

Analisis Mekanisme Kooperasi dalam Gameplay It Takes Two

Hans Aditya Kurniawan

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
hansadityakurniawan69@gmail.com

Dianing Ratri

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
dianing.ratri@itb.ac.id

ABSTRAK

It Takes Two merupakan game co-op yang menggunakan banyak unsur kooperasi di dalamnya dan menjadi salah satu game terbaik di tahun 2021. Game ini memanfaatkan berbagai mekanisme bermain yang melibatkan kooperasi dengan kedua pemain. Mekanisme kooperatif ini dibuat berdasarkan berbagai aspek, terutama dari jenis tantangan yang ada, kekuatan dan peran yang dilakukan oleh masing-masing karakter, rancangan level. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif dengan cara menganalisis mekanisme apa saja yang ada di dalam game It Takes Two menurut teori *Game Mechanics for Cooperative Games* dan *Level Design Workshop: Solving Puzzle Design*, disimpulkan aspek apa saja yang berpengaruh dalam kesuksesan game ini di *genre* video game co-op, yaitu *design pattern* komplementer, *ability* yang berbeda di karakternya, dan juga dinamisme *level* yang bisa dipengaruhi oleh pemain

Kata Kunci: Gameplay, Level, Kooperasi, Mekanisme, Komplementer

PENDAHULUAN

Game co-op merupakan genre game yang sangat dinikmati oleh banyak orang karena dalam *game co-op*, kita bermain secara bekerja sama dengan teman kita melawan kecerdasan buatan komputer sehingga tidak ada tekanan maupun dorongan kompetitif untuk menjatuhkan teman kita di dunia nyata. Dikutip dari Dr. Stephen L. Sniderman dalam jurnalnya yang berjudul *CO-OP PLAY*. *Co-op* memungkinkan pemain untuk berbagi kemenangan bersama pemain lain, bertukar pikiran dalam menyelesaikan sebuah misi, atau bahkan membangun relasi dan hubungan baik dengan pemain lain di kehidupan nyata. Genre ini namun memiliki banyak game yang dinilai bagus dan tidak bagus dari pemain-pemainnya dari faktor kesenangan dan kegembiraan yang diperoleh pemainnya.

Dalam *game co-op*, unsur kooperasi adalah unsur sangat penting yang menentukan nilai dari bagusnya game tersebut. Kolaborasi yang dimaksud adalah proses bekerja sama antar pemain untuk mencapai suatu tujuan di game tersebut. Mekanisme dari game adalah pemacu kolaborasi yang akan dilakukan oleh

pemain, gameplay yang digunakan sebuah game mengatur bagaimana proses interaksi antara pemain dengan level. Level design juga berperan banyak sebagai medan permainan yang akan ditelusuri oleh kedua pemain, dunia dari level akan mempengaruhi bagaimana reaksi antara dua pemain itu menanggapi apa yang dilihat oleh mereka, baik secara naratif maupun kesenangan yang didapatkan dari dua pemain.

Salah satu game co-op terbaik tahun 2021 *It Takes Two*, yang memenangkan "The Game Awards" pada tahun 2021 memecahkan masalah yang disebutkan sebelumnya, yaitu minimnya interaksi antara kedua pemain dalam menyelesaikan suatu masalah. Sesuai judul dari game ini, *It Takes Two* membutuhkan dua pemain untuk dapat dimainkan dan ditamatkan sampai di akhir. Interaksi yang dilakukan kedua pemain ini adalah memecahkan puzzle-puzzle dalam level di game ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur kooperasi dan kolaborasi yang ditimbulkan dari interaksi pemain dengan desain level yang ada dalam game ini, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk merancang game co-op yang baik dan disenangi oleh pemainnya

KAJIAN TEORI

Salah satu kajian pustaka yang akan digunakan yaitu sebuah jurnal berjudul *Game Mechanics for Cooperative Games* (José Bernardo Rocha, Samuel Mascarenhas, Rui Prada) Menurut hasil studi pustaka ini, mekanisme game kooperatif dibagi menjadi dua, yaitu *Design Pattern* dan *Challenge Archetypes*.

Design Pattern merupakan panduan untuk membantu pengembangan Game Kooperatif. Beberapa design pattern yang digunakan dalam game *It Takes Two* meliputi

1. Komplementer

Merupakan sistem saling melengkapi dimana kedua atau beberapa karakter memiliki peran yang berbeda. Misalnya satu karakter punya kelebihan dalam suatu hal tetapi memiliki kelemahan di hal lainnya, karakter lainnya akan memiliki kelebihan dan kekurangan yang melengkapi karakter pertama.

2. Sinergi antar kemampuan.

Mekanisme yang menjadikan kekuatan satu karakter untuk memperkuat atau mengubah fungsi kemampuan karakter lainnya

3. Kemampuan yang hanya bisa digunakan pada pemain lain

Terkadang game memberikan pemain kemampuan yang hanya bisa digunakan pada pemain lain. Ini sebagian karena tujuan dari kemampuan ini adalah untuk mendorong kerja sama antar pemain

4. Tujuan Bersama

Sebagian besar permainan cenderung menggunakan pola desain sederhana untuk memaksa pemain bekerja sama, sekelompok pemain akan memiliki satu tujuan non-eksklusif, yang dapat diselesaikan dalam kelompok.

Challenge Archetypes merupakan eksplorasi bagaimana tantangan yang didefinisikan oleh Rollings dan Adams digunakan dalam permainan kooperatif dengan menjelajahi arketipe saat ini untuk setiap jenis tantangan. Beberapa arketipe tantangan ini digunakan oleh game *It Takes Two*, seperti

1. Tantangan Fisik

Tantangan-tantangan ini melibatkan upaya fisik kehidupan nyata. Ini dapat digunakan untuk permainan kooperatif dengan membuat tantangan melibatkan upaya fisik yang tidak dapat dilakukan oleh satu pemain namun dapat dilakukan oleh pemain lainnya

2. Tantangan Koordinasi, Refleks/Reaksi dan Kesadaran Spasial

Salah satu tantangan terbesar dalam permainan kooperatif adalah koordinasi anggota tim. Dapat dikatakan bahwa tampilan kerja sama yang paling jelas adalah tingkat koordinasi yang dapat dilihat dalam tim pemain. Mengkoordinasikan tim pemain biasanya melibatkan beberapa refleks/reaksi dan tantangan koordinasi (selama permainan tidak berbasis giliran) pada bagian dari pemain individu serta beberapa tantangan kesadaran spasial

3. Balapan

Terkadang permainan memaksa pemain untuk mencoba dan mencapai tujuan tertentu sebelum lawan mereka melakukannya, sementara dalam situasi lain mereka harus menyelesaikan tugas sebelum timer berakhir. Jenis tantangan ini biasanya menyebabkan tim pemain untuk fokus dan bekerja sama lebih erat karena tekanan tambahan.

4. Membuka Pintu Terkunci

Beberapa aspek yang sangat cocok untuk gameplay kooperatif, adalah penggunaan area tertentu yang terkunci di balik pintu. Ini dapat digunakan baik dalam situasi di mana jenis karakter tertentu diperlukan untuk membuka pintu atau mereka dapat dibuka dengan menggunakan sakelar simultan yang membutuhkan kerja sama antar pemain

Pada Konferensi Desain Game *Level Design Workshop: Solving Puzzle Design (Menzel, 2016)*, Jolie Menzel menjelaskan cara membuat desain puzzle yang bagus dalam sebuah video game untuk meningkatkan pengalaman menyenangkan yang dialami oleh pemain ketika berusaha menyelesaikan suatu puzzle. Yang membuat sebuah puzzle menjadi bagus adalah ketika puzzle tersebut memberikan kesenangan bagi pemain dari tantangan yang diberikan, pemain merasa diundang untuk mencari solusi namun tidak diberikan secara langsung solusinya, tetapi solusi tersebut juga harus tetap masuk akal dan dapat diterima oleh pemain.

1. Player feedback
 - a. memberi hadiah dan memicu pemain secara positif ketika mereka ada di jalan yang benar
 - b. Berkomunikasi dengan pemain ketika mereka tidak bisa mencari solusi
2. Repetisi tidak menyenangkan
3. Mengintegrasikan narasi terhadap permainan

Game dynamics adalah pola pengulangan yang berubah menjadi sekuens bermain yang besar. Dinamisme yang dimaksud adalah aksi dan reaksi antara pemain dengan sistem bermain yang ada di dalam game tersebut. Dalam *It Takes Two*, dinamisme yang terjadi adalah antara kedua pemain dan juga dengan medan level yang ada di game tersebut. Dinamika permainan mengatur nada permainan. Sementara *cut-scene* atau seni latar belakang mungkin mengatur pemandangan, dinamika melakukan lebih dari apa pun untuk memperkuat nada. Tindakan, putaran, dan dinamika semuanya berfungsi untuk memberdayakan dan membatasi pemain dengan cara tertentu, dan hasilnya bisa sangat menarik. Kelly, T. (2011, January 01). *Game Dynamics and Loops [Game Design]*

METODOLOGI

Analisis yang akan dilakukan akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan teori *Game Mechanics for Cooperative Games* (José Bernardo Rocha, Samuel Mascarenhas, Rui Prada) dan juga *Level Design Workshop: Solving Puzzle Design* (Menzel, 2016). Dalam penelitian ini, data pertama berupa unsur-unsur level design pada game *It Takes Two* akan dikelompokkan dan dianalisis tiap bagian levelnya berdasarkan mekanisme yang ada dan juga presentasi visual naratif nya

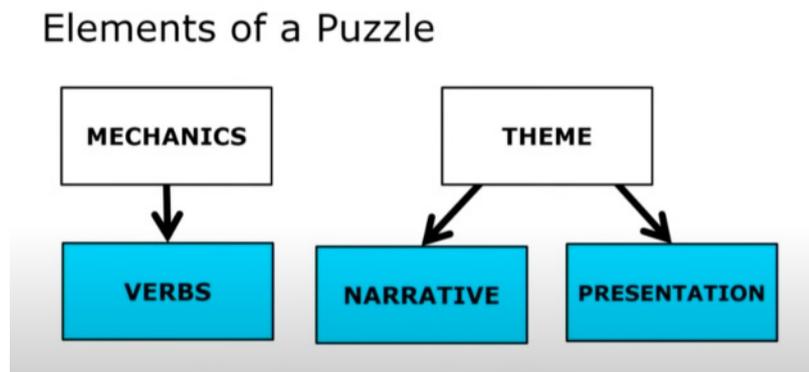
Selanjutnya dalam kedua berupa analisis kolaborasi dan kooperasi yang dilakukan oleh pemain terhadap pasangannya, dengan mempertimbangkan mekanisme kooperatif apa saja yang dihadirkan sepanjang game dan juga mekanisme yang ada khusus di tiap babak.

PEMBAHASAN

3.1 Pendekatan It Takes Two

It Takes Two dalam pendekatannya secara game puzzle co-op lebih ke fokus ke arah naratif dibandingkan arah yang menantang, sehingga *It Takes Two* secara visual memiliki worldbuilding yang sangat menarik bagi audiens nya, dengan setting fantasi yang berdasarkan dunia nyata dari perspektif seseorang yang memiliki ukuran mikroskopis. Menurut Jolie Menzel dalam *Level Design Workshop: Solving Puzzle Design*, dalam membuat game puzzle coop ketika dibuat game yang lebih fokus ke arah naratif, desain puzzle yang dibuat sebaiknya disesuaikan tingkat kesulitannya, agar pemain tidak merasa terjebak dalam game tersebut

3.2 Elemen puzzle dalam It Takes Two



Elemen puzzle dalam sebuah game puzzle terdiri dari mekanisme menyelesaikan puzzle tersebut dan juga tema yang mengandung narasi dan presentasi visual. Mekanisme puzzle yang ada di game ini menggunakan sistem homogen, dimana pemain akan diberikan pilihan untuk melakukan suatu aksi yang akibatnya bisa diantisipasi oleh pemain, seperti menekan tombol untuk membuka pintu, atau menembak musuh untuk membunuhnya. Namun sistem homogen ini dalam It Takes Two dilakukan secara kooperatif sehingga membutuhkan kedua aksi dari pemain untuk mengantisipasi akibat apa yang akan terjadi. Secara narasi, It Takes Two menceritakan tentang pasangan suami istri bernama Cody dan May dalam tahap perceraian yang disihir menjadi boneka mainan kecil, setelah itu mereka harus melalui berbagai rintangan untuk bisa mencapai anaknya. Latar dari game ini bervariasi mulai dari rumah pohon sampai ke kamar dan umumnya menyerupai sudut pandang fantasi yang imajinatif dari Cody dan May.



Gambar 1 Kedua karakter dalam It Takes Two (Sumber: engadget.com)

3.3 Mekanisme Kooperatif

It Takes Two memiliki 8 *Chapter* dengan jenis puzzle yang sangat bervariasi di tiap masing-masing babak. Sepanjang game ini, ada beberapa mekanisme kooperatif yang terus muncul dan juga mekanisme yang hanya ada di beberapa babak tertentu. Mekanisme kooperatif ini mengikuti teori *Cooperative Game Mechanics* oleh Rocha et al.

Mekanisme kooperatif yang terus muncul dalam game ini dimulai dengan tujuan bersama yang ingin dicapai oleh kedua pemain. Dalam konteks game ini, tujuan

bersama nya berupa mencapai level selanjutnya atau melewati rintangan yang ada. Namun untuk mencapai tujuan tersebut ada tantangan yang dihadirkan dari game ini. Seperti beberapa tipe tantangan ini yang terus muncul dengan tahapan yang diubah.

3.3.1 Komplementer



Gambar 2 Penekanan Tombol secara Bersamaan (Sumber: IGN)

Kooperasi yang dilakukan oleh kedua pemain dimulai ketika harus menekan tombol secara bersamaan untuk membuka sebuah pintu ke level selanjutnya. Mekanisme gameplay ini terus muncul sampai di akhir game ini.



Gambar 3 Penekanan Tombol Bersama dengan Jarak yang Berbeda (Sumber: IGN)

Bentuk tantangan ini banyak macamnya dan diberikan tahapan lebih untuk menyelesaikannya, seperti gambar di atas, ada jarak yang harus ditempuh oleh kedua pemain agar bisa menekan kedua tombol secara bersamaan.



Gambar 4 Kedua tugas yang berbeda dilakukan oleh kedua pemain (Sumber: IGN)

Di tahap ini, satu pemain menekan tombol untuk mengirim listrik ke kabel yang putus. Namun ada dua putusan dalam kabel tersebut, sehingga pemain kedua menggabungkan putusan pertama, sedangkan pemain pertama setelah menekan tombolnya segera lari ke putusan kedua agar aliran listriknya tetap mengalir.



Gambar 5 Boss Fight (Sumber: IGN)

Tantangan pintu terkunci yang harus dibuka secara bersamaan ini terus menerus muncul sampai ke akhir game, namun tahapannya diubah terus agar tetap menarik perhatian pemain agar tidak terjadi repetisi. Salah satu kriteria puzzle yang menyenangkan menurut Joel Menzel adalah untuk tidak menghadirkan repetisi dalam mekanisme puzzle tertentu

3.3.2 Tantangan Perubahan Dinamisme Level

Tantangan ini merupakan sebuah tantangan untuk mencapai tahap level selanjutnya yang dihalangi dengan rintangan. Dalam mekanisme ini, satu karakter melakukan aksi untuk mengubah medan platform permainan agar bisa dilewati pemain lainnya. Setelah pemain lainnya mencapai sisi selanjutnya, dia menekan tombol agar pemain yang tadi mengontrol medan permainan nya bisa ikut juga. Bentuk tantangan ini juga diulang berkali-kali dengan jenis dan tahapan yang berbeda agar tidak terasa repetitif



Gambar 6: Perubahan dinamis Level di Chapter 1 (Sumber: IGN)

Misalnya dalam babak kesatu, ada mekanisme dimana ada sebuah selang vakum udara yang menghisap di satu sisi dan menyembur di sisi lainnya. Salah satu pemain harus masuk ke dalam selang itu tetapi disemburkan nya ke bawah. Oleh karena itu, pemain lainnya harus mengarahkan selang itu ke atas agar pemain yang di dalamnya disemburkan ke arah tombol. Setelah tombol itu ditekan, pemain yang tadinya memegang selang itu bisa menyusuri ke level selanjutnya.



Gambar 7 Perubahan dinamis Level dengan kerja sama (Sumber: IGN)

Contoh lainnya ketika di tahap ini, salah satu pemain harus menempel ke kipas yang mati sementara pemain lainnya menggunakan katup untuk menggerakkan kipas itu agar pemain lainnya bisa bergerak ke sisi lain. Setelah pemain yang di kipas sampai, dia akan menekan tombol agar kipas nya bisa aktif tanpa dikendalikan.



Gambar 8 Tantangan koordinasi refleks kedua pemain (Sumber: IGN)

Variasi lain dari tantangan ini adalah ketika membutuhkan koordinasi, refleks dan kesadaran spasial. Contohnya dalam tahap level ini, satu pemain harus

mengendalikan saklar. Saklar membuat dua kaleng aliran udara vertikal luar menjadi hijau (yang berarti mereka akan meledakkan udara) dan yang tengah menjadi merah (yang membunuh Anda) atau dua kaleng luar berwarna merah dan yang dalam berwarna hijau. Pemain yang tidak mengendalikan saklar harus melompat ke aliran udara vertikal pertama saat hijau. Saat masih hijau dan saat mereka mengambang di udara, mereka harus melompat dan berlari ke aliran udara berikutnya. Pemain di saklar harus menekan saklar sementara pemain lain berlari. Ini mengubah kaleng tengah dari merah, yang akan membunuh mereka, menjadi hijau, yang memungkinkan mereka mengapung.



Gambar 9 Tata susun level diatur oleh salah satu pemain (Sumber: IGN)

Tantangan ini juga bisa lebih kompleks, seperti dalam tahap ini, ada pemain yang mengendalikan dinosaurus besar yang bisa menggeser balok untuk dilewati pemain lainnya yang menganggap balok-balok itu sebagai platform. Jadi satu pemain mengendalikan level sementara pemain lainnya menjalankan level tersebut. Dinamisme dari level juga bisa berubah mengikuti kekuatan dan alat yang diberikan kepada pemain



Gambar 10 Tata susun level diatur oleh salah satu pemain (Sumber: IGN)

Ketiga gambar ini merupakan contoh bagaimana perubahan dinamisme level dari aksi karakter terlihat berbeda di masing-masing babak. Namun penggunaan mekanisme ini meskipun terulang tetap tidak terasa repetitif karena perbedaan kemampuan berbeda yang dimiliki oleh tiap karakter

3.3.3 Mekanisme Kooperatif Komplementer

Secara komplementer, sepanjang game ini, di tiap babak Cody dan May akan mendapatkan kekuatan atau alat yang berbeda sehingga mereka harus bekerja sama untuk menempuh level yang ada dengan kemampuan yang saling melengkapi. Kekuatan dan alat yang digunakan oleh Cody dan May akan berubah-ubah di tiap babak



Gambar 11 Paku dan Palu yang didapatkan pemain (Sumber: IGN)

Di babak pertama, Cody akan mendapatkan paku sedangkan May akan mendapatkan palu. Paku ini bisa dilempar oleh Cody agar May bisa bergelantungan dengan palunya di paku tersebut. Sinergi dari paku dan palu oleh Cody dan May ini merupakan mekanisme komplementer utama yang ada di babak ini. Mekanisme ini juga merubah dinamisme dari level, karena peletakan paku oleh Cody akan mengubah medan dimana May bisa bergantung.



Gambar 12 Dinamisme level dikendalikan oleh Cody (Sumber: IGN)

Di tahap level ini, Cody memiliki tiga paku yang bisa dilempar, dia harus menentukan dimana melemparnya dan kapan menarik pakunya kembali dengan berkoordinasi dengan May yang akan bergelantungan di paku-paku yang dilempar oleh Cody.



Gambar 13 Mekanisme ledakan yang harus dilakukan bersamaan oleh May dan Cody (Sumber: IGN)

Seperti gambar di atas, di babak kedua Cody dan May mendapatkan dua senjata yang berbeda. Cody diberikan pistol getah khusus yang dapat ditembakkan ke hampir semua hal seperti pistol cat dan May diberikan peluncur roket yang bisa meledakkan getah. Kombinasi Getah dan Rocket Launcher ini adalah mekanisme sinergi kedua kekuatan pemain utama dari level ini. Di tiap babak di game ini, mereka akan mendapatkan pasangan kekuatan atau alat yang sangat berbeda dan saling melengkapi.



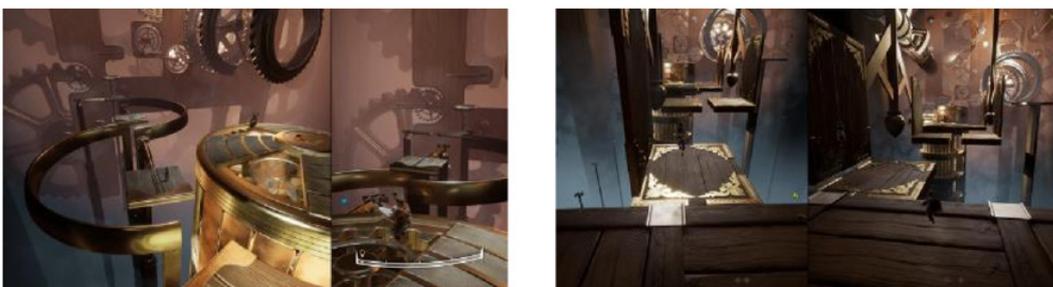
Gambar 14 Kedua kekuatan berbeda di Chapter 3 (Sumber: IGN)

Pada babak ketiga, Cody mendapatkan kekuatan untuk membesarkan atau mengecilkan dirinya sesuai perintah, sedangkan May mendapatkan sepatu boots untuk berjalan ke atas dinding. Mekanisme ini juga menggunakan design pattern komplementer, misalnya ketika Cody harus membesarkan dirinya untuk memutar katup besar agar pintu yang dilewati May terbuka, atau ketika May harus berjalan ke atap untuk menekan tombol agar pintu yang dilewati Cody bisa terbuka. Cody juga bisa mengecilkan dirinya agar masuk ke sela-sela barang yang kecil untuk menekan tombol.



Gambar 15: Kedua kekuatan berbeda di Chapter 4 (Sumber: IGN)

Di babak keempat, Cody mendapatkan kekuatan mengendalikan waktu sementara May mendapatkan kekuatan untuk menduplikasi dirinya sendiri. Cody dapat menggunakan kekuatannya untuk mengontrol medan level karena sifat level di babak ini yang selalu bergerak memungkinkan Cody untuk menghentikannya agar mereka bisa menyusuri level tersebut. May dapat menggunakan kekuatannya untuk membuat duplikasi dari dirinya yang bisa menahan tuas atau tombol.



Gambar 16 Perubahan dinamisme level di chapter 4 (Sumber: IGN)

Seperti babak sebelumnya juga, dibutuhkan kooperasi dari tiap pemain dalam tantangan yang mengubah dinamisme dari level. Contohnya dalam situasi ini yang berlatarkan bagian dalam dari sebuah jam, platform level selalu bergerak dan bisa dikendalikan oleh Cody dengan memundurkan atau memajukan waktu. Sementara May dapat menduplikasi dirinya agar dia bisa berteleportasi.



Gambar 17 Kekuatan magnet yang dimiliki kedua pemain (Sumber: IGN)

Di babak kelima, mekanisme kooperatif komplementer yang digunakan adalah dengan menggunakan kedua kutub magnet yang berbeda pada Cody dan May. Warna yang berbeda tarik menarik dan warna yang sama tolak menolak. Jika magnet merah Cody berinteraksi dengan sesuatu yang merah, ia akan menolak, atau mendorongnya menjauh. Namun, jika magnet biru May berinteraksi dengan sesuatu yang merah, magnet itu akan menariknya ke arahnya.



Gambar 18 Kekuatan magnet yang dimiliki kedua pemain
Sumber: IGN

Dinamisme level juga berubah mengikuti kekuatan dari Cody dan May, seperti dalam situasi ini, Cody bergelantungan untuk menyeberangi sebuah jurang, sementara May mengendalikan platform di mana Cody akan bergelantungan dengan magnetnya.



Gambar 19 Kedua kekuatan pemain di Chapter 6 (Sumber: IGN)

Di babak ke enam, May memiliki selang air yang bisa dia tembak dan Cody memiliki sulur di kepalanya yang bisa digunakan untuk menarik sesuatu, May juga memiliki sabit yang bisa digunakan untuk memotong dan menyerang. Sinergi yang dilakukan oleh kedua pemain misalnya seperti di awal level ketika ada tanaman raksasa. Cody harus menurunkan kelopak depannya dan May akan menyerang inti kuning di dalamnya sampai tanaman itu meledak



Gambar 20 Kedua kekuatan pemain di Chapter 6 (Sumber: IGN)

Sama seperti mekanisme sebelumnya, akan ada musuh terbang yang tidak bisa diserang oleh hanya satu pemain. Cody harus menarik mereka dengan sulurnya ke bawah sehingga May bisa menyerangnya.



Gambar 21 Kedua kekuatan pemain di Chapter 7 (Sumber: IGN)

Di babak terakhir, May menggunakan suaranya untuk mengendalikan platform di

dalam level tersebut, sementara Cody menggunakan simbol untuk menghancurkan rintangan yang ada di dalam level tersebut.

3.4 Pembabakan Dalam It Takes Two

Secara kooperasi antar pemain dalam game It Takes Two, dirancang alur agar pemain bisa merasakan mekanisme kooperasi secara bertahap dan tidak kewalahan dalam menerima mekanisme gameplay yang banyak. Alur ini juga dilakukan agar pemain tidak merasa repetisi yang sama dan merasa bosan untuk bermain game ini. Tiap babak secara visual memiliki latar yang berbeda, terutama dalam worldbuilding tiap level. Dalam konteks game kooperatif, game ini dibagi menjadi segmen dimana kedua pemain melakukan kooperasi, tidak melakukan kooperasi, dan juga segmen dimana kedua pemain bersinergi dengan alat dan kekuatan yang berbeda

Warna merah menandakan bahwa koordinasi yang dilakukan oleh kedua pemain tidak membutuhkan reflek atau penyesuaian waktu yang bersamaan, namun koordinasi yang dilakukan lebih ke arah eksplorasi, memikirkan solusi, atau menyelesaikan masalah yang tidak membutuhkan koordinasi secara bersamaan. Warna biru menandakan bahwa ada masalah yang butuh diselesaikan oleh kedua pemain dan membutuhkan penyesuaian waktu dari kedua pemain untuk bisa lanjut ke tahap level selanjutnya. Seperti menekan tombol secara bersamaan atau pengendalian dinamisme level oleh salah satu pemain sehingga pemain lainnya bisa menelusuri level tersebut

Warna hijau menandakan tahap boss fight yang membutuhkan koordinasi lebih dari kedua pemain secara bersamaan agar

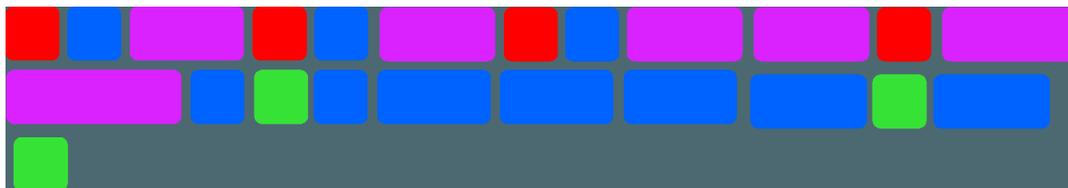
Chapter 1: The Shed



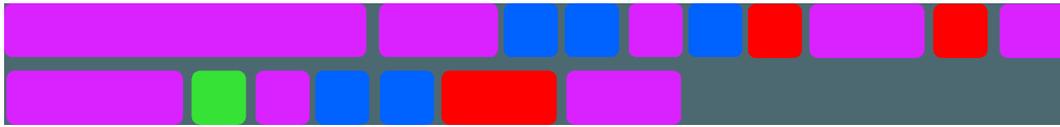
Chapter 2: The Tree



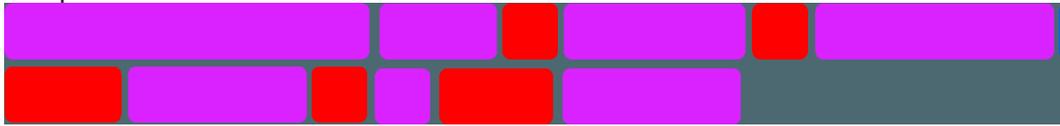
Chapter 3: Rose's Room



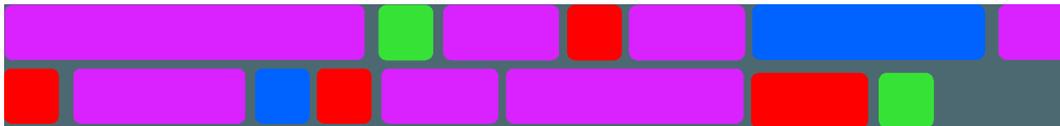
Chapter 4: Cuckoo Clock



Chapter 5: Snow Globe



Chapter 6: The Garden



Chapter 7: The Attic



Alur ini menunjukkan bagaimana *It Takes Two* memanfaatkan pembabakan untuk menentukan periode pemain akan menerima mekanisme gameplay baru sehingga tetap tertarik dalam menyelesaikan game ini. Di tiap babak, mekanisme co-op utama akan berubah sehingga pemain harus mengubah cara mereka merespon suatu masalah. Bagian kotak yang merah dimana tidak diperlukan kooperasi juga menjadi saat dimana intensitas interaksi antar kedua pemain diturunkan sehingga ada waktu istirahat antar kedua pemain. Namun, bagian hijau menandakan boss fight dimana interaksi memuncak antara kedua pemain.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Secara game co-op, *It Takes Two* cenderung lebih menonjol dibandingkan dengan game lainnya, hal ini terjadi karena desain gameplay dari *It Takes Two* yang menggunakan unsur mekanisme gameplay dengan beberapa *design pattern* seperti komplementer dimana salah satu pemain tidak bisa menyelesaikan sebuah masalah sendiri, melainkan dihadirkan kedua karakter yang harus saling melengkapi untuk bisa menyelesaikan sebuah masalah. Dengan mekanisme ini, kedua pemain memiliki peran nya masing- masing dalam level di game tersebut. *Design pattern kedua* yang digunakan juga yaitu memberikan ability yang berbeda terhadap kedua karakter, dengan perbedaan ability, kedua pemain didorong untuk bekerja sama dalam level tersebut. Ketika kedua ability ini bila digabungkan juga akan menimbulkan sinergi dimana ability seorang pemain akan memperkuat ability pemain lainnya dan juga sebaliknya. Tujuan bersama juga menjadi dasar bagaimana kedua pemain termotivasi untuk menyelesaikan game ini.

Bentuk tantangan yang ada di level *It Takes Two* juga menjadi aspek co-op yang mendorong kerja sama pemain, karena selalu dibutuhkan koordinasi dari

kedua pemain, naik untuk mengeksplorasi solusi dalam sebuah level, atau dalam menyamakan refleksi kedua pemain ketika melakukan suatu aksi yang harus dilakukan secara bersamaan. Aksi yang dilakukan oleh pemain juga seringkali mengubah dinamisme level, baik secara alur penyelesaian masalah, maupun bagaimana medan dari level itu berubah menurut aksi pemain. Perubahan dinamisme level ini mendorong daya tarik dari pemain karena interaktivitas dari level dipengaruhi oleh aksi kedua pemain itu sendiri dan menjadi sebuah bentuk reward dari eksplorasi pemecahan masalah oleh pemain. Pembabakan dan alur dari game juga menentukan bagaimana pemain akan merasakan dan menanggapi tantangan yang ada di It Takes Two. Mekanisme co-op komplementer baru yang ada di tiap babak mencegah kebosanan dari repetisi yang ada di dalam It Takes Two.

Diharapkan hasil dari penelitian ini, bisa menjadi wawasan lebih lanjut bagi pembaca terhadap unsur co-op dalam sebuah game, terutama dalam mekanisme gameplay dan juga bagaimana menghadirkan kooperasi antar pemain dalam sebuah game.

DAFTAR PUSTAKA

- Bateman, C., & Boon, R. (2005). *21st Century Game Design (game development series)*. Charles River Media, Inc..
- Bjork, S., & Holopainen, J. (2004). *Patterns in game design (game development series)*. Charles River Media, Inc..
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J. P., Methel, G., & Molinier, P. (2008). A gameplay definition through videogame classification. *International journal of computer games technology, 2008*.
- Kelly, T. (2011, January 01). *Game Dynamics and Loops [Game Design]*
- McMillan, Luke. "The rational design handbook: An intro to RLD." *Gamasutra: The Art & Business of Making Games [Preprint]*. Available at: https://www.gamasutra.com/blogs/LukeMcMillan/20130806/197147/The_Rational_Design_Handbook_An_Intro_to_RLD.php
- Menzel, J. (2016). *Level Design Workshop: Solving Puzzle Design*. In Workshop presented at the Game Developers Conference (GDC 2016), San Francisco, CA, USA, March (pp. 14-18).
- Rocha, J. B., Mascarenhas, S., & Prada, R. (2008). *Game mechanics for cooperative games*. ZON Digital Games 2008, 72-80.
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.
- Sniderman, Stephen L. "CO-OP PLAY." (2012).
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. John Wiley & Sons.