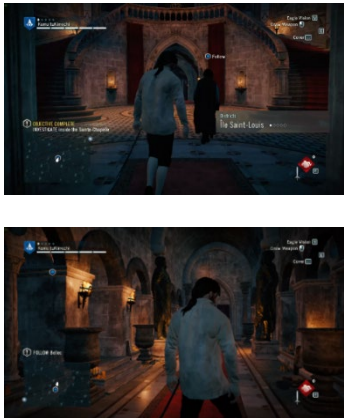


Gambar 2.3.2.1.5 Arno Berbincang dengan Para Petinggi dan Belec

2.3.3 Scene Assassin's Creed Unity yang diambil

Misi	Foto Scene	Elemen
<p><i>Rebirth – Investigate Sainte-Chapelle</i></p>		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara orang bersedih menggema</li> <li>- Suara angin melewati jendela kecil</li> <li>- Suara jantung berdebar</li> </ul> <p>Visual :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pencahayaan dengan lilin (penerangan redup)</li> <li>- Barang-barang tidak terawatt (tempat tidur, balok kayu dan lampu lilin)</li> <li>- Dinding unfinish</li> <li>- Jendela kecil</li> <li>- Terdapat beberapa tahanan</li> <li>- 1 Orang tahanan membawa pedang</li> </ul>
		<p>Audio :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara gemuruh ledakan dari luar Gedung</li> <li>- Suara nafas Arno yang terengah-engah</li> <li>- Suara pedang bertabrakan pada saat bertarung dengan penjaga</li> <li>- Suara langkah kaki Arno berlari diatas lantai batu</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara langkah kaki Belec berlari diatas lantai batu</li> <li>- Suara langkah kaki penjaga berlari mendekat diatas lantai batu</li> </ul> <p>Visual :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lorong penjara dengan deretan pintu sel di kanan dan jendela di kiri</li> <li>- Lorong penjara yang hanya mengarah ke satu sisi</li> <li>- Tahanan dalam sel penjara</li> <li>- Dinding batu unfinished</li> <li>- Alat-alat penyiksaan di lorong</li> <li>- Rak penyimpanan senjata di lorong</li> <li>- Pencahayaan dari obor dan jendela</li> <li>- Beberapa penjaga dengan pakaian seragam yang mengejar dan mengepung</li> </ul> <p>Pintu-pintu lorong yang terkunci dengan gembok</p>
	  	<p>Setting 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara hujan</li> <li>- Suara langkah kaki Arno diatas pavement</li> <li>- Suara gesekan antara sepatu dan batu waktu memanjat</li> <li>- Cuaca mendung</li> <li>- Halaman gereja yang basah</li> <li>- Terdapat banner bendera Prancis di balkon gereja</li> <li>- Semua dinding dapat dipanjat sampai ke atap tetapi hanya pintu gereja yang bisa di masuki</li> </ul> <p>Setting 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara desis sesuatu yang terbakar di atas, didalam Turibulum yang digantung</li> <li>- Suara langkah kaki Arno di atas ubin</li> <li>- Ruang gereja dengan desain Gotik berwarna emas dan kaca patri dengan detail yang halus dan rumit</li> <li>- Ruang gereja dengan ruang yang luas dengan berbagai detail di dinding dan kolom</li> <li>- Patung-patung yang terletak di atas</li> <li>- Altar dengan 2 lantai</li> <li>- Balkon rose window</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penerangan dari cahaya matahari yang melewati kaca patri dan chandelier</li> <li>- Alat di balkon yang terlihat menyolok dari bawah</li> <li>- Jajaran chandelier di atap yang terlihat kuat dan bisa di injak</li> </ul> <p>Setting 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara gesekan sepatu dengan dinding ketika memanjat</li> <li>- Suara desis sesuatu yang terbakar di atas, didalam Turibulum yang digantung</li> <li>- Railing balkon dan sebuah alat yang terletak di atas pedestal di tengah balkon</li> <li>- Alat yang memiliki lubang seukuran koin yang dibawa Arno</li> <li>- Chandelier yang naik turun setelah koin diletakkan di alat tersebut</li> </ul> <p>Setting 4 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara Arno yang mengatur nafas saat melompat</li> <li>- Suara desis sesuatu yang terbakar didalam Turibulum yang digantung semakin keras ketika di lewati</li> <li>- Chandelier yang berjajar ke arah altar</li> <li>- Chandelier yang bisa dilompati</li> <li>- Platform lantai 2 altar</li> </ul> <p>Lantai yang terbuka</p>
		<p>Setting 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara berbincang yang menggema</li> <li>- Suara langkah kaki Arno dan Belec di atas karpet</li> <li>- Belec dengan kostum rapih berjubah</li> <li>- Lantai marmer berkarpet merah</li> <li>- Dinding-dinding bercerug dengan kolom dan arch batu</li> <li>- Penerangan dengan obor dengan desain yang lebih bagus</li> <li>- Guci dan patung batu</li> <li>- Rentetan archway yang memisahkan ruang-ruang didepannya</li> <li>- Kolom ulir dan tangga</li> </ul> <p>Setting 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara langkah kaki Arno dan Belec di atas ubin yang lebih bergema</li> <li>- Pola ubin yang semakin rumit</li> </ul>

	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ada tangga kembar berkarpet merah menuju mezanine</li> <li>- Dinding dengan tapestry merah di sebelah kanan dan kiri archway</li> <li>- Penerangan dengan chandelier</li> <li>- Jendela clerestory tinggi dan besar dengan desain trellis yang unik</li> <li>- Ada pilihan arah jelajah (keliling di lantai 2 dulu atau langsung mengikuti Belec)</li> </ul> <p>Setting 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara langkah kaki Arno dan Belec berjalan di atas ubin berkarpet</li> <li>- Suara petinggi Creed, Arno dan Belec yang berbicara bergantian</li> <li>- Karpet merah dari awal lorong hingga akhir lorong</li> <li>- Semakin banyak tapestry merah</li> <li>- Lukisan besar dengan bingkai mewah di kanan dan kiri lorong menuju altar</li> <li>- Penerangan dengan obor dan lilin di lorong</li> <li>- Tangga menurun</li> <li>- Gerbang pemisah lorong dan altar</li> <li>- Ruang altar yang dibangun di dalam goa batu yang besar dan terletak di sisi seberang gerbang lorong</li> <li>- Penerangan dengan beberapa model obor di sekitar altar</li> <li>- Tapestry merah di kanan, kiri dan belakang altar</li> <li>- Jendela berukuran besar dengan kaca patri di belakang altar</li> <li>- Banyak ukiran di bawah altar</li> <li>- Kain merah yang menutupi railing balkon altar</li> <li>- Pola ubin yang lebih rumit</li> <li>- Kolom hias spiral</li> <li>- Kursi petinggi dengan sandaran yang tinggi</li> <li>- 4 orang yang berdiri di balkon menggunakan baju jubah berkerudung</li> <li>- Meja khusus untuk cawan (desain meja dengan logo Assassin's Creed) dan terang</li> </ul>
--	---	---



#### Setting 1 :

- Suara kayu terbakar dari obor
- Suara langkah kaki Arno yang menggema diatas lantai batu
- Cahaya terang diujung lorong
- Tangga turun
- Lorong dengan ujung seperti jurang
- Patung dari batu di kanan dan kiri
- Beberapa bingkai dan lukisan foto Arno dan ayahnya yang melayang dan berputar pada dinding silinder yang dalam
- Visual seperti orang pengar

#### Setting 2 :

- Suara benda yang berdesing di kiri kanan Arno
- Suara angin yang berhembus kencang
- Suara korden yang tertiuip angin
- Suara langkah kaki sesuai kecepatan Arno
- Suara ayah Arno di ujung lorong
- Suara gemuruh lantai runtuh
- Suara ledakan lantai
- Patung di kanan dan kiri sepanjang lorong
- Korden berkibar-kibar yang tertiuip angin
- Ujung lorong yang terus bergerak menjauh jika didekati
- Bayangan orang di ujung lorong yang selalu menjauh
- Lantai-lantai yang beruntuhan ketika diinjak
- Lantai yang hilang menjadi jurang dalam tak terhingga dengan pijakan-pijakan kolom batu dengan banyak tengkorak
- Lantai lorong yang tiba-tiba miring kebawah
- Lantai yang meledak
- Api yang muncul dari lantai
- Ayah Arno yang bertarung dengan karakter pembunuh di ujung lorong
- Ayah Arno yang terbunuh setelah bertarung
- Surat dengan segel letter L

#### Setting 3 :

- Suara langkah kaki karakter

		<p>pembunuh berlari diatas ubin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara ramai orang-orang berpesta</li> <li>- Suara bisikan di telinga Arno</li> <li>- Suara langkah kaki Arno berlari diatas ubin</li> <li>- Suara ubin yang terangkat ke udara</li> <li>- Suara lantai yang runtuh</li> <li>- Suara gesekan dari lantai yang naik turun</li> <li>- Plaza yang gelap</li> <li>- Ubin plaza berpola</li> <li>- Satu bangunan tegak di tengah bangunan yang terdistorsi</li> <li>- Cahaya dari jendela bangunan di tengah</li> <li>- Pembunuh yang lari ke arah bangunan</li> <li>- Ubin yang terangkat ke udara</li> <li>- Lantai runtuh</li> <li>- Lantai yang bergerak naik turun</li> <li>- Karpet merah di depan pintu bangunan</li> <li>- Karakter pembunuh yang membunuh seseorang</li> </ul> <p>Setting 4 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Suara angin bertiup kencang</li> <li>- Suara orang sedang berbicara</li> <li>- Suara langkah kaki Arno berjalan diatas ubin</li> <li>- Suara para petinggi berbicara bergantian</li> <li>- Arno berdiri di dalam ruangan besar</li> <li>- Visual yang semakin gelap</li> <li>- Orang berseragam berbaris dengan rapih di dalam ruangan</li> <li>- Orang berbaris membentuk lingkaran</li> <li>- Orang yang berbaris menengok ketika Arno melewati mereka</li> <li>- Beberapa lukisan dinding yang melayang-layang</li> <li>- 1 tungku api di tengah lingkaran orang</li> <li>- Karakter pembunuh dengan 2 mayat di bawahnya di samping tungku</li> <li>- Setelah berhasil membunuh, ruang dan segala isinya hilang</li> <li>- Arno kembali ke altar</li> <li>- 4 petinggi berkeliling di depan Arno</li> <li>- Belec memasang alat di lengan</li> </ul>
--	--	--

		Arno Belec merangkul pundak Arno menghadap ke arah petinggi
--	--	---

**Tabel 2.3.3.1** Elemen-elemen Dalam Scene Yang Diambil

Dalam game ini memiliki misi 30 misi, karena target responden minimal dengan level bermain beginner, maka misi yang di ambil adalah misi ke 4 yang memiliki 5 scene dengan 5 lokasi yang berbeda dan memiliki elemen audio visual yang lebih banyak dibandingkan dengan misi awal lainnya, sehingga pengujian bahwa pengaruh clue audio visual terhadap penyelesaian misi lebih bisa disimpulkan.