BAB 4
STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi komunikasi

Strategi komunikasi merupakan perencanaan sistematis dalam menyampaikan pesan secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu dengan target audiens. Strategi komunikasi untuk perancangan game visual novel yaitu dengan pendekatan visual ilustrasi dengan gaya anime. Menggunakan gaya bahasa Indonesia yang tidak terlalu baku agar terkesan gaul dan kekinian dan tidak membosankan. Tampilan UI/UX disesuaikan mengikuti *layout* visual novel pada umumnya agar baik pemain baru ataupun yang sudah familier dengan visual novel tetap bisa menikmati gamenya tanpa merasa bingung dengan tampilan yang rumit.

Cerita *game* dibuat dengan cukup ringan dengan momen kehidupan sehari-hari sehingga pemain dapat merasa terhubung dengan cerita. Berlatar di perkotaan dengan tempat yang dekat dengan kehidupan remaja seperti sekolah dan minimarket. Cerita memiliki beberapa akhir yang dapat pemain ikuti sesuai dengan pilihan keputusan yang disediakan di dalam *game*.

4.2 Analisis Segmentation, Targeting, dan Positioning

Berikut adalah analisis segmentation, targeting, dan positioning untuk *game* visual novel “Oversweet” :

1) Segmentation
    a. Segmentasi demografis visual novel ditujukan pada remaja di kisaran usia 16-20 tahun yang berada di jenjang pendidikan menengah keatas.
    b. Segmentasi psikografis visual novel ditujukan pada remaja yang mempunyai kegemaran denagn anime dan jejepangan, senang bermain game, dan sering mengkonsumsi minuman manis.

c. Segmentasi geografis visual novel ditujukan pada remaja yang tinggal di wilayah urban atau perkotaan yang memiliki alat yang memadai untuk memainkan visual novel.

2) Targeting

Target pasar dari visual novel ini adalah remaja dengan rentang usia 16-20 tahun yang mempunyai kegemaran dengan anime atau jejepangan dan juga mempunyai kecenderungan untuk konsumsi minuman manis.

3) Positioning

Visual novel berposisi sebagai media edukatif yang mengandung informasi tentang bagaimana cara mencegah diabetes dengan langkah-langkah kecil seperti mengurangi konsumsi minuman manis, mulai berolahraga, dan langkah lainnya.

4.3 Analisis SWOT

Penulis menerapkan analisis SWOT pada perancangan UI/UX video game bertema batak, dengan format S, W, O, T, SO, WO, ST, dan WT. Tabel hasil analisis SWOT adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Analisis SWOT

	***Strengths* (S)**	***Weakness* (W)**
	• Gaya visual anime yang populer di kalangan remaja. • Narasi interaktif yang imersif. • Pesan kesehatan disampaikan melalui cerita yang *relatable*. • Format *mobile* yang mudah diakses	• Visual novel tidak dapat digunakan oleh semua perangkat. • Risiko pesan kesehatan "tertutup" oleh unsur hiburan.

***Opportunities* (O)** • Tingginya angka konsumsi minuman manis di kalangan remaja. • Minat besar terhadap konten anime dan *game mobile*. • Dukungan institusi kesehatan untuk media edukasi kreatif.	***Strength-Opportunity* (SO)** • Memanfaatkan popularitas gaya visual anime untuk menyampaikan pesan kesehatan. • Cerita dengan situasi sehari-hari yang dekat dengan kehidupan remaja.	***Weakness-Opportunity* (WO)** • Optimalkan durasi dengan alur cerita dampak yang tinggi. • Gunakan aset visual *open-source* untuk efisiensi biaya.
***Threat* (T)** • Kompetisi dengan game komersial yang lebih menarik. • Resistensi audiens terhadap konten edukasi. • Perubahan tren *game* yang cepat.	***Strength-Threat* (ST)** • Sertakan mekanik unik seperti sistem "kesehatan karakter" yang terpengaruh pilihan minuman. • Buat cerita yang menarik untuk diikuti. • Membuat desain karakter yang menarik.	***Weakness-Threat* (WT)** • Buat konten tambahan (contoh : komik pendek) untuk memperkuat pesan.

4.4 Analisis Model 5W+1H

Perancangan *game* visual novel menggunakan model analisis 5W+1H yang meliputi *What* (apa), *Where* (dimana), *When* (kapan), *Who* (siapa), *Why* (kenapa), dan *How* (bagaimana). Berikut adalah analisis 5W+1H pada perancangan ini:

1) *WHAT* : *Video game* dalam bentuk visual novel dengan tema minuman manis. *Game* ini bertujuan untuk memberikan edukasi tentang konsumsi manis dan dampaknya jika dikonsumsi secara berlebihan.
2) *WHERE* : *Video game* ini dapat dimainkan secara *mobile* melalui perangkat *smartphone* dan dapat di unduh melalui *appstore* baik untuk *android* dan juga *IOS*.
3) *WHEN* : *Video game* akan diharapkan rilis setelah penelitian ini diselesaikan, yaitu sekitar bulan Juni-Juli 2025.
4) *WHO* : *Video game* ini mempunyai target audiens remaja dengan kisaran usia 10-20 tahun.
5) *WHY* : Peningkatan kasus diabetes pada remaja dalam dekade terakhir karena kurangnya kesadaran akan kontrol konsumsi manis. *Video game* ini diharapkan dapat memberikan edukasi tentang diabetes dan konsumsi manis.
6) *HOW* : Memanfaatkan media video game untuk menarik perhatian remaja dengan *gameplay* yang simpel. Pemain dapat mengikuti cerita yang sudah disisipkan edukasi tentang konsumsi gula lalu diberikan pilihan di dalam *game* yang akan mempengaruhi jalan dan akhir cerita.

4.5 Analisis Persona

Perancangan *game* visual novel bertema minuman manis ini membutuhkan gambaran tentang siapa pengguna yang akan memainkan *game*. Persona dirancang berdasarkan target *audiens* yaitu anak umur 16-20 tahun. Persona dirancang menggunakan hasil data analisis yang didapatkan dari kuisioner. Berikut adalah hasil dari persona tersebut:

Gambar 4.1 *User Persona*

4.6 Proses Tahapan Perancangan Game Design

4.6.1 Konsep Desain

Konsep desain visual novel bertema minuman manis ini mengusung gaya anime yang populer di kalangan remaja. Karakter digambarkan sebagai siswa SMA seperti mengenakan seragam sekolah. UI visual novel mengikuti tampilan visual novel pada umumnya namun dengan sentuhan modern, menampilkan kotak dialog semi-transparan dan tombol navigasi yang sederhana di bagian kanan atas. Fitur interaktif seperti *sugar meter* yang naik saat karakter mengonsumsi manis dan poin keputusan yang memengaruhi alur cerita ditonjolkan secara visual untuk meningkatkan keterlibatan pemain.

Desain *background* didasarkan pada lingkungan pada dunia nyata seperti sekolah, kelas, kamar tidur, dan toko jajanan. Lingkungan yang dekat dengan kehidupan remaja diharapkan dapat membuat pengalaman mengikuti cerita yang lebih imersif. Menggunakan font yang mudah untuk dibaca menjadi hal yang

penting dalam perancangan ini karena pemain harus membaca baik itu cerita maupun informasi yang ada dalam *game*.

4.6.2 Konten Game

Visual novel ini memiliki konten yang baik untuk dinikmati sekaligus mendidik. Kontennya tidak hanya memberikan edukasi pemain tentang konsumsi makanan manis, tetapi juga memberikan hiburan yang menyenangkan melalui cerita dalam *game* nya. Berikut adalah beberapa konten yang tersedia di dalam game:

a. Cerita

   Cerita yang ada di visual novel ini adalah cerita *original* bergenre *slice of life* yang dekat dengan kehidupan remaja. Terdapat sistem *decision-making* melalui pilihan yang dapat mempengaruhi jalan dan akhir cerita. Mengikuti cerita dapat membuka ilustrasi CG yang dapat dilihat Kembali dalam *gallery*

b. Misi

   Sebuah *mini game* tentang karakter utama yang sedang berolahraga untuk mengurangi kadar gula darah nya. Mini *game* ini dapat dimainkan dengan cara memilih olah raga apa yang akan dilakukan karakter utama yang kemudian dapat menghabiskan *sugar meter*.

c. *Daily*

   Kumpulan kegiatan dalam bentuk daftar yang dapat dilakukan pemain melalui mini game untuk mendapatkan hadiah yang di-*reset* setiap hari nya. *Daily* bertujuan untuk melatih pemain untuk konsisten dalam mengurangi *sugar meter*.

d. *Gacha*

   Konten yang menyediakan karakter untuk dimiliki pemain dengan cara menguji keberuntungan melalui kemungkinan yang ada menggunakan kristal yang dapat dikumpulkan melalui *daily* dan misi.

e. *Character leveling*

Karakter yang sudah didapatkan pemain dapat ditingkatkan levelnya sesuai dengan level pemain saat itu. Karakter yang didapatkan dengan level tertentu dapat membantu pemain dalam mengurangi *sugar meter* lebih cepat.

4.6.3 Game Design

Desain *game* visual novel bertema konsumsi manis menggunakan cerita naratif yang disertai dengan *mini game* yang simpel. Pemain dapat mengikuti cerita untuk mengetahui bagaimana perjalanan karakter dalam game ini dalam mengurangi konsumsi manis dan memulai hidup sehat yang dapat dibuka setelah berada di level tertentu. Pemain dapat memainkan mini game untuk mengetahui kegiatan apa saja yang dilalui karakter utama dalam mengubah gaya hidupnya dan mengumpulkan kristal untuk *gacha* dan juga exp untuk menaikkan level pemain.

4.6.4 Konsep Dasar

Konsep dasar *game* Oversweet adalah *game mobile* bergenre edukasi interaktif yang dikemas dalam format visual novel dan *mini game*, dengan nuansa anime yang kuat. *Game* ini mengangkat tema kesehatan, khususnya terkait dengan konsumsi gula berlebih, dengan cara yang ringan dan menyenangkan untuk dimainkan oleh pelajar atau remaja.

4.6.5 Pemain (Game Player)

Pemain pada *game* ini berperan sebagai tokoh utama yang aktif untuk mengonsumsi manis kemudian didatangi oleh sebuah hologram misterius yang mengaku sebuah kecerdasan buatan dari masa depan yang bertujuan untuk mengubah masa depan dari tokoh utama. Tugas pemain adalah mengikuti arahan dari kecerdasan buatan tersebut dengan mengontrol konsumsi gula untuk mengubah masa depan tokoh utama yang terkena diabetes karena konsumsi manis berlebih di masa lalu.

4.6.6 Menu Utama

Menu utama didesain untuk memberikan akses ke berbagai konten yang ada pada game ini. Menu utama dibutuhkan pemain agar dapat melakukan navigasi dengan benar. Berikut adalah beberapa menu utama yang ada dalam *game* ini:

a. Title Screen

Tampilan utama yang muncul ketika membuka game untuk pertama kali. Pada tampilan ini pemain diarahkan untuk menyentuh layar untuk memulai game.

b. Main Menu Screen

Tampilan menu utama yang menyediakan berbagai pilihan yang terdiri dari *New game, Continue, Settings,* dan *Gallery*. Pemain dapat memilih opsi yang ingin di mainkan.

c. Cerita

Pemain yang memilih New Game, maka akan memasuki prologue cerita. Setelah menyelesaikan prologue, pemain akan akan memasuki tampilan Chapter untuk memulai cerita yang sebenarnya.

d. Misi

Pemain dapat memainkan mini *game* tentang karakter utama yang sedang berolahraga untuk mengurangi kadar gula darah nya. Mini game ini dapat dimainkan dengan cara memilih olah raga apa yang akan dilakukan karakter utama yang kemudian dapat menghabiskan sugar meter.

e. Daily

Daftar kegiatan yang dapat dilakukan pemain melalui mini game untuk mendapatkan hadiah yang di-*reset* setiap hari nya.

f. Pengaturan

Tampilan menu yang berisi fitur untuk mengatur dan menyesuaikan berbagai aspek dalam *game*. Fitur ini terdiri dari *general*, *sound*, dan *display*.

g. Gallery

Tampilan menu yang berisi berbagai konten ilustratif dalam *game*. Menu ini dapat menampilkan *CG, Characters*, dan *items* yang akan terbuka seiring dengan pemain mengikuti ceritanya.

h. Toko

Tampilan menu yang menyediakan item dalam *game* yang bisa dibeli oleh pemain. *Item* yang tersedia dalam menu ini adalah energi dan tiket. Jika pemain membutuhkan kristal secara instan, pemain dapat membeli kristal yang dapat dibeli menggunakan uang yang asli

i. *Gacha*

Tampilan menu yang menampilkan *banner* karakter yang sedang berlangsung, jumlah kristal yang dibutuhkan untuk *gacha* dan pemain dapat memilih untuk melakukan *pull* sebanyak 1kali atau langsung 10 kali.

j. Karakter

Tampilan menu yang menampilkan karakter yang telah didapatkan dari *gacha*. Karakter yang ada kemudian dapat dinaikkan levelnya.

k. Profil

Tampilan menu yang menunjukkan profil pemain di dalam *game*.

l. Item

Tampilan yang menunjukkan jumlah item yang dimiliki pemain saat ini. Item yang ditunjukkan yaitu uang dalam *game*, energi saat itu, dan kristal.

m. *Event*

Tampilan menu yang menampilkan *event* yang sedang berlangsung dalam *game*. Dalam *game* ini *event* yang berlangsung adalah *login event.*

n. *Mail*

Tampilan menu yang menampilkan informasi yang dikirim oleh pengembang dan dapat menerima item seperti kristal.

4.6.7 Fitur Pemain

Fitur dalam game ini dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang menghibur serta dapat mengedukasi dan melatih tentang kontrol konsumsi manis. Berikut adalah beberapa fitur utama yang ada dalam permainan ini

a. *Sugar Meter*

   Pemain diarahkan untuk menghabiskan *sugar meter* pada mini game yang dapat dimainkan memalui misi.

b. *Choice Based Story*

   Pemain diberikan pilihan baik interaksi dan tindakan yang dapat mempengaruhi jalan cerita. Fitur ini memberikan kesempatan bagi pemain untuk dapat berpikir sebelum memilih tindakan yang mempengaruhi cerita.

c. *Mini game*

   Mini game tentang karakter utama yang sedang berolahraga untuk mengurangi kadar gula darah nya. Mini game ini dapat dimainkan dengan cara memilih olah raga apa yang akan dilakukan karakter utama yang kemudian dapat menghabiskan sugar meter.

d. *Daily*

   Daftar kegiatan yang dapat dilakukan pemain melalui mini game untuk mendapatkan hadiah yang di-reset setiap hari nya.

e. *Collections*

   Pemain dapat menelusuri berbagai konten ilustratif yang ada pada *game*. Fitur ini menampilkan berbagai ilustrasi karakter, CG, dan gambar item yang ada pada *game*.

f. *Store*

   Pemain dapat membeli item yang disediakan di dalam game melalui fitur ini.

g. *Gacha*

   Tampilan menu yang menampilkan banner karakter yang sedang berlangsung, jumlah kristal yang dibutuhkan untuk gacha dan pemain

dapat memilih untuk melakukan pull sebanyak 1kali atau langsung 10 kali.

4.7 Kriteria Desain

4.7.1 Usability

Perancangan game visual novel membutuhkan sebuah usability untuk memberikan pengalaman yang konsisten dan nyaman. Berikut adalah usability untukperancangan game berupa tabel :

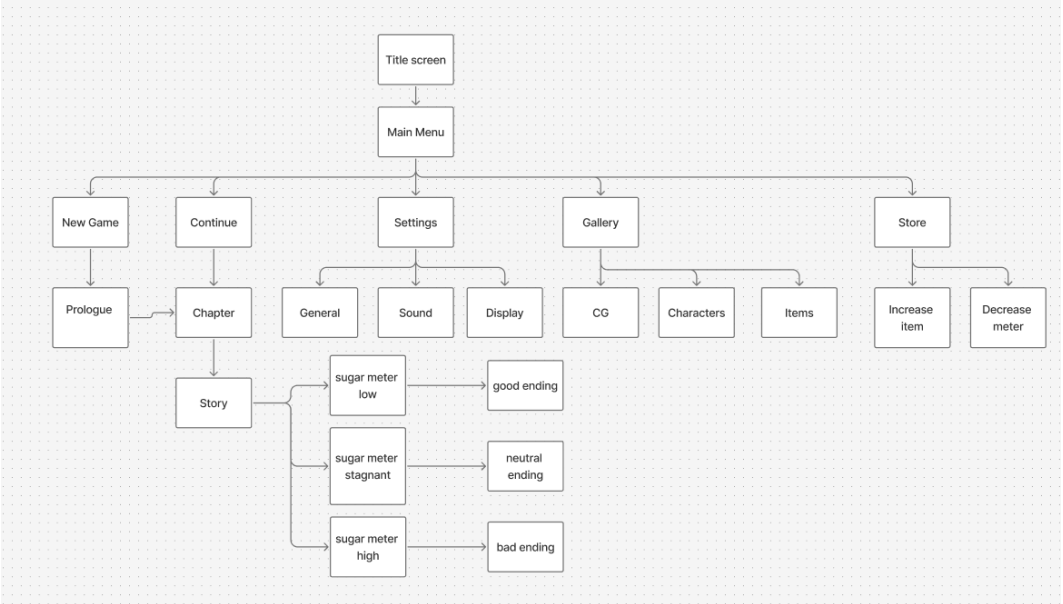
Tabel 4.2 *usability* perancangan

Keterbacaan	• Penggunaan typeface yag mudah dibaca • Teks putih di background gelap • Menggunakan ukuran teks yang tidak terlalu kecil untuk mobile
Aestetik	• Perancangan desain UI yang simpel dan mudah untuk dioperasikan. • Visual art menggunakan gaya ilustrasi anime yang menarik bagi remaja.
Navigasi	• Menggunakan tombol navigasi yang mudah untuk dipahami. • Terdapat auto-save per bab sehingga tidak perlu khawatik akan kehilangan progres. • Terdapat skip dialog untuk mempercepat jalan cerita.
Interaksi Edukatif	• Mekanisme sugar meter agar pemain terlatih untuk mengontrol gula darah • Fitur gallery dengan informasi seputar kesehatan

4.7.2 Model Navigasi

Perancangan visual novel Oversweet membutuhkan sebuah alur navigasi agar pemain dapat menjelajahi konten dan fitur yang diberikan. Model navigasi akan memberikan visual yang jelas pada isi konten serta menu permainan

disediakan kepada pemain. Berikut adalah gambaran bentuk navigasi yang digunakan perancangan ini:



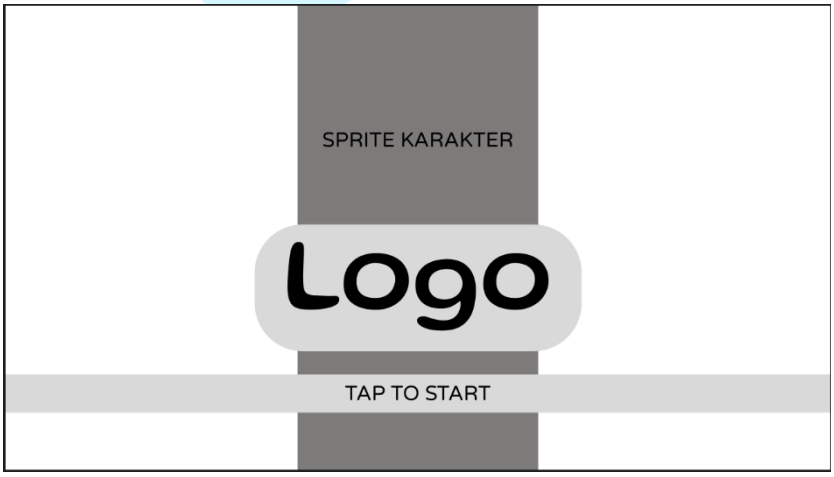
Gambar 4.2 Model navigasi visual novel

4.7.3 Layout and Wireframing

Game ini memerlukan tata letak yang baik secara visual maupun fungsional. Visual UI/UX dibuat menggunakan *wireframe* sebagai gambaran awalan dalam visual novel. Berikut adalah *layout* yang dibuat melalui wireframe terdiri dari:

a. Title Screen

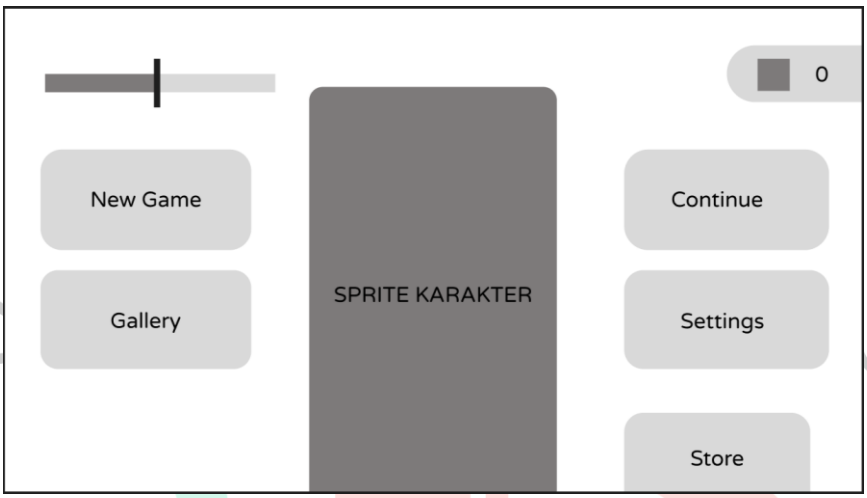
Gambaran awal *title screen* menyediakan logo *game* serta tombol yang bisa di interaksi untuk memulai *game*.



Gambar 4.3 *Wireframe* Title Screen

b. *Main Menu*

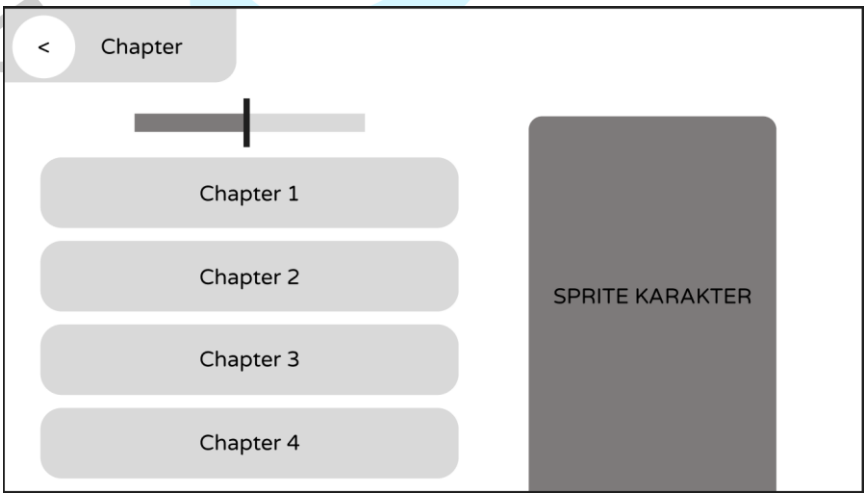
Gambaran menu utama yang menampilkan *sprite* karakter spesial serta berbagai pilihan yang terdiri dari *New game, Continue, Settings,* dan *Gallery*. Selain itu, menu ini juga menampilkan tingkat *sugar meter* dan jumlah *currency* atau jumlah item yang dibutuhkan untuk membeli sesuatu di *Store*.



Gambar 4.4 *Wireframe* Main menu

c. *Chapter*

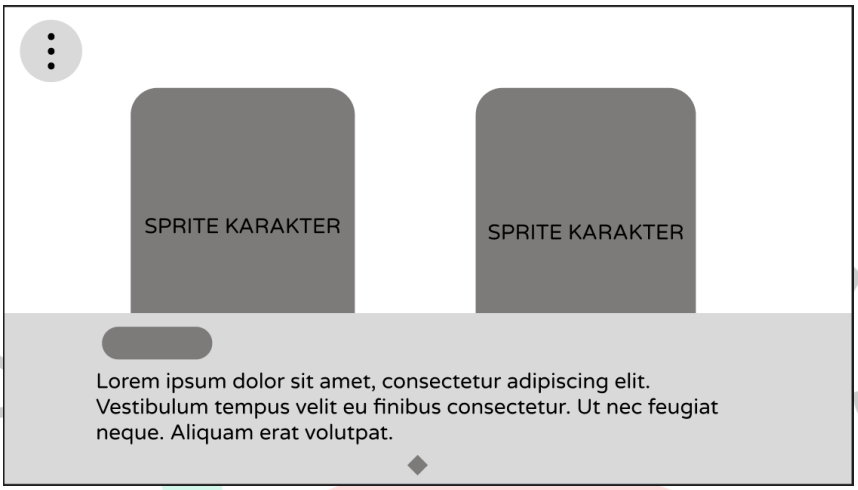
Gambaran awal *chapter* yang berisi kumpulan kotak dengan chapter berapa dan judul *chapter* tersebut. Pada tampilan ini juga terdapat sprite karakter spesial beserta tampilan *sugar meter* untuk memantau keadaan gula darah karakter utama.



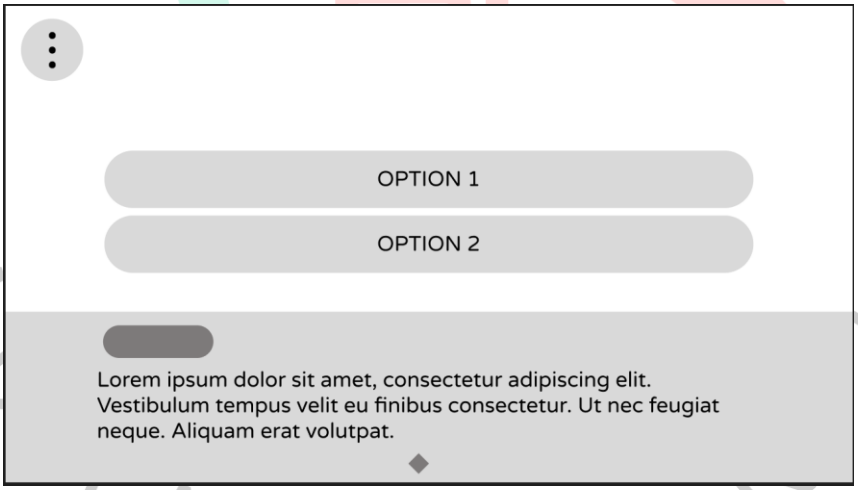
Gambar 4.5 *Wireframe* Chapter

d. *In-game dialog*

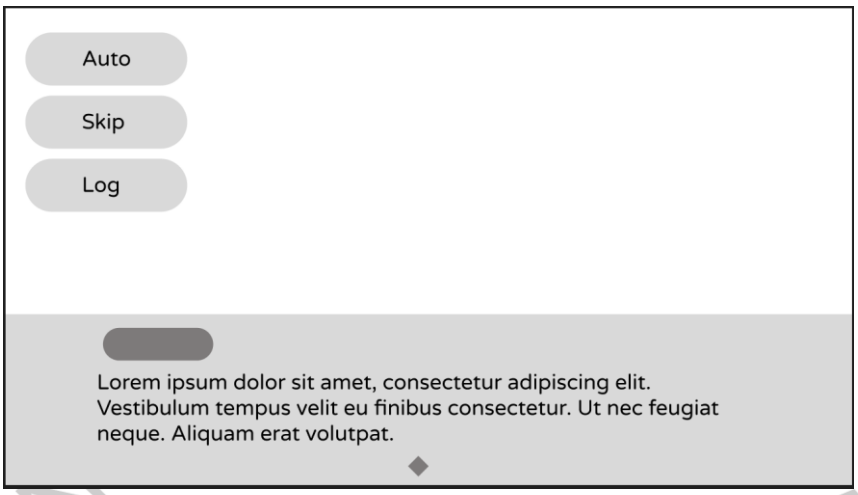
Gambaran awal tampilan pada *in-game* dialog yang berisi *sprite* karakter, *text box*, beserta tombol menu yang memuat fitur seperti *auto* dan *skip* serta *log* untuk melihat percakapan sebelumnya.



Gambar 4.6 Wireframe Dialog



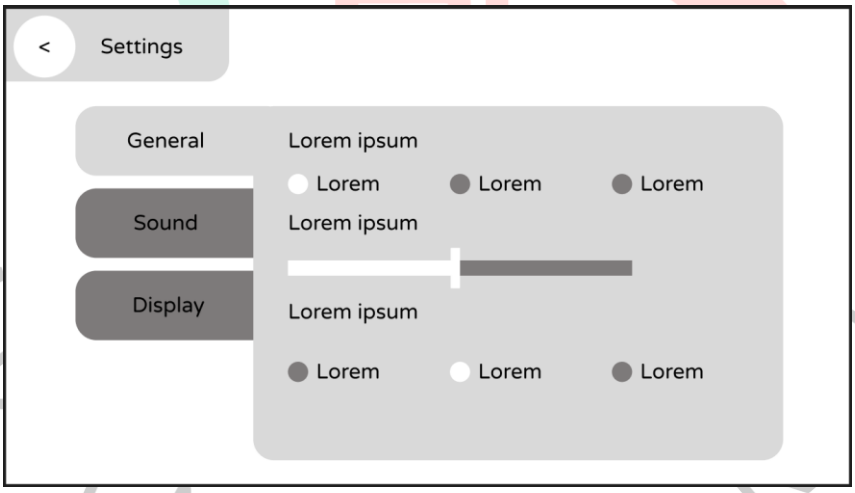
Gambar 4.7 Wireframe pilihan dialog



Gambar 4.8 Wireframe menu dialog

e. Pengaturan

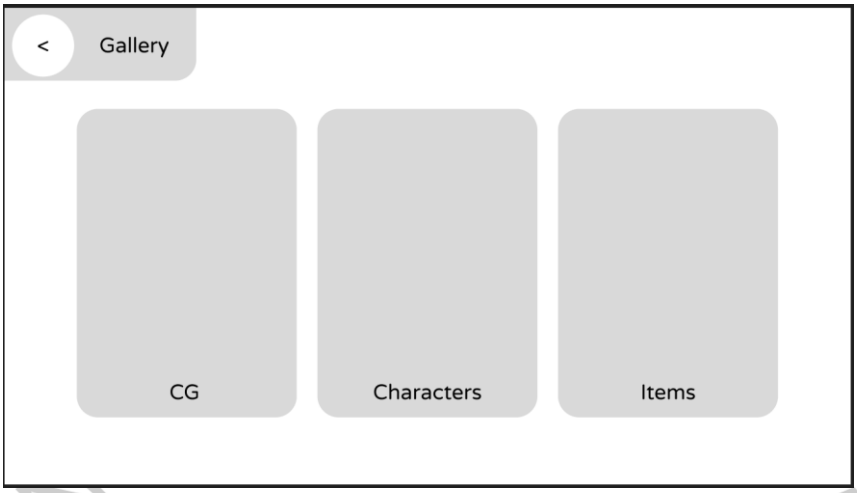
Gambaran tampilan awal *Setting* pada *game*. Menu ini menampilkan *general*, *sound*, dan *display* yang dapat diubah sesuai kebutuhan dan preferensi pemain.



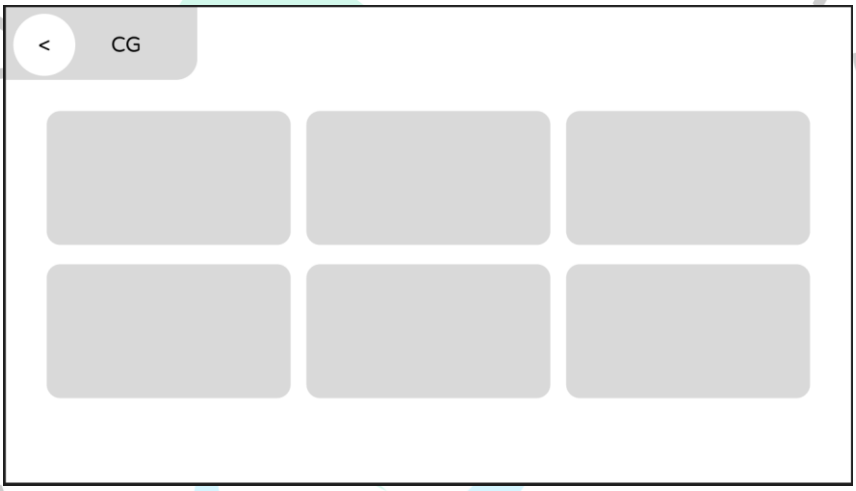
Gambar 4.9 Wireframe Setting

f. Gallery

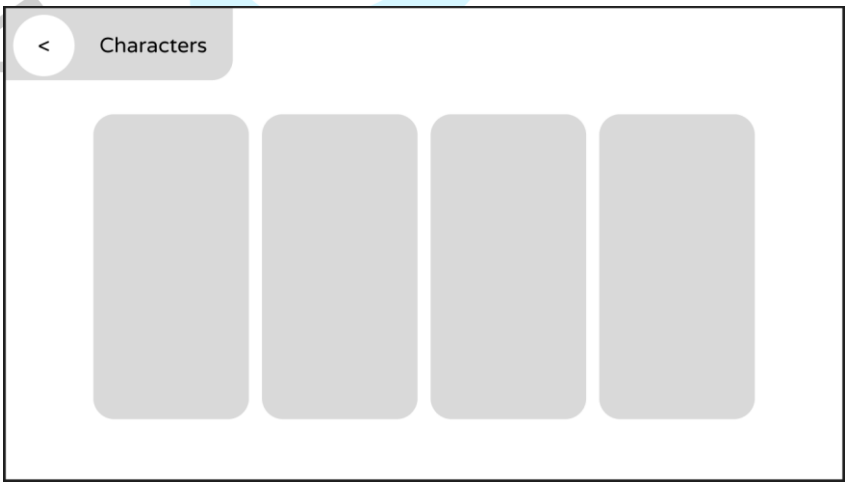
Gambaran awal tampilan yang menyediakan berbagai informasi dan ilustrasi terkait permainan. Menu ini dapat menampilkan CG, Characters, dan Items yang dapat dibuka masing-masing.



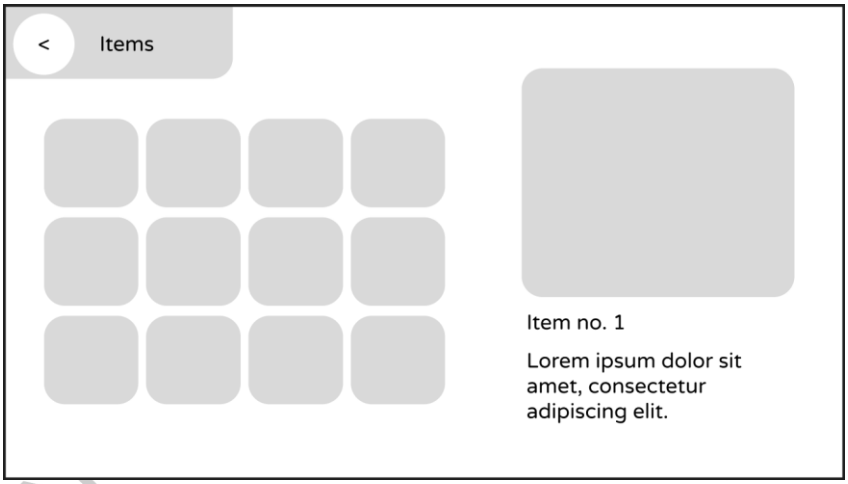
Gambar 4.10 Wireframe Gallery



Gambar 4.11 Wireframe CG gallery



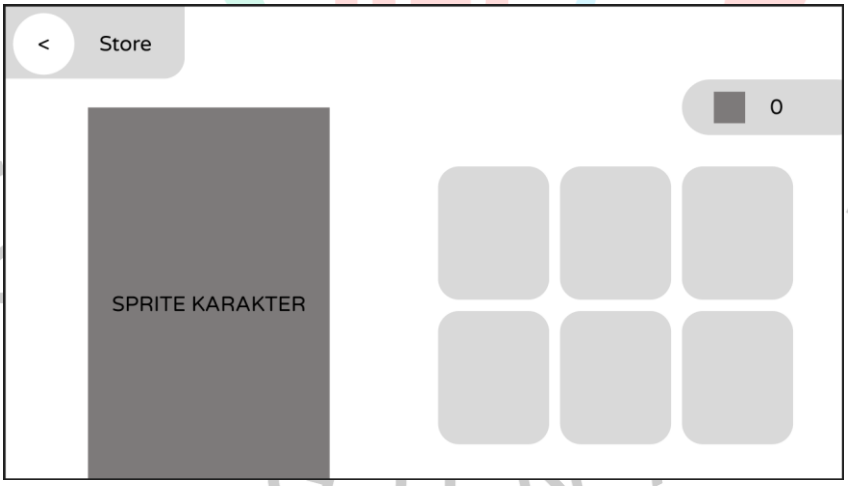
Gambar 4.12 Wireframe Character gallery



Gambar 4.13 Wireframe Item gallery

g. Toko

Gambaran awal tampilan yang menyediakan berbagai item dalam *game* yang bisa dibeli oleh pemain. *Item* yang tesedia dalam menu ini adalah *item* untuk menurunkan *sugar meter* dan juga menaikkan *sugar meter.* Menu ini juga menampilkan *sprite* karakter dapat diinteraksi dan juga ada tampilan untuk menunjukkan jumlah *currency item* yang pemain punya saat ini.



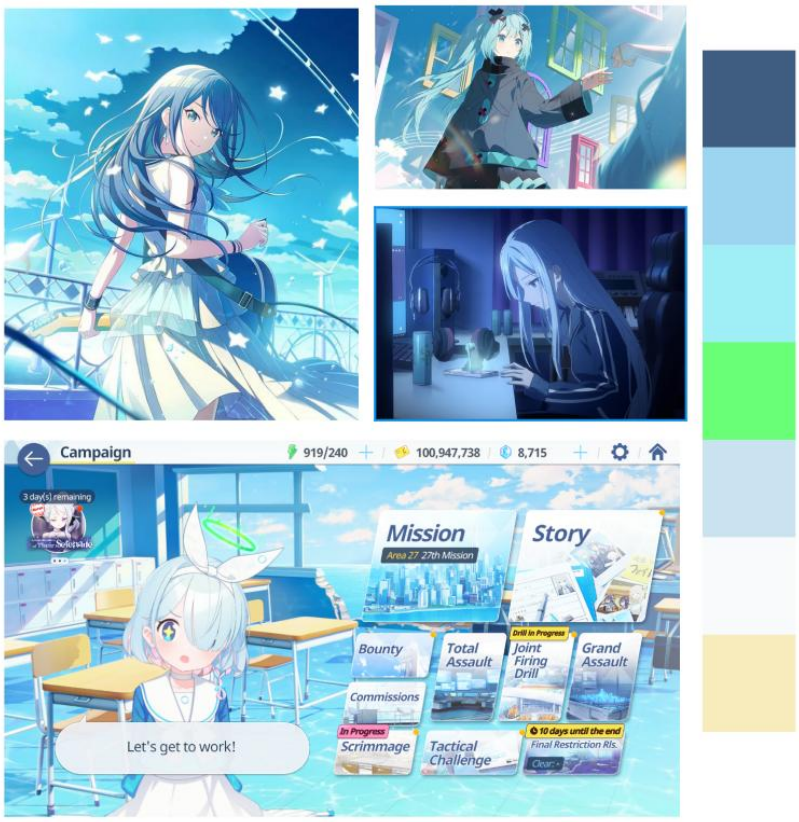
Gambar 4.14 Wireframe Store

4.8 Konsep Visual

4.8.1 Warna

Konsep visual warna pada *game* ini di rancang dengan menggunakan *tone* warna. Pemilihan *tone* warna akan berpengaruh pada suasana dan emosi yang

terdapat dalam *game*. Warna *cold* seperti biru, ungu, dan hijau dipilih sebagai *tone* utama untuk memberikan kesan sejuk dan menenangkan namun tetap memberikan kesan passion.

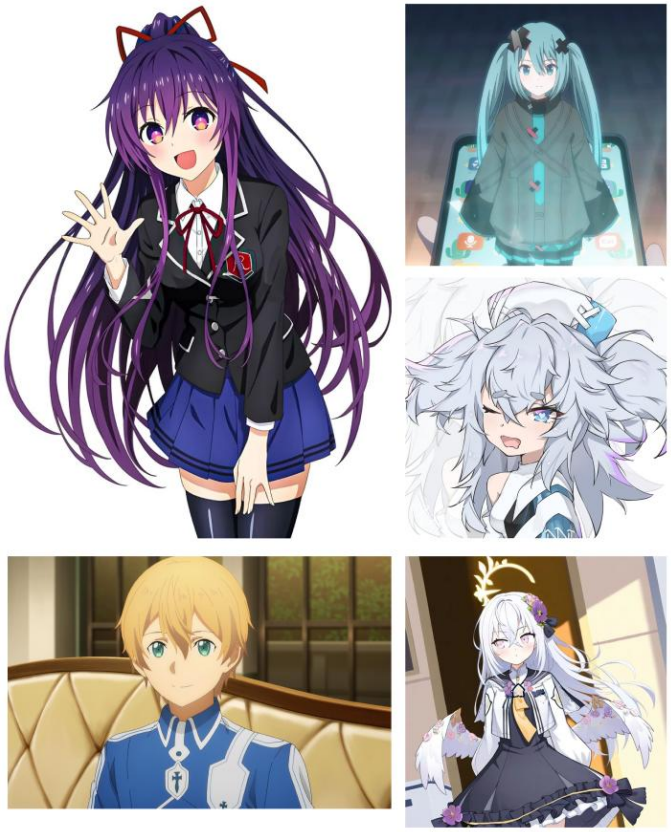


Gambar 4.15 Moodboard tone warna

Sumber : pinterest, blue archive

4.8.2 Gaya

Menggunakan gaya ilustrasi karakter Jepang dalam *game* dapat dengan efektif dalam menarik perhatian remaja dan dewasa muda karena popularitas global dari budaya pop Jepang, Korea, dan Cina seperti anime, manga, dan *gacha game* yang terus meningkat. Gaya ilustrasi anime juga dipilih untuk mengikuti asal dari visual novel itu sendiri yaitu Jepang yang mayoritas menggunakan gaya ilustrasi anime.



Gambar 4.16 Moodboard Karakter
Sumber : pinterest, various artists

4.8.3 Tipografi

Tipografi merupakan teknik merancang, mengatur, dan memadukan huruf untuk menciptakan kesan visual yang efektif. Konsep ini menggunakan tipografi dengan karakteristik desain modern, minimalis, dan memiliki keunikannya sendiri. Berikut adalah *typeface* yang digunakan dalam perancangan ini :

a. Gluten

Gluten merupakan sebuah *font display sans-serif* yang dirancang dengan karakteristik tebal, modern, dan sedikit *playful*. Dikembangkan oleh *Tyler Finck* dan dirilis melalui Google Fonts. Typeface ini digunakan untuk pembuatan logo dan beberapa aset dalam game.

Gambar 4.17 *Font* Gluten

b. Varela Round

Varela Round adalah font *sans-serif* dengan ujung melengkung (*rounded edges*) yang memberikan kesan ramah, modern, dan mudah dibaca. Dirancang oleh *Joe Prince* dan tersedia secara gratis di Google Fonts. *Typeface* ini digunakan sebagai *body text* dalam game.

Gambar 4.18 *Font* Varela round

4.9 Concept Stage

4.9.1 Gameplay

Perancangan ini menggunakan genre *game* visual novel. *Gameplay* dari visual novel cukup simpel, yaitu hanya dengan mengikuti cerita. Selama pemain mengikuti cerita, pemain akan diberikan pilihan baik itu pilihan dialog dan juga pilihan aksi. Selain cerita, pemain juga bisa memainkan *mini game* tentang karakter utama yang sedang berolahraga untuk mengurangi kadar gula darah nya. Mini game ini dapat dimainkan dengan cara memilih olah raga apa yang akan dilakukan karakter utama yang kemudian dapat menghabiskan sugar meter.

4.9.2 Skenario Game

Skenario dari visual novel ini adalah pemain berperan sebagai karakter utama dan mengikuti cerita dari *point of view* karakter utama. Karakter utama tidak ditampilkan secara langsung dalam visual novel melainkan melalui CG. Pemain dapat berinteraksi dengan karakter yang ada melalui cerita. Terdapat karakter

spesial yang dapat diinteraksi oleh pemain dan karakter tersebut muncul dalam menu utama dan toko.

4.9.3 Cerita

Cerita disusun dalam bentuk *chapter* untuk pemain dapat mengetahui batasan cerita dengan karakter serta alur yang sedang terjadi. Cerita ini disusun melalui *prologue* untuk pengenalan karakter hingga akhir cerita yang akan menentukan *ending*. Cerita dimulai di tahun 2075, di mana dua ilmuwan menciptakan kecerdasan buatan bernama Karina untuk menyelamatkan seorang remaja bernama Genta dari ancaman kesehatan akibat gaya hidup tidak sehat, khususnya konsumsi gula berlebih. Karina dikirim ke masa lalu dalam bentuk data digital dan muncul di tahun 2025 dalam kehidupan Genta, seorang siswa SMA yang gemar mengonsumsi minuman manis. Meski awalnya enggan, Genta perlahan mulai menerima misi Karina setelah melihat kondisi dirinya di masa depan yang mengerikan.

Sepanjang cerita, Genta menghadapi berbagai godaan untuk kembali ke kebiasaan lamanya, tetapi Karina terus membimbingnya melalui cara unik dan penuh humor. Hubungan Genta dengan teman-temannya, termasuk Kevin dan Cynthia, turut membentuk dinamika cerita yang menyentuh dan ringan. Cerita memuncak ketika Genta menemukan pesan rahasia dari masa depan yang meragukan keberhasilan misi ini, membuatnya harus memilih antara tetap percaya pada Karina atau menyerah. Pilihan pemain akan menentukan akhir cerita: apakah Genta berhasil menjalani hidup sehat dan mengubah masa depannya, atau justru menghadapi konsekuensi fatal karena keputusannya.

4.9.4 Desain Karakter

4.9.4.1 Studi Karakter

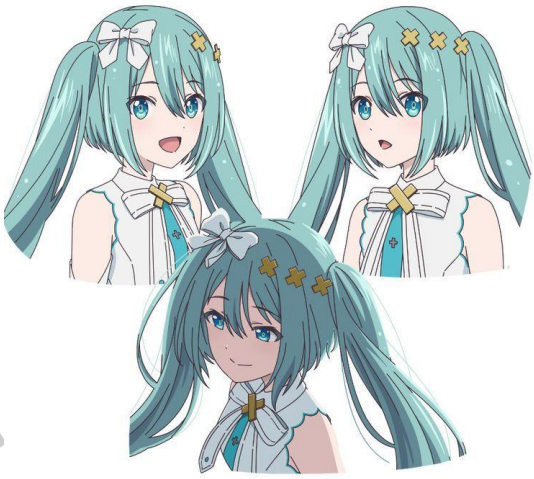
Perancangan ini menggunakan 4 karakter yang terlibat dalam cerita yaitu Genta, Karina, Cynthia, dan Kevin. Karakter Genta, Kevin, dan Cynthia digambarkan sebagai anak SMA yang menggunakan seragam sekolah sebagai kostumnya. Desain seragam sekolah karakter terinspirasi dengan seragam SMA di

Jepang yang menggunakan jas namun dengan warna yang mengikuti warna seragam SMA di Indonesia. Karakter Karina menggunakan desain yang terinspirasi dari karakter Hatsune Miku dari film animasi *"Colorful Stage! The Movie: A Miku Who Can't Sing"*.

Gambar 4.19 Studi karakter

4.9.4.2 Studi Gaya

Pada proses pembuatan desain karakter membutuhkan studi gaya yang digunakan dalam game. Anime merupakan istilah yang merujuk pada animasi asal Jepang yang mengacu pada berbagai jenis media seperti animasi, baik dalam bentuk film, serial televisi, ataupun video pendek (Napier, 2001). Gaya grafis berbasis anime punya pengaruh yang cukup besar pada industri video game di Jepang dan sangat diminati (Cavallaro, 2009). Oleh karena itu, Desain gaya ilustrasi jepang yang identik dengan anime menjadi gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan game ini.



Gambar 4.20 Gaya visual anime

Sumber : Pinterest

4.9.4.3 Studi Ekspresi

Pembuatan desain karakter yang digunakan pada perancangan game ini membutuhkan studi tentang ekspresi. Penggunaan ekspresi dapat memberikan gambaran perasaan karakter tunjukan melalui dialog pada permainan. Ekspresi memainkan peran penting dalam menggerakkan alur cerita dan membentuk hubungan antar karakter (Puglisi & Angela, 2019). Studi tentang ekspresi diperlukan agar pemain dapat merasa terhubung dengan karakter.

Gambar 4.21 Variasi ekspresi karakter

Sumber : Blue Archive

4.9.4.4 Sketsa

Studi karakter dan referensi yang telah dikumpulkan digunakan untuk membuat sketsa desain karakter. Pembuatan sketsa bertujuan untuk memberikan panduan dan ruang untuk eksplorasi dalam menentukan gaya yang sesuai dengan konsep game. Sketsa ini juga berfungsi sebagai gambaran awal yang nantinya akan dikembangkan menjadi bentuk akhir karya.

Gambar 4.22 Sketsa karakter

4.9.4.5 Finalisasi

Karakter dalam visual novel ini mengambil latar di kehidupan remaja yang mana adalah anak SMA. Desain para karakter terinspirasi dengan seragam SMA di Jepang namun dengan warna yang mengikuti warna seragam SMA di Indonesia. Selain karakter anak SMA terdapat juga karakter spesial yaitu si kecerdasan buatan yang bertema futuristik. Berikut adalah desain karakter tersebut :

a. Genta

Genta adalah karakter utama dalam sudut pandang pemain. Dalam cerita ini, Genta adalah seorang anak SMA yang salah satu murid terpintar di sekolahnya. Namun, ia gemar sekali untuk mengonsumsi manis baik makanan manis karena ia percaya bahwa manisan tersebutlah yang membuatnya pintar. Dia memiliki sifat yang sembrono, baik hati dan sedikit arogan. Di masa depan ia terkena diabetes dan dirawat intensif.

Gambar 4.23 Desain karakter Genta

b. Karina

Sebuah kecerdasan buatan yang dikirim Genta masa depan untuk membantu dirinya dimasa lalu. Karina adalah asisten pribadi Genta yang telah membantu Genta dalam pekerjaannya di masa depan. Dia memiliki sifat agak tengil namun sangat peduli kepada tuannya.

Gambar 4.24 Desain karakter Karina

c. Cynthia

Cynthia adalah karakter pendukung yang berkebalikan dengan karakter utama dimana dia tidak suka manis, sangat menjaga pola makannya, dan senang berolah raga. Dia memiliki sifat yang tegas, teratur, dan terlihat acuh tak acuh walaupun sebenarnya dia peduli.

Gambar 4.25 Desain karakter Cynthia

d. Kevin

Kevin adalah karakter pendukung yang menjadi sahabat karakter utama. Dialah yang selalu mengajak Genta untuk jajan manis dengan imbalan bantuan contekkan untuk tugas dan ujiannya. Dia memiliki sifat yang kalem, aktif , dan humoris.

Gambar 4.26 Desain karakter Kevin

4.9.5 Environment

Lingkungan dalam visual novel ini menggunakan lingkungan yang dekat dengan kehidupan remaja seperti sekolah, kelas, dan kamar tidur. Latar tempat divisualisasikan melalui background ketika karakter melakukan percakapan. Berikut adalah beberapa background yang digunakan dalam game:

a. Kamar tidur

Tempat yang menjadi kamar tidur karakter utama. Di sinilah tempat Genta bertemu Karina untuk pertama kali nya melalui *smartphone* milik Genta.

Gambar 4.27 *Background* kamar tidur

b. Kantin sekolah

Latar ini akan menjadi *background* ketika terjadi percakapan di kantin sekolah.

Gambar 4.28 *Background* kantin sekolah

c. Lorong kelas

Latar ini akan menjadi *background* ketika terjadi percakapan di lorong kelas.

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Gambar 4.29 *Background* lorong kelas

4.9.6 Level Game

Sistem level pemain dibangun melalui perolehan poin pengalaman (EXP)**.** Pemain dapat meningkatkan level mereka dengan mengumpulkan EXP yang diperoleh melalui berbagai aktivitas seperti menyelesaikan misi dan *daily*. Setiap aktivitas yang berhasil diselesaikan akan memberikan EXP sesuai tingkat kesulitannya. Selain itu, saat pemain berhasil menaikkan level, mereka akan memperoleh hadiah berupa kristal, yang dapat digunakan untuk fitur lain seperti gacha atau pembelian item dalam *game*. Sistem ini dirancang agar pemain terdorong untuk aktif bermain setiap hari dan terus berkembang.

Secara konseptual, sistem level dalam *game* ini juga mencerminkan perjalanan pemahaman pemain terhadap pesan edukatif dalam *game*. Pada level awal, pemain baru mulai mengenal mekanisme dasar permainan dan memahami bagaimana cara bermain. Seiring berjalannya waktu dan naiknya level, pemain mulai terbiasa dan lebih memahami ritme serta fitur yang tersedia dalam *game*. Hingga akhirnya, ketika mencapai level maksimal, pemain tidak hanya mahir memainkan *game*, tetapi juga memahami tujuan utama game ini, yaitu membangun kebiasaan hidup sehat dan mengurangi konsumsi gula secara berlebih.

4.9.7 Desain Audio

Desain audio berperan penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang imersif. Interaksi melalui cerita juga membutuhkan audio untuk memberikan

ekspresi serta suasana. Kumpulan audio akan memberikan kesan penting kepada permainan. Audio dalam *game* menggunakan kumpulan aset gratis untuk mendukung tampilan dan pengalaman interaksi. Audio yang digunakan dalam perancangan berasal dari sebuah video *youtube* dengan judul *Restart* yang diunggah oleh zozo Funframe - 音樂台. Musik ini menyajikan melodi elektronik yang lembut, santai, dan penuh nuansa harapan. *Tone*-nya hangat dan tenang dengan alunan synth yang kalem, menciptakan atmosfer yang cocok.

4.10 User Interface

Perancangan game Oversweet membutuhkan sebuah desain *User Interface* yang menarik disertai dengan *User Experience* yang nyaman untuk digunakan agar pemain dapat bermain dengan nyaman.

4.10.1 Title Screen

Halaman awal saat memulai *game* Oversweet dengan visual yang simpel dengan karakter Karina yang dilengkapi dengan logo dari *game* Oversweet. Selain itu, Menu ini juga memiliki tombol pengaturan untuk pemain dapat m memasuki Menu utama atau membuka peraturan permainan.

Gambar 4.30 *Title Screen* Oversweet

4.10.2 Loading Screen

Halaman yang muncul ketika game sedang proses memuat data game. Halaman ini memiliki desain tampilan yang simpel dengan aset grafis disertai dengan teks *Now Loading.* Halaman ini juga diserta dengan informasi singkat yang dapat menambah wawasan pemain seputar gula dan kesehatan.

Gambar 4.31 *Loading Screen* Oversweet

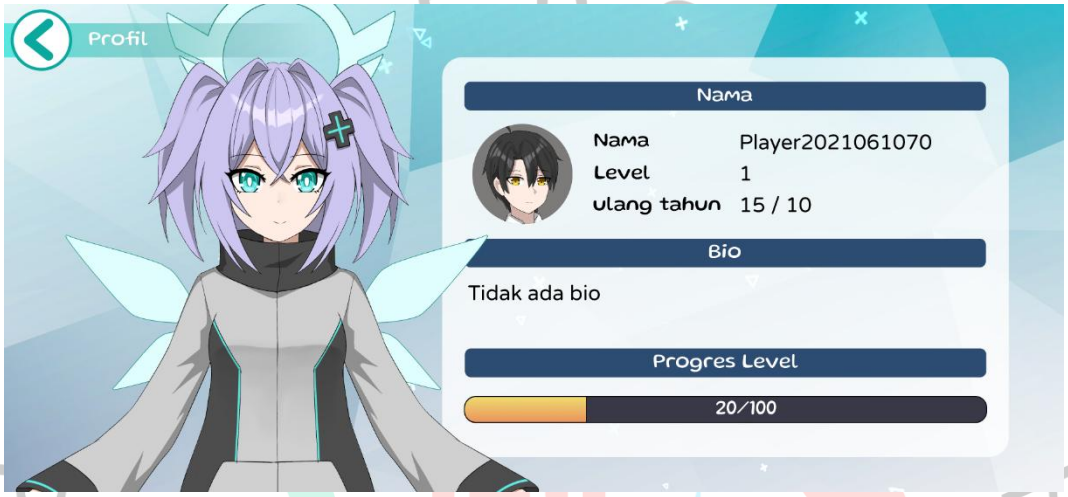
4.10.3 Main Menu

Halaman utama *game* yang memuat berbagai fitur yang disediakan. Pemain dapat memilih konten apa saja yang ingin dilihat atau dimainkan.

Gambar 4.32 *Main Menu* Oversweet

4.10.4 Profil

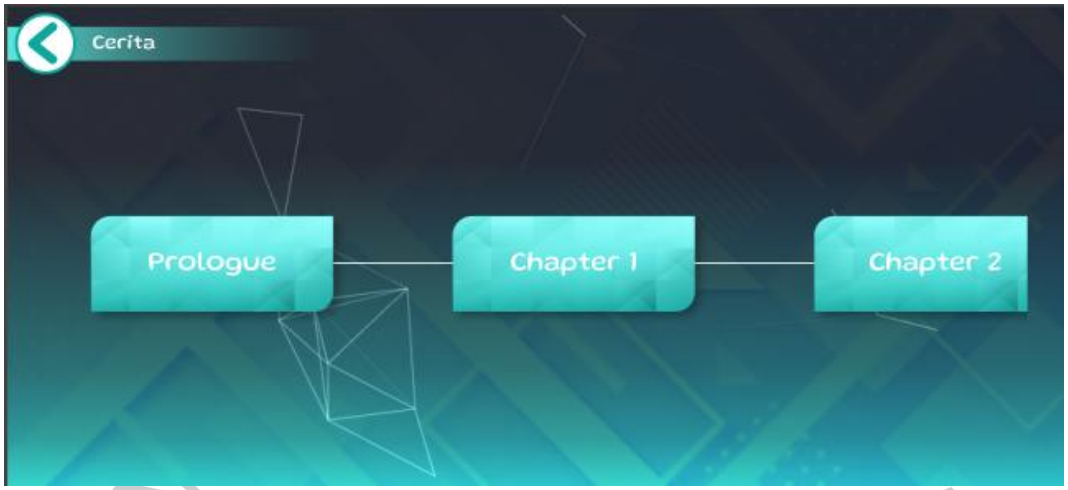
Halaman yang menampilkan informasi tentang pemain pada game Oversweet. Menu ini didukung dengan visual karakter dan gambar profil sebagai identitas pemain. Informasi yang ditampilkan antara lain nama pemain, level, dan ulang tahun.



Gambar 4.33 Profil Pemain

4.10.5 Cerita

Halaman yang menampilkan pemilihan chapter cerita yang menjadi konten utama dari game ini. Cerita dalam game ini original dengan fitur pilihan yang dapat dipilih oleh pemain. Pilihan pemain pada cerita dapat mempengaruhi akhir dari cerita.



Gambar 4.34 Konten Cerita

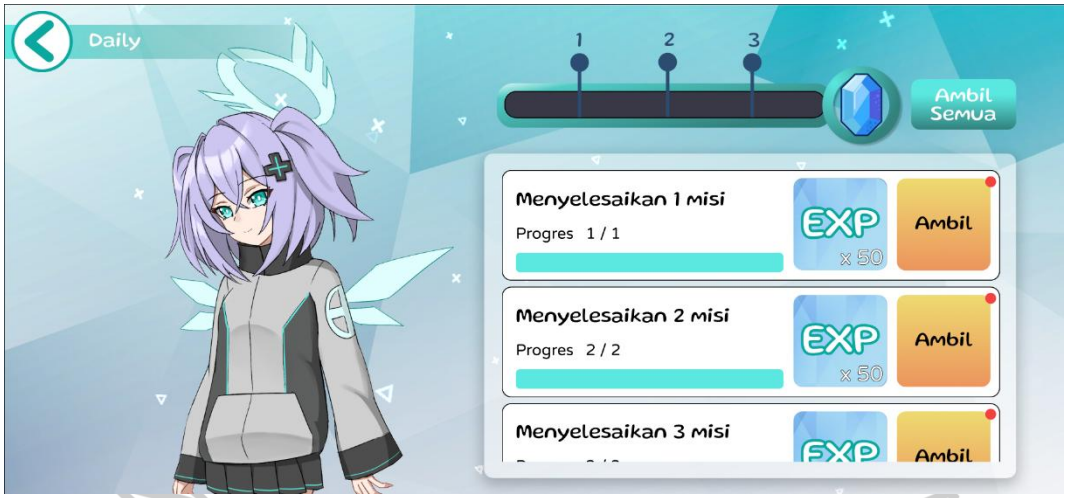
4.10.6 Misi

Tampilan mini game tentang karakter utama yang sedang berolahraga untuk mengurangi kadar gula darah nya. Mini game ini dapat dimainkan dengan cara memilih olah raga apa yang akan dilakukan karakter utama yang kemudian dapat menghabiskan sugar meter.

Gambar 4.35 Menu misi

4.10.7 Daily

Tampilan daftar kegiatan yang dapat dilakukan pemain melalui mini game untuk mendapatkan hadiah yang di-reset setiap hari nya.



Gambar 4.36 Menu *Daily*

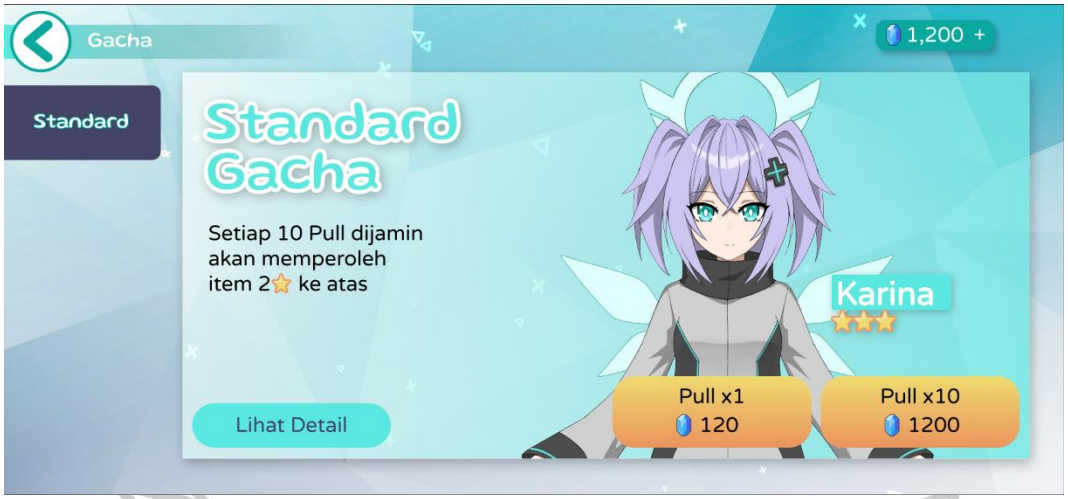
4.10.8 Karakter

Tampilan menu yang menampilkan karakter yang telah didapatkan dari *gacha*. Karakter yang ada kemudian dapat dinaikkan levelnya.

Gambar 4.37 Menu karakter

4.10.9 Gacha

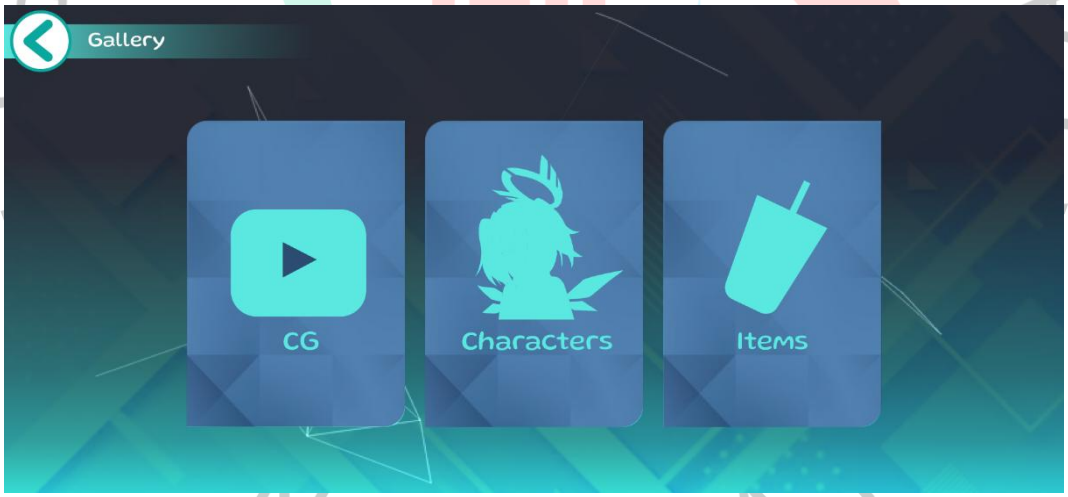
Tampilan menu yang menampilkan banner karakter yang sedang berlangsung, jumlah kristal yang dibutuhkan untuk gacha dan pemain dapat memilih untuk melakukan pull sebanyak 1kali atau langsung 10 kali.



Gambar 4.38 Menu *Gacha*

4.10.10 Gallery

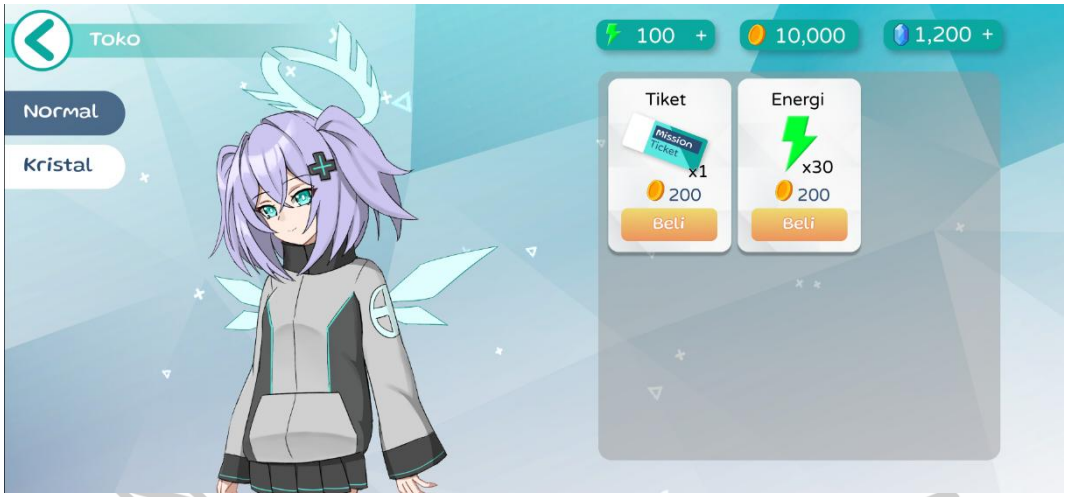
Tampilan yang menyediakan berbagai informasi dan ilustrasi terkait permainan. Menu ini dapat menampilkan CG, Characters, dan Items yang dapat dibuka masing-masing.



Gambar 4.39 Menu *Gallery*

4.10.11 Toko

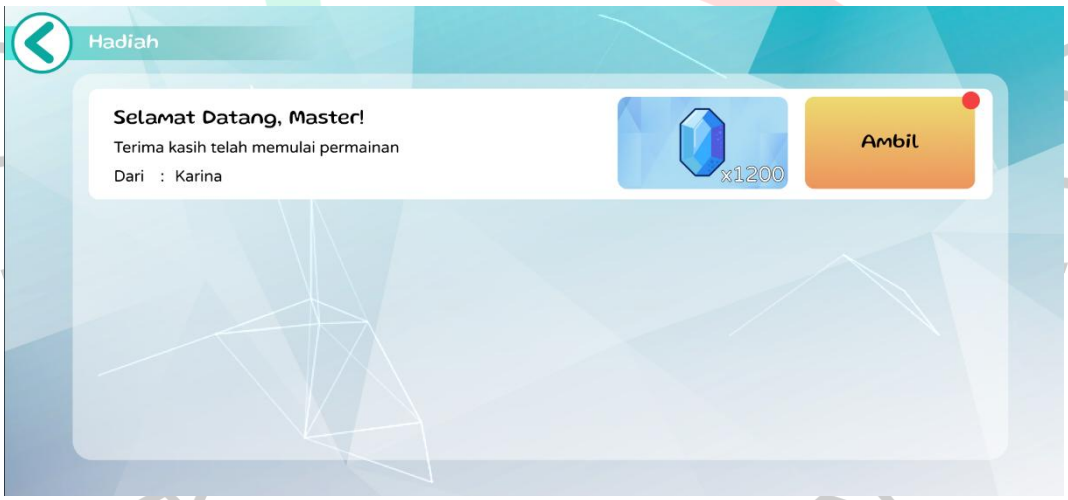
Tampilan yang menyediakan berbagai *item* dalam *game* yang bisa dibeli oleh pemain. Menu ini juga menampilkan *sprite* karakter dapat diinteraksi dan juga ada tampilan untuk menunjukkan jumlah *currency item* yang pemain punya saat ini.



Gambar 4.40 Menu toko

4.10.12 Mail

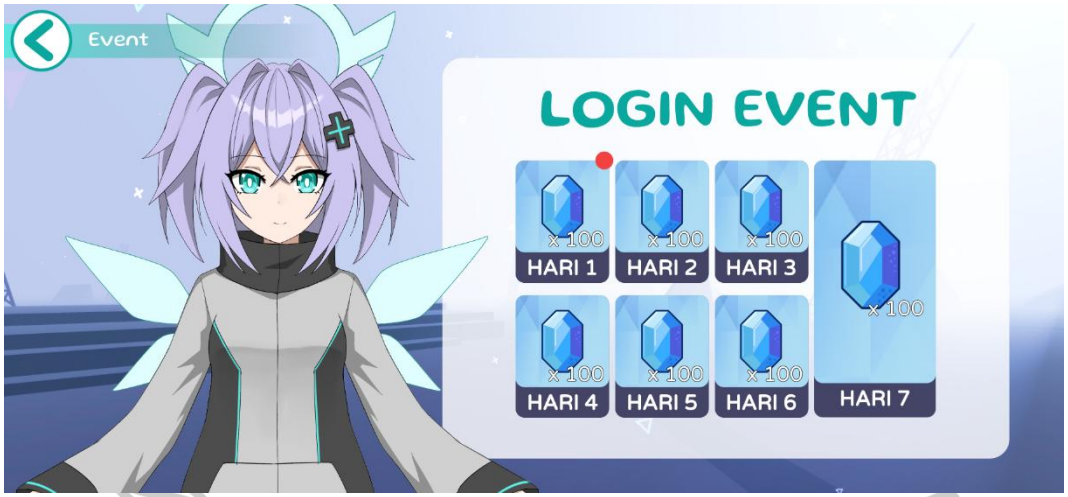
Tampilan menu yang menampilkan informasi yang dikirim oleh pengembang dan dapat menerima item seperti kristal.



Gambar 4.41 Menu *Mail*

4.10.13 Event

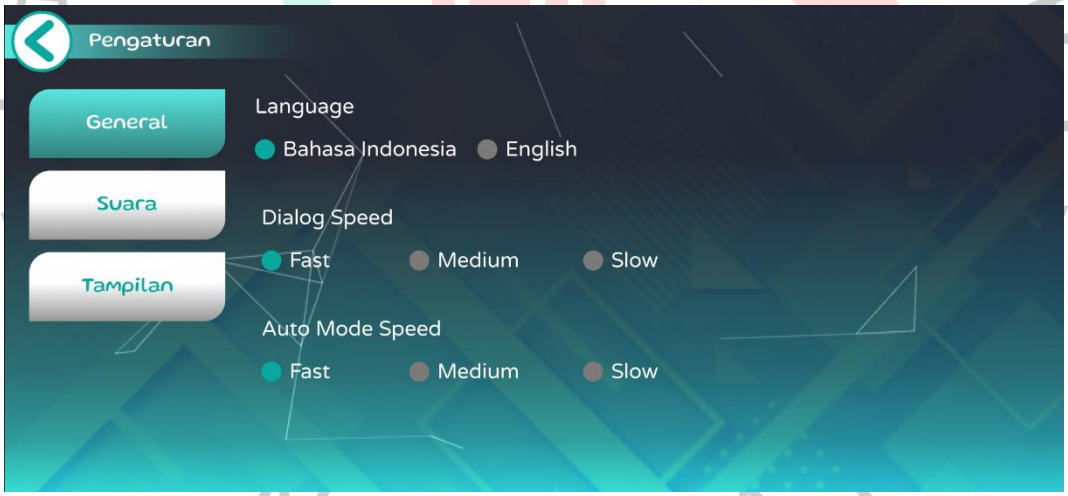
Tampilan menu yang menampilkan informasi yang dikirim oleh pengembang dan dapat menerima item seperti kristal.



Gambar 4.42 Menu *Event*

4.10.14 Pengaturan

Halaman yang menampilkan pengaturan pada game. Menu ini menampilkan general, sound, dan display yang dapat diubah sesuai kebutuhan dan preferensi pemain.



Gambar 4.43 Menu Pengaturan

4.11 Penerapan Perancangan

4.11.1 Nama *Game*

Proses penentuan nama *game* dilakukan dengan mempertimbangkan tema utama cerita serta pesan moral yang ingin disampaikan kepada pemain. Nama "Oversweet" dipilih karena secara harfiah berarti "terlalu manis", yang mencerminkan kondisi karakter utama yang kecanduan gula. Nama ini juga

terinspirasi dari game *"Needy Streamer Overload"*, yang menggunakan gaya penamaan serupa—unik, deskriptif, dan mudah diingat. Pemilihan nama ini bertujuan agar pemain langsung memahami bahwa *game* ini berkaitan dengan isu konsumsi gula berlebihan dalam konteks yang ringan dan menarik.

4.11.2 Desain Logo *Game*

Proses pembuatan desain logo *game* dilakukan dengan menyesuaikan identitas visual yang ingin ditampilkan, yaitu nuansa yang manis namun tetap modern. Menggunakan elemen bentuk minuman yang disilang menggambarkan bentuk pengurangan minuman manis. *Font "Gluten"* dipilih karena memiliki kesan lucu dan *playful*, sangat cocok dengan karakter *game* yang ringan dan edukatif. Selain itu, penggunaan warna *teal* terang memberikan kesan modern dan segar, yang bertujuan untuk menarik perhatian pemain dari kalangan remaja. Komposisi *font* dan warna disusun secara proporsional agar tetap mudah dibaca sekaligus mencerminkan *tone* keseluruhan dari game "Oversweet".

Gambar 4.44 Logo Oversweet

4.11.3 Desain Karakter

Proses pembuatan desain karakter *game* dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan mulai dari studi karakter, pembuatan sketsa, hingga finalisasi desain. Inspirasi visual karakter diambil dari seragam sekolah Jepang, namun disesuaikan dengan warna-warna khas SMA di Indonesia agar tetap terasa lokal dan relevan. Khusus untuk karakter Karina, desainnya terinspirasi dari karakter Hatsune Miku,

terutama dari segi warna rambut dan elemen futuristiknya. Hal ini dilakukan agar Karina terlihat sebagai karakter AI yang ramah, imut, namun memiliki aura canggih dan menonjol di antara karakter lain.

Gambar 4.45 Finalisasi karakter dari referensi

4.11.4 Desain *Environtment*

Proses pembuatan desain *environment game* dilakukan dengan mengumpulkan aset visual dari berbagai sumber internet yang memiliki lisensi bebas pakai. Lingkungan atau latar tempat dalam *game* dipilih berdasarkan kesesuaian dengan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari pemain, seperti sekolah, kamar tidur, dan kios jajanan. Pemilihan lokasi ini bertujuan untuk membangun suasana yang familiar dan *relatable* bagi pemain, sehingga mereka lebih mudah terhubung secara emosional dengan situasi yang dialami oleh karakter utama.

4.11.5 Konsep Cerita

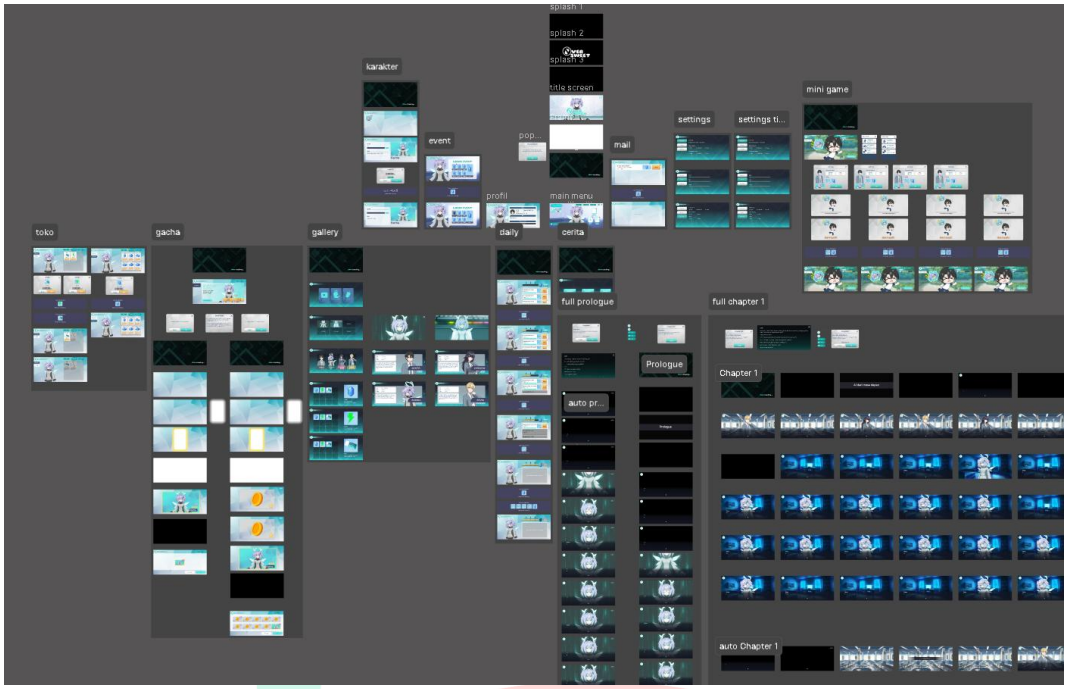
Proses pembuatan konsep cerita *game* dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan edukatif dan nilai moral yang ingin disampaikan kepada pemain. Cerita didasarkan pada hasil wawancara dan literatur yang telah dikumpulkan. Cerita dalam *game* Oversweet terinspirasi dari serial *"Doraemon"*, karena kesamaan dalam konsep memperbaiki nasib melalui bantuan karakter luar biasa dalam hal ini, AI bernama Karina. Alur cerita disusun agar pemain tidak hanya mengikuti perjalanan karakter utama, tetapi juga memperoleh pemahaman

tentang apa itu diabetes, serta bagaimana cara mencegah dan mengelola konsumsi gula secara bijak. Selain itu, cerita game dirancang dengan lebih dari satu ending, sehingga setiap keputusan pemain akan memengaruhi arah dan hasil cerita, menjadikan pengalaman bermain lebih personal dan interaktif.

4.11.6 Desain *User Interface*

Proses pembuatan desain *user interface game* dilakukan dengan mengumpulkan referensi dari *game* lain yang memiliki tema dan gaya visual serupa. Dua *game* utama yang menjadi acuan adalah *"Blue Archive"* dan *"Project Sekai"*. Beberapa elemen item dan ikon dalam game menggunakan aset gratis (*free asset*) yang kemudian disesuaikan agar selaras dengan gaya visual *game*. Perancangan UI disusun secara sistematis, mulai dari layout navigasi hingga desain tombol, agar memberikan pengalaman bermain yang intuitif dan menyenangkan bagi pengguna. Perancangan UI mengikuti wireframe awal dan berubah seiring revisi serta arahan dosen penguji dan pembimbing.

Gambar 4.46 Pembuatan Wireframe



Gambar 4.47 Penyusunan UI *game* di figma

4.12 Media Pendukung

4.12.1 Sosial media

Sosial Media Instagram *feeds* menjadi salah satu media digital utama yang menyebarkan informasi, membangun ketertarikan, serta memperluas jangkauan *game* Overweet. Konten pada *feeds* didesain dengan pendekatan visual yang selaras dengan gaya ilustrasi game, dipadukan dengan *copywriting* yang komunikatif dan sesuai dengan gaya bahasa remaja usia 16-20 tahun.

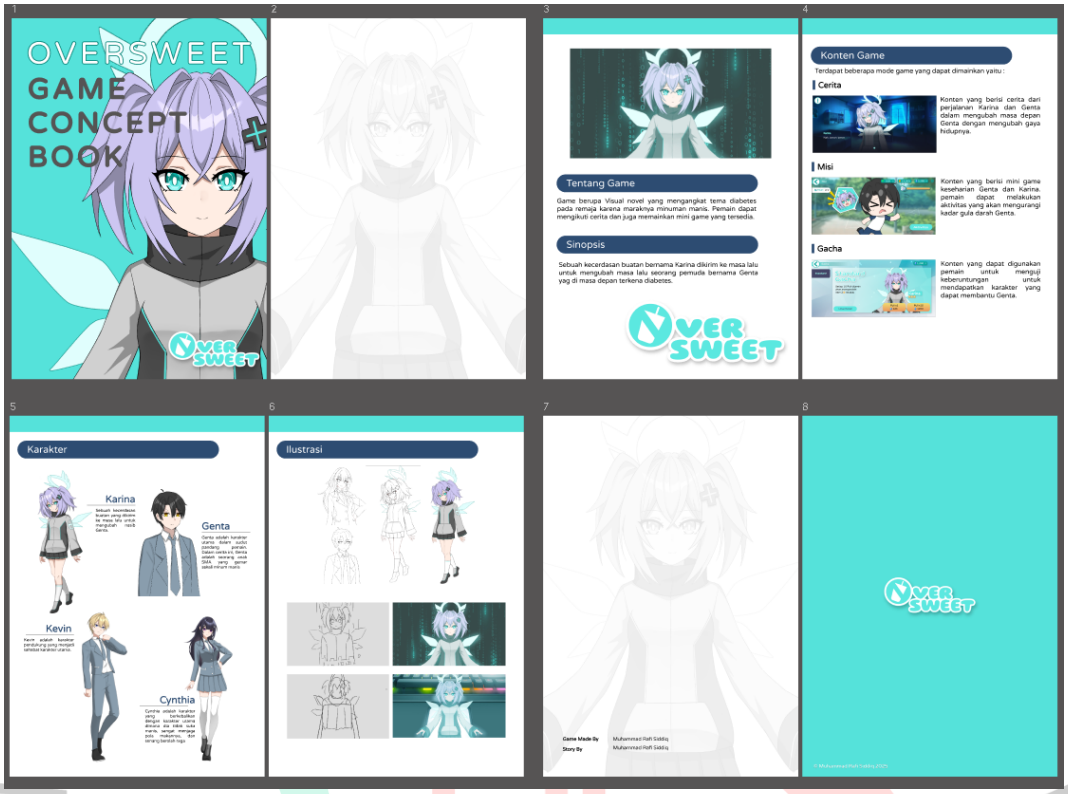
4.12.2 Poster

Poster menjadi salah satu media promosi untuk menunjukkan illustrasi pada game Oversweet. Poster didesain secara simpel yang berisi karakter Karina dan logo game Oversweet. Poster di desain dengan ukuran A3 potrait berbahan art paper.

Gambar 4.48 Poster A3 Oversweet

4.12.3 Booklet

Booklet menjadi salah satu media informasi yang menjelaskan sekilas tentang game Oversweet. Isi pada booklet akan menjelaskan tentang cerita pada *game* secara sinopsis dan memperkenalkan konten, karakter, serta ilustrasi yang ada pada *game*. Penggunaan media pendukung ini dapat memperkenalkan berbagai aspek yang disediakan pada *game*. Desain Booklet berisi 8 halaman yang berukuran A5 dengan bahan art carton.



Gambar 4.49 Booklet Overweet A5

4.12.4 Cutout karakter

Cut out menjadi salah satu media promosi untuk game Overweet yang menggunakan salah satu visual karakter bernama Karina. Penggunaan *cut out* dibutuhkan untuk membuat orang dapat berinteraksi melalui *scan QR code* yang dapat membawa ke dalam *prototype game*. *Cut out* dapat menarik perhatian audiens yang lewat karena bentuk stand yang besar. Desain *cut out* menggunakan 2 infraboard dan A2 art carton dengan tinggi 88,8 cm.

Gambar 4.50 *Cutout stand* Karina

4.12.5 Acrylic standee

Acrylic Standee menjadi salah satu media promosi yang menunjukkan *sprite* karakter dalam game Oversweet. Media ini menggunakan desain karakter Karina. Akrilik dapat digunakan untuk menghias meja atau lemari sebagai pajangan.

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Gambar 4.51 *Acrylic satndee* Karina

4.12.6 Appstore Mockup

Salah satu media yang dapat digunakan dalam menyediakan informasi *game* secara rinci dalam *smartphone* adalah *appstore*. Terdapat dua jenis *appstore*, yaitu *App store* untuk IOS dan *Google Playstore* untuk *Android*.

4.13 Final Prototype Game Desain

Hasil akhir dari perancangan game visual novel "Oversweet" berupa prototype yang dibuat dalam aplikasi figma untuk efesiensi penulis dalam membuat game dengan visual yang dipenuhi interaksi serta edukatif. Prototype *game* dapat di akses melalui *QR code* berikut. *Game* ini disarankan untuk dibuka melalui platform mobile dengan perangkat smartphone dengan aplikasi figma untuk tampilan dan pengalaman *game* yang maksimal.

Gambar 4.52 *QRcode Prototype* Figma Oversweet