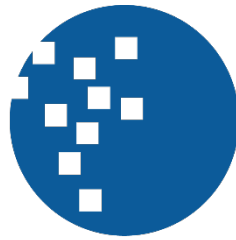


**PERANCANGAN GIM UNTUK MENUMBUHKAN  
EMPATI TERHADAP PENDERITA  
*ARACHNOPHOBIA***



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Cornelia Widyadhana Parahita**

**00000047010**

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

**PERANCANGAN GIM UNTUK MENUMBUHKAN  
EMPATI TERHADAP PENDERITA  
*ARACHNOPHOBIA***



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Cornelia Widyadhana Parahita**

**00000047010**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Cornelia Widyadhana Parahita

Nomor Induk Mahasiswa : 00000047010

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN GIM UNTUK MENUMBUHKAN EMPATI TERHADAP PENDERITA *ARACHNOPHOBIA***

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, 10 Desember 2023

\*mat



Cornelia Widyadhana Parahita

U M M I  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

# PERANCANGAN GIM UNTUK MENUMBUHKAN EMPATI TERHADAP PENDERITA ARACHNOPHOBIA

Oleh

Nama : Cornelia Widyadhana Parahita  
NIM : 00000047010  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Januari 2024

Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
0319109601/E081434

Penguji



Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.  
0309089201/L00691

Pembimbing



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.  
0319097807/E023902

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

iii

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cornelia Widyadhana Parahita

NIM : 00000047010

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : \*Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### PERANCANGAN GIM UNTUK MENUMBUHKAN EMPATI TERHADAP PENDERITA *ARACHNOPHOBIA*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Cornelia Widyadhana Parahita

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis hadirkan kepada Tuhan YME, yang telah memberikan berkat dan petunjuk sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir mengenai perancang gim untuk menumbuhkan empati kepada orang-orang yang memiliki fobia dan menumbuhkan pemahaman yang lebih baik tentang *arachnophobia*. Harapan penulis agar orang lain juga bisa berempati kepada penderita melalui perancangan gim ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak lepas dari kontribusi, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih 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. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Fransisca Lestyning Hapsari, M.Psi., Psikolog, sebagai narasumber yang telah membagi informasi mengenai *arachnophobia*.
6. Noufal Alif Rafi Tsanita dan Muhammad Daffa Pratama, sebagai narasumber *arachnophobia* yang bersedia berbagi cerita.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman mentalbreakdance dan nobar yang selalu menemani dalam suka maupun duka dan terus menyemangati, sehingga penulis bisa bertahan dalam proses mengerjakan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan perancangan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna baik dari segi materi maupun kemampuan. Semoga perancangan tugas akhir ini bisa membantu meningkatkan empati, terutama kepada orang-orang yang memiliki *arachnophobia*. Selain itu, diharapkan karya ilmiah ini bisa berguna untuk pembaca dan bisa menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Tangerang, 22 Desember 2023



Cornelia Widyadhana Parahita



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN GIM UNTUK MENUMBUHKAN EMPATI TERHADAP PENDERITA *ARACHNOPHOBIA*

Cornelia Widyadhana Parahita

## ABSTRAK

*Arachnophobia* muncul akibat pengalaman traumatis atau dari respons evolusioner. Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai fobia disertai oleh mitos dan stereotip, sehingga bisa memperburuk situasi. Selain itu, *arachnophobia* sering digunakan dalam gim untuk menakuti dibandingkan untuk meningkatkan pemahaman emosional dan empati terhadap penderita. Oleh karena itu, penulis mengusulkan perancangan desain gim dengan tujuan untuk meningkatkan empati terhadap individu yang memiliki *arachnophobia*. Media diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, gagasan, atau konsep kepada masyarakat. Metodologi penelitian yang akan digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode campuran dari metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan studi *eksisting*, serta metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner. Metode perancangan yang akan digunakan adalah metode Fullerton yang diperkenalkan dalam bukunya, *Game Design Workshop*. Diharapkan perancangan gim ini bisa memberikan pemahaman tentang *arachnophobia* dan menumbuhkan empati kepada orang-orang yang memiliki *arachnophobia*.

**Kata kunci:** Media informasi, empati, fobia, *arachnophobia*

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



# GAME DESIGN FOR FOSTER EMPATHY TOWARDS

## ARACHNOPHOBIA SUFFERERS

Cornelia Widyadhana Parahita

### ***ABSTRACT (English)***

*Arachnophobia arises from traumatic experiences or from evolutionary responses. The lack of public understanding of phobias is accompanied by myths and stereotypes, which can exacerbate the situation. In addition, arachnophobia is often used in games to scare rather than to increase emotional understanding and empathy towards sufferers. Therefore, the author proposes to design a game design with the aim of increasing empathy towards individuals who have arachnophobia. Media is defined as a tool or means used to convey information, ideas, or concepts to the public. The research methodology that will be used to collect data is a mixed method of qualitative methods with data collection techniques in the form of interviews and existing studies, and quantitative methods with data collection techniques in the form of questionnaires. The design method that will be used is the Fullerton method introduced in his book, *Game Design Workshop*. It is hoped that this game design can provide an understanding of arachnophobia and foster empathy for people who have arachnophobia.*

**Keywords:** *Information media, empathy, phobia, arachnophobia.*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

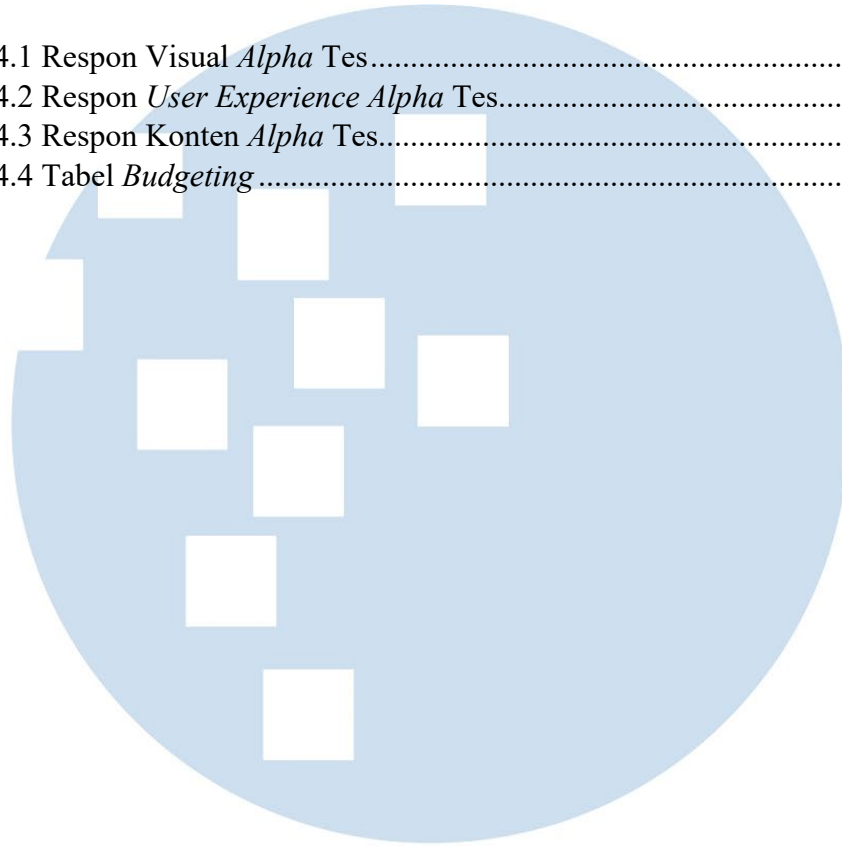
## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Informasi .....	6
2.1.1 Jenis-Jenis Media.....	6
2.1.2 Fungsi Media .....	8
2.2 Desain Gim.....	9
2.2.1 Elemen Gim.....	9
2.3 Interaktivitas .....	16
2.3.1 Model Desain Interaktif.....	17
2.3.2 <i>User Experience (UX)</i> .....	18
2.4 Empati.....	19
2.4.1 Meningkatkan Respon Empati.....	19
2.4.2 Empati Sosial.....	21
2.5 Fobia.....	22
2.5.1 Fobia Spesifik.....	22

2.5.2	<i>Arachnophobia</i> .....	23
2.5.3	Penanganan .....	23
2.6	Karakter Desain .....	24
2.6.1	<i>Ideas, Thumbnails, and Sketches</i> .....	24
2.6.2	<i>Using Reference</i> .....	25
2.6.3	<i>Refining Designs</i> .....	25
2.6.4	<i>Turnarounds and Lineups</i> .....	25
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....	26
3.1	Metodologi Penelitian .....	26
3.1.1	Metode Kualitatif .....	26
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	38
3.2	Metodologi Perancangan .....	45
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....	47
4.1	Strategi Perancangan .....	47
4.1.1	<i>Conceptualization</i> .....	47
4.1.2	<i>Turning Ideas Into a Game</i> .....	52
4.1.3	<i>Digital Prototyping</i> .....	58
4.1.4	<i>Playtesting</i> .....	72
4.1.5	Hasil Perbaikan .....	77
4.1.6	Media Sekunder .....	82
4.2	Analisis Perancangan .....	90
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i> .....	90
4.2.2	Analisis Gim .....	94
4.2.3	Analisis Desain Poster .....	103
4.2.4	Analisis Video Trailer .....	103
4.2.5	Analisis <i>Merch</i> .....	104
4.3	<i>Budgeting</i> .....	107
BAB V	PENUTUP .....	109
5.1	Simpulan .....	109
5.2	Saran .....	110
LAMPIRAN	.....	116

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Respon Visual <i>Alpha</i> Tes.....	74
Tabel 4.2 Respon <i>User Experience Alpha</i> Tes.....	75
Tabel 4.3 Respon Konten <i>Alpha</i> Tes.....	76
Tabel 4.4 Tabel <i>Budgeting</i> .....	108



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Rangkaian Mutiara.....	14
Gambar 2.2 Hubungan antara <i>core mechanic</i> , <i>user interface</i> , dan pemain. ....	15
Gambar 2.3 Camera model dan <i>interaction model</i> fitur dari <i>user interface</i> . ....	16
Gambar 3.1. Wawancara dengan Narasumber.....	27
Gambar 3.2 Wawancara dengan Narasumber.....	31
Gambar 3.3. Wawancara dengan Narasumber.....	32
Gambar 3.4 Wawancara dengan Narasumber.....	33
Gambar 3.5 Omori di dunia mimpi.....	35
Gambar 3.6 Omori di dunia nyata.....	36
Gambar 3.7 <i>Yomawari Night Alone</i> .....	36
Gambar 3.8 <i>Gameplay Yomawari: Night Alone</i> .....	37
Gambar 3.9 <i>Pie Cart</i> Hasil Responden.....	40
Gambar 3.10 Grafik <i>Behavior</i> Responden 1.....	40
Gambar 3.11 Grafik <i>Behavior</i> Responden 2.....	41
Gambar 3.12 Grafik <i>Behavior</i> Responden 3.....	41
Gambar 3.13 Grafik <i>Behavior</i> Responden 4.....	42
Gambar 3.14 Grafik <i>Behavior</i> Responden 5.....	42
Gambar 3.15 Grafik <i>Behavior</i> Responden 6.....	43
Gambar 3.16 Grafik Pemahaman Responden 1.....	43
Gambar 3.17 Grafik Pemahaman Responden 2.....	44
Gambar 3.18 <i>Pie Cart</i> Media yang Sering Digunakan Responden .....	44
Gambar 4.1 User Persona Primer.....	48
Gambar 4.2 User Persona Sekunder.....	49
Gambar 4.3 <i>Mindmap</i> .....	49
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> .....	51
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> Karakter.....	52
Gambar 4.6 Palet Warna .....	52
Gambar 4.7 <i>Storyboard A</i> .....	54
Gambar 4.8 <i>Storyboard B</i> .....	55
Gambar 4.9 Pola Interaksi.....	57
Gambar 4.10 <i>Flowchart</i> .....	58
Gambar 4.11 Tipografi.....	59
Gambar 4.12 <i>Mindmap</i> Judul.....	60
Gambar 4.13 Alternatif Sketsa.....	60
Gambar 4.14 Logo Abstrak.....	61
Gambar 4.15 Finalisasi Logo.....	61
Gambar 4.16 Referensi Karakter Protagonis.....	61
Gambar 4.17 Alternatif Karakter Protagonis.....	62
Gambar 4.18 Finalisasi karakter protagonis.....	62
Gambar 4.19 Referensi Karakter Antagonis.....	63
Gambar 4.20 Alternatif Desain Karakter Antagonis.....	63

Gambar 4.21 Finalisasi Karakter Antagonis dan Animasi.....	64
Gambar 4.22 Perbandingan Skala Ukuran Karakter.....	64
Gambar 4.23 Teman Karakter Protagonis.....	64
Gambar 4.24 Referensi <i>Environment</i> .....	65
Gambar 4.25 <i>Environment 1A-4A</i> .....	66
Gambar 4.26 <i>Environment 1B-4B</i> .....	66
Gambar 4.27 <i>Environment 1C-2C</i> .....	67
Gambar 4.28 <i>Environment 3C-5C</i> .....	67
Gambar 4.29 <i>Environment 6C-8C</i> .....	67
Gambar 4.30 Pembagian <i>Background</i> Dengan <i>Artboard</i> .....	67
Gambar 4.31 <i>User Interface</i> Menu Awal.....	68
Gambar 4.32 Animasi <i>Cutscene</i> .....	68
Gambar 4.33 Pop-up Tutorial Berjalan.....	69
Gambar 4.34 Pop Up Tutorial Interaksi (Kiri) dan Dialog Karakter (Kanan).....	69
Gambar 4.35 Objek Kunci Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan) Diambil.....	70
Gambar 4.36 Interaksi Tidak Memiliki Kunci.....	70
Gambar 4.37 <i>Jumpscare</i> dan <i>Vignette</i> .....	70
Gambar 4.38 Dialog Otomatis.....	71
Gambar 4.39 Pop-up Bertuliskan Takut.....	71
Gambar 4.40 <i>Cutscene</i> Karakter Antagonis Mengejar Karakter Protagonis.....	71
Gambar 4.41 <i>Cutscene</i> Karakter Protagonis Terbangun.....	72
Gambar 4.42 Opsi Dialog.....	72
Gambar 4.43 Penambahan Overlay Pada Layer.....	727
Gambar 4.44 Perubahan <i>Icon</i> Kunci.....	78
Gambar 4.45 Penambahan Panah dalam Dialog.....	79
Gambar 4.46 Perubahan Pada <i>Player Movement Stage</i> Kedua.....	79
Gambar 4.47 Penambahan <i>Platform Effector 2D</i> .....	80
Gambar 4.48 Penambahan Peringatan Konten Gim.....	80
Gambar 4.49 Perubahan Kontrol <i>Movement</i> .....	81
Gambar 4.50 Perubahan Kontrol <i>Movement</i> .....	81
Gambar 4.51 Pengembangan Alur Cerita.....	81
Gambar 4.52 Referensi Poster.....	82
Gambar 4.53 Sketsa Poster.....	83
Gambar 4.54 Desain Poster <i>Lenticular</i> .....	83
Gambar 4.55 Video <i>Trailer Story Board</i> .....	84
Gambar 4.56 Proses Pembuatan <i>Backsound</i> .....	85
Gambar 4.57 Sketsa <i>Hoodie</i> .....	86
Gambar 4.58 Prototipe Akrilik <i>Standee</i> .....	87
Gambar 4.59 Sketsa Stiker.....	88
Gambar 4.60 Perancangan Stiker.....	88
Gambar 4.61 Sketsa <i>Deskmat</i> .....	89
Gambar 4.62 Perancangan <i>Deskmat</i> .....	89
Gambar 4.63 Perancangan Lanyard.....	90

Gambar 4.64 Dokumentasi <i>Beta Teaster</i> Psikolog .....	91
Gambar 4.65 Dokumentasi <i>Beta Teaster</i> Pemilik <i>Arachnophobia</i> .....	92
Gambar 4.66 Dokumentasi <i>Beta Teaster</i> Pelaku .....	93
Gambar 4.67 Pengembangan Alur Cerita .....	95
Gambar 4.68 Objek Bercahaya Untuk Penunjuk Interaksi .....	95
Gambar 4.69 Objek Pemicu Interaksi .....	96
Gambar 4.70 <i>Stage</i> Satu (Atas) dan Dua (Bawah).....	96
Gambar 4.71 Interaksi <i>Stage</i> Dua .....	97
Gambar 4.72 Pilihan Akhir Cerita .....	97
Gambar 4.73 Ilustrasi Akhir Cerita (Atas) <i>Good Ending</i> (Bawah) <i>Bad Ending</i> ...	98
Gambar 4.74 <i>Cutscene</i> di Awal Gim .....	99
Gambar 4.75 <i>Cutscene</i> Monolog Karakter.....	99
Gambar 4.76 Animasi <i>Cutscene</i> Karakter.....	100
Gambar 4.77 Zona <i>Triggered Jumpscare</i> .....	100
Gambar 4.78 <i>Jumpscare</i> .....	101
Gambar 4.79 Desain <i>Stage</i> Pertama.....	102
Gambar 4.80 Desain <i>Stage</i> Kedua .....	102
Gambar 4.81 Desain <i>Stage</i> Ketiga .....	102
Gambar 4.82 Tampilan Poster.....	103
Gambar 4.83 <i>Mockup Trailer</i> .....	104
Gambar 4.84 <i>Mockup Hoodie</i> .....	105
Gambar 4.85 <i>Mockup Standee</i> .....	105
Gambar 4.86 Stiker .....	106
Gambar 4.87 <i>Mockup Deskmats</i> .....	107
Gambar 4.88 <i>Mockup Lanyard</i> .....	107



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	116
Lampiran B Transkrip Wawancara kepada Psikolog.....	117
Lampiran C Transkrip Wawancara dengan Penderita .....	123
Lampiran D Transkrip Wawancara dengan Penderita .....	126
Lampiran E Transkrip Wawancara Pelaku .....	130
Lampiran F Transkrip Kuesioner.....	133
Lampiran G Hasil Turnitin.....	140
Lampiran H Hasil Turnitin.....	151
Lampiran I Hasil Turnitin .....	156
Lampiran J Hasil Turnitin .....	161
Lampiran K Hasil Turnitin.....	164



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA