

## ABSTRAK

### PERANCANGAN KONSEP *RHYTHM-GAME*

Naufal Badalsyafiq.<sup>1)</sup>, Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds..<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

<sup>2)</sup> Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Indonesia tengah berupaya mencapai cita-cita menjadi salah satu dari tujuh ekonomi terbesar di dunia dan mencapai status sebagai negara maju pada tahun 2045, yang dikenal sebagai Indonesia Emas 2045. Namun saat ini di tahun 2023 Generasi Z dijuluki sebagai *strawberry generation*, yaitu mereka yang punya banyak inovasi dan kreativitas namun mudah menyerah dan bermental lemah. Perancangan ini akan membuat *game* untuk mengajarkan fokus bagi Generasi Z sehingga mereka bisa menumbuhkan *growth mindset* dan lepas dari julukan *strawberry generation*. Metode penelitian yang digunakan adalah *desain thinking*, sebuah kerangka perancangan desain yang didasari oleh empati dan menekankan uji coba *prototype* berulang untuk menghasilkan desain *gameplay*. Perancangan *game* dalam tulisan ini melibatkan teknik pengumpulan data yang mencakup observasi, wawancara dan studi literatur. Sasaran dari penelitian ini adalah individu yang menikmati permainan dalam kelompok usia 18 hingga 23 tahun, demografi generasi Z secara umum, studio *game* Indonesia yang relevan, serta pakar-pakar di industri kreatif. Tujuan penulisan karya tulis ini adalah merancang suatu konsep *rhythm-game* yang mampu melatih fokus dan menanamkan *growth mindset*. Hasil penulisan karya tulis ini berupa konsep desain permainan yang mencakup karakter, cerita dan interaksi permainan.

**Kata kunci:** Generasi stroberi, konsep permainan, fokus

Pustaka :

Tahun publikasi : 2024