

**PERANCANGAN 2D GAME MENGENAI
WORK-LIFE BALANCE BAGI
PEKERJA KREATIF *OVERWORK* USIA 18-25 TAHUN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Vincent Luvian

00000043313

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN 2D GAME MENGENAI
WORK-LIFE BALANCE BAGI
PEKERJA KREATIF *OVERWORK* USIA 18-25 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Vincent Luvian
00000043313**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vincent Luvian

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043313

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN 2D GAME MENGENAI *WORK-LIFE BALANCE*
BAGI PEKERJA KREATIF *OVERWORK* USIA 18-25 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 30 Mei 2024



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Vincent Luvian', is written over the QR code and stamp.

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Vincent Luvian

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN 2D GAME MENGENAI *WORK-LIFE BALANCE*
BAGI PEKERJA KREATIF *OVERWORK* USIA 18-25 TAHUN**

Oleh

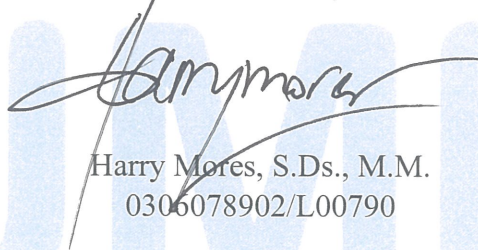
Nama : Vincent Luvian
NIM : 00000043313
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara


Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Harry Mores, S.Ds., M.M.
0306078902/L00790

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN 2D GAME MENGENAI *WORK-LIFE BALANCE* BAGI PEKERJA KREATIF *OVERWORK* USIA 18-25 TAHUN

Oleh

Nama : Vincent Luvian
NIM : 00000043313
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024

Pukul 16.00 s.d 16.45 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



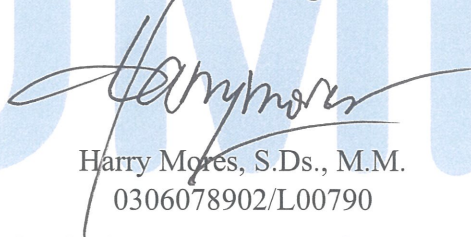
Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Penguji



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

Pembimbing



Harry Mores, S.Ds., M.M.
0306078902/L00790

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Vincent Luvian
NIM : 00000043313
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :
**PERANCANGAN 2D GAME MENGENAI WORK-LIFE BALANCE
BAGI PEKERJA KREATIF OVERWORK USIA 18-25 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ✓ Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 20 Mei 2024



Vincent Luvian

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, dan berkat yang telah diberikan, penulis dapat mengerjakan tugas akhir penulis yang berjudul ‘Perancangan 2D Game Mengenai Work-Life Balance Bagi Pekerja Kreatif Overwork Usia 18-25 Tahun’ dengan lancar. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Harry Mores, S.Ds, M.M, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Fiona Valentina Damanik, M.Psi, sebagai narasumber yang telah memberikan penulis bantuan dalam memberikan informasi mengenai korelasi pola kerja tidak sehat, dan pengaruhnya terhadap mental seseorang.
6. Dr. Yenny Pronikasari, sebagai narasumber yang telah memberikan penulis bantuan dalam memberikan informasi mengenai dampak buruk pola kerja yang tidak sehat bagi tubuh seorang pekerja.
7. Chlalissa Michele M.Psi., Psikologi, sebagai narasumber yang telah memberikan penulis bantuan dalam memberikan informasi mengenai *work-life balance*.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan finansial, dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi bahan edukasi bagi masyarakat, dan pembelajaran atau referensi bagi mahasiswa yang akan melaksanakan tugas akhirnya.

Tangerang, 30 Mei 2024



(Vincent Luvian)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN 2D GAME MENGENAI
WORK-LIFE BALANCE BAGI
PEKERJA KREATIF OVERWORK USIA 18-25 TAHUN**

Vincent Luvian

ABSTRAK

Para pekerja di industri kreatif menggunakan waktu yang banyak dikarenakan proses perancangan, dan pembuatan ide yang memakan waktu yang banyak. Tidak jarang, pekerja kreatif memiliki sifat yang perfeksionis, dan ambisius sehingga dapat menimbulkan gaya hidup seperti *overwork*. 2D *game* bertema simulasi dalam memberikan edukasi mengenai *work-life balance* dalam mengatasi kebiasaan *overwork* merupakan tujuan dari perancangan yang dilakukan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif seperti wawancara terhadap sejumlah ahli kesehatan, dan *focus group discussion*. Metode kuantitatif juga dilakukan dalam bentuk kuesioner terhadap 100 responden. Perancangan dilakukan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pembuatan ide, dan konsep berdasar pada pendekatan empati terhadap data-data yang telah dikumpulkan. Strategi perancangan yang digunakan adalah *Human Centered Design* oleh IDEO yang terdiri dari tahapan *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Kesimpulan yang diperoleh adalah 2D *game* merupakan pendekatan yang baik, dan menarik untuk menyampaikan permasalahan *overwork* di usia 18-25 tahun, namun ada beberapa pendekatan, dan perbaikan yang bisa dilakukan pada perancangan ini.

Kata kunci: pekerja, gaya hidup, kreatif, *game*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2D GAME DESIGN ABOUT HEALTHY WORK LIFE BALANCE

FOR CREATIVE WORKERS WITHIN THE AGE OF 18-25 YEARS OLD TO PREVENT OVERWORKING LIFESTYLE

Vincent Luvian

ABSTRACT (English)

Workers in the creative industry use a lot of time due to the time-consuming process of designing and creating ideas. Not infrequently, creative workers have a perfectionist nature, and ambitious so that it can lead to a lifestyle such as overwork. 2D simulation-themed game in providing education about work-life balance in overcoming overwork habits is the purpose of the design. The research was conducted using qualitative methods such as interviews with a number of health experts, and focus group discussions. Quantitative methods were also conducted in the form of questionnaires to 100 respondents. The design is carried out based on the research that has been done, making ideas and concepts based on an empathetic approach to the data that has been collected. The design strategy used is Human Centered Design by IDEO which consists of the stages of inspiration, ideation, and implementation. The conclusion obtained is that 2D games are a good, and interesting approach to conveying the problem of overwork at the age of 18-25 years, but there are several approaches, and improvements that can be made to this design.

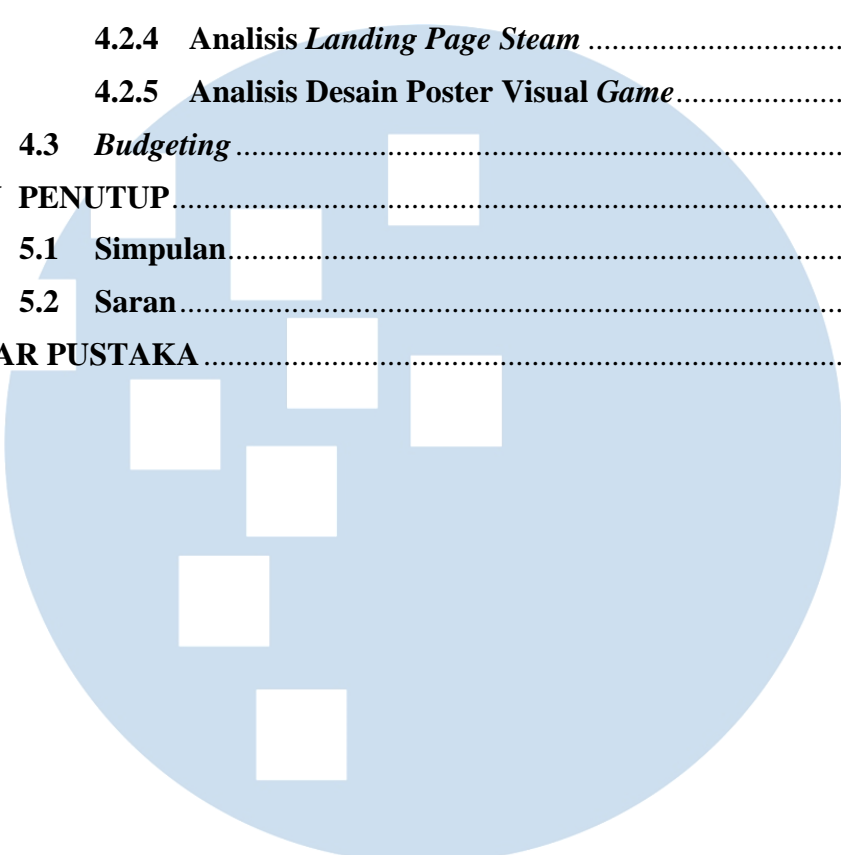
Keywords: *worker, lifestyle, creative, game*

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Desain Grafis.....	7
2.1.1 Elemen Visual	7
2.1.2 Prinsip Desain	9
2.1.3 Teori Warna	10
2.1.4 Tipografi.....	23
2.1.5 <i>Grid</i>	24
2.1.6 Ilustrasi	26
2.1.7 Karakterisasi.....	28
2.1.8 UI/UX.....	30
2.1.9 <i>Interactive Storytelling</i>	30
2.2 Media Komunikasi	32
2.2.1 Media Cetak	32
2.2.2 Media Elektronik.....	33

2.3	Video Game	34
2.3.1	<i>Type of Player</i>	34
2.3.2	<i>Meaningful Play</i>	35
2.3.3	<i>Heads-up Display</i>	35
2.3.4	Mekanik Game	35
2.3.5	Elemen Game	36
2.3.6	Prinsip Game	39
2.4	Kerja Berlebih	40
2.4.1	Jenis Kerja Berlebih	40
2.4.2	Penyebab Kerja Berlebih	41
2.4.3	Akibat Bagi Kesehatan Mental	41
2.4.4	Akibat Bagi Kesehatan Fisik	41
2.5	Industri Kreatif	42
2.5.1	Pekerja Kreatif	42
2.5.2	Jenis Pekerja Kreatif	42
2.5.3	Sektor Industri Kreatif	43
2.6	Work-Life Balance	47
2.6.1	Kegunaan Work-Life Balance	47
2.6.2	Cara Menerapkan Work-Life Balance	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		48
3.1	Metodologi Penelitian	48
3.1.1	Metode Kualitatif	48
3.1.2	Metode Kuantitatif	57
3.2	Metodologi Perancangan	66
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		68
4.1	Strategi Perancangan	68
4.1.1	Inspiration	68
4.1.2	Ideation	70
4.1.3	Implementation	81
4.2	Analisis Perancangan	88
4.2.1	Analisis Game	88
4.2.2	Analisis Alpha Test	89



4.2.3 Analisis <i>Beta Test</i>	100
4.2.4 Analisis <i>Landing Page Steam</i>	106
4.2.5 Analisis Desain Poster <i>Visual Game</i>	107
4.3 <i>Budgeting</i>	108
BAB V PENUTUP	109
5.1 Simpulan	109
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	112

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT <i>TEST TEST TEST</i>	61
Tabel 3.2 Tabel SWOT <i>Overworked</i>	63
Tabel 3.3 Tabel SWOT <i>A Space For The Unbound</i>	64
Tabel 3.4 Tabel SWOT <i>Cookie Clicker</i>	65
Tabel 3.5 Tabel SWOT <i>Dinner Dash Hometown Hero</i>	66
Tabel 4.1 Tabel Segmen Visual	90
Tabel 4.2 Tabel Segmen Interaktivitas.....	91
Tabel 4.3 Tabel Segmen Visual <i>Beta Test</i>	105
Tabel 4.4 Tabel Segmen Interaksi <i>Beta Test</i>	105
Tabel 4.5 Tabel Segmen Konten dan Lainnya <i>Beta Test</i>	106
Tabel 4.6 Tabel <i>Budgeting</i>	108

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penggunaan Garis Pada <i>Game</i>	8
Gambar 2.2 Tekstur Pada Aset <i>Game</i>	9
Gambar 2.3 Penggunaan <i>Hue</i> Pada Desain Karakter.....	11
Gambar 2.4 Penerapan <i>Value</i> Pada Ilustrasi	12
Gambar 2.5 Penggunaan Warna Dengan Saturasi Rendah Pada Ilustrasi	12
Gambar 2.6 Skema <i>Monochromatic</i> Pada Ilustrasi.....	13
Gambar 2.7 Skema <i>Analogous</i> Pada Ilustrasi	14
Gambar 2.8 Skema <i>Complementary</i> Pada Konsep <i>Game</i>	14
Gambar 2.9 Skema <i>Split Complementary</i> Pada Ilustrasi	15
Gambar 2.10 Skema <i>Triadic Color Scheme</i> Pada Ilustrasi	15
Gambar 2.11 Skema <i>Tetradic Color Scheme</i> Pada Ilustrasi	16
Gambar 2.12 Penggunaan Warna Hangat	17
Gambar 2.13 Penggunaan Warna Dingin	17
Gambar 2.14 Simbolisme Merah Pada Poster	18
Gambar 2.15 Simbolisme Oranye Pada Poster	19
Gambar 2.16 Simbolisme Kuning Pada Ilustrasi	19
Gambar 2.17 Simbolisme Hijau Pada Ilustrasi	20
Gambar 2.18 Simbolisme Biru Pada Ilustrasi	20
Gambar 2.19 Simbolisme Ungu Pada Ilustrasi	21
Gambar 2.20 Simbolisme Hitam Pada Poster	21
Gambar 2.21 Simbolisme Putih Pada Ilustrasi.....	22
Gambar 3.1 Wawancara dengan Fiona Valentina Damanik, M.Psi.....	50
Gambar 3.2 Wawancara dengan Chlalissa Michele, M.Psi., Psikolog	52
Gambar 3.3 Wawancara dengan dr. Yenny Pronikasari	53
Gambar 3.4 Wawancara dengan Michael Christian, S.Ds	55
Gambar 3.5 <i>Focus Group Discussion</i>	56
Gambar 3.6 Jumlah Responden Berdasarkan Umur.	57
Gambar 3.7 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	58
Gambar 3.8 Jumlah Responden Berdasarkan Domisili	58
Gambar 3.9 Pola Pikir Responden.	59
Gambar 3.10 Perilaku Responden.....	59
Gambar 3.11 Alasan Responden.....	60
Gambar 3.12 Prioritas Responden.....	60
Gambar 3.13 <i>TEST TEST TEST</i>	61
Gambar 3.14 <i>Overworked</i>	62
Gambar 3.15 <i>A Space For The Unbound</i>	63
Gambar 3.16 <i>Cookie Clicker</i>	65

Gambar 3.16 Dinner Dash Hometown Hero.....	66
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Adam.....	69
Gambar 4.2 <i>User Journey</i> Adam.....	70
Gambar 4.3 <i>Mindmap Work-Life Balance</i>	71
Gambar 4.4 <i>Moodboard Visual</i>	71
Gambar 4.5 <i>Flowchart Main Menu</i>	72
Gambar 4.6 <i>Flowchart Game Ending</i>	72
Gambar 4.7 <i>Flowchart Mekanisme Gameplay</i>	73
Gambar 4.8 Referensi <i>Title Game</i>	73
Gambar 4.9 <i>Layout Main Menu</i>	74
Gambar 4.10 <i>Logotype Game</i>	75
Gambar 4.11 Referensi Desain Karakter.....	75
Gambar 4.12 Desain Karakter Rika.....	76
Gambar 4.13 Animasi <i>Idle</i>	76
Gambar 4.14 Animasi Jalan.....	77
Gambar 4.15 Referensi Karakter Sampingan.....	77
Gambar 4.16 Animasi Jalan.....	78
Gambar 4.17 Animasi Karakter Sampingan.....	78
Gambar 4.18 Tipografi Micro5.....	79
Gambar 4.19 Referensi Ikon dan Objek.....	79
Gambar 4.20 <i>Layout Game UI</i>	80
Gambar 4.21 Referensi Visual <i>Map World</i>	80
Gambar 4.22 Sketsa <i>World Map Lobby</i>	81
Gambar 4.23 Sketsa <i>World Map Bedroom</i>	81
Gambar 4.24 Aset Objek <i>Bedroom</i>	82
Gambar 4.25 Aset Objek <i>Lobby</i>	82
Gambar 4.26 Proses Pembuatan <i>World Map</i>	83
Gambar 4.27 <i>Layout Lobby Front</i>	83
Gambar 4.28 <i>Layout Lobby End</i>	84
Gambar 4.29 <i>Layout Lobby Mid</i>	84
Gambar 4.30 <i>Layout Bedroom Back</i>	85
Gambar 4.31 <i>Layout Bedroom Workspace</i>	85
Gambar 4.32 <i>Layout Bedroom Front</i>	86
Gambar 4.33 <i>Main Menu UI</i>	86
Gambar 4.34 <i>Narration Scene</i>	87
Gambar 4.35 <i>Lobby Scene</i>	87
Gambar 4.36 <i>HUD Game</i>	89
Gambar 4.37 Tipografi W95FA.....	92
Gambar 4.38 Status Poin Bar.....	92
Gambar 4.39 <i>Progress Bar</i>	93

Gambar 4.40 <i>Time Indicator</i>	93
Gambar 4.41 <i>Visual Cue</i>	93
Gambar 4.42 Animasi Kucing.....	94
Gambar 4.43 Aset Objek <i>Living Room</i>	94
Gambar 4.44 Layout <i>Living Room</i>	95
Gambar 4.45 <i>Character Sprite Rika</i>	95
Gambar 4.46 <i>Character Sprite Bang Slamet</i>	95
Gambar 4.47 <i>Skill Icon</i>	96
Gambar 4.48 <i>Inactive Skill Icon</i>	97
Gambar 4.49 Panel <i>Upgrade</i>	97
Gambar 4.50 Pembuatan <i>BGM</i>	98
Gambar 4.51 <i>Storyboard Cutscene</i>	98
Gambar 4.52 Implementasi <i>Cutscene</i>	99
Gambar 4.53 <i>Main Menu Background</i>	99
Gambar 4.54 <i>Main Menu</i>	100
Gambar 4.55 <i>Cutscene</i>	101
Gambar 4.56 Instruksi.....	101
Gambar 4.57 <i>Visual Cue</i>	102
Gambar 4.58 <i>Head Up Display</i>	102
Gambar 4.59 Panel Dialog	103
Gambar 4.60 <i>Upgradeable</i>	103
Gambar 4.61 <i>Paused Panel</i>	104
Gambar 4.62 <i>Landing Page Steam</i>	107
Gambar 4.63 Desain Poster <i>Game</i>	108

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	117
Lampiran A Form Bimbingan.....	117
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	118
Lampiran C Hasil <i>Alpha Test</i>	124
Lampiran D Hasil <i>Beta Test</i>	131
Lampiran E Transkrip Wawancara	136
Lampiran F Hasil Turnitin	184



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA