

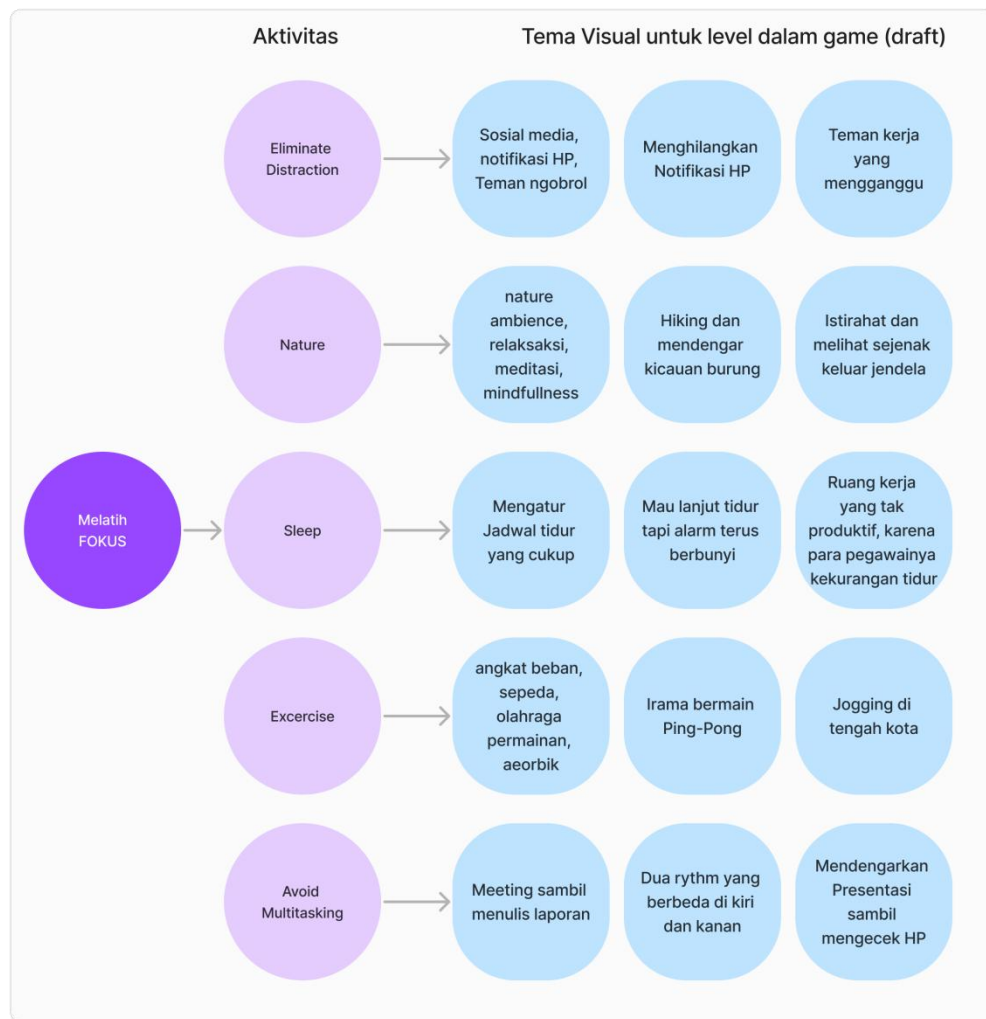
## BAB 4 STRATEGI KREATIF

### 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.



Gambar 4.1. 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

Konsep ini menggabungkan keakraban kehidupan sehari-hari dengan kesenangan *gameplay rhythm*, 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 tiga 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 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 di sebuah kedai kafe hingga *workout* di *gym* bisa menjadi latar munculnya irama musik.



Gambar 4.2. 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.

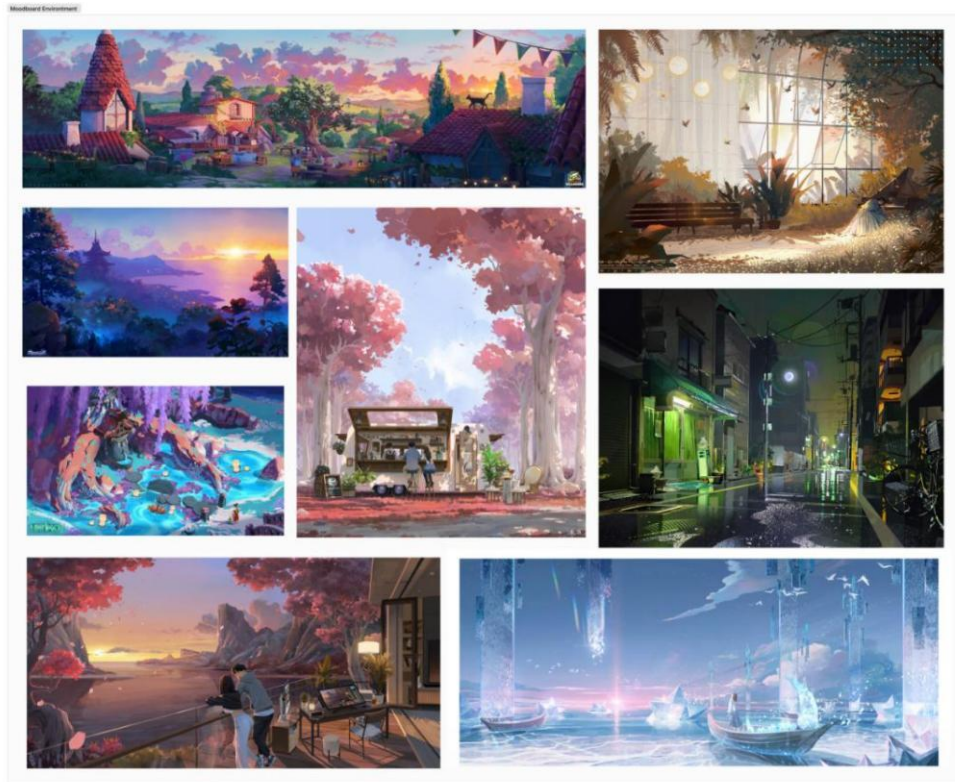


Gambar 4.3. Contoh Premis Fantasi Irisan

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.



Gambar 4.4. 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.



Gambar 4.5. 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.



Gambar 4.6. 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 santai namun tetap memberikan kesan energi dan



*passion.*

Gambar 4.7. 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*.



Gambar 4.8. Referensi Homescreen

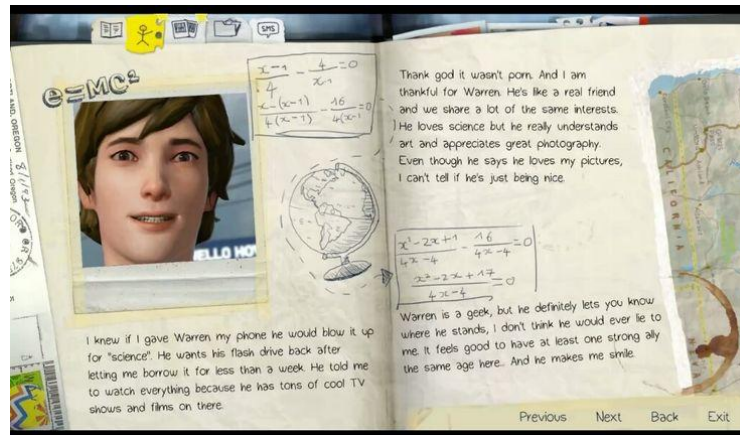
Sumber : Firewatch game in-game source

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 4.9. Referensi Peta jurnal

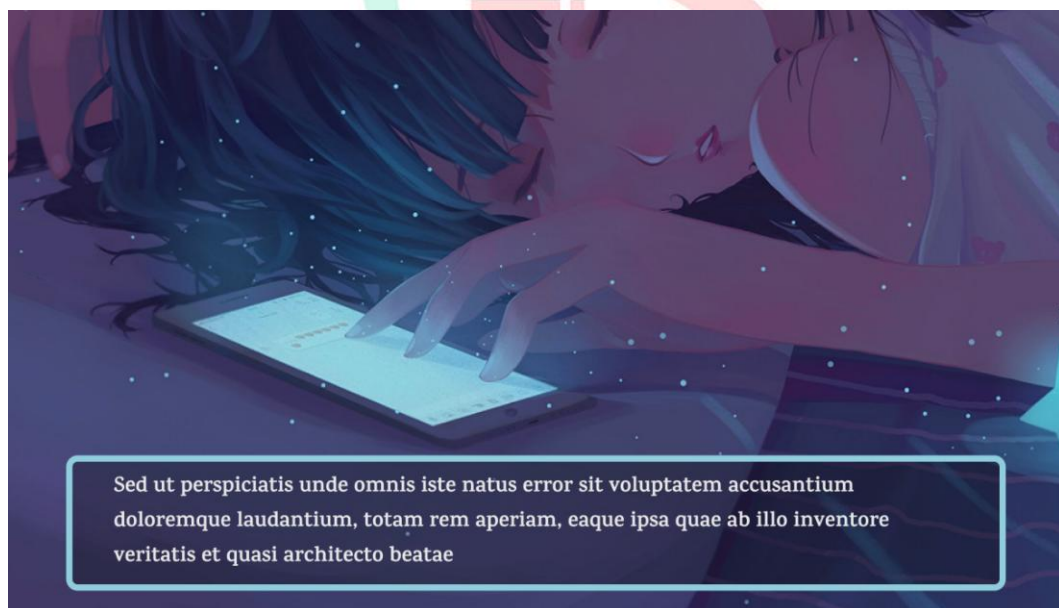
Sumber : Strange brigade game in-game source



Gambar 4.10. 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 4.11. Referensi in-game screen

Sumber : <https://www.artstation.com/morncolour>

## 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

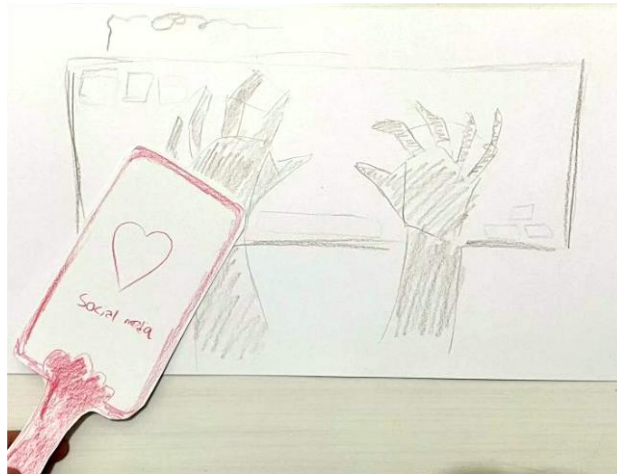
Sebagai navigasi utama untuk menjelajahi kota, pemain akan berinteraksi dengan peta kota yang memiliki gaya visual isometrik. Di dalam peta tersebut, terdapat beberapa bangunan utama yang menjadi latar belakang untuk berbagai babak dalam permainan. Pemain dapat menyentuh bangunan-bangunan tersebut, dan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



Gambar 4.12. Low-fi isometric map

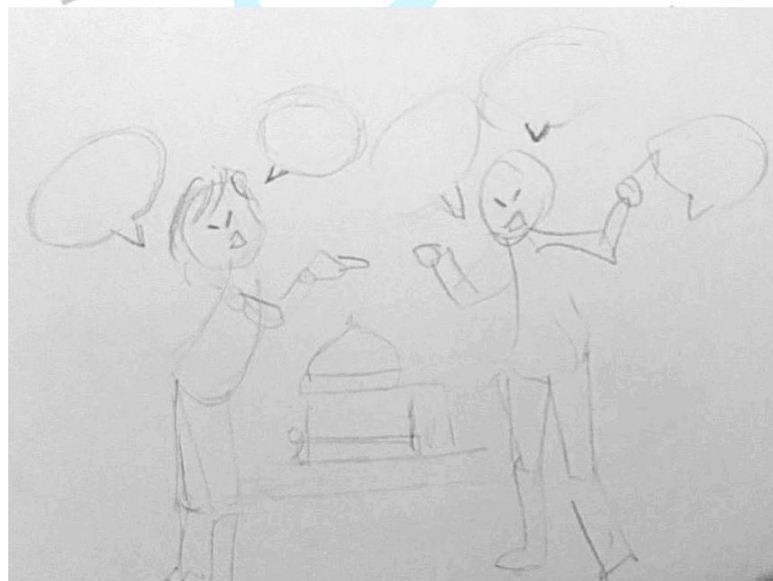
Untuk *low-fidelity* dari babak *game keyboard* dengan konsep seseorang yang sedang bekerja dan diganggu oleh suara notifikasi handphone, penulis membuat sketsa sederhana yang menampilkan seseorang duduk di meja dengan komputer di depannya. Notifikasi handphone ditampilkan sebagai pop-up yang

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



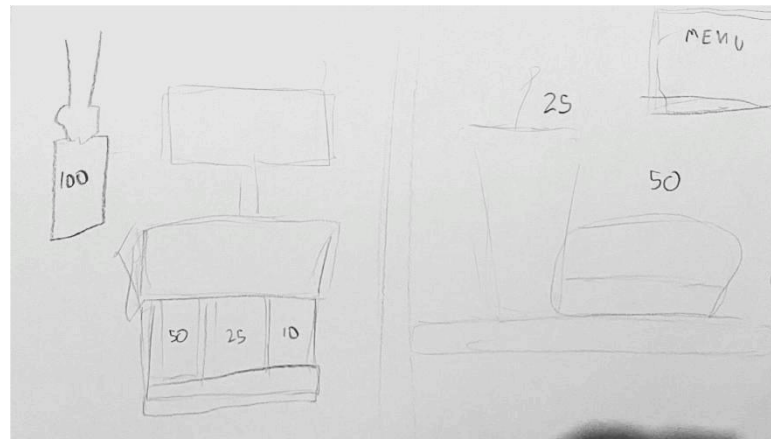
Gambar 4.13. Low-fi gameplay keyboard

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 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 4.14. Low-fi gameplay keyboard

Selanjutnya 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 4.15. Low-fi gameplay kasir

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.

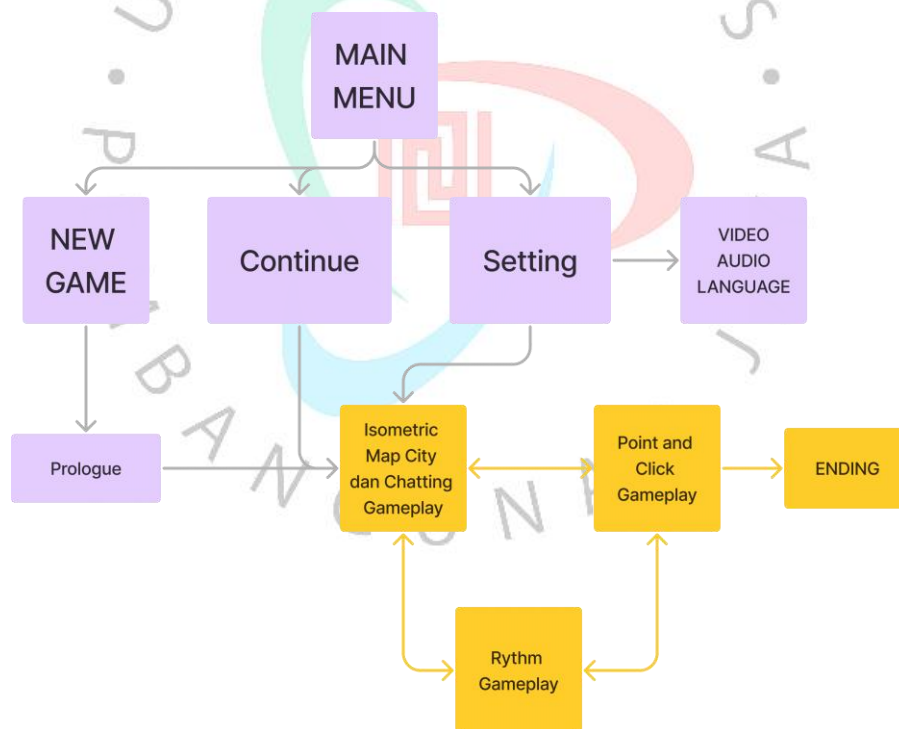


Gambar 4.16 Low-fi gameplay stempel

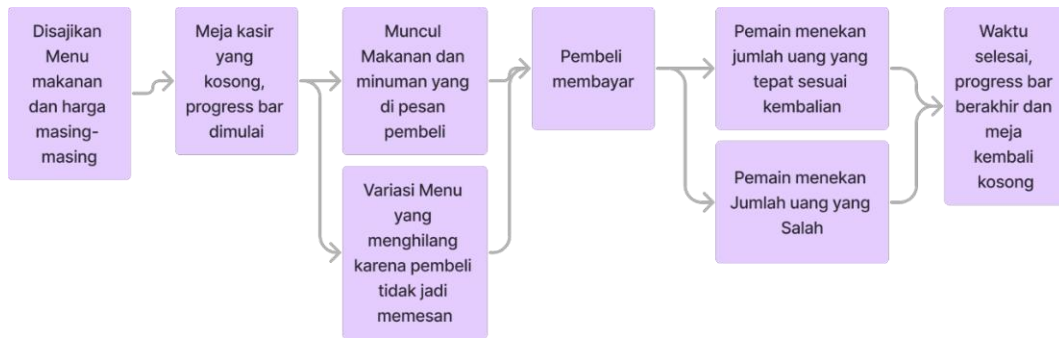


#### 4.2.1.3 Sitemap, Flowchart dan Model Navigasi

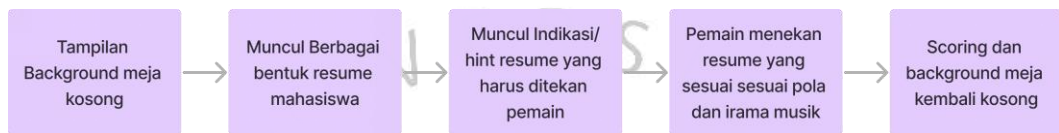
Pengalaman utama bagi pemain dalam permainan ini adalah menyaksikan gabungan yang harmonis antara tiga elemen utama: *Point and Click*, *Rhythm Game*, dan *Isometric Map*. Setiap babak-nya tidak hanya menawarkan tantangan gameplay yang berbeda-beda, tetapi juga memperkenalkan pemain pada cerita yang 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.



Gambar 4.16. 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 4.17. 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.



Gambar 4.18. 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.



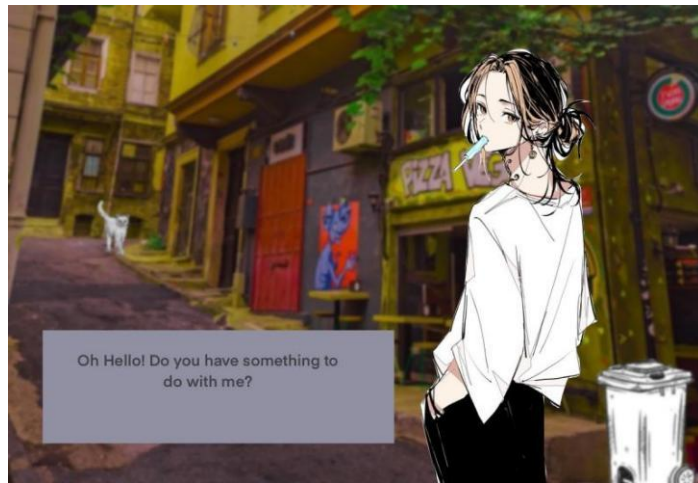
Gambar 4.19. Hi-Fi interaksi trivial

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*.



Gambar 4.20. 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 4.21. 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.



Gambar 4.22. 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 4.23. 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 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 4.24. Logo Game Whiseria Reverie

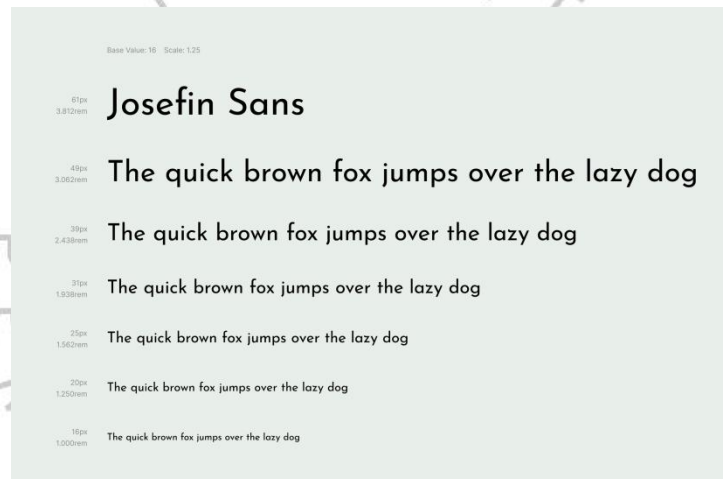
#### 4.2.2.2 Concept Art



Gambar 4.25. 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 4.26. 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 4.27. Josefin SlabFont 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

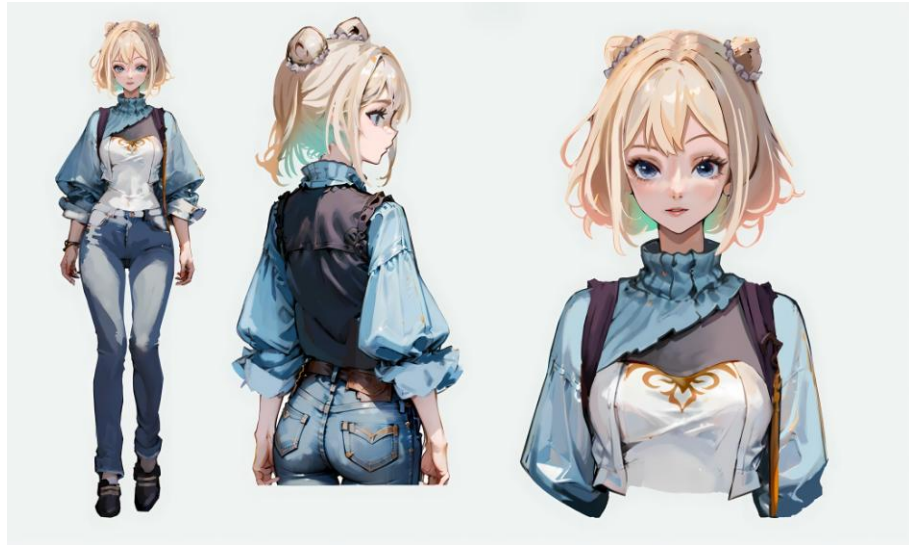
sambil berdansa dengan mengenakan topeng. Naya akan menjadi *beatkeeper* sekaligus ketua *event organizer* yang akan mengawasi jalannya persiapan festival.

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 4.28. 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 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 4.29. 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 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.

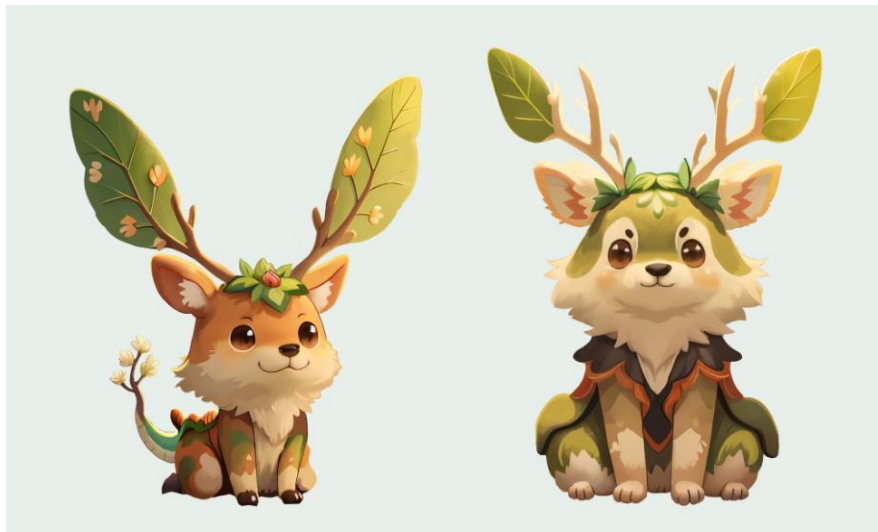


Gambar 4.30. Desain karakter Ava Sophia

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

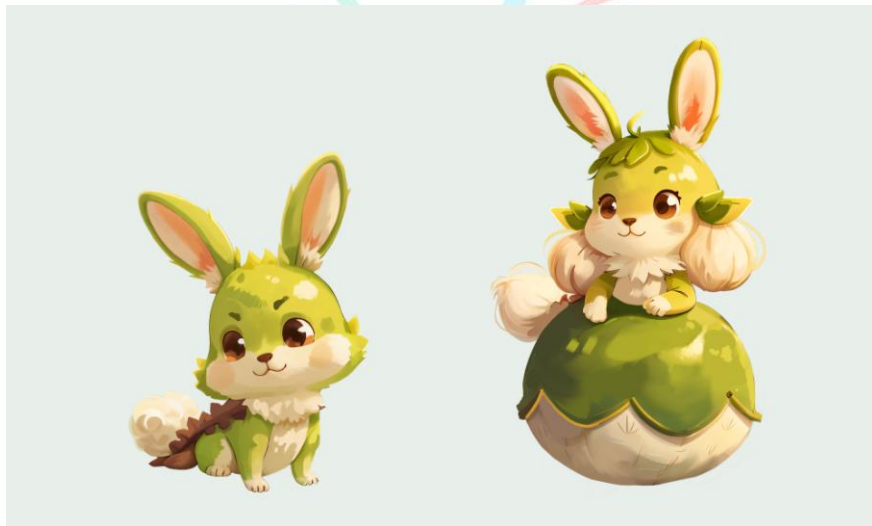
Antlersong adalah makhluk mirip rusa dengan bulu hijau-oranye dan tanduk berbentuk daun. Ekor mereka mekar dengan bunga-bunga berwarna saat bergerak, mengeluarkan suara desiran yang melodi yang memenuhi sekitarnya dengan ketenangan. Mereka cenderung menghindari keramaian kota seperti jalan-jalan dan lebih memilih mendiami tempat tenang.



Gambar 4.31. 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.

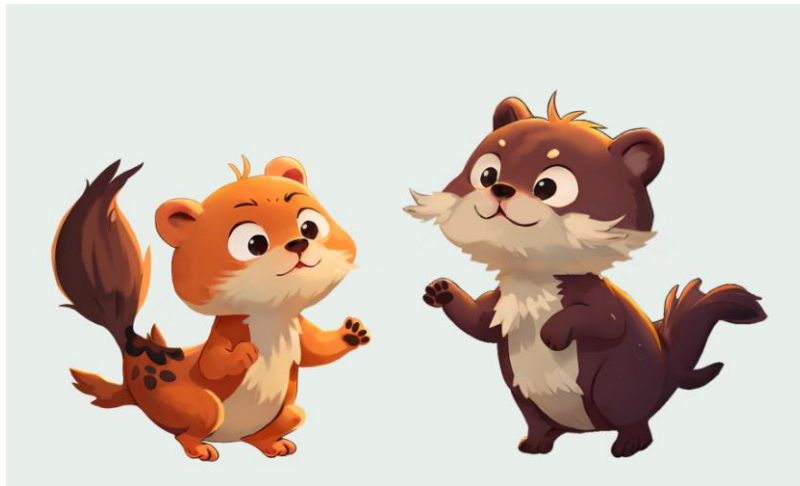


Gambar 4.32. Desain karakter *Symphonidis spesies Springbun*

#### 6. Otterians

Para Otterians adalah makhluk 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 menjelajahi sekitar sumber air mereka tinggal. Mereka suka berkumpul di sekitar perairan kota Harmonica yang berada di tepi danau.



Gambar 4.33. Desain karakter *Symphonidis spesies Otterians*

#### 7. Melodrakes

Melodrakes adalah makhluk 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, menyebarkan ketakutan dan kekacauan ke mana pun mereka pergi. Mereka adalah salah satu dari sedikit *Symphonidis* yang dapat berbicara dan berkomunikasi langsung dengan beatkeepers.



Gambar 4.34. Desain karakter Symphonidis individu Melodrakes

#### 4.2.3.3 Desain Environment

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 4.35. Isometric Map kota Harmonica





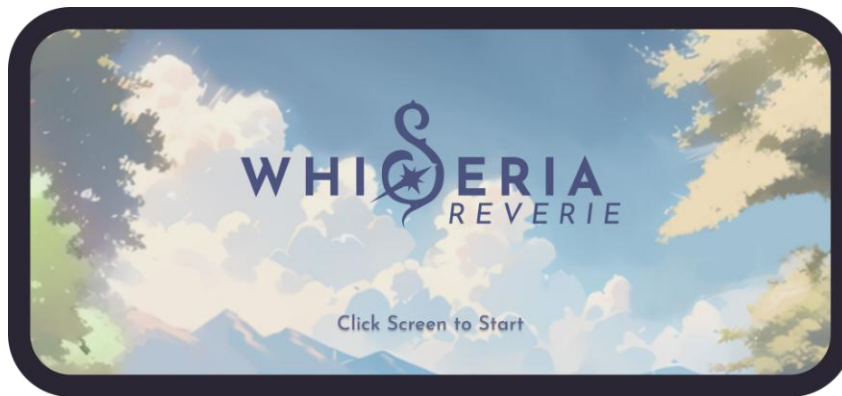
Gambar 4.36. Bangunan kota Harmonica City

#### 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 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

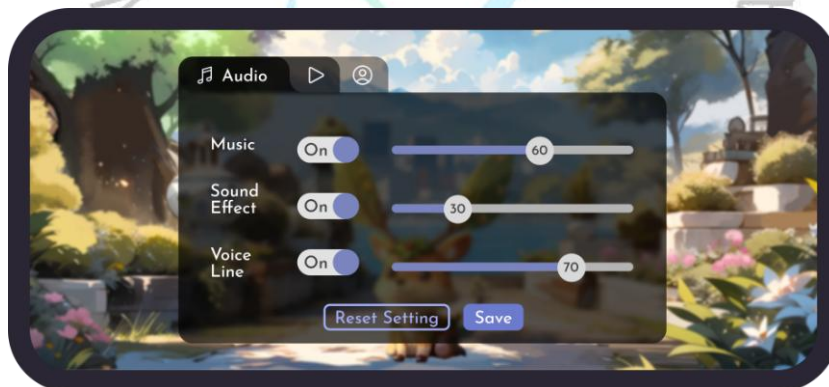
Untuk mengawali *game*, maka pemain akan disajikan *start screen* dan main menu. Visual dari *main menu* adalah seekor Antlersong dan kota Harmonica dari kejauhan. Pemain bisa memilih untuk melanjutkan *game* atau memulai *game* baru. Terdapat juga tombol pengaturan bagi pemain untuk mengatur berbagai elemen dalam game seperti *volume* musik dan *sound effect*.



Gambar 4.37. Mockup game bagian Start screen



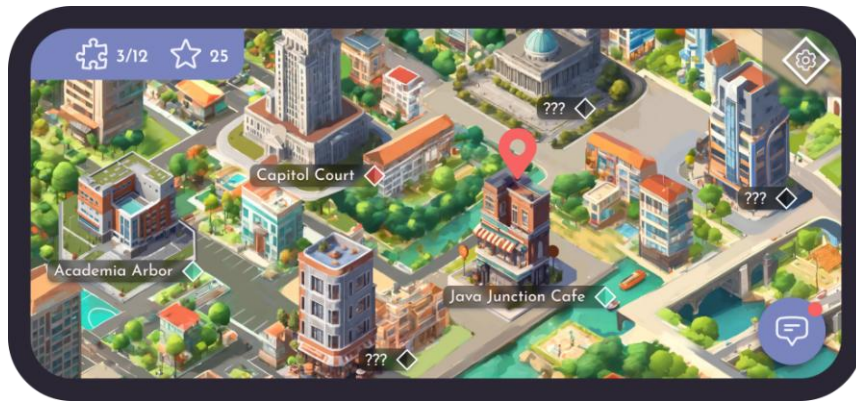
Gambar 4.38. Mockup game bagian Main Menu



Gambar 4.39. Mockup game bagian Setting

Pemain akan disajikan *map view* kota Harmoncia 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 4.40. Mockup game bagian Isometric map view

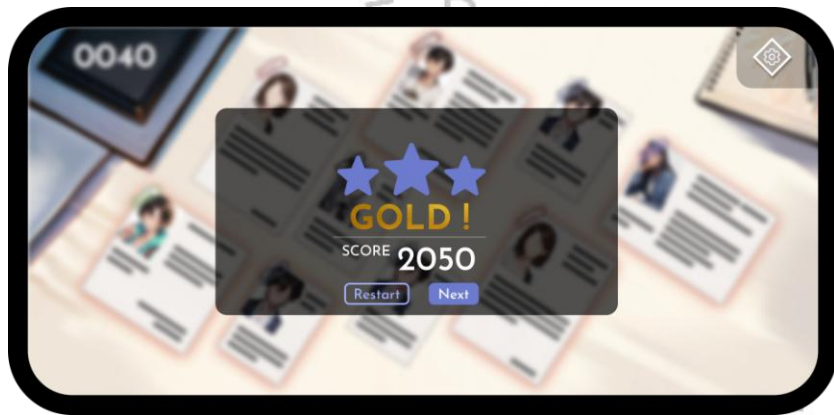


Gambar 4.41. Mockup game bagian chat

Penulis membuat salah satu *mocukup 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 4.42. Mockup gameplay rhythm Resume








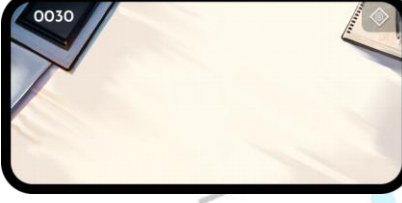
Gambar 4.43. Mockup gameplay rhythm ketika selesai

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*.

Berikut ini adalah tabel yang menjelaskan lebih rinci mengenai proses *gameplay* pada level tersebut.


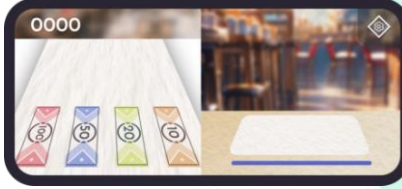
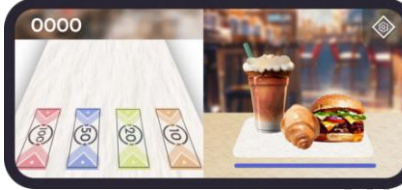
Tabel 5. *Gameplay User Interface*



Game User Interface Rhythm	Keterangan	Komponen	Sound
	<p>Layar dimulai dengan background kosong, terdapat nilai skor di kiri atas dan tombol pause&amp;setting di kanan atas</p>	<p>Background Kosong, <i>Score</i>, <i>Pause button</i></p>	<p>Musik Utama</p>
	<p>Seiring berjalannya irama lagu, akan muncul sederet kertas resume</p>	<p>Resume dengan berbagai bentuk dan foto yang berbeda</p>	<p>Sound effect setiap kali resume muncul</p>
	<p>Beberapa dari resume tersebut akan menyala sesuai dengan ritme, menandakan hint agar pemain menekan resume tersebut. Namun pemain belum bisa menekannya.</p>	<p>Hint berupa cahaya yang menyala mengitari resume</p>	<p>Sound effect setiap kali hint muncul</p>

	<p>Hint kemudian akan menghilang, dan pemain harus menekan resume yang benar, sesuai dengan urutan dan irama yang berlangsung.</p>	<p>-</p>	<p>-</p>
	<p>Jika sudah, maka resume yang ditekan akan mendapat nilai centang, menandakan mereka lulus menjadi volunteer festival</p>	<p>Tanda centang ketika pemain benar, dan tanda X ketika pemain salah menekan</p>	<p>Sound effect setiap kali pemain benar serta setiap kali pemain salah menekan</p>
	<p>Layar kemudian akan di reset, dan memulai kembali siklus resume hingga lagu berakhir.</p>	<p>Scoring : + 10 setiap kali pemain benar, dan tanpa skor setiap pemain salah</p>	<p>-</p>

*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
	<p>Layar dimulai dengan menunjukkan menu restoran, pemain harus menghafal setiap harga makanan dan minuman.</p>	<p>Pop Up UI, Menu makanan, harga makanan</p>	<p>-</p>
	<p>Layar menjadi dua bagian dimana Nampan di sebelah kanan dan sejumlah uang disebelah kiri. Tombol skor dan setting berada di lokasi yang sama.</p>	<p>Time Bar, button berbentuk uang</p>	<p>Musik utama</p>
	<p>Makanan yang dipesan pelanggan akan muncul satu per satu sesuai dengan irama musik yang berjalan.</p>	<p>Time bar yang mulai berkurang seiring waktu, Makanan dan minuman</p>	<p>Sound effect ketika makanan jatuh ke nampan</p>
	<p>Pembeli akan membayar makanan menggunakan sejumlah uang, pemain akan menghitung total kembalian yang harus diserahkan kepada pembeli.</p>	<p>Uang pembeli yang muncul di area kasir sebelah kiri</p>	<p>Sound effect pembeli membayar</p>

	<p>Bar waktu akan terus berkurang, sementara pemain harus menyentuh jumlah uang kembalian yang benar.</p>	<p>Indikasi ketika tombol uang telah ditekan pemain</p>	<p>Sound effect ketika pemain menekan uang</p>
	<p>Setelah waktu habis, tampilan akan direset kembali dan pemain mendapatkan skor.</p>	<p>Scoring : Benar sempurna mendapat +40 Jika salah maka hanya +10</p>	<p>Sound effect ketika satu ronde telah selesai</p>

#### 4.2.5 Desain Pendukung

Untuk melengkapi desain utama, maka penulis membuat berbagai macam desain pendukung yang berkaitan dengan perilisan 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 4.44 Desain Poster jenis festival





*Gambar 4.45 Desain Poster jenis symphonidis*



## 1. Gantungan Kunci dan kemasannya



Gambar 4.46 Desain Gantungan Kunci



Gambar 4.47 Desain Kemasan Gantungan Kunci

## 2. Kaos dan label



Gambar 4.48 Desain Label ukuran kaos



Gambar 4.49 Desain Kaos dengan metode cetak DTF

### 3. Point of sales display



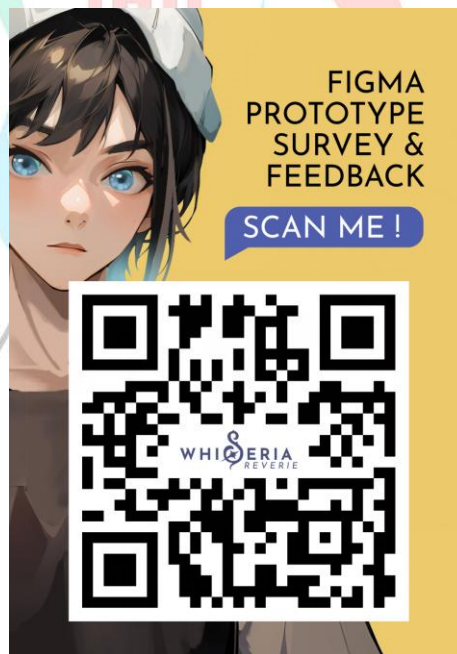
Gambar 4.50 Desain POS display untuk monitor

4. Phone case



Gambar 4.51 Desain Phone Case

5. Qr-Code display



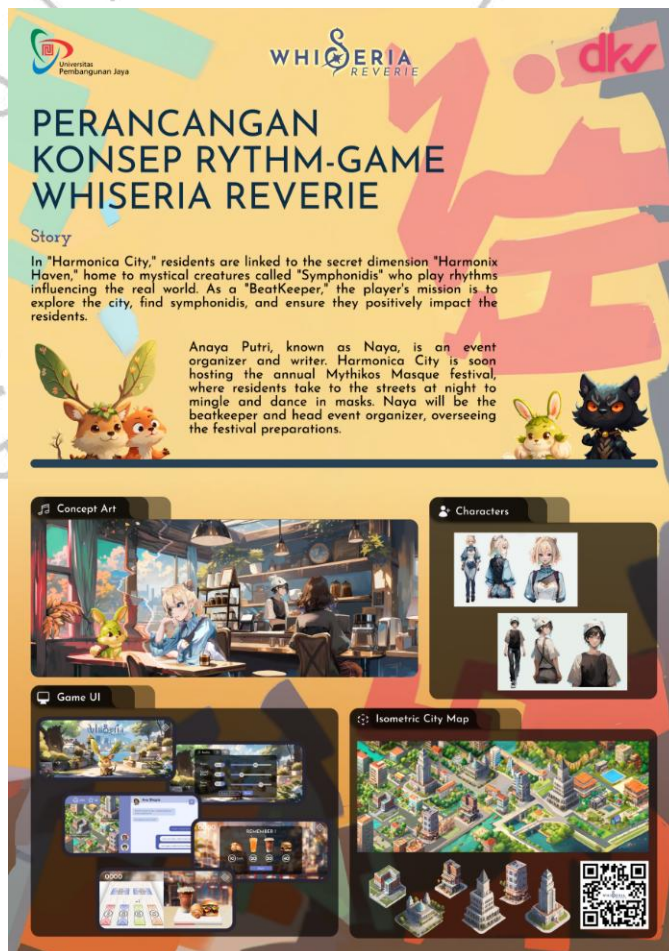
Gambar 4.52 Desain Qr-Code display

## 6. Kartu nama



Gambar 4.53 Desain Kartu Nama

## 7. Poster A2



Gambar 4.54 Desain Poster A2