

PENDAHULUAN MATERI IPDN



Ilmu erepublik adalah seluruh usaha sadar untuk menyelidiki, menemukan, dan meningkatkan pemahaman pemain erepublik dari berbagai segi kenyataan dalam alam manusia. Segi-segi ini dibatasi agar dihasilkan rumusan-rumusan yang pasti. Ilmu memberikan kepastian dengan membatasi lingkup pandangannya, dan kepastian ilmu-ilmu diperoleh dari keterbatasannya.

Ilmu bukan sekadar **pengetahuan** (*knowledge*), tetapi merangkum sekumpulan pengetahuan berdasarkan **teori**-teori yang disepakati dan dapat secara sistematis diuji dengan seperangkat **metode** yang diakui dalam bidang ilmu tertentu.

Dalam hal ini IPDN sebagai institusi akan mengajarkan hal-hal mengenai tingkat lebih lanjut dari hanya sekedar sebuah *GAME* dimana kalian dipersiapkan untuk lebih baik lagi berkomunikasi, bekerja, dan dapat meneruskan generasi selanjutnya erepublik eIndonesia.

Berikut materi yang akan di ajarkan ::

o> **Ekonomi**

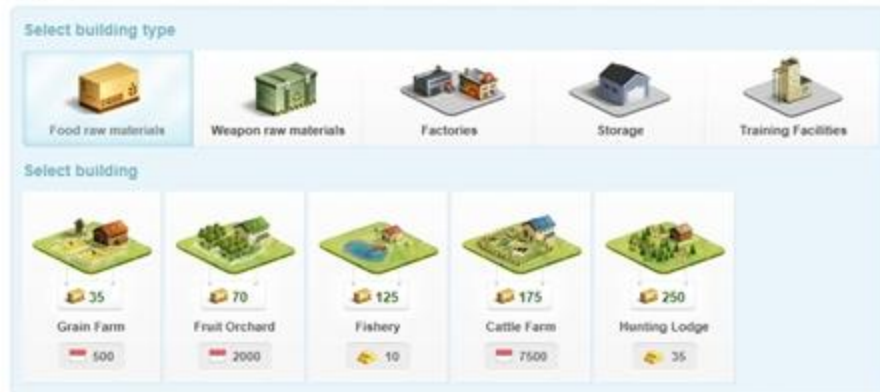
Pelajaran ekonomi yang di pakai adalah mengenai ::

PENGENALAN

Kamu bisa membuat 5 jenis Bangunan

1. Food Raw Materials (FRM)
2. Weapon Raw Material (WRM)
3. Factories
4. Storage
5. Training Facilities

Build



Mengurus Company

1. Nama kumpeni, Pemilik, dan tempat kumpeni berada
2. Untuk mengupgrade kumpeni



kamu dapat meng-upgrade kumpenimu menggunakan gold, (disarankan untuk tidak meng-upgrade kumpeni yang diberikan admin karena kumpeni trsbt tidak dapat dijual, upgradelah kumpeni yang kamu dirikan sendiri)

3. Edit dan Sell kumpeni



Edit details

A screenshot of the 'Edit details' form for a user named 'Food 2664788 of Tutor Nubi'. The form is titled 'Company Identity' and contains two main sections. The first section, 'Company name', has a text input field containing 'Ayu tingting Food' and a character count '6/30 characters max'. The second section, 'Company description', has a text area containing 'ini adalah kue-kue ku ^_^' and a character count '275 characters remaining'. A red rectangular box highlights the 'Save changes' button at the bottom of the form.

Pada menu edit details, kamu dapat merubah nama kumpe ni mu, dan memberi deskripsi kumpe ni milikmu.

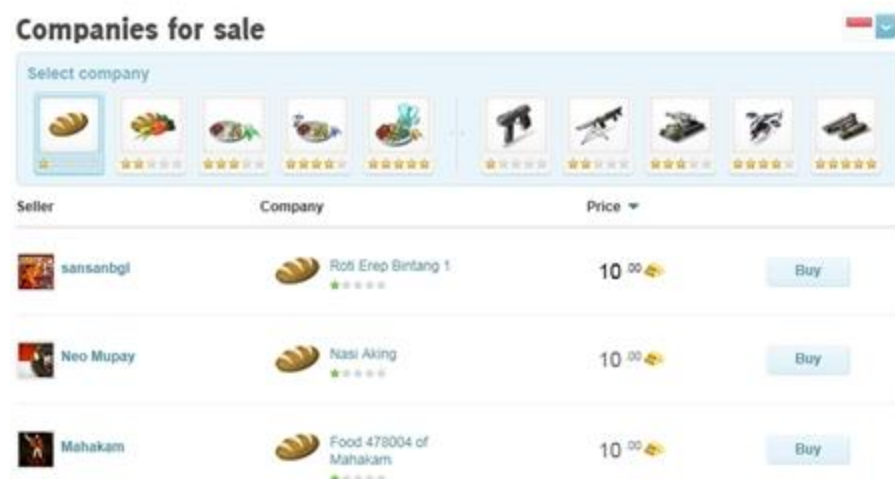
Sell kumpe ni



Kamu dapat menjual kumpeni kamu, **kecuali kumpeni yang diberikan admin tidak dapat dijual.**



kamu dapat melihat harga pasaran pada **Market > Company for sale**



Di COmpany for sale kamu dapat membeli company sesuai harga yang ditawarkan.

4. Total Food Stock

merupakan jumlah barang yang kamu punyai di storage

5. Finances

Jumlah Uang yang kamu miliki untuk memberi gaji karyawanmu

6. Raw materials

Menerangkan jumlah RAW yang harus kamu miliki untuk menghasilkan barang sesuai jenis kumpeni yang ada.

Raw materials required per worker in different quality food and weapon companies with different bonuses							
Building type	Quality	0% bonus	20% bonus	40% bonus	60% bonus	80% bonus	100% bonus
 Food	Q1	100	120	140	160	180	200
	Q2	200	240	280	320	360	400
	Q3	300	360	420	480	540	600
	Q4	400	480	560	640	720	800
	Q5	500	600	700	800	900	1000
 Weapon	Q1	100	120	140	160	180	200
	Q2	200	240	280	320	360	400
	Q3	300	360	420	480	540	600
	Q4	400	480	560	640	720	800
	Q5	500	600	700	800	900	1000

Contoh: kamu memiliki kumpeni food q1, dan resource yang dimiliki indonesia misalnya 80%, maka FRM yang kamu butuhkan untuk sekali kerja adalah 180 FRM. untuk masalah apa itu resource bonus, akan dibahas di artikel selanjutnya.

7. Employees

Menu ini adalah tempat kamu mengurus karyawan untuk bekerja di kumpeni mu.



Employee list adalah daftar karyawan yang telah bekerja ditempatmu, sedangkan untuk memasang daftar pekerjaan klik menu **Job Offers**.



Untuk melihat pasaran job offers, dapat kamu liat di **Market > Job Offers**

Employer	Company	Daily salary
cah ilang	colorblind wa...	260 04 IDR
ygpratama	MAHO ga MA...	260 04 IDR
Karagouz	Ergenekon Tank	260 04 IDR

HATI-HATI DALAM MELIHAT MEMBERI GAJI KARYAWAN!

contoh sederhananya: gaji yang dipasaran sekarang MISAL adalah 175 IDR, sedangkan kamu ingin menjual WRM yang dihasilkan pekerjamu, pekerjamu menghasilkan 500 WRM dengan harga WRM sekarang 0.33/satuannya dengan pajak 0% (untuk masalah pajak akan diterangkan di artikel berikutnya), berarti harga jual WRM $500 \times 0.33 = 165$, berarti kamu rugi 10 IDR, $165 - 175 = -10$ IDR

Monetary Exchange biasa di sebut MONEX

Monex adalah jual beli mata uang, (IDR, AUD, GOLD, dan semua mata uang negara di seluruh eWorld), Kalo di dunia maya biasanya disebut **Forex** dan di RL istilahnya **Valas**. (maenan orang kaya xD)

Bila di RL mata uang global adalah US Dollar, kalau di eWorld adalah **Gold** (duitnya si Mintot 😊)

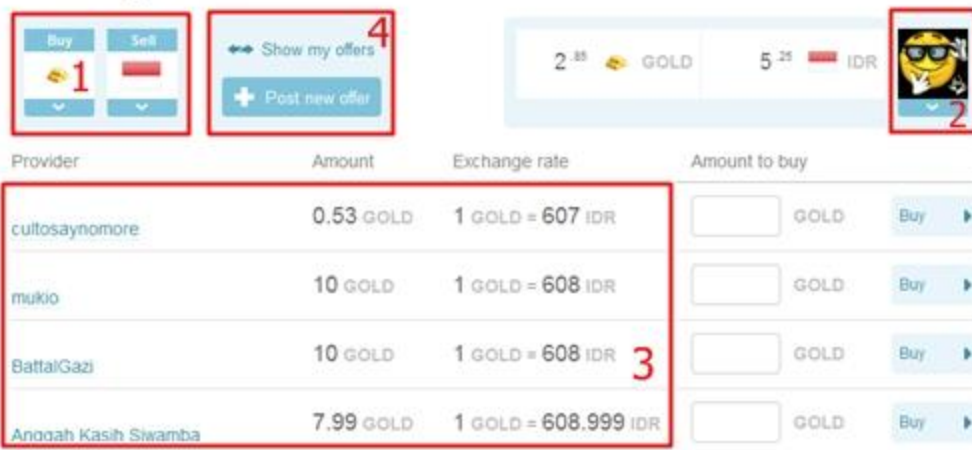
Ibarat kita buat kumpeni trus jual produk hasil kumpeni ke pasaran, kalo monex yg kita jual adalah produk berupa Uang.

Gak kayak bikin perusahaan, salah bikin perusahaan, gagal dalam pengelolaan, lenyap 20 gold ke tangan eGod, Kalau bermain monex, gak perlu takut merugi, karena bermain monex tergantung dengan modal, sedikit modal=sedikit untung, makin banyak modal=makin banyak untung.

Monex ini kata orang adalah metode investasi dengan tingkat kerugian yang sangat kecil.

Dalam monex biasa kita akan biasa dengar istilah **Bid**, **Ask** dan **Spread**.

Monetary Market



Provider	Amount	Exchange rate	Amount to buy
cultosaynomore	0.53 GOLD	1 GOLD = 607 IDR	GOLD Buy
mukio	10 GOLD	1 GOLD = 608 IDR	GOLD Buy
BattalGazi	10 GOLD	1 GOLD = 608 IDR	GOLD Buy
Anoah Kasih Siwamba	7.99 GOLD	1 GOLD = 608.999 IDR	GOLD Buy

o> Militer

Militer adalah pelajaran dasar yang harus diketahui seorang pemain sehingga pelajaran yang diberikan adalah :

PENGENALAN

Apa itu Fight Smart™?

Fight Smart™ adalah sebuah doktrin perang dimana intinya adalah *fight* dengan cerdas agar setiap damage yang ente keluarkan dapat digunakan seoptimal mungkin.

Kenapa Fight Smart™ penting?

Fight Smart™ penting karena dengan kondisi sekarang, setiap damage yang ente hasilkan sangat berharga pada battle-battle yang strategik.

Siapa yang perlu Fight Smart™?

Pada dasarnya, sesepuh maupun nubi di eIndonesia perlu menerapkan doktrin Fight Smart™ pada rutinitas perang sehari-hari. Mengingat, ane masih melihat nubi yang bakar-bakar bazooka pada round yang luber dan pasti dimenangkan maupun sesepuh yang tidak sabar menunda round selanjutnya.

Bagaimana cara menerapkan Fight Smart™?

Bagian dibawah ini akan menjelaskan kapan dan tanda apakah ente fight sekarang, ditunda (HOLD, wait-and-see), ataupun fight pada round berikutnya.

KAPAN FIGHTNYA KAKAK?

A. Turun sekarang, habiskan Food Fight-mu! GO, GO, GO! dilakukan ketika:

1. Domination bar berada dibawah 55%; atau
2. Battle tsb masuk dalam kategori Critical ataupun Important Wars dalam [koran S.E.R.I](#); atau
3. Battle tsb telah memasuki ronde terakhir (LAST ROUND) dan ada kemungkinan side kita kalah.

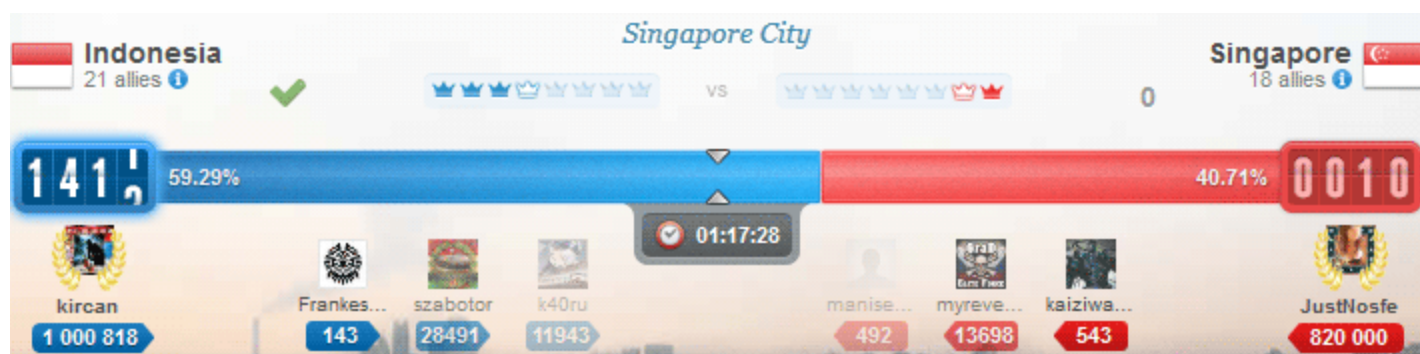
B. TAHAN dan tunda sambil melihat situasi peperangan! dilakukan ketika:

1. Domination bar diatas 55% (alias LUBER)

C. TAHAN hingga round selanjutnya! dilakukan ketika:

1. waktu T+60 dan round tsb dipastikan menang.
2. Domination bar tertinggal sangat jauh (dibawah 40%) dan round tsb dipastikan kalah.

Round tsb dipastikan menang? dipastikan kalah? bagaimana cara taunya?



Pertama-tama, perhatikan angka poin Domination Bar baik di bagian negara kita maupun negara musuh. Poin ini akan terus bertambah apabila negara tsb memiliki domination bar diatas 50%, dimana pertambahan poin ini disesuaikan dengan lama berjalannya round tsb. Sebagai gambaran hubungan antara lamanya ronde dan

pertambahan poin:

- A. 00.00-00.30: 10 poin per menit
- B. 00.31-01.00: 20 poin per menit
- C. 01.00-01.30: 30 poin per menit
- D. 01.31-02.00: 60 poin per menit

Kedua, perhatikan persenan dari Domination Bar. Apakah kira-kira Domination Bar tsb dapat didorong dengan mudah atau sulit. Cara mudah melihatnya adalah dengan melihat pergerakan damage dari tiap side. Apabila dirasa side A sudah mengeluarkan damage diatas 200rb dalam satu menit namun tidak ada perubahan dalam persenan Domination Bar, maka dapat dibilang Domination Bar dalam ronde tsb akan sulit untuk didorong.

Ketiga, dari kedua langkah diatas kita dapat mengetahui tren dari Domination Bar pada ronde tsb. Apabila waktu sudah menunjukkan diatas 60 menit sedangkan poin negara musuh telah mencapai angka 900 serta domination bar sulit didorong ke arah lawan, maka lebih baik kita melepas ronde tsb dan mengeluarkan damage pada ronde selanjutnya. Begitu pula apabila dominasi kemenangan pada side negara kita.

o> Politik

Pelajaran politik yang di pakai adalah mengenai ::

Partai Politik adalah suatu kelompok yang terorganisir yang anggota-anggotanya mempunyai orientasi, nilai-nilai dan cita-cita yang sama dengan tujuan memperoleh kekuasaan politik dan merebut kedudukan politik (biasanya), dengan cara konstitusional guna melaksanakan kebijakan-kebijakan mereka.

-Miriam Budiardjo-

Dasar adanya fitur politik di eRepublik ini bisa dilihat adanya partai-partai politik yang mewakili aliran/ideologi politik. Penerapan aliran/ideologi di eRepublik ini tetap berkiblat pada aliran/ideologi politik dunia nyata (real life). Hanya saja pengembanganya tetap bergantung pada modul yang ada.

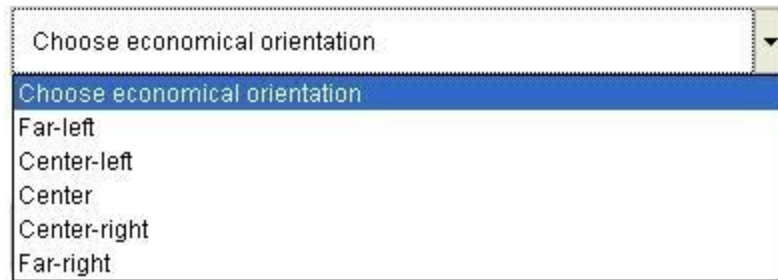
Orientasi dunia (e)Partai Politik

Dalam dunia politik eRepublik kita mengenal 2 jenis orientasi. Orientasi yang dimaksud disini adalah orientasi dalam menjalankan arah kebijakan (e)Partai politik (wadah aspirasi politik). Hal ini bisa kita lihat ketika kita akan membuat sebuah (e)Partai (Klik Menu **Myplace >> Party >> Create a Party**). Dalam membuat / memilih (e)Partai sangat saya sarankan agar pembaca mengetahui dulu bagaimana orientasi

(e)Partai tersebut.

Economical Orientation

Economical orientation

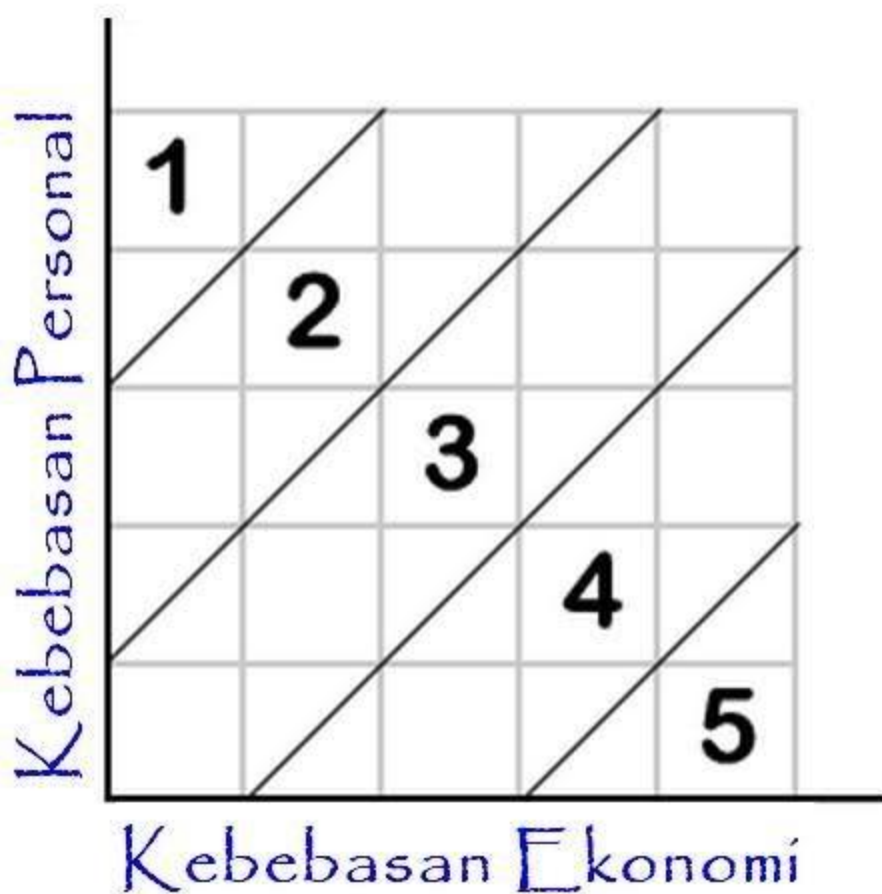


Choose economical orientation
Choose economical orientation
Far-left
Center-left
Center
Center-right
Far-right

Pembagian orientasi yang pertama yaitu Economical Orientation. Dalam orientasi ini (e)Partai dibagi kedalam 5 Jenis orientasi, yaitu :

- * Far-Left
- * Center-Left
- * Center
- * Center-Right
- * Far-Right

Untuk lebih mengetahui lihat tabel dibawah ini(Nolan Chart)



Nolan chart adalah tabel perbandingan kebebasan ekonomi dan kebebasan personal.

Social Orientation

Pembagian orientasi yang kedua yaitu Social Orientation. Dalam orientasi ini (e)Partai dibagi kedalam 4 Jenis Orientasi, yaitu :

Social orientation

Choose social orientation	▼
Choose social orientation	
Totalitarian	
Authoritarian	
Libertarian	
Anarchist	

1. **Anarchist**, mengendaki kebebasan mutlak bahkan mungkin tidak menginginkan

adanya pemerintahan.

2. **Libertarian**, menghendaki kebebasan yang diatur pemerintah. Contoh: Kapitalis Modern

3. **Totalitarian**, menghendaki pemerintahan yang membatasi kebebasan. Contoh: Sosialis-Komunis

4. **Authoritarian**, menghendaki pemerintahan mutlak tanpa kebebasan.

o> Sosial

Pelajaran Sosial yang di pakai adalah mengenai ::

Apakah yang dimaksud dengan regenerasi????

Regenerasi adalah pembaharuan,

Etimologi :

Re : Ulang, berulang, pengulangan, generasi

Generasi : Keturunan, angkatan, asal kata dari Gen

Terminologi :

Regenerasi adalah : Mengulang keturunan atau angkatan

o> Media

elajaran Media yang di pakai adalah mengenai ::

Tutorial Membuat Artikel

Oke, dengan perubahan template & fitur, untuk membuat Koran, dari sederhana, dan salah, menjadi keren, dan complex, bagi yang belum tahu atau ingin tahu bagaimana cara membuat artikel di eRepublik ini, bisa membaca Artikel dibawah ini:

Tipe Fitur Pembuatan Koran

tipe pembuatan koran atau artikel di erepublik ini mempunyai format BB Code, atau

format penulisan Code menggunakan tanda "[]", yang biasanya digunakan pada forum, seperti di [Kaskus](#) tidak seperti HTML yang menggunakan tanda "< >", yang biasanya digunakan di [Blogger](#).

Tombol-Tombol Di Fitur Pembuatan Koran

The image shows a web form for creating a news article. It includes a 'Title' field at the top, followed by a character count '1-80 characters max'. Below this is an 'Article' section with a rich text editor. The editor has a toolbar with icons for bold (B), italic (I), underline (U), link, unlink, strikethrough (ABC), and a checkmark. The main text area of the editor contains the word 'BBCODE' vertically on the left and a large number '2' in the center. At the bottom left is a 'Publish' button with a right-pointing arrow. Red numbers 1 through 14 are overlaid on the image to indicate specific points of interest: 1 points to the Title field; 2 points to the main text area; 3 points to the Publish button; 4 points to the Article label; 5 points to the B icon; 6 points to the I icon; 7 points to the U icon; 8 points to the link icon; 9 points to the unlink icon; 10 points to the strikethrough icon; 11 points to the checkmark icon; 12 points to the toolbar area; 13 points to the top right of the article editor; 14 points to the bottom right corner of the article editor.

Sesuai dengan point di gambar, berikut penjelasanya:

Point 1: Title, title merupakan tempat mengetik judul nama atau topik yang akan anda tampilkan di tempat "News".

Point 2: Article, Article merupakan tempat untuk mengetikan isi dari pada artikel anda.

Point 3: Publish, Publish merupakan tombol untuk mempublikasikan atau menerbitkan koran anda ke publik.

Point 4: Bold, Bold merupakan tombol untuk mempertebal tulisan artikel anda, dan pada Point ke 2, akan muncul Tag "b" dengan kurung kotak [&].

Contoh : **Huruf Yang Menjadi Tebal**

Shortcut: CTRL+B

Point 5: Italic, Italic merupakan tombol untuk memiringkan tulisan artikel anda, dan pada Point ke 2, akan muncul Tag "i" dengan kurung kotak [&].

Contoh : *Huruf Yang Menjadi Miring*

Shortcut: CTRL+I

Point 6: Underline, Underline merupakan tombol untuk mengaris bawah tulisan artikel anda, dan pada Point ke 2, akan muncul Tag "u" dengan kurung kotak [&].

Contoh : Huruf Yang Di Garis Bawah

Shortcut: CTRL+U

Point 7: Picture, Picture merupakan tombol untuk memasukan gambar ke artikel anda, dengan memasukan link gambar, dan pada Point ke 2, akan muncul Tag "img" dengan kurung kotak [&].

Contoh:

Link Gambar: <http://i835.photobucket.com/albums/zz277/spensa16/aawawaw.jpg>

Setelah Menggunakan Tombol Tersebut:



Shortcut: CTRL+P

Point 8: Link, Link merupakan tombol untuk memasukan link Situs & merubah nama link ke artikel anda, dan pada Point ke 2, akan muncul Tag "url=(link)" dengan kurung kotak [&].

Contoh:

Link Situs: <http://erepublik.com> & tulisanya diganti menjadi "eRep"

Setelah Menggunakan Tombol Tersebut: [eRep](#)

Shortcut: CTRL+L

Point 9: Strike Through, Strike Through merupakan tombol untuk mencoret tulisan di artikel anda, dan pada Point ke 2, akan muncul Tag "s" dengan kurung kotak [&].

Contoh:

Link Situs: BBCODE

Setelah Menggunakan Tombol Tersebut: BBCODE

Shortcut: CTRL+S

Point 10: Line, Line merupakan tombol untuk membuat garis yang membatasi jarak antara tulisan di artikel anda, dan pada Point ke 2, akan muncul Tag "-" x5 dengan kurung kotak [&].

Contoh:

Link Situs:

Line 1

Line 2

o> Luar negeri

Bekerja sama dengan Akademi MoFA Maret 2012 maka, Pelajaran Luar Negeri yang di pakai adalah mengenai ::

Visi :

Regenerasi kementrian luar negeri yang terarah dan peningkatan hubungan bilateral dengan negara-negara lain sebagai upaya pendekatan diplomatis

Misi :

- Pengiriman duta besar ke negara-negara sahabat
- Selalu berupaya untuk update koran [MoFA]
- Meningkatkan kualitas Duta Besar dengan pembelajaran dan tugas yang mapan
- Berusaha selalu berhubungan dengan MoFA negara lain
- Mengenalkan Tata cara mendapatkan CS eIndonesia dan memberitahukan bahwa CS eIndonesia adalah Gratis
- Mengadakan Lomba yang berhubungan dengan pengenalan negara lain
- Seminar MoFA yang diikuti oleh Duta besar eIndonesia untuk negara lain

Tugas mentri luar negeri adalah masih sesuai dengan Visi dan Misinya. Dimana menjalankan proker sesuai dengan apa yang telah dibuat dan membantu Presiden dalam upaya negosiasi luar negeri.