

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Konsep Kreatif

Merancang *prototype video game* yang memberikan informasi tentang pencegahan *emotional outburst*. *Prototype video game* akan melibatkan target audiens sebagai pemain untuk berinteraksi dengan objek yang ada di dalam *game*, contohnya merapikan buku yang berantakan di meja belajar.

3.1.1. Tujuan Kreatif Pembelajaran

Pilihan media *video game* bersifat menghibur dan cocok bagi target audiens sehingga penyampaian informasi tentang pencegahan *emotional outburst* dapat tersampaikan dengan baik. Target audiens juga dapat belajar sambil bermain.

3.2. Strategi Kreatif Pembelajaran

Merancang sebuah lingkungan yang dapat menggambarkan kondisi nyata kehidupan target audiens, sehingga target audiens dapat terlibat dan memahami informasi yang disampaikan dengan lebih mudah. Target audiens sebagai pemain dapat melihat dan merasakan setiap aksi yang dilakukan merupakan upaya untuk mencegah *emotional outburst*.

3.2.1. Topik dan Tema Pembelajaran

1. Topik : Pencegahan *emotional outburst*.
2. Tema : Pembelajaran *mindfulness* pada diri sendiri.

3.2.2. Sub Pokok Bahasan

Prototype video game yang dirancang memiliki materi pembelajaran meliputi :

1. Menentukan skala prioritas.
2. Aktivitas yang dapat mencegah *emotional outburst*.

3.3. Target Audiens

Target audiens perancangan adalah pelajar SMA akhir hingga yang sedang menjalani perkuliahan dengan rentang usia 18 – 23 tahun. Kelompok usia ini merupakan kelompok yang mengalami transisi dari remaja menjadi dewasa muda. Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan, kelompok usia ini rentan mengalami depresi akibat tekanan yang mereka alami di

masa transisi mereka ini dan pandemi COVID 19 yang membuat mereka terisolasi dan tidak bisa beraktivitas di luar rumah.

Target audiens juga sudah terbiasa dengan teknologi seperti *smartphone*, laptop, dan PC akibat pandemi COVID 19 yang membuat mereka mengikuti pembelajaran melalui daring. Mereka adalah individu – individu yang selalu berusaha mencari solusi masalah secara mandiri. Ketika menghadapi permasalahan yang sulit dan belum bisa diselesaikan, mereka cenderung melarikan diri dari masalah. Pelarian mereka salah satunya adalah dengan bermain *video game*.

Perancangan didasarkan kepada target audiens yang hidup di kota metropolitan seperti Surabaya dan sekitarnya. Dengan hidup di kota yang sudah maju, tentunya target audiens mendapatkan paparan dari media sosial dan internet. Dengan begitu, penetrasi media *prototype video game* akan lebih mudah dilakukan kepada target audiens.

3.4. Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Indikator keberhasilan dari perancangan ini antara lain (1) pemain mengerti bagaimana menentukan skala prioritas dan (2) pemain mengerti aktivitas apa saja yang dapat membantu mencegah *emotional outburst*.

3.5. Program Kreatif Desain Media Pembelajaran

3.5.1. Konsep Pembelajaran

Game mengandung cerita yang mengajak pemain berinteraksi dan beraktivitas dengan lingkungan di sekitarnya untuk mencegah *emotional outburst* akibat *mood* yang kian memburuk, misalnya pemain diberi objektif untuk merapikan meja belajar. Ketika pemain berhasil menyelesaikan sebuah objektif yang diberikan, *mood* karakter akan membaik. Sebaliknya, jika pemain tidak segera menyelesaikan objektif, *mood* karakter akan terus menerus memburuk dan konsekuensi ini akan terbawa hingga akhir permainan.

3.5.2. Storyline

Pada awal cerita, karakter akan ditunjukkan sedang dimarahi oleh orang tua karena nilai akhir semester yang rendah. Lalu, karakter menjadi *down* karena dia merasa dia sudah gagal mencapai targetnya. Meski situasi yang dialami sangat buruk sampai menjadi *down* dan hampir depresi, dia masih ada keinginan untuk menaikkan *mood* sehingga tidak terjebak di situasi yang suram. Cerita akan dibagi menjadi empat hari.

Pada hari pertama, karakter akan membersihkan kamar agar kamar tidak terasa sesak. Karakter juga akan ada kesempatan untuk menaikkan korden jendela agar cahaya dapat masuk

ke dalam kamar. Pada hari kedua, karakter akan melihat cuaca yang cerah berkat korden jendela yang dinaikkan sehingga karakter dapat melihat kondisi di luar jendela. Setelah mengetahui bahwa cuaca di luar sedang cerah, karakter menjadi ingin keluar kamar untuk menikmati udara segar. Pada hari ketiga, teman dari karakter akan datang untuk memberikan dukungan sosial. Selama temannya datang, karakter dapat bercerita apa yang sedang dia alami dan temannya pun mendengar dan memberikan pendapat. Di akhir cerita, keputusan yang diambil karakter dalam 3 hari sebelumnya akan berpengaruh pada *ending* cerita.

3.5.3. *Gameplay*

Game yang akan diproduksi di media PC ini menceritakan seorang pelajar perkuliahan dengan kondisi *mood* yang tidak stabil akibat masalah yang dia alami. Di dalam *game* ini, pemain akan menggerakkan karakter di dalam ruangan kos serta berinteraksi dengan objek – objek di sekitarnya. Gol pemain adalah mengisi *progress bar* yang menandakan *mood* karakter secara keseluruhan. Bar ini terisi ketika pemain berhasil menyelesaikan objektif atau memilih opsi yang benar. Selain itu, *progress mood* karakter yang membaik ini juga ditandai dengan perubahan *colour palette* yang awalnya suram menjadi lebih berwarna. Sebaliknya jika pemain gagal, *progress bar* tidak terisi dan *colour palette* tidak berubah serta konsekuensi ini akan terbawa hingga akhir *game*. Pemain akan memiliki kesempatan mengisi *progress bar* yang akan dibagi menjadi tiga hari.

Pada hari pertama, pemain akan diberikan objektif melakukan aktivitas tertentu untuk memperbaiki *mood* karakter seperti membersihkan dan merapikan tempat tidur agar kamar tidak terkesan ramai dan penuh. Akan tetapi, karakter tidak boleh berlama – lama dalam membersihkan kamar agar suasana di dalam kamar tidak semakin jenuh. Karakter lama – lama dapat menjadi putus asa jika kondisi kamar berantakan. Saat pemain berinteraksi dengan objek, akan muncul sebuah *inner thought* dari apa yang dirasakan karakter saat itu.

Pada hari kedua, pemain akan diberi pilihan untuk keluar kamar atau tetap di dalam kamar. Jika pemain memilih untuk keluar kamar, karakter dapat menikmati udara segar dan cuaca cerah yang ditunjukkan melalui *cutscene*. Jika pemain memilih untuk tidak keluar kamar, karakter akan merasa lebih *gloomy*. Pada hari ketiga, seorang teman dari karakter utama akan berkunjung ke kos karakter. Pemain juga akan diberi pilihan antara menceritakan masalah yang di alami karakter atau memilih untuk tidak bercerita. Jika pemain memilih untuk bercerita pada teman, teman akan mendengarkan cerita karakter serta memberikan pendapat ataupun solusi

bagi masalah karakter. Jika pemain memilih untuk tidak bercerita, hari akan dilalui tanpa adanya penyelesaian atas apa yang sebenarnya dialami oleh karakter.

Jika selama tiga hari sebelumnya, pemain memilih alur cerita dengan benar. Pada hari terakhir, karakter akan merasa *mood*-nya sudah membaik sehingga dia dapat kembali beraktivitas dan menentukan skala prioritas apa yang akan dia lakukan terlebih dahulu. Hal ini membuktikan bahwa karakter mampu mengatasi emosi yang tidak stabil secara mandiri dengan melakukan aktivitas yang dapat membangun *mindfulness*. Sebaliknya, apabila pemain tidak mengikuti jalur cerita yang benar, akan ada konsekuensi yang harus ditanggung pemain. Konsekuensi ini berupa suasana di sekitar karakter tetap *gloomy* dan *mood* karakter tidak membaik. Hal ini menunjukkan bahwa karakter tidak mampu mengatasi emosinya yang tidak stabil dan membutuhkan bantuan dari yang profesional, entah itu terapi ataupun dengan obat.

3.5.4. Konsep Desain *Game*

1. *Colour Pallete*

Saat bagian pertama di dalam *game*, warna yang digunakan didominasi oleh warna yang *gloomy* dan monoton. Penggunaan warna dengan tingkat saturasi yang rendah juga akan memberi kesan yang kelam. Semakin pemain melanjutkan dan menyelesaikan rintangan yang diberikan, dunia *game* sedikit demi sedikit akan menjadi lebih berwarna. Warna yang awalnya pudar dan monoton akan berubah menjadi lebih berwarna. Warna – warna yang hangat dan terang akan mengubah lingkungan di dalam *game* sehingga pemain menjadi lebih bersemangat setelah mereka berhasil menyelesaikan objektif.



Gambar 3.1 Warna Monoton Dari *Game Cuckoo Castle*

Sumber : jj [@JJ_Labo]. (2017). *Cuckoo castle*. X.

https://x.com/JJ_LABO/status/889437633369133058?lang=bn



Gambar 3.2 Warna *Semi-Desaturated* Dari Game *Little Witch In The Woods*

Sumber : Lee, J. (2022). *Little witch in the woods beginner's guide, tips, and tricks*.

<https://encr.pw/O0wD3>



Gambar 3.3 Suasana Hangat dan Berwarna Pada Karya Nathan

Sumber : Nathan_pxls [@Nathanpxls]. (2024). *Hello, this is my #portofolioday i love doing isometric and top down #pixelart :)*. X. <https://11nq.com/9XFP2>

2. Karakter

Perancangan ditargetkan pada anak Generasi Z yang hidup mandiri di kos atau apartemen. Pada umumnya, mereka memakai kaos dengan celana pendek atau celana panjang *oversized*. Saat di luar kos, mereka menggunakan pakaian yang lebih rapi seperti kemeja dengan celana jeans. Terkadang mereka juga menggunakan jaket sebagai luaran. Desain karakter *chibi* sesuai dengan selera target audiens. Pembuatan karakter *chibi* akan lebih efisien sehingga gaya *chibi* digunakan karena efisien dan menarik bagi target audiens.



Gambar 3.4 *Chibi* Karakter 3D oleh Nupsu

Sumber : nupsu [@nupsu]. (2025). *My favorite elf [star emoji] [blue heart emoji] #frieren*.

<https://x.com/nupsu/status/1899846338038181989>

3. Artstyle

Gaya visual yang digunakan adalah *Stylized 3D*. Gaya ini digunakan karena gaya *stylized* memberi ruang kebebasan untuk eksplorasi warna dan bentuk serta tidak terpaku dengan realita. Pembuatan aset *stylized* lebih efisien dan praktis serta mudah dioptimasi kembali jika ada perubahan. Selain itu, gaya ini cocok dengan preferensi dan selera target audiens yang menyukai gaya ini karena lebih menarik secara pewarnaan dan bentuknya yang unik dan khas.



Gambar 3.5 *Stylized 3D* oleh Joris Sanchez

Sumber : Joris Sanchez Art [@SanchezJoris]. (2025). *New part of the florist house for my personal project !* [star emoji]. X. <https://x.com/SanchezJoris/status/1914317166993694923>

4. Kamera dan Viewpoint

Perancangan ini menggunakan kamera yang sudah *fixed*. Dalam arti, pemain tidak bisa menggerakkan kamera di dalam *game* sehingga mereka tidak akan bingung mengatur kamera mereka. Sudut kamera akan diambil dari atas dan $\frac{3}{4}$ view sehingga pemain dapat melihat peta atau *level* secara utuh. Sudut pandang *third-person* akan membuat pemain dapat melihat karakter dan memudahkan navigasi mereka saat bermain.



Gambar 3.6 Sudut Kamera $\frac{3}{4}$ View.

Sumber : Nigel Goh [@nigel_goh_art]. (2023). *Star - work process*. Instagram.

https://www.instagram.com/p/CoRuMNjqEyx/?img_index=2&epik=dj0yJnU9MEtKX2MzYTZOcj

5. Desain Audio

Perancangan akan menggunakan musik latar yang mendukung dan sesuai dengan tema. Jenis musik yang akan digunakan adalah musik klasik, *jazz*, *blues*, ataupun *folk*. Musik yang ringan dan santai akan membuat pemain lebih tenang saat bermain,

3.5.5. Software yang Digunakan

1. Blender untuk membuat aset 3D yang akan digunakan di dalam *game*.
2. Unreal Engine untuk membuat pemrograman *game*.
3. Adobe Photoshop untuk membuat *cutscene* 2D yang ada di dalam *game*.
4. Adobe Premiere Pro untuk menggerakkan hasil pembuatan *cutscene* 2D.

3.6. Biaya Produksi

Tabel 3.1 Tabel Biaya Produksi Perancangan

JENIS BIAYA	JUMLAH	HARGA/UNIT (RUPIAH)	HARGA TOTAL (RUPIAH)
SOFTWARE			
Adobe Photoshop	5 bulan	150,816 / 1 bulan	754.080
Adobe Premiere Pro	3 bulan	150,816 / 1 bulan	452.448
DISTRIBUSI			
Itch.io	1	0	0
GAME DEVELOPMENT			
Jasa Programmer	4 bulan	1.000.000 / 1 bulan	4.000.000
Desain Karakter	1	450.000	450.000
Desain Environment	1	200.000	200.000
Cutscene Sequence	4	75.000	300.000
		Total	6.156.528

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.7. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Langkah metode perancangan GDLC meliputi :

1. Inisiasi (*Initiation*)

Pembuatan konsep *game*, termasuk menentukan jenis *game*, tema, target audiens, dan platform yang akan digunakan saat pembuatan *game* berjalan.

2. Pre-produksi (*Pre-Production*)

Pengembangan elemen - elemen yang sudah dibuat dalam konsep *game*, seperti *gameplay*, karakter, alur cerita, dan aset visual.

3. Produksi (*Production*)

Pembuatan aset, memasukkan aset kedalam *game engine* serta pembuatan program agar *game* dapat berjalan.

4. *Testing*

Dilakuka untuk mengidentifikasi *bug* / masalah pada *game* serta mendapatkan *feedback* dari *playtester* sehingga dapat memperbaiki dan disesuaikan kembali sebelum rilis

5. Rilis

Penyebaran *game* secara publik melalui platform / situs *online* seperti Itch.io dan sebagainya.