




0.34%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 9 JUL 2024, 11:03 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

 **CHANGED TEXT**
0.34%

Report #21964585

BAB 1 PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Setelah dilanda pandemi global Covid 19 di tahun 2019 hingga 2022, setiap negara berusaha memulihkan kembali perekonomian mereka. Untuk mengukur seberapa baik ekonomi suatu negara, dibuatlah key metric yang bernama GDP (Gross Domestic Product). GDP menunjukkan total barang dan jasa yang mampu diproduksi oleh suatu negara, dan diukur menggunakan satuan bilion atau triliun dolar Amerika. Salah satu dampak positif dari pandemi global adalah transformasi digital yang memaksa seluruh dunia untuk beradaptasi. Mulai dari memakai teknologi Artificial Intelligence, big data analytic dan blockchain , mengkaji data pengguna, bekerja secara daring, dan adaptasi robot dalam manufaktur. Hal ini tentunya mendorong negara- negara yang cepat beradaptasi untuk memulihkan ekonomi mereka. Di tahun 2030, China akan menjadi pemilik GDP terbesar dengan GDP 43.8T mengalahkan Amerika Serikat di nomor 2 dengan GDP 28.7T. Serta India yang tumbuh pesat dari 10.8T menjadi 17.9T.1(Lowly Institute,2022). Indonesia merupakan negara yang juga mampu beradaptasi dengan baik pasca pandemi global. Menurut riset HSBC di tahun 2018, Indonesia hanya mampu meraih ranking 12 di tahun 2030 dengan GDP 1.9T, namun riset ini terbukti meleset total karena pandemi global yang tak terprediksi. Indonesia kini diprediksi mampu mencapai ranking 5 ekonomi global 2030 dengan GDP 5.9T tepat di bawah Jepang dengan GDP 6.3T. Pertumbuhan ini menjadi

berita baik dari visi Indonesia emas 2045, di mana Indonesia bercita-cita menjadi negara maju dengan memfokuskan kepada empat pilar : Pembangunan SDM dan IPTEK; pembangunan ekonomi berkelanjutan; pemerataan pembangunan dan ketahanan nasional. Kunci utama dari keberhasilan visi ini terletak pada sumber daya manusia, dimana Indonesia akan mengalami fenomena bonus demografi. Data hasil Sensus Penduduk 2020 (SP 2020) mengungkapkan bahwa puncak bonus demografi berada di rentang tahun 2020 - 2035, yang berarti lebih banyak golongan usia produktif dibanding non-produktif. Namun saat ini di tahun 2023, generasi Z yang menjadi bagian dalam bonus demografi tengah dihadapi isu sosial strawberry generation. Generasi Z memiliki ide-ide kreatif namun memiliki mental lemah dan mudah menyerah (Kasali, 2017). Hal ini diawali dari penurunan attention- span yang diakibatkan oleh media hiburan generasi Z seperti TikTok dan YouTube Shorts. Penurunan attention-span ini berpengaruh langsung ke dalam kemampuan seseorang untuk mempertahankan fokus. Jika seseorang mudah kehilangan fokusnya maka mereka akan kesulitan mencapai keberhasilan serta mudah menyerah dalam mencapai tujuan atau cita-cita. Oleh karena itu, masih ada tantangan dalam 1 mengembangkan dan mendidik generasi Z demi memanfaatkan bonus demografi tersebut. Industri game adalah salah satu bagian dari ekonomi kreatif Indonesia yang sedang populer dan berkembang di Indonesia. Dimulai dari golongan anak

muda yang memiliki hobi bermain game , menyebabkan populernya game dan e-sport di Indonesia. Tumbuhnya game developer lokal dan hadirnya acara-acara bertemakan game juga menjadi perangsang tumbuhnya industri ini . Penikmat utama dari industri game tidak lain ialah generasi Z, mereka tumbuh dan berkembang beriringan dengan berkembangnya industri game . Generasi Z menghidupkan Industri Game itu sendiri, mulai dari sekedar menjadi penikmat, pembuat konten, pemain kasual, pemain profesional dan menjadi influencer industri game. Generasi Z memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap industri game dan sebaliknya, game memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap generasi Z. Menurut survey Yplus (2022), 45% dari musik yang mereka dengarkan, 42% dari film yang mereka tonton, dan 33% dari produk yang mereka beli adalah hasil pengaruh game yang mereka mainkan. Melihat data tersebut, memadukan musik dengan game merupakan media yang tepat untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

1.2 Identifikasi Masalah Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Potensi bonus demografi Indonesia terhambat oleh isu sosial strawberry generation di kalangan Generasi Z.
2. Media hiburan Generasi Z saat ini mendorong terbentuknya strawberry generation.
3. Belum banyak media hiburan yang mendukung generasi Z untuk melatih tingkat konsentrasi.

1.3 Rumusan Masalah Penulis merumuskan tiga rumusan

masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1. Bagaimana meningkatkan fokus generasi Z melalui permainan rhythm- game? 2. Bagaimana menyampaikan sebuah cerita bermakna melalui sebuah gameplay game yang dapat menarik engagement dan emosi pemain? 3. Bagaimana desain visual dapat menyampaikan dan membentuk konsep permainan rhythm game dengan komprehensif? 2 1.4 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: a. Membangun kesadaran pemain mengenai pentingnya fokus demi mencapai kesuksesan. b. Merancang interaksi, cerita dan karakter game yang dapat menyampaikan Pesan moral terkait growth mindset dan fokus generasi Z sebagai pemain. 1.5 Manfaat Penelitian Bersamaan dengan perancangan konsep rhythm-game ini, penulis berharap dapat menghasilkan manfaat berupa terbentuknya fondasi kokoh untuk merealisasikan konsep ini menjadi sebuah karya nyata di masa mendatang. Sehingga isi konten dari game ini akan bermanfaat bagi pemainnya dalam melatih dan memahami pentingnya fokus, 1.6 Sistematika Penulisan Bab I Penulisan berisi latar belakang dan rumusan masalah perancangan konsep rhythm-game . Diawali dari ekonomi Indonesia yang tumbuh dengan baik setelah pandemi membawa cita cita Indonesia menjadi Negara maju di tahun 2024 semakin dekat. Namun salah satu tantangan yang masih harus dihadapi adalah memanfaatkan sumber daya manusia dengan baik. Generasi Z

yang di juluki sebagai generasi stroberi akibat media hiburan modern yang menurunkan kemampuan fokus mereka. Bab II Dijabarkan tinjauan pustaka berupa buku, jurnal, penelitian terdahulu yang relevan seperti fenomena s trawberry generation, sifat dan karakteristik generasi Z dan pengaruh media hiburan terhadap attention span. Selain itu terdapat juga tinjauan teori seperti teori game development untuk membuat gameplay yang menarik dan tidak membosankan. Teori perancangan user interface pada sebuah game untuk menciptakan tampilan yang nyaman dan konsisten bagi pemain. Bab III Memuat rancangan penelitian game yang akan berfokus untuk menguji prototipe gameplay. Terdapat rencana penelitian seperti lokasi, waktu serta teknik pengumpulan data. Selain itu terdapat kajian data yang berfokus kepada kajian STP dan kajian pesaing. 3 Bab IV Penulisan berisi konsep karya yang akan dibuat. Konsep akan difokuskan kepada aspek desain komunikasi visual. Setelah itu akan dibahas final art yang berisi pembahasan detail karya beserta komponen-komponen pelengkap. 4 BAB 2 TINJAUAN UMUM 2.1 Generasi Z Untuk melaksanakan perancangan tugas akhir ini, dibutuhkan data berupa tinjauan pustaka dari jurnal, buku serta survey terdahulu yang mampu memvalidasi identifikasi masalah, dengan ruang lingkup yang berpusat pada subjek generasi Z yaitu: a. Karakteristik Generasi Z Terdapat empat karakteristik perilaku Generasi Z yang didasari bahwa mereka adalah

generasi pencari kebenaran, yaitu: Undefined ID; communaholi; dialoguer dan realistic. (McKinsey, 2018) Gambar Untuk melaksanakan perancangan tugas akhir ini, dibutuhkan data berupa tinjauan pustaka dari jurnal, buku serta survey terdahulu yang mampu memvalidasi identifikasi masalah, dengan ruang lingkup yang berpusat pada subjek generasi Z yaitu:.1 Karakteristik perilaku generasi Z Sumber: <https://www.mckinsey.com/industries/consumer-packaged-goods/ourinsights/true-gen-generation-z-and-its-implications-for-companies> Undefined ID berarti generasi Z mementingkan ekspresi individualitas dan keterbukaan dalam mencari jati diri masing-masing. Communaholic merupakan sifat generasi Z yang memiliki keinginan untuk tergabung ke dalam komunitas-komunitas yang bisa merepresentasikan jati diri mereka. Dialoguer berarti percaya bahwa setiap konflik dan masalah perlu sebuah komunikasi sebagai penyelesaian masalahnya. Terakhir adalah realistic yang berarti dalam mengambil sebuah keputusan, generasi Z suka menganalisis dan memegang kendali terhadap hidupnya. b. Pengaruh Media Hiburan Terhadap Attention Span dan Fokus 5 Menurut Dr. Indrawan Nugroho (2023), generasi Z adalah produk dari masanya, mereka tumbuh di dunia di mana teknologi dan informasi tersedia dengan mudah. Namun Pengaruh arus informasi yang serba cepat tidaklah serta merta membawa hal yang positif saja. Konsumsi media hiburan seperti TikTok dan Youtube Short yang berdurasi cepat terbukti

mengurangi attention span atau rentang konsentrasi hingga tiga detik. Sijercic (2016), mengungkapkan attention span rata-rata manusia adalah 12 detik, namun manusia yang terlalu banyak mengonsumsi media TikTok hanya memiliki konsentrasi selama 9 detik. Ketidakmampuan dalam menjaga fokus akan memiliki dampak hambatan dalam bekerja, menurunnya interaksi dengan orang lain, sulit fokus dalam sebuah perbincangan, meningkatkan frustrasi, sulit menikmati waktu tenang, hingga berkontribusi pada penurunan daya ingat jangka pendek. c. Isu sosial Strawberry generation Buku “ Strawberry Generation oleh Rhenaldi Kasali (2017), berbicara mengenai Generasi Strawberry . Sebuah label untuk generasi Z yang berarti mereka yang memiliki ide-ide kreatif namun bermental lemah dan mudah menyerah. Untuk menjadikan generasi Z memiliki daya juang, maka mereka harus dididik untuk menghadapi sebuah tantangan alih-alih menghindarinya. Terdapat dua jenis mindset, yaitu growth mindset dan fixed mindset. Memiliki daya juang dan terbiasa menghadapi kesulitan adalah sifat dari growth mindset, sehingga mereka mampu terus belajar dan berkembang. Sementara itu manusia dengan fixed mindset terukur dengan satu pemikiran lama yang berdampak pada sifat manja dan tak berdaya yang mengarah pada strawberry generation. Mendidik generasi Z agar memiliki growth mindset, diperlukan pendekatan yang dilandasi oleh karakteristik mereka. Buku “ Strawberry Generation membahas cara pendidikan yang tepat bagi generasi Z, dan salah satunya melalui game. Ketika mereka mengakui sebuah kesalahan ataupun kekurangan, generasi Z suka meluapkannya ke media sosial. Hal ini menjadi buruk karena opini dari berbagai pihak yang bebas memberikan komentar terhadapnya, terkadang ada opini yang membangun namun sering kali yang diterima adalah caci dan makian. Melalui sebuah game, pemain yang berhasil menaklukkan tantangan akan diberi apresiasi, dan ketika melakukan kesalahan pemain akan didukung untuk mencoba kembali. Pemain tidak dihukum atas kesalahan mereka yang membuat pemain ingin terus mencoba kembali hingga berhasil, sesulit apapun tantangan yang ada. Pendekatan ini dinilai cocok untuk mengajarkan growth mindset kepada

generasi Z. 6 2.2 Pengaruh game untuk meningkatkan fokus dalam media pembelajaran Game based learning telah terbukti untuk meningkatkan fokus siswa serta memberikan siswa kesenangan dalam proses belajar. Riset yang dilakukan di SK Martin mengungkap efektifitas, kenikmatan, perhatian dan keinginan siswa untuk belajar bertambah dengan metode game based learning. (Jonathan sidi, 2020). Siswa menikmati proses belajar ketika diselingi dengan game, mereka menjadi fokus dan mampu belajar dari kesalahan. Studi ini mengungkap bahwa game dapat menjadi media pembelajaran yang ampuh untuk meningkatkan fokus siswa. Studi oleh Yen-ru (2015) berbicara mengenai 11 faktor dalam game yang mampu membuat proses pembelajaran menyenangkan. Adapun faktor-faktor tersebut adalah :

No	Faktor	Keterangan
1	Game goals	Pengalaman dan tujuan seperti apa yang pemain kejar
2	Game mechanic	Metode yang mendorong pemain untuk mencapai tujuan
3	Interaction	Pengaruh pemain terhadap komputer sehingga terjadi interaksi dan konflik antara pemain dan komputer
4	Freedom	Sistem dalam game yang memberikan otonomi kepada pemain
5	Game Fantasy	Lingkungan dalam game yang memberikan gambaran tentang dunia fiksi
6	Narrative	Deskripsi mengenai apa yang terjadi dalam dunia game
7	Sensation	Presentasi multimedia di dunia game
8	Game Value	Menggugah pemain agar meningkatkan motivasi bermain
9	Challenges	Usaha pemain menuju tujuan game atau tujuan pribadi
10	Sociality	Interaksi antar manusia melalui sistem permainan termasuk komunikasi, kerja sama, kompetisi, dan konflik
11	Mystery	Memberikan pengalaman baru bagi pemain, termasuk rasa ingin tahu dan eksplorasi

Terdapat banyak aktivitas dan perilaku di dunia nyata yang mampu menaikkan konsentrasi dan fokus seseorang. Konsep game ini akan melibatkan aktivitas tersebut sehingga terdapat korelasi antara mekanisme dan gameplay dalam game dengan manfaat di dunia nyata. Adapun aktivitas tersebut antara lain adalah: Memperbaiki jadwal tidur; menghilangkan gangguan; menghindari multitasking; berolahraga dan menikmati

alam. Mendapat tidur berkualitas yang cukup akan memelihara dan menumbuhkan tingkat fokus dan konsentrasi. Tidur juga mendukung berbagai aspek kognisi lainnya, termasuk memori, pemecahan masalah, kreativitas, pemrosesan emosional, dan penilaian otak (Suni,2023). Menghilangkan gangguan adalah salah satu upaya mempertahankan fokus, gangguan bisa datang dalam bentuk yang bermacam-macam, seperti rekan kerja yang mengajak mengobrol, notifikasi handphone , media sosial hingga kurangnya perencanaan kerja. Multitasking adalah mengerjakan dua atau lebih pekerjaan secara bersama-sama, meskipun terlihat efektif tetapi multitasking justru mengurangi produktifitas dan kesehatan otak. Menurut Cherry (2023), Otak manusia tidak memiliki kemampuan untuk melakukan banyak tugas pada waktu yang sama. Ketika kita merasa sudah melakukan multitasking , sebenarnya kita hanya berpindah dengan cepat dari satu ke tugas lainnya. Berfokus pada satu tugas adalah pendekatan yang jauh lebih efektif untuk beberapa tugas. Berolahraga juga secara cepat dapat memelihara kesehatan otak. Aktivitas fisik yang teratur dapat membantu menjaga keterampilan berpikir, belajar, mengurangi risiko depresi dan kecemasan. Fokus yang terlalu lama juga dapat membebani otak, oleh karena itu perlu adanya istirahat sejenak secara teratur. Menikmati alam adalah salah satu cara untuk memanfaatkan istirahat yang baik.

2.3 Desain Grafis Buku Creative Anarchy: How to Break the Rules of Graphic Design for Creative Success oleh Denise Bosler (2014) mengungkapkan bahwa desain grafis memiliki kekuatan untuk menjual produk, memperkenalkan brand, dan mengumpulkan dukungan audiens. Desain grafis dikepalai oleh sebuah pesan yang di ikuti oleh elemen grafis seperti: garis, tekstur, tipografi dan lain lainnya. Garis adalah dasar dari bentuk, 8 huruf dan gambar yang bisa bersifat pendek atau panjang, lurus atau bergelombang, tebal ataupun tipis yang mengkomunikasikan energi dan emosi. Bentuk adalah garis yang saling terhubung, membentuk ruang dua dimensi. Tekstur memberikan desain visual sebuah sensasi taktis, seperti halus, kasar dan kesat. Desain grafis juga memiliki aturan atau prinsip desain, seperti:

keseimbangan, kontras, harmoni dan sebagainya. Buku ini juga membahas bagaimana menghasilkan desain di luar aturan atau cara konvensional sehingga menghasilkan desain yang unik dan mudah di ingat daripada yang lain. Buku *The Design Thinking Playbook* (Lewrick,2017), menjelaskan kerangka berpikir Desain thinking secara jelas dan terperinci. Desainer di tuntut untuk langsung berempati kepada pengguna, menyusun ide, menciptakan dan menguji prototype dengan efisien. Tercantum juga metode memvisualisasikan ide dan cerita kedalam suatu produk (Langesand,2018) 2.4

Desain Game Merancang sebuah game, terlebih dengan keterbatasan sumber daya memiliki banyak tantangan, seperti : keterbatasan dana, keterbatasan marketing, tantangan teknologi, modal peralatan hingga kompetisi dengan studio game besar. Di dalam buku *Indie Games: From Dream to Delivery*, dibahas bukan hanya teknis mengembangkan sebuah permainan, namun juga kisah studio game indi berjuang dan mengatasi keterbatasan yang ada. (Daglow, 2016). Dalam mengawali perancangan game ini, dibutuhkan data awal mengenai trend perilaku generasi Z sebagai pemain dan apa saja syarat agar game dianggap menyenangkan dan memicu emosi pemain.

Tabel 2. Data awal No. Judul Keterangan

1 Dokumentasi games development conference pada tahun 2017 di youtube dengan judul : From rational to emotional: Design that increase Player retention Terdapat tiga metode untuk memicu emosi pemain : 1. Visceral : bagaimana pemain merespon stimulus. 2. Behavioral: Gameplay yang memiliki manfaat dan merubah perilaku pemain 3. Reflective : Bagaimana pemain teringat akan game, bahkan setelah game itu sendiri selesai.

2 Dokumentasi ahli David Eagleman di youtube dengan judul: What makes a game fun? Terdapat empat tipe kesenangan dalam game, yaitu: 1. Hard challenge yang membuat frustrasi, sehingga pemain merasa bangga ketika menyelesaikan tantangan. 2. Easy fun dimana tidak ada kesulitan, hanya petualangan tanpa arah 3. Serious fun dimana pemain mengasah otak dan pola berpikir 4. People fun yang mempererat hubungan antar pemain

3 Artikel dan survey oleh Ypulse terhadap 1500 responden generasi Z

dengan judul: How Video Games Are Influencing Gen Z's Real Life Behavior Survey oleh Ypulse membuktikan bahwa game dapat memengaruhi keputusan Generasi Z. Hasilnya 45% dari musik yang mereka dengarkan, 42% dari film yang mereka tonton, 33% dari produk yang mereka beli, 24% dari pakaian yang mereka pakai merupakan pengaruh dari game yang mereka mainkan. 4 Survey yang dilakukan Spotify terhadap responden berumur 15-24 tahun dengan judul : Everything You Wanted to Know About Gen Z (But Were Afraid to Ask) Survey oleh spotify mengungkap lima ciri khas generasi Z terhadap industri pop culture. 1. All the feel : Generasi Z merasa sangat penting untuk mengungkapkan dan mengekspresikan perasaan mereka melalui lagu yang di dengar. 2. Band of others: Musik menjadi komunikasi untuk memahami manusia dan budaya lain 3. Subliminal Attraction: Setiap orang dapat menjadi influencer, bukan hanya tokoh ternama saja. 4. PolyFly: Generasi Z ingin memengaruhi dan mengkritisi dunia politik. 5. Surround Sound: Generasi Z dikelilingi musik dalam kehidupan sehari-harinya. 2.4.1 World Building Keseluruhan latar tempat pada sebuah cerita disebut World Building yang mencakup bagaimana sebuah dunia fiksi berjalan. Mulai dari bagaimana pemandangan alam, peradaban, peta, budaya, hukum alam dan hukum sains yang berlaku dan sebagainya. Mendesain world building di awal perancangan akan membantu penulis dalam membuat cerita yang imersif dan seolah olah nyata bagi pembaca. Proses world building melibatkan imajinasi, desain dan implementasi sebuah dunia fiksi ke sebuah cerita. Kench (2022), berpendapat bahwa world building dapat memengaruhi karakter sebuah cerita dan keputusan yang mereka buat. Bahkan, inti cerita dapat dipengaruhi oleh dunia tempatnya berada. 2.4.2 Three Act Structure Untuk menciptakan pengalaman bermain yang imersif dan menyenangkan, perancangan game ini akan melibatkan unsur cerita. Cerita berfungsi sebagai pemberi amanat dan nilai moral kepada pemain dan membagi game kedalam beberapa tingkatan permainan yang disebut level. Sebelum dibuat menjadi konten dalam game, cerita dibuat dalam format screenplay yang

bisa mendetailkan latar dan adegan yang ada. Salah satu teori utama yang dipakai dalam membuat screenplay adalah three act structure atau teori tiga babak. Field (1978) menyebutkan fungsi Three act structure adalah memisahkan secara jelas sebuah cerita mejadi Act I: Setup, Act II: Confrontation dan Act III: 10 Resolution . Act I berfungsi untuk mengenalkan pembaca terhadap dunia, karakter, tujuan karakter utama dan halangan yang harus dihadapi karakter utama. Act II berisi perjalanan karakter yang dihadapkan oleh konflik yang semakin sulit untuk mencapai tujuan. Act III akan memuat penyelesaian konflik yang menentukan apakah karakter berhasil atau gagal dalam mencapai tujuan.

2.4.3 Desain Karakter

Karakter utama merupakan sebuah penggerak cerita dalam game, pemain umumnya mengontrol langsung karakter utama sehingga mereka melihat dan berinteraksi dunia dalam game. Buku *Creating Characters for Entertainment Industry* oleh Kenneth Anderson (2019) mengungkapkan perbedaan mendesain karakter game, ilustrasi dan animasi. Buku ini juga memberikan studi kasus nyata dalam mendesain karakter, lengkap dengan kerangka berpikir desainernya. Menentukan medium karakter adalah langkah pertama yang harus dilakukan (ilustrasi, animasi, game dan lain-lain), sebagai perbandingan animasi 2D akan membuat karakter yang detailnya disederhanakan dibanding medium animasi 3D. Menentukan target audiens akan mempengaruhi bentuk dan detail dari sebuah karakter. Karakter yang ditunjukkan untuk anak-anak akan memiliki kesan yang lucu, bersahabat dan warna yang cerah, karakter untuk orang dewasa umumnya akan memiliki detail yang lebih banyak dan proporsi yang lebih realistis.

Gambar .2 Pengaruh Target audiens terhadap desain visual karakter Sumber : *Creating Characters for the entertainment industry* (Anderson,2019)

Selain itu, salah satu faktor visual yang menentukan kesan seorang karakter bisa di lihat dari simbolisme bentuk dasar. Karakter dengan bentukan bundar, seperti wajah yang bundar dan kacamata bundar mempunyai kesan ramah dan lembut. Bentukan segitiga dalam karakter dapat menambahkan kesan jahat dan bahaya, sementara bentukan persegi memberikan

kesan kokoh dan kuat. 11 Gambar .3. Symbolisme Karakter dengan bentuk Bundar Sumber : Buku Creating characters for the entertainment industry oleh Kenneth Anderson Gambar .4. Symbolisme Karakter dengan bentuk Segitiga Sumber : Buku Creating characters for the entertainment industry oleh Kenneth Anderson 12 Dalam buku Story Solution, Edison (2011) mengungkapkan bahwa untuk menciptakan karakter yang disukai pemain, terdapat sembilan atribut yang bisa diberikan ke karakter. Tidak kesembilan atribut ini harus muncul, melainkan minimal lima saja. Atribut tersebut adalah : Courage, Unfair Injury, Skill, Funny, Just plain nice, In Danger, Loved by Friends and Family, Hardworking and Obsessed.

2.4.4 Gaming Platform

Terdapat banyak cara sebuah game bisa dinikmati, setiap gaming platform memiliki keunikan tersendiri, terutama dilihat dari bagaimana user berinteraksi dengan perangkat keras sebuah platform game. Berikut ini adalah tabel data mengenai berbagai gaming platform digital yang tersedia saat ini menurut situs gamefaqs. Tabel 3. Jenis-jenis gaming platform

Gaming Platform	Asal Perusahaan	Unique gaming Experience	Control Device	User Interaction
PC (Windows)	Microsoft	Mampu memainkan game dengan grafis sangat tinggi	Mouse, Keyboard, Microphone, Camera	Memencet keyboard, menggerakkan cursor mouse
Nintendo Switch	Nintendo	Kontrol gyro yang membuat input game menjadi immersif, device yang kecil, communal game	Joy-Con, Touch screen	Memencet tombol joy-con, sensor gyro, Mengarahkan analog, Swipe, tap, double tap, hold tap
iOS/iPadOS	Apple	Mobile Gaming, Apple Arcade	Touch Screen	Swipe, tap, double tap, hold tap
Xbox	Microsoft	Game eksklusif yang hanya ada di xbox, Game Pass	X Box Controller	Memencet tombol controller, Mengarahkan analog
Playstation	Sony	Teknologi Dualshock yang mempunyai haptic feedback dan gyro sensor	Dualshock Controller	Memencet tombol controller, Mengarahkan analog, Sensor gyro
Android	Google	Mobile gaming	Touch Screen	Swipe, tap, double tap, hold tap

2.4.5 Gestur dan teknologi dalam mobile gaming

Teknologi utama dari mobile gaming adalah gyroscope sensor yang digunakan untuk

mendeteksi dan mengukur kemiringan dan rotasi ponsel, GPS untuk mengetahui lokasi ponsel berada, kamera sebagai pendeteksi gerakan (motion capture) atau 13 sebagai output augmented reality, speaker dan microphone untuk mendukung suara. Teknologi sensor ini bisa menjadi pertimbangan untuk membuat mekanik game. Layar sentuh merupakan teknologi yang menjadi pembeda mobile gaming dibanding platform lainnya. Layar sentuh mengutamakan gerakan atau gestur jari pemain untuk mengontrol berbagai mekanisme. Gestur jari ini akan secara langsung mempengaruhi bagaimana pemain dapat berinteraksi dengan game. Pemain akan memakai gestur jari untuk bermain, yaitu:

1. Tap : Jari pemain menekan layar secara cepat tanpa jeda
2. Hold : jari pemain menekan layar lalu di tahan beberapa waktu
3. Double Tap : Jari pemain menekan layar dua kali secara cepat
4. Swipe : Jari pemain menekan layar lalu digerakan sesuai arah yang diinginkan
5. Multi Touch : Dua atau lebih jari pemain menekan bagian layar secara bersamaan
6. Pinch : Dua jari pemain membuat gestur seolah-olah mencubit layar.
7. Spread/zoom : Kebalikan dari Pinch, dua jari pemain menjauhi satu sama lain
8. Flick : Seperti swipe namun dengan gerakan yang sangat cepat

Gambar Flick : Seperti swipe namun dengan gerakan yang sangat cepat.

5. Beragam jenis gestur layar sentuh Sumber : <https://www.smashingmagazine.com/2017/02/touch-gesture-controls-mobile-interfaces/>

2. Kajian gaming trend di Indonesia Survey yang dilakukan oleh Jakpat (2023) mengenai tren bermain game di Indonesia yang dilakukan pada tanggal 10-12 Juli 2023 kepada 1191 responden di Indonesia. Telah ditemukan berbagai data yang menyangkut platform game yang digunakan, demografi pemain dan pesona pemain.


14 Terdapat 25% responden yang merupakan gamer pengguna konsol, 38% dari total responden merupakan gamer personal computer dan 93% merupakan gamer mobile. Dari data ini kita bisa menyimpulkan bahwa gamer mobile merupakan platform yang paling diminati dalam survey ini, sehingga membuktikan juga bahwa 93% mempunyai smartphone yang digunakan untuk bermain game. Gambar Terdapat 25%

responden yang merupakan gamer pengguna konsol, 38% dari total responden merupakan gamer personal computer dan 93% merupakan gamer mobile. Dari data ini kita bisa menyimpulkan bahwa gamer mobile merupakan platform yang paling diminati dalam survey ini, sehingga membuktikan juga bahwa 93% mempunyai smartphone yang digunakan untuk bermain game..6.

Data mengenai platform yang digunakan responden Sumber: <https://blog.jakpat.net/mobile-gaming-trends-2023/> Berbicara mengenai demografi gamer, dari kategori Socio Economic status didominasi oleh kalangan upper dan middle. Dengan area kawasan Pulau Jawa dan Bali sebagai residen terbanyak gamer. Sementara itu dari sisi Jenis kelamin, jumlah pemain pria lebih banyak dengan 61% responden meskipun tidak mendominasi wanita yang mencakup 39%. Gambar .7. Data demografi Trend bermain Game di Indonesia Sumber: <https://blog.jakpat.net/mobile-gaming-trends-2023/> 15 Pesona gamer di Indonesia dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu Active gamers dan casual gamers. Perbedaan utama dari kedua pesona tersebut adalah seorang active gamer memiliki waktu khusus dalam kesehariannya untuk bermain. Sebaliknya, casual gamer tidak memiliki waktu teratur dalam bermain. Gambar .8. Pesona gamers Indonesia Sumber: <https://blog.jakpat.net/mobile-gaming-trends-2023/> Berkaitan dengan perancangan konsep game ini terhadap data tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa target pemain yang dapat diambil adalah kelompok pemain yang menggunakan platform mobile gamer, tinggal di Pulau Jawa dan Bali, serta memiliki perilaku casual gamers. Alasan mengenai pemilihan mobile gamers dan tinggal di Pulau Jawa dan Bali adalah karena jumlah kelompok yang mendominasi jauh lebih banyak dibanding kelompok lainnya. Sementara alasan menargetkan casual gamers adalah karena perilakunya yang sesuai dengan identifikasi masalah. Mereka tidak memiliki waktu-waktu khusus dalam bermain, sehingga mudah terdistraksi ketika bekerja maupun belajar. 16

2.6 Kerangka Berpikir Gambar .9. Kerangka berpikir perancangan konsep rhythm-game

17 BAB 3 METODOLOGI DESAIN 3.1 Rancangan Penelitian Demi mencapai Visi Indonesia emas 2045, dibutuhkan sumber daya manusia yang

berkualitas. Namun pada kenyataannya di 2023, generasi Z sebagai generasi penerus bangsa dinilai belum mampu memenuhi kebutuhan akan SDM yang berkualitas di masa mendatang. Hal ini terbukti dengan munculnya isu sosial strawberry generation yang dikaitkan kepada generasi Z. Potensi mereka untuk memunculkan ide-ide kreatif dan inovatif tertutupi karena mentalitas yang lemah dan mudah menyerah. Mentalitas lemah ini timbul akibat media hiburan yang mengurangi attention span, sehingga generasi Z sulit fokus terhadap apa yang sedang mereka capai. Ketika dihadapi kepada sebuah permasalahan, generasi Z cenderung mengalihkan fokus mereka ke media hiburan dan lari dari permasalahan tersebut. Kesulitan mempertahankan fokus akan memunculkan fixed mindset dan menghambat munculnya growth mindset. Generasi Z jadi tidak memiliki daya juang yang tinggi dan tidak terbiasa menghadapi masalah. Untuk mengatasi fixed mindset dan strawberry generation, maka generasi Z harus sadar bahwa fokus merupakan kunci kesuksesan. Untuk menyampaikan pesan tersebut game merupakan media yang tepat. Dikarenakan game terbukti meningkatkan konsentrasi, daya fokus, keinginan belajar dan pemecahan masalah pemainnya. Solusi perancangan desain yang tepat untuk melatih dan mengajarkan pentingnya fokus kepada generasi Z adalah melalui sebuah rhythm-game. Melalui sebuah game, generasi Z tidak akan merasa di gurui untuk belajar fokus. Mereka akan secara sukarela belajar betapa pentingnya fokus untuk mencapai suatu tujuan sekaligus melatih fokus itu sendiri.  Metode design thinking akan dipakai dalam perancangan ini. Tahap pertama adalah berempati dan memahami, di mana penulis akan memosisikan diri sebagai seorang pemain. Dengan merasakan emosi dan pola pikir pemain, penulis dapat memahami kebutuhan dan permasalahan pemain. Tahap selanjutnya adalah menyintesis pemahaman tersebut menjadi sebuah poin-poin penting yang dapat dieksekusi sebagai dasar ide atau konsep permainan. 18 Gambar Metode design thinking akan dipakai dalam perancangan ini. Tahap pertama adalah berempati dan memahami, di mana penulis akan memosisikan diri sebagai seorang pemain. Dengan merasakan emosi dan pola pikir pemain, penulis

dapat memahami kebutuhan dan permasalahan pemain. Tahap selanjutnya adalah menyintesis pemahaman tersebut menjadi sebuah poin-poin penting yang dapat dieksekusi sebagai dasar ide atau konsep permainan. .10. Kerangka design thinking Sumber: <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/> Jika sebuah konsep sudah dihasilkan, maka penulis akan membuat prototipe sederhana (lo-fi prototype) yang akan diuji secara cepat seperti respons peserta terhadap prototipe, umpan balik dan hasil wawancara. Hasil data - data yang sudah didapat akan diolah kembali menjadi ide prototipe tingkat lanjut (Hi-fi prototype) dan di tes kembali untuk menghasilkan data baru. Proses ini bisa terus berulang-ulang sesuai kebutuhan, sebelum akhirnya penulis bisa mendapatkan konsep gameplay yang dapat di implementasikan menjadi sebuah produk. Terdapat dua elemen kunci dalam perancangan konsep rhythm-game ini, yaitu musik dan cerita. Generasi Z mengekspresikan diri lewat musik dan memandangnya sebagai bagian dari hidup mereka. Menerapkan musik ke dalam gameplay bertujuan untuk membangkitkan emosi pemainnya. Dalam sebuah musik juga terdapat ritme, yang dapat diintegrasikan ke dalam gameplay untuk melatih fokus pemain. Dalam Rhythm-game, pemain di tuntut untuk memperhatikan ritme dengan teliti untuk memenangkan permainan. Cerita merupakan penggerak sebuah game agar pemain sampai ke akhir . Melalui karakter utama, pemain dapat memandang dunia dari sisi yang berbeda. Cerita menjadi pemberi pesan moral kepada pemain, bahwa kesuksesan berawal dari melatih fokus dan menghadapi tantangan yang ada. **2** 3.2 Jenis Penelitian

Perancangan konsep rhythm-game ini akan memakai metode penelitian kualitatif. **1** Menurut Mohamed, Abdul Majid dan Ahmad (2010), Penelitian kualitatif menitikberatkan kepada elemen manusia, objek dan institusi. Hubungan atau interaksi dari elemen-elemen tersebut dipakai untuk memahami suatu perilaku, peristiwa atau fenomena yang sedang diteliti. Metode ini dipilih karena penulis akan bereksperimen 19 dengan prototipe gameplay untuk mencari interaksi yang paling menyenangkan, tantangan yang sesuai, emosi yang di timbulkan saat bermain dan gameplay yang mampu mengembangkan fokus

pemain. 3.3 Lokasi Penelitian Penelitian akan memfokuskan ke area Jabodetabek. Wilayah tersebut menjadi relevan karena DKI Jakarta telah memasuki tahap akhir bonus demografi dan wilayah sekitarnya yaitu Tangerang, Bogor, Depok dan Bekasi dalam status tahap awal bonus demografi (BPS, 2023). Penulis akan mengundang partisipan ke dalam suatu ruangan berisi prototipe gameplay dan akan mengamati secara langsung respons dari partisipan. 3.4 Teknik Pengumpulan Data Untuk menghasilkan perancangan konsep rhythm-game yang sesuai dengan tujuan, diperlukan data-data yang mendukung. Penulis memilih tiga metode utama dalam mengumpulkan data. a. Studi Literatur Terdapat berbagai sumber buku, jurnal, survey dan dokumentasi para ahli yang menjadi latar belakang dan validasi identifikasi masalah di awal bab I penulisan. Penulis mengamati fenomena yang sedang terjadi dan mengambil permasalahan inti yang akan diselesaikan dalam perancangan ini. b. Wawancara dan Observasi Interaksi langsung dengan calon pemain sangat dibutuhkan dalam perancangan ini untuk mencari feedback dan menilai reaksi pemain terhadap konsep gameplay. Format wawancara akan melibatkan pengujian berbagai jenis prototipe gameplay yang akan dimainkan oleh peserta wawancara. Penulis akan menilai perilaku peserta saat bermain dan menanyakan pertanyaan setelahnya. Salah satu unsur dari perancangan ini adalah musik yang melibatkan indra pendengar dan emosi pemain. Bagi generasi Z, musik merupakan media untuk mengespersikan diri, sehingga mereka akan memilih musik yang sesuai dengan mood . Penulis akan memutar musik yang akan dipakai dalam perancangan kepada peserta, lalu menanyakan emosi apa yang terpikirkan dan muncul saat mendengar lagu ini. 3.5 Kajian Segmentasi, Targeting dan Positioning a. Segmentasi Segmentasi target market dari perancangan ini terbagi menjadi segmentasi demografi, psikografi dan geografi. Demografi meliputi pengelompokan berdasarkan generasi Z, yang di dalamnya termasuk kelompok usia remaja 18-20 tahun dan usia dewasa muda 21-25 tahun. Kelompok usia dewasa muda merupakan primary target sementara kelompok remaja adalah secondary target. Kelompok usia tersebut

dipilih karena mereka adalah penyumbang utama dari meningkatnya industri game di Indonesia. Demografi berdasarkan gender, taraf pendidikan, dan pendapatan dirasa tidak relevan dalam perancangan ini. Faktor segmentasi psikografi yang dipilih adalah orang-orang yang memiliki ketertarikan dalam bermain game, namun tidak hingga sampai level professional maupun kompetitif. Mereka biasa disebut sebagai casual gamers. Faktor lainnya adalah mereka mendengarkan dan menikmati musik dalam kehidupan sehari-harinya, memiliki gadget ataupun komputer dan akrab dengan teknologi. Segmentasi geografi adalah mereka yang tinggal di Indonesia, terutama di kota-kota besar dan menengah seperti Jakarta dan Surabaya.

b. Targeting Target pasar dari konsep rhythm-game ini adalah generasi Z yang masuk kedalam kriteria casual gamer dan menyukai musik. c. Positioning Positioning melibatkan pembuatan citra dan identitas game yang berbeda dalam benak target pemain relatif terhadap pesaing. Tujuannya adalah untuk menekankan manfaat unik dan kualitas dari rhythm-game ini. Penulis memakai model Value Proposition Canvas untuk menjabarkan positioning. Gambar Positioning melibatkan pembuatan citra dan identitas game yang berbeda dalam benak target pemain relatif terhadap pesaing. Tujuannya adalah untuk menekankan manfaat unik dan kualitas dari rhythm-game ini. Penulis memakai model Value Proposition Canvas untuk menjabarkan positioning..11. Value Proposition Canvas 21 Pemain utama merupakan generasi Z yang sedang dalam proses bekerja atau kuliah. Ketika mereka sedang bekerja maupun belajar, suatu ketika mereka akan mengalihkan fokus ke handphone mereka, entah itu untuk mengecek pesan, mengecek media sosial ataupun sekedar beristirahat. Dalam momen inilah game rhythm ini hadir sebagai alternatif hiburan yang lebih baik daripada hiburan seperti tik-tok yang membuat kecanduan dan menurunkan daya fokus mereka.

3.6 Kajian Pesaing

Dalam merancang konsep permainan, maka penulis melakukan kajian terhadap beberapa game yang sudah ada di pasar sehingga penulis dapat mengetahui komponen- komponen yang ada di dalam pesaing. Adapun pesaing yang dimaksud adalah game “Sayonara Wild heart dan

“ Melatonin”. Adapun alasan kedua judul tersebut dipilih, karena merek a merupakan game dengan genre rhythm dengan nuansa kasual. “ Sayonara wild heart merupakan karya dari studio game “Simogo” dan Annapurna Interactive . Rhythm-game ini bercerita tentang tokoh utama yang mengalami patah hati dan ingin mencari kedamaian. Namun perjalanannya tak mudah, sang tokoh utama harus menyelam ke dalam mimpinya dan mengalahkan kenangan-kenangan buruk yang divisualisasikan sebagai geng bermotor, serigala hingga naga. Namun pada akhirnya, tokoh utama paham untuk mencari kedamaian dalam hatinya, bukan dengan melupakan atau menghancurkan tetapi berdamai dengan masa lalu. Gambar “Sayonara wild heart merupakan karya dari studio game “Simogo” dan Annapurna Interactive. Rhythm-game ini bercerit a tentang tokoh utama yang mengalami patah hati dan ingin mencari kedamaian. Namun perjalanannya tak mudah, sang tokoh utama harus menyelam ke dalam mimpinya dan mengalahkan kenangan-kenangan buruk yang divisualisasikan sebagai geng bermotor, serigala hingga naga. Namun pada akhirnya, tokoh utama paham untuk mencari kedamaian dalam hatinya, bukan dengan melupakan atau menghancurkan tetapi berdamai dengan masa lalu.

.12. Sayonara wild heart in game footage Sumber:<https://simogo.com/work/sayonara-wild-hearts/> 22 Musik yang digunakan dalam game ini bergenre pop yang mengekspresikan genre populer di kalangan generasi Z. Dalam gameplay-nya, “sayonara wild heart memakai unsur reaksi dan kecepatan tangan agar tokoh utama bisa menghindari rintangan dan mengalahkan musuh. Setiap level permainan akan mengungkap cerita baru dengan visual gameplay yang berbeda. Melatonin adalah indie game besutan studio “halfsleep”. Melatonin membawa rhythm-game dengan melodi dan visual yang santai dan menyenangkan. Menceritakan tentang seseorang yang tertidur, pemain dibawa ke dalam alam mimpi yang membawa berbagai musik menyenangkan. Gambar Melatonin adalah indie game besutan studio “halfsleep”. Melatonin membaw a rhythm-game dengan melodi dan visual yang santai dan menyenangkan. Menceritakan tentang seseorang yang tertidur, pemain dibawa ke dalam alam mimpi yang membawa berbagai musik menyenangkan..13. Melatonin In-game

Footage Sumber: <https://www.halfasleep.games/melatonin/> Gameplay “melatonin” mengutamakan pendengaran pemainnya untuk menyesuaikan input pemain dengan irama yang tepat. Kontras dengan “sayonara wild heart” yang mengandalkan visual clue, “melatonin” lebih mengandalkan audio clue untuk pemain dapat menebak ritme yang benar. 23 Gambar .14. Kajian level menu Sayonara Wild Heart Level menu dari game sayonara wild heart memiliki navigasi swipe kiri dan kanan, level yang selesai dimainkan berada di kiri dan level yang belum dimainkan berada di kanan. Pemain bisa memilih level dengan memencet tombol swipe kiri/kanan. Terdapat juga indikasi progress level di bagian bawah (pagination) untuk memudahkan navigasi. Terdapat 3 jenis score, yaitu Gold, Silver, dan Bronze yang diukur dengan seberapa banyak pemain mampu mengambil token di suatu level. Gambar .15. Kajian Melatonin di bagian level menu Game melatonin memakai 2D Sprite dan map untuk pemilihan levelnya, pemain mengontrol 2D sprite yang bebas menjelajah alam mimpi untuk memilih level yang mereka inginkan. Terdapat 3 tingkat kesulitan yang ada di setiap level, yaitu Scored, Hard, dan Editor. Selain itu terdapat rekor bermain di pojok kanan atas yang 24 berisi sudah sejauh mana pemain menyelesaikan level. Setiap level akan memberikan 3 “bintang” dan 3 “orbit” ketika di selesaikan dan akan mendapat satu “P” yang berarti Perfect ketika menyelesaikan level dengan ritme sempurna. Untuk memahami berbagai macam unsur game dan unsur visual yang ada di dalam kedua game tersebut, penulis membuat tabel yang memuat perbandingan dan perbedaan dari kedua game tersebut. 25 Tabel 4. Kajian unsur visual game pesaing Unsur Melatonin Sayonara Wild Heart Genre Rhythm, Indie, Hand drawn Rhythm, Action. 3D Cerita Seorang Laki-laki yang menjelajahi berbagai mimpi. Seorang wanita yang patah hati dan mencoba berdamai. Gameplay Game ritme melalui Animasi dan sound cue rhythm Endless Run yang digabungkan dengan musik, ritme Score System Hanya muncul setelah level selesai, score berdasarkan timing ritme pemain. Posisi Pojok kiri atas, score berdasarkan seberapa banyak

pemain bisa mengambil poin dalam suatu level. Indikasi Progress Level Posisi Pojok Kiri Tengah, bar akan penuh seiring progress level berjalan. Tidak ada indikasi progress level secara langsung. Level akan berakhir setelah pemain mengalahkan boss level atau melewati portal. 26 Indikasi timing Ritme Tutorial Terdapat UI khusus untuk sesi tutorial. Setiap level memiliki pola ritme yang berbeda sehingga terdapat tutorial di setiap awal level. Tidak ada stage khusus tutorial, namun di awal permainan ada level yang sederhana untuk pemain mempelajari mekanisme. Sistem nyawa Tidak ada game over, ketika pemain melakukan kesalahan maka akan berdampak kepada score yang dihitung di akhir level. Tidak ada game over, ketika pemain melakukan kesalahan maka gameplay akan mundur sedikit sebelum pemain melakukan kesalahan. Kesalahan pemain akan berdampak kepada score. 27 BAB 4 STRATEGI KREATIF 4.1 Konsep Karya Karya dalam perancangan ini berupa konsep game digital dengan gameplay inti berupa ritme, dimana pemain akan berinteraksi dan memberikan input sesuai dengan irama lagu yang sedang diputar. Tujuan pemain dalam game adalah memberikan input seakurat mungkin sesuai dengan irama dan lagu sehingga mendapatkan skor tinggi atau bahkan sempurna. Game dimainkan oleh satu orang tanpa ada unsur kompetisi antara pemain lain. Akan ada unsur cerita dan karakter utama dalam game ini untuk menghubungkan berbagai level dalam game. Akan ada juga penyelesaian akhir cerita, atau “tamat” di akhir game, untuk menghindari kecanduan akibat terus-menerus bermain. Key message yang ingin disampaikan dalam game ini adalah “Menjaga fokus penting untuk mencapai kesuksesan karena fokus pada suatu hal adalah jalan awal untuk membentuk growth mindset. Oleh karena itu konsep game ini akan mengajarkan pemain untuk menjaga fokus dan menaikkan attention span. Secara langsung melalui game mekanik ritme dan secara tak langsung melalui visual dan amanat cerita dalam game. Seperti yang dijelaskan pada Bab 2, terdapat lima aktivitas yang mampu meningkatkan fokus dan konsentrasi. Data tersebut akan dipakai untuk membuat konsep utama dan visual setiap level dalam game. Sebagai

gambaran, salah satu aktivitas tersebut adalah mengatur jadwal tidur, maka konsep game ini akan mengangkat tema hubungan antara tidur dengan konsentrasi pada salah satu levelnya. Contoh implementasinya adalah irama ketika karakter utama yang masih ingin tidur namun diganggu oleh alarm yang tidak bisa dimatikan. Berikut ini adalah gambaran beberapa tema yang bisa di kembangkan menjadi sebuah level. 28 Gambar .16. Konsep Aktivitas sebagai tema level Aktivitas ini juga akan di implementasikan ke dalam karakter dalam permainan dengan berbagai cara. Seperti salah satu karakter yang kekurangan tidur sehingga fisiknya terlihat letih atau memiliki kantung mata yang gelap. Contoh lain adalah karakter yang memiliki hobi mendaki gunung untuk menenangkan pikiran, serta karakter yang kesulitan bekerja karena selalu terganggu oleh notifikasi hp.

4.1.1 Strategi Komunikasi Target pemain utama dalam konsep game ini adalah generasi Z yang di bagi menjadi dua kelompok usia, yaitu remaja 18-20 tahun dan dewasa muda 21-23 tahun. Untuk mengomunikasikan game ini kepada mereka, diperlukan strategi yang dapat menarik minat generasi Z untuk bermain.

1. Keunikan Game 29 Konsep ini menggabungkan keakraban kehidupan sehari-hari dengan kesenangan gameplay rythm , menciptakan pengalaman yang hidup dan imersif di dalam ritme sebuah kota yang ramai.
2. Cerita Latar tempat yang dipakai adalah sebuah kota besar dan lingkungan yang akrab dengan generasi Z, seperti Kafe, stasiun kereta, taman kota, perkantoran hingga lapangan.
3. Tingkat kesulitan Dalam satu level game, akan ada tigs variasi tingkat kesulitan yang diatur berdasarkan kecepatan ketukan irama musik yaitu Normal, Pro, dan Mastery . Untuk pemain kasual yang ingin santai maka kesulitan normal akan cocok bagi mereka. Untuk pemain yang menginginkan kesulitan lebih bisa memilih pro atau mastery . Tingkat kesulitan juga akan bersifat progresif seiring berjalannya cerita. Dimulai dari babak tutorial yang mudah untuk mengajarkan pemain dasar mekanisme, hingga babak terakhir yang memiliki kesulitan tertinggi.

4.1.2 Strategi Media Berdasarkan Segmentasi, Target, dan Positioning yang telah dibahas

sebelumnya, game rhythm ini akan hadir sebagai alternatif hiburan generasi Z ketika mereka sedang tidak fokus dalam bekerja/belajar. Media yang mampu menyalurkan kondisi tersebut adalah perangkat mobile seperti handphone dan tablet antara lain iPad. Maka gaming platform yang sesuai sebagai media game ini adalah iOS/iPadOS dan Android, atau perangkat ponsel seluler dan tablet. Game yang berada di kategori ini disebut sebagai mobile gaming. Ciri khas dari platform ini adalah penggunaan touch screen sebagai input pemain melalui gestur jari. Gestur yang akan digunakan dalam game ini berupa tap, hold, pinch, double tap dan swipe. Tap secara luas digunakan untuk menekan berbagai tombol-tombol yang ada, baik tombol navigasi home, pause, play, exit dan setting. Untuk gameplay rhythm akan memakai kombinasi dari tap, double tap, hold dan swipe. Navigasi pada peta akan memakai kombinasi pinch untuk meluaskan atau memfokuskan peta, swipe untuk menggeser peta dan tap untuk menekan berbagai tombol di peta.

4.1.3 Konsep Kreatif

Berdasarkan konsep aktivitas yang bisa meningkatkan fokus di atas, penulis membuat dua draft setting cerita atau premis yang disampaikan dengan dua cara berbeda, yaitu secara literal dan fantasi irisan. Literal berarti cerita dan elemen game yang terjadi berdasarkan dunia nyata dan harfiah. Premis literal akan lebih mudah menyampaikan key message karena dunia game akan merefleksikan dunia nyata 30 pemain. Fantasi irisan tetap mereferensikan dunia nyata, namun dengan tambahan elemen fantasi berupa dimensi lain dan makhluk fantasi. Premis fantasi irisan akan membawa game menjadi lebih unik di mata pemain. Berikut kedua premis yang dimaksud: Premis literal: Judul: "City Beats" Di pusat kota Jakarta yang ramai, musik telah meresap dalam keseharian. Kota ini hidup dalam irama warganya, dan setiap orang berkontribusi pada harmoni bersama melalui tindakan dan aktivitas mereka. Pemain akan mengubah suara sehari-hari kota menjadi irama. Saat pemain menjelajahi rutinitas harian, kota hidup dengan musik. Mulai dari pemain yang bangun tidur, menaiki kereta untuk berkerja hingga menikmati kopi

REPORT #21964585

disebuah kedai kafe hingga workout di gym bisa menjadi latar munculnya irama musik. Gambar .17. Contoh Premis Literal dalam berolahraga Sumber : in game footage melatonin Premis fantasi irisan: Judul: "Rythmic Realm" Di jantung sebuah kota Jakarta yang ramai, tersembunyi dimensi lain bernama Harmonix Haven. Dunia paralel di mana makhluk fantasi dan musik saling bersilangan. Tanpa diketahui oleh warga kota, lokasi sehari-hari seperti lorong sempit, kafe, kantor, dan alun-alun kota memiliki sisi dunia lain yang memesona. Di dimensi Harmonix tinggalah makhluk-makhluk fantasi yang disebut Symphonids. Kebanyakan dari mereka bersifat jinak, tapi sebagian dari mereka ada yang memiliki kekuatan kuat untuk memengaruhi dunia nyata, entah itu baik ataupun buruk. Beat Keepers bertugas untuk menjaga keseimbangan antara dua dimensi. Peran pemain sebagai Beat Keeper pemula, yang diberi bakat untuk mencegah Symphonids jahat ataupun membantu Symphonids baik memengaruhi dunia nyata. Misi pemain adalah untuk menyelaraskan irama kedua dunia dan menghentikan disonansi yang mengancam untuk melibas keduanya. 31 Gambar .18. Contoh Premis Fantasi Irisan Sumber : <https://theinspirationgrid.com/gorgeous-illustrations-by-varguy/> 4.1.4 Konsep Visual Konsep visual perancangan game ini dapat dibagi menjadi tiga bidang, yaitu environment game, karakter dan tone warna secara keseluruhan. Dimulai dari environment game yang berpengaruh secara langsung ke dalam world building. Konsep yang dibawakan adalah daerah urban dipadukan dengan alam. Daerah perkotaan yang akrab dengan generasi Z membawa sensasi familier, sedangkan menikmati alam adalah salah satu aktivitas yang terbukti menjaga fokus dan konsentrasi. 32 Gambar .19. Moodboard Environment Sumber : pinterest, artstation and various artist Terdapat dua jenis karakter dalam game, karakter utama sebagai sudut pandang pemain dan karakter fantasi Symphonids. Karakter utama digambarkan sebagai anak muda dengan penampilan dan pakaian smart casual. Gaya gambar yang dipakai adalah campuran antara manhwa korea dengan gaya anime jepang. Menggunakan gaya gambar atau karakter Jepang dan manhwa dalam game

dapat sangat efektif dalam menarik perhatian remaja dan dewasa muda karena popularitas global dari budaya pop Jepang dan Korea, seperti anime, manga, dan manhwa, yang terus meningkat. Gaya visual ini dikenal memiliki detail yang menarik, ekspresi karakter yang kuat, dan desain yang unik, sehingga mampu menciptakan daya tarik visual yang kuat. Selain itu, banyak remaja dan dewasa muda memiliki keterkaitan emosional dengan gaya ini melalui konsumsi media seperti serial animasi, komik, dan game, yang dapat meningkatkan daya tarik dan keinginan mereka untuk mencoba game baru dengan estetika serupa. Dengan memanfaatkan popularitas ini, game dapat lebih mudah menarik perhatian, meningkatkan basis pemain, dan membangun komunitas yang aktif dan setia.

33 Gambar .20. Moodboard Karakter Sumber : pinterest, artstation and various artist Sedangkan untuk desain karakter symphonids, merupakan makhluk fantasi yang memiliki ukuran beragam mulai dari 5 cm hingga 20 meter. Mereka biasanya tidak peduli dengan dunia nyata, namun beberapa dari mereka memiliki kekuatan magis yang kuat sehingga tidak sengaja dapat mempengaruhi dunia nyata. 34 Gambar .21. Moodboard Symphonids Sumber : pinterest, artstation and various artist Tone warna akan berpengaruh dengan suasana dan emosi yang ditawarkan dalam game. Warna warm dipilih sebagai tone utama untuk membawa kesan nyaman dan 35 santai namun tetap memberikan kesan energi dan passion. Gambar Tone warna akan berpengaruh dengan suasana dan emosi yang ditawarkan dalam game. Warna warm dipilih sebagai tone utama untuk membawa kesan nyaman dan santai namun tetap memberikan kesan energi dan passion..22. Tone warna Sumber : pinterest, artstation and various artist Berbicara mengenai Game User Interface, terdapat tiga komponen utama yang penting di bahas. Yang pertama adalah homescreen sebagai tempat pertama kali pemain berinteraksi setelah membuka game. Fungsi homescreen adalah menaruh tombol untuk memulai game dari awal cerita, melanjutkan progres pemain sebelumnya, membuka pengaturan seperti resolusi layar, kecerahan layar dan volume suara. Homescreen juga menjadi impresi awal kepada pemain

mengenai keseluruhan isi game. 36 Gambar .23. Referensi Homescreen Sumber : Firewatch game in-game source Setelah pemain memilih untuk memulai baru atau melanjutkan game, maka akan tampil sebuah halaman level selection . Pemain dapat melihat progres cerita, memilih level yang ingin dimainkan dan melihat skor setiap level. Ketika pemain menjalankan cerita dalam game, maka akan membuka level baru yang bisa diakses kembali di level selection. Perancangan konsep game ini akan mendesain lima level pertama . Konsep level selection game ini adalah buku jurnal, di mana tokoh utama akan menulis kegiatan dan rintangan yang dia lalui. Setiap halaman dalam jurnal akan mewakili satu level. Terdapat juga peta kota di mana lokasi cerita terjadi untuk memberikan pemain pemahaman lebih terhadap world building game. Gambar .24. Referensi Peta jurnal Sumber : Strange brigade game in-game source 37 Gambar .25. Referensi jurnal level selection Sumber : Life is strange in-game source Terakhir adalah in-game screen yang memuat storytelling game. Fokus utama terletak kepada ilustrasi cerita yang dibantu dengan teks narasi dan dialog antar karakter. Gambar .26. Referensi in-game screen Sumber : <https://www.artstation.com/morncolour> 38

4.2 Final Art

Sub bab ini akan membahas hasil karya dari tahap awal perancangan hingga finalisasi prototipe. Hal ini meliputi identifikasi, kajian, dan strategi yang telah dilakukan sebelumnya. Topik-topik yang dibahas antara lain perancangan awal, konsep visual, konsep babak dalam game, dan pengembangan prototipe final.

4.2.1 Proses Perancangan Game

Perancangan dimulai dari konsep dasar, yang kemudian diperinci dalam bentuk fitur-fitur yang akan tersedia dan dinikmati oleh pemain. Setelah itu, dilakukan pembuatan low-fidelity prototype yang mencerminkan esensi gameplay , termasuk navigasi pemain, layout, dan wireframing . Tahap terakhir adalah pembuatan high- fidelity prototype untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai final art.

4.2.1.1 Konsep Dasar dan Fitur

Permainan Konsep dasar dari permainan ini adalah menggabungkan gameplay utama " Rhythm Game " dengan elemen " Point and Click ". Elemen

gameplay " Point and Click " digunakan untuk menyampaikan konten cerita antar karakter dalam game . Latar tempat dalam game ini adalah Harmonica City, di mana pemain dapat menjelajahi berbagai lokasi seperti taman kota, hotel, kafe, kampus, dan lainnya. Setiap lokasi yang dijelajahi oleh pemain akan menawarkan pengalaman gameplay rhythm yang unik. Sebagai contoh, jika pemain sedang menjelajahi sebuah restoran, maka gameplay rhythm yang muncul akan berkaitan dengan tema makanan dan minuman. Fitur pertama adalah " Save Progress ", yang memungkinkan pemain untuk menyimpan perkembangan permainan mereka. Fitur kedua adalah gameplay rhythm yang menantang refleks dan fokus pemain, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan game sesuai irama. Fitur ketiga adalah tingkat kesulitan ritme yang berbeda, yaitu Normal, Pro, dan Mastery , di mana pemain akan diberikan skor berdasarkan tingkat keberhasilan mereka dalam menyelesaikan setiap tingkat kesulitan. Selain itu setiap tingkat kesulitan akan mendapat rating bintang satu hingga tiga, sehingga satu babak maksimal akan mendapat 9 bintang. Fitur keempat adalah " Isometric Map ", yang memungkinkan pemain untuk menjelajahi Harmonica City sesuai dengan alur cerita dan melihat kembali progress yang sudah dicapai. Fitur kelima adalah interaksi dialog antara pemain dan NPC atau karakter dalam game, baik dalam bentuk teks dialog maupun fitur chat.

4.2.1.2 Low Fidelity Prototype Sebagai navigasi utama untuk menjelajahi kota, pemain akan berinteraksi dengan peta kota yang memiliki gaya visual isometrik. Di dalam peta tersebut, terdapat beberapa bangunan utama yang menjadi latar belakang untuk berbagai babak dalam 39 permainan. Pemain dapat menyentuh bangunan-bangunan tersebut, dan kemudian berpindah tempat sesuai dengan bangunan yang dipilih.

Gambar .27. Low-fi isometric map Untuk low-fidelity dari babak game keyboard dengan konsep seseorang yang sedang bekerja dan diganggu oleh suara notifikasi handphone, penulis membuat sketsa sederhana yang menampilkan seseorang duduk di meja dengan komputer di depannya. Notifikasi handphone ditampilkan sebagai pop-up yang

muncul dari berbagai sudut layar. Tantangan untuk pemain adalah mengusir notifikasi-notifikasi tersebut dengan cara swipe pada layar atau keyboard.

Gambar .28. Low-fi gameplay keyboard Low-fi berikutnya berupa dua orang yang sedang berdiskusi panas. Mereka akan mengeluarkan balon balon kata setiap ritmenya. Ada balon kata yang harus di tap 40 oleh pemain sehingga meletus karena balon kata tersebut berisi perkataan yang tidak produktif (seperti menghela nafas, out of topic, atau mengumpat). Namun ada juga balon kata yang harus di biarkan sehingga diskusi berjalan.

Gambar Low-fi berikutnya berupa dua orang yang sedang berdiskusi panas. Mereka akan mengeluarkan balon balon kata setiap ritmenya. Ada balon kata yang harus di tap oleh pemain sehingga meletus karena balon kata tersebut berisi perkataan yang tidak produktif (seperti menghela nafas, out of topic, atau mengumpat). Namun ada juga balon kata yang harus di biarkan sehingga diskusi berjalan..29. Low-fi gameplay keyboard

Selanjtnya ada Low-fi mengenai kasir di restoran atau mini market. Layar di sebelah kanan menunjukkan jenis makanan yang di beli pelanggan dan layar di sebelah kiri menunjukkan kasir dan sejumlah uang. Pemain ditantang untuk menghitung secara cepat berapa uang yang harus diberikan kepada pembeli. Gambar Selanjtnya ada Low-fi mengenai kasir di restoran atau mini market. Layar di sebelah kanan menunjukkan jenis makanan yang di beli pelanggan dan layar di sebelah kiri menunjukkan kasir dan sejumlah uang. Pemain ditantang untuk menghitung secara cepat berapa uang yang harus diberikan kepada pembeli..30. Low-fi gameplay kasir 41 Berikutnya adalah Low-fi mengenai stempel. Pemain disajikan dengan berbagai resume mahasiswa yang ingin menjadi panitia sebuah acara. Tidak semua mahasiswa lolos sehingga pemain hanya boleh memberikan stempel diterima kepada mahasiswa tertentu sesuai petunjuk warna dan ritme. Gambar 4.16 Low-fi gameplay stempel

4.2.1.3 Sitemap, Flowchart dan Model Navigasi Pengalaman utama bagi pemain dalam permainan ini adalah menyaksikan gabungan yang harmonis antara tiga elemen utama: Point and Click, Rhythm Game, dan Isometric Map .

Setiap babak-nya tidak hanya menawarkan tantangan gameplay yang berbeda-beda, tetapi juga memperkenalkan pemain pada cerita yang mendalam, latar belakang yang kaya, serta beragam tokoh yang menarik. Dalam perjalanan mereka melalui Harmonica City, pemain akan menemukan diri mereka terlibat dalam berbagai situasi yang unik, dari menyelidiki misteri di taman kota hingga menjalankan misi rahasia di dalam kampus yang ramai. Setiap babak tidak hanya menjadi kesempatan bagi pemain untuk mengasah keterampilan mereka dalam gameplay, tetapi juga untuk merasakan kedalaman naratif dan keberagaman pengalaman yang ditawarkan oleh permainan ini.

42 Gambar .31. sitemap Rhythm game Gambar 4.17 Flowchart gameplay Cashier Gambar 4.18 Flowchart gameplay resume Navigasi dalam gameplay isometrik menampilkan Harmonica City dari udara, memberikan pemain kemampuan untuk menggeser peta dan menemukan berbagai lokasi di mana progress cerita sedang berlangsung. Di samping itu, terdapat beberapa elemen lain yang memperkaya pengalaman permainan. Kolom chat memungkinkan pemain untuk melihat percakapan antara tokoh utama dengan NPC lainnya, menambah kedalaman naratif dalam permainan. Tombol pengaturan (settings) memberikan pemain kontrol atas berbagai aspek teknis dalam game, seperti audio, visual, atau kontrol permainan. Ikon bintang menunjukkan hasil dari total babak rhythm gameplay, memberikan pemain umpan balik terkait performa mereka. Sedangkan ikon puzzle memungkinkan pemain untuk melihat total babak yang sudah diselesaikan, memberikan tantangan tambahan dan motivasi untuk menyelesaikan seluruh babak dalam permainan. Dengan demikian, elemen-elemen ini tidak hanya menambah kedalaman gameplay, tetapi juga meningkatkan keterlibatan pemain dalam menjelajahi dunia Harmonica City.

Gambar .32. navigasi pemain dan layout di isometric map kota

4.2.1.4 High Fidelity Prototype

Dalam perancangan High-Fidelity Prototype dari gameplay point and click, fokus utamanya adalah menyajikan interaksi utama sebagai pengantar jalannya cerita. Pada halaman awal High-Fidelity Prototype, akan ada sebuah adegan (scene) dengan berbagai interaksi dalam bentuk item atau karakter yang dapat

disentuh oleh pemain. Dalam Hi-fi ini, Penulis merancang setiap interaksi yang dapat dilakukan memiliki warna monokrom, sementara latar scene yang berwarna tidak memberikan interaksi apa-apa untuk memperjelas jenis interaksinya. Hi-Fi ini menggambarkan seorang pemuda yang duduk di sebuah restoran, dia dikelilingi oleh beberapa item berupa kucing, violin, dan tempat sampah. 44 Gambar .33. Hi-Fi adegan awal

Selanjutnya, ada interaksi trivial atau interaksi yang tidak mempengaruhi progress cerita dan hanya menjadi penghias suatu scene. Sebagai contoh jika kita menyentuh tong sampah, maka akan muncul sebuah pop up dengan teks trivial. Pop up ini kemudian bisa ditutup pemain. Gambar .34. Hi-Fi interaksi trivial

Kemudian, ada interaksi progressif yang akan membawa pemain ke jalan cerita berikutnya. Misalnya saja jika pemain menekan objek kucing pada Hi-Fi ini, maka akan muncul pop up dialogue yang memiliki tombol opsi. Tombol ini nantinya akan memicu adegan selanjutnya, seperti berpindah latar tempat, atau adanya perubahan pada scene sehingga akhirnya memicu gameplay rhythm. 45 Gambar .35. Hi-Fi interaksi progressif

Selain itu, ada juga interaksi progresif yang melibatkan karakter lain. Jika kita menyentuh pemuda dalam Hi-fi ini, maka ia akan muncul ke depan layar dan berbicara kepada pemain. Gambar .36. Hi-Fi interaksi progressif dengan karakter

Konsep cerita game ini juga melibatkan makhluk mistis yang bernama symphonidis. Beberapa scene dalam game akan melibatkan mereka dengan konsep dimensi lain yang memiliki tone warna lebih vibrant. Symphonidis ini hanya dapat dilihat oleh karakter utama dalam cerita, dan menjadi pemberi irama dalam gameplay rhythm. Sebagai gambaran lebih jelasnya, pemuda dalam Hi-Fi ini terlihat cukup murung dan tergeletak sebuah violin disampingnya. Ia merasa tidak bisa fokus berlatih karena merasa sangat gugup. Tanpa pemuda itu sadari, ada seekor symphonidis di dimensi lain yang bisa membantunya menenangkan diri lewat irama dan lagu yang dikeluarkannya. Sang tokoh utama menjadi jembatan antara irama tersebut dengan permasalahan-permasalahan di dunia nyata. 46 Gambar Konsep cerita

game ini juga melibatkan makhluk mistis yang bernama symphonidis. Beberapa scene dalam game akan melibatkan mereka dengan konsep dimensi lain yang memiliki tone warna lebih vibrant. Symphonidis ini hanya dapat dilihat oleh karakter utama dalam cerita, dan menjadi pemberi irama dalam gameplay rhythm. Sebagai gambaran lebih jelasnya, pemuda dalam Hi-Fi ini terlihat cukup murung dan tergeletak sebuah violin disampingnya. Ia merasa tidak bisa fokus berlatih karena merasa sangat gugup. Tanpa pemuda itu sadari, ada seekor symphonidis di dimensi lain yang bisa membantunya menenangkan diri lewat irama dan lagu yang dikeluarkannya. Sang tokoh utama menjadi jembatan antara irama tersebut dengan permasalahan-permasalahan di dunia nyata..37. Hi-Fi dimensi dimana symphonidis tinggal Jika berbagai masalah dan iteraksi pada suatu scene sudah diselesaikan oleh pemain, maka scene ini akan mengalami perubahan signifikan. Misalnya pemuda tersebut kini menjadi percaya diri dan berlatih di ruang publik sehingga beberapa orang pergi menonton. Gambar .38. Hi-Fi scene final

4.2.2 Konsep Visual Dalam merancang keseluruhan visual game, penting untuk memiliki beberapa pedoman yang akan menjadi panduan untuk konsistensi visual. Berikut adalah beberapa elemen yang biasanya termasuk dalam panduan visual game adalah Concept Art. Konsep seni adalah fondasi dari visual game. Ini mencakup gambar-gambar awal 47 karakter, lingkungan, objek, dan elemen-elemen lain dalam game. Concept art membantu menetapkan gaya artistik dan atmosfer keseluruhan permainan. Logo game yang mencerminkan tema, suasana, dan gaya permainan. Logo haruslah mudah diingat dan mudah diidentifikasi oleh pemain. Pemilihan jenis huruf yang tepat sangat penting untuk konsistensi visual. Font yang dipilih harus cocok dengan gaya dan tema permainan. Selain itu, ukuran dan warna huruf juga harus dipertimbangkan agar mudah dibaca dan sesuai dengan estetika umum permainan.

4.2.2.1 Game Logo Kata "Whiseria" mengisyaratkan tempat di mana bisikan memiliki arti penting, menyinggung sisi tersembunyi dari dimensi lain dimana para makhluk mistis Symphonidis tinggal. "Reverie" menyiratkan keadaan bermimpi

atau merenung, yang mencerminkan perjalanan pemain melalui permainan ketika mereka menjelajahi persimpangan antara realitas dan fantasi lewat irama dan lagu, Secara keseluruhan, "Whiseria Reverie" memiliki kesan whimsical yang bisa beresonansi dengan para pemain yang tertarik dengan tema eksplorasi dunia lain. "Whiseria Reverie" membangkitkan rasa ketenangan dan mistis, mengisyaratkan tempat di mana bisikan membawa rahasia dan mimpi disusun menjadi kenyataan. Gambar .39. Logo Game Whiseria Reverie

48

4.2.2.2 Concept Art Gambar .40. Concept art Game Whiseria Reverie

4.2.2.3 Tipografi Desain Konsep ini menggunakan typeface Josefin Sans yang memberikan karakteristik desain modern dan minimalis, memunculkan rasa clean dan kesederhanaan. Emosi yang diberikan font ini adalah nuansa ramah dan mudah didekati, membuatnya cocok untuk konteks kasual dan informal. Karena readability-nya yang tinggi, cocok untuk blok teks yang lebih panjang. Desainnya yang bersih dan modern memastikan teks tetap mudah dibaca. Dalam game ini, Josefin Sans akan dipakai dalam dialog, balon teks, percakapan antar karakter dan body teks terhadap berbagai unsur dalam game. Gambar .41. Josefin Sans Font oleh Santiago Orozco Josefin Slab memberikan nuansa ramah, kehangatan dan mengundang. Penampilannya yang klasik memunculkan rasa boldness yang menarik perhatian, sehingga cocok digunakan untuk Judul atau Sub judul. Josefin Slab akan dipakai sebagai font dalam button, title, subtitle dalam game. Gambar .42. Josefin Slab Font oleh Santiago Orozco

4.2.3 Concept Stage Sub bab ini akan membahas lebih mendalam mengenai konsep stage dalam game yang melibatkan skenario cerita secara garis besar, beberapa desain karakter yang muncul, desain kota harmonica sebagai lingkungan latar game serta genre dan tema audio yang muncul.

4.2.3.1 Skenario dan cerita game Dibalik aktifitas keseharian penduduk kota "harmonica city", terhubung dengan dimensi rahasia "Harmonix haven" di mana makhluk-makhluk mistis bernama "Symphonidis" tinggal. Symphonidis suka memainkan irama-irama yang ternyata dapat mempengaruhi dunia nyata. Irama ini dapat memberikan dampak baik ataupun buruk terhadap

penduduk kota. Misi pemain adalah menjadi “BeatKeeper” yang akan menjelajah berbagai sudut kota dan mencari Symphonidis agar mereka memberikan dampak positif kepada penduduk kota. Karakter utama, Anaya Putri atau yang akrab dipanggil Naya adalah seorang Event Organizer sekaligus penulis. Kota “Harmonica” sebentar lagi akan mengadakan sebuah festival Mythikos Masque, sebuah kegiatan setiap tahunnya di mana para penduduk kota akan turun ke jalan saat malam hari untuk bersosialisasi sambil berdansa dengan mengenakan topeng. Naya akan menjadi beatkeeper sekaligus ketua event organizer yang akan mengawasi jalannya persiapan festival. 50 Sejarah festival mythikos masque memiliki ikatan yang kuat dengan dimensi harmonix haven. Ribuan tahun lalu kedua dimensi saling bersatu, manusia dan Symphonidis saling membaur dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya ada sosok jahat bernama Dysonnix yang mengacaukan ritme kehidupan antara manusia dengan Symphonidis sehingga kedua dimensi terpisah. Para penduduk pada zaman itu berusaha menyatukan kembali dimensi yang terpisah dengan cara memanggil kembali Symphonidis dengan ritual topeng dan tari-tarian. Namun ritual ini tidak membuahkan hasil, sehingga seiring berjalannya waktu dan modernisasi terjadi, ritual ini mulai terlupakan esensinya dan berubah menjadi mythikos masque yang diadakan untuk menunjukkan ajang kreativitas, mengenang warisan budaya serta menyatukan komunitas kota.

4.2.3.2 Desain Karakter 1. Anaya Putri

Anaya Putri adalah protagonis yang menjadi sudut pandang pemain. Dalam kesehariannya, dia adalah seorang penulis, jurnalis dan event manager dari perusahaan kecil yang ia rintis sendiri. Anaya adalah salah satu dari “Beat keepers”, yang memiliki kemampuan untuk merasakan makhluk-makhluk Symphonidis dan dapat memanipulasi irama-irama magis yang mengalir antara dua dunia. Selain menyimpan rahasia sebagai Beat Keepers, Anaya juga menyalurkan kecintaannya terhadap komunitas dan budaya dengan mengorganisir festival-festival yang penuh warna yang membuat kota menjadi hidup.

Gambar .43. Desain karakter Anaya Putri

Sebagai seorang jurnalis dan event manager, Anaya dituntut untuk

bergerak secara aktif ke berbagai tempat, sehingga ia memilih untuk memakai celana 51 jeans dan sepatu slip untuk memudahkan pergerakannya. Anaya juga mengikat rambutnya karena alasan yang sama. Ia terlihat sering memakai jaket jeans karena ia suka berkendara dengan memakai motor, membuatnya tetap hangat meski sering di terpa angin kota Harmonica.

2. Sena Arjuna Sena Arjuna adalah alasan utama kedai kopinya yang selalu ramai, di mana dia tidak hanya menyajikan minuman yang luar biasa tetapi juga kehangatan dan keramahan yang tulus. Semangatnya terhadap kopi terlihat dalam setiap cangkir yang dia buat. Pengetahuan kopi yang luas dan sikap ramah Sena menciptakan pengalaman yang tak terlupakan bagi setiap pelanggan. Namun, dedikasinya pada kedainya kadang-kadang menyebabkan dia mengabaikan waktu pribadi, yang mengakibatkan kelelahan sesekali.

Gambar .44. Desain karakter Sena Arjuna

Ia selalu memakai celemek coklat sebagai bagian dari kedai kopinya sekaligus memudahkan dia melayani tamu-tamu. Topi kupluknya merupakan pemberian dari ayahnya yang sedang bekerja di luar negeri. Selain membuatnya hangat, topi itu juga membuatnya merasa dekat dengan ayahnya.

3. Ava Sophia Ava Sophia adalah seorang akuntan yang teliti yang bertugas mengelola anggaran untuk festival kota bersama Anaya putri. Ketajamannya dan pendekatannya yang langsung pada keuangan membuatnya menjadi 52 andalan divisi keuangan. Meskipun sikap kerasnya, Ava memiliki hati yang peduli dan sungguh-sungguh menginginkan yang terbaik untuk orang-orang di sekitarnya. Namun, stres dari pekerjaannya yang menuntut sering membuatnya sulit tidur, yang mengakibatkan raut mukanya yang seram dan sering disalah-pahami orang.

Gambar .45. Desain karakter Ava Sophia

Sophia merupakan pekerja kantoran dari sebuah firma di bidang industri tekstil. Namun ia mengajukan diri untuk tergabung dalam panitia festival mythikos masque . Sebagai seorang profesional, ia selalu memakai pakaian yang rapi dan mengikuti tren. Ia juga seringkali membawa tas jinjing yang berisi laptop serta makeup untuk menyembunyikan kantung matanya yang gelap.

4. Antlersong Antlersong adalah

mahluk mirip rusa dengan bulu hijau-oranye dan tanduk berbentuk daun. Ekor mereka mekar dengan bunga-bunga berwarna saat bergerak, mengeluarkan suara desiran yang melodi yang memenuhi sekitarnya dengan ketenangan. Mereka cenderung menghindari keramaian kota seperti jalan-jalan dan lebih memilih mendiami tempat tenang. 53 Gambar .46. Desain karakter Symphonidis spesies Antlersong 5. Springbun Springbun menggabungkan fitur imajinatif dari seekor bayi naga dan seekor kelinci, dengan warna hijau cerah dan telinga kelinci yang besar dan menggemaskan. Ekor mereka menyerupai bola bulu yang lembut, melompat dengan setiap irama yang gembira. Gambar .47. Desain karakter Symphonidis spesies Springbun 6. Otterians Para Otterians adalah mahluk yang menggabungkan antara berang-berang dan ikan, dengan bulu yang bervariasi mulai dari oranye hingga coklat gelap dan ekor ikan. Sifat mereka yang ingin tahu mendorong mereka untuk 54 menjelajahi sekitar sumber air mereka tinggal. Mereka suka berkumpul di sekitar perairan kota Harmonica yang berada di tepi danau. Gambar .48. Desain karakter Symphonidis spesies Otterians 7. Melodrakes Melodrakes adalah mahluk gelap yang jahat menyerupai naga, dengan mata oranye yang menakutkan dan sisik-sisik yang gelap. Mereka hidup dari lagu-lagu yang tidak harmonis, mereka mengganggu keharmonisan dengan sifat nakal mereka, menyebar ketakutan dan kekacauan ke mana pun mereka pergi. Mereka adalah salah satu dari sedikit Symphonidis yang dapat berbicara dan berkomunikasi langsung dengan beatkeepers. Gambar .49. Desain karakter Symphonidis individu Melodrakes 4.2.3.3 Desain Environment 55 Penulis membuat peta kota Harmonica yang dijadikan sebagai latar tempat jalannya cerita. Gaya penggambaran yang dipakai adalah isometrik, di mana gambar akan seolah olah terlihat seperti tiga dimensi. Konsep lingkungan yang diusung oleh kota Harmonica adalah sebuah kota urban yang masih memiliki banyak ruang hijau dan dikelilingi sungai-sungai besar. Gambar .50. Isometric Map kota Harmonica Gambar .51. Bangunan kota Harmonica City 4.2.3.4 Desain Audio Genre utama yang dipilih sebagai pendamping sekaligus gameplay rythm utama

adalah lo-fi. Lo-Fi adalah genre musik dan estetika yang menggunakan nada 56 teredam dan gambaran duniawi untuk membangkitkan perasaan tenang dan nostalgia (aesthetic, 2018). Dengan membawakan emosi ketenangan, akan membawa perasaan nyaman, santai dan relaksasi kepada pemainnya.

4.2.4 Game Design Untuk mengawali game, maka pemain akan disajikan start screen dan main menu. Visual dari main menu adalah seekor Antlersong dan kota Harmonica dari kejauhan. Pemain bisa memilih untuk melanjutkan game atau memulai game baru. Terdapat juga tombol pengaturan bagi pemain untuk mengatur berbagai elemen dalam game seperti volume musik dan sound effect. Gambar .52. Mockup game bagian Start screen Gambar .53. Mockup game bagian Main Menu 57 Gambar .54. Mockup game bagian Setting Pemain akan disajikan map view kota Harmonica untuk berinteraksi dengan berbagai level yang tersedia. Akan ada bangunan khusus yang bisa di interaksikan. Di kiri atas layout ada icon puzzle yang menunjukkan level-level yang sudah terbuka, dan icon bintang untuk menunjukkan jumlah bintang yang sudah di dapat. Di sebelah kanan bawah ada tombol chat, dimana pemain seolah-olah bisa berinteraksi dengan penduduk kota harmonica dan membuka level baru. Gambar .55. Mockup game bagian Isometric map view Gambar .56. Mockup game bagian chat

58 Penulis membuat salah satu mockup gameplay rhythm dengan mengambil cerita di mana pemain harus merekrut mahasiswa sebagai relawan festival, sehingga pemain akan dihadapkan dengan beberapa resume yang muncul secara bergantian di layar. Tugas pemain adalah menekan resume yang tepat sesuai dengan indikasi ritme dan visual. Gambar .57. Mockup gameplay rhythm Resume Gambar .58. Mockup gameplay rhythm ketika selesai

Jika pemain sudah menyelesaikan lagu, maka akan ada sistem skor yang menghitung berdasarkan ketepatan tap pemain. Skor yang ditampilkan berupa tiga bintang dalam kategori bronze, silver dan gold . Skor gold akan mendapat 3 bintang, Silver 2 bintang dan bronze 1 bintang. Nantinya bintang ini akan dikumpulkan pemain dan muncul di tampilan map view kota harmonica. 59 Berikut ini adalah tabel yang menjelaskan lebih

rinci mengenai proses gameplay pada level tersebut. Tabel 5. Gameplay User Interface 60 Game User Interface Rythm Keterangan Komponen Sound

Layar dimulai dengan background kosong, terdapat nilai skor di kiri atas dan tombol pause&setting di kanan atas Backgroundf Kosong, Score, Pause button Musik Utama Seiring berjalannya irama lagu, akan muncul sederet kertas resume Resume dengan berbagai bentuk dan foto yang berbeda Sound effect setiap kali resume muncul Beberapa dari resume tersebut akan menyala sesuai dengan ritme, menandakan hint agar pemain menekan resume tersebut. Namun pemain belum bisa menekannya. Hint berupa cahaya yang menyala mengitari resume Sound effect setiap kali hint muncul 61 Hint kemudian akan menghilang, dan pemain harus menekan resume yang benar, sesuai dengan urutan dan irama yang berlangsung. -

- Jika sudah, maka resume yang ditekan akan mendapat nilai centang, menandakan mereka lulus menjadi voluntir festival Tanda centang ketika pemain benar, dan tanda X ketika pemain salah menekan Sound effect setiap kali pemain benar serta setiap kali pemain salah menekan Layar kemudian akan di reset, dan memulai kembali siklus resume hingga lagu berakhir. Scoring : + 10 setiap kali pemain benar, dan tanpa skor setiap pemain salah -

Gameplay selanjutnya adalah sebuah babak yang berlokasi di sebuah restoran. Pemain seolah olah menjadi seorang kasir yang harus mengingat menu dan harga makanan, menghitung total pembelian makanan pelanggan, lalu memberikan uang kembalian yang sesuai. Tabel 6. Gameplay rythm di restoran Game User Interface Rythm Keterangan Komponen Sound

Layar dimulai dengan menunjukkan menu restoran, pemain harus menghafal setiap harga makanan dan minuman. Pop Up UI, Menu makanan, harga makanan - Layar menjadi dua bagian dimana Nampan di sebelah kanan dan sejumlah uang disebelah kiri. Tombol skor dan setting berada di lokasi yang sama. Time Bar, button berbentuk uang Musik utama Makanan yang dipesan pelanggan akan muncul satu per satu sesuai dengan irama musik yang berjalan. Time bar yang mulai berkurang seiring waktu, Makanan dan minuman Sound effect ketika makanan jatuh

ke nampan Pembeli akan membayar makanan menggunakan sejumlah uang, pemain akan menghitung total kembalian yang harus diserahkan kepada pembeli. Uang pembeli yang muncul di area kasir sebelah kiri Sound effect pembeli membayar Bar waktu akan terus berkurang, sementara pemain harus menyentuh jumlah uang kembalian yang benar. Indikasi ketika tombol uang telah ditekan pemain Sound effect ketika pemain menekan uang 62 Setelah waktu habis, tampilan akan direset kembali dan pemain mendapatkan skor. Scoring : Benar sempurna mendapat +40 Jika salah maka hanya +10 Sound effect ketika satu ronde telah selesai 4.2.5 Desai

n Pendukung Untuk melengkapi desain utama, maka penulis membuat berbagai macam desain pendukung yang berkaitan dengan perilsan sebuah game mobile. Adapun desain yang dimaksud adalah ilustrasi poster, gantungan kunci beserta kemasan, kaos beserta label, point of sales display, phone case , qr-code display dan kartu nama. 1. Ilustrasi poster Gambar .59 Desain Poster jenis festival 63 Gambar .60 Desain Poster jenis symphonidis 64 Gantungan Kunci dan kemasannya Gambar .61 Desain Gantungan Kunci Gambar .62 Desain Kemasan Gantungan Kunci 2. Kaos dan label Gambar .63 Desain Label ukuran kaos 65 Gambar .64 Desain Kaos dengan metode cetak DTF 3. Point of sales display Gambar .65 Desain POS display untuk monitor 4. Phone case 66 Gambar .66 Desain Phone Case 5. Qr-Code display Gambar .67 Desain Qr-Code display 6. Kartu nama 67 Gambar .68 Desain Kartu Nama 7. Poster A2 Gambar .69 Desain Poster A2 68

BAB 5 PENUTUP 5.1 Kesimpulan Dalam penelitian ini, penulis merumuskan tiga rumusan masalah yang menjadi fokus utama: pertama, bagaimana menumbuhkan sifat fokus pada generasi Z dalam konteks pemain rhythm-game, dan kedua, bagaimana menyampaikan sebuah cerita bermakna melalui gameplay game yang dapat menarik engagement dan emosi pemain. Dengan mengusung solusi berupa perancangan desain yang tepat, terutama melalui konsep rhythm-game, penelitian ini berhasil menawarkan pendekatan yang inovatif untuk melatih dan mengajarkan pentingnya fokus kepada generasi Z. Melalui sebuah game, generasi Z tidak hanya belajar

fokus secara sukarela, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis tentang bagaimana fokus dapat membantu mereka mencapai tujuan. Konsep karya yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan sebuah game digital dengan gameplay berbasis ritme, yang memasukkan unsur musik dan cerita. Tujuan utama dari game ini adalah untuk memberikan pesan moral kepada pemain bahwa sukses dimulai dari kemampuan untuk menjaga fokus dan menghadapi tantangan. Melalui mekanik ritme dan visual yang diterapkan dalam setiap level game, pemain diajak untuk memahami dan menerapkan aktivitas-aktivitas yang mampu meningkatkan fokus dan konsentrasi, seperti mengatur jadwal tidur. Penelitian ini juga berhasil menggabungkan konsep dasar permainan, yaitu mengombinasikan gameplay utama "Rhythm Game" dengan elemen "Point and Click", untuk menciptakan pengalaman bermain yang unik dan menarik bagi pemain. Elemen "Point and Click" digunakan secara cerdas untuk menyampaikan konten cerita antar karakter dalam game, sementara gameplay utama "Rhythm Game" memberikan tantangan yang membutuhkan fokus dan konsentrasi dari pemain. Latar tempat yang dipilih untuk game ini adalah Harmonica City, sebuah kota fiksi yang menyajikan berbagai lokasi menarik seperti taman kota, hotel, kafe, kampus, dan sebagainya. Setiap lokasi yang dapat dijelajahi oleh pemain menawarkan pengalaman gameplay rhythm yang unik dan relevan dengan tema tempat tersebut. Sebagai contoh, saat pemain menjelajahi sebuah restoran, mereka akan menghadapi tantangan rhythm yang berkaitan dengan tema makanan dan minuman, yang tidak hanya menarik perhatian pemain tetapi juga memberikan kesempatan untuk melatih fokus dan konsentrasi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi kreatif terhadap dua rumusan masalah yang diajukan, tetapi juga memberikan kontribusi yang berarti dalam memperkaya pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan teknologi dan desain game untuk mendidik dan melatih generasi Z tentang pentingnya fokus dan konsentrasi dalam mencapai kesuksesan. 69

5.2 Saran Mendorong Pengembangan Lebih Lanjut: Berdasarkan konsep game yang dihasilkan dalam penelitian ini, disarankan untuk melakukan

pengembangan lebih lanjut terhadap desain dan mekanisme gameplay. Hal ini meliputi penambahan fitur- fitur tambahan, penyempurnaan visual, dan penyesuaian gameplay agar lebih sesuai dengan karakteristik dan preferensi target audiensi, yaitu generasi Z. Pengujian dan Evaluasi: Penting untuk melakukan pengujian dan evaluasi yang cermat terhadap prototipe game yang telah dibuat. Dengan melibatkan generasi Z sebagai partisipan pengujian, kita dapat memperoleh umpan balik yang berharga mengenai kesesuaian konsep, tingkat kesulitan, dan kualitas keseluruhan pengalaman bermain. Penyelidikan Lebih Lanjut tentang Pengaruh Game Terhadap Perilaku: Melanjutkan penelitian tentang dampak dan efektivitas game dalam melatih keterampilan kritis seperti fokus dan konsentrasi dapat menjadi langkah penting selanjutnya. Dengan lebih memahami pengaruh game terhadap perilaku dan pola pikir pemain, kita dapat mengoptimalkan desain game untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Dengan menerapkan saran-saran di atas, diharapkan game ini dapat menjadi alat yang efektif dalam melatih generasi Z tentang keterampilan fokus dan konsentrasi, serta memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna bagi para pemainnya. 70



REPORT #21964585

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE	
1. 0.15% www.djkn.kemenkeu.go.id	●
https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/memahami-metode-pene..	
INTERNET SOURCE	
2. 0.12% repository.its.ac.id	●
https://repository.its.ac.id/52745/1/08111650030005-Master_Thesis.pdf	
INTERNET SOURCE	
3. 0.06% ejournal.uigm.ac.id	●
https://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung/article/view/1720	