

**PERANCANGAN 2D GAME UNTUK TERAPI STRES
MELALUI ALAT MUSIK ANGLUNG**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Ellegia Delaga Lazuardi

00000054655

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

**PERANCANGAN 2D GAME UNTUK TERAPI STRES
MELALUI ALAT MUSIK ANGKLUNG**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Ellegia Delaga Lazuardi

00000054655

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**UNIVERSITAS
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ellegia Delaga Lazuardi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054655

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN 2D GAME UNTUK TERAPI STRES MELALUI ALAT MUSIK ANGKLUNG

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, 19 Januari 2024



(Ellegia Delaga Lazuardi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN 2D GAME UNTUK TERAPI STRES MELALUI ALAT MUSIK ANGKLUNG

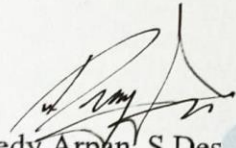
Oleh

Nama : Ellegia Delaga Lazuardi
NIM : 00000054655
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 5 Januari 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

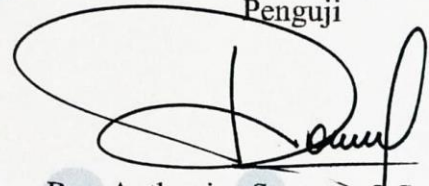
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/ E076482

Penguji



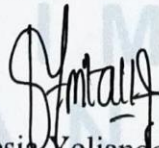
Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds.
0402038006/E061071

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ E038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Ellegia Delaga Lazuardi
NIM : 00000054655
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : 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 2D GAME UNTUK TERAPI STRES MELALUI ALAT MUSIK ANGLUNG

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, 19 Januari 2024

Yang menyatakan,



(Ellegia Delaga Lazuardi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

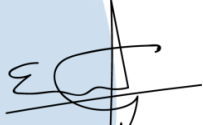
Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kehendaknya penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan tepat waktu. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan tugas akhir S1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Atas selesainya proposal ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih

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. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Sadewa Candra dari SMKN 2 Bandung, sebagai narasumber yang telah memberikan informasi, pengalaman, dan dukungannya terhadap pengerjaan tugas akhir ini.
6. Livander Surya dari Aim to Mite Studio, sebagai narasumber yang juga telah memberikan informasi, pengalaman, dan masukan terhadap pengerjaan tugas akhir ini.
7. Dyah Murwaningrum, S.Sn., M.A., sebagai narasumber yang juga telah memberikan informasi, pengalaman, dan masukan terhadap pengerjaan tugas akhir ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman seperjuangan penulis, yang telah memberikan motivasi, bantuan, dan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

10. Lelembut, kucing saya yang setia selalu menemani dan memberikan dukungan mental kepada saya dalam proses pengerjaan tugas akhir ini. Atas segala kekurangan yang dimiliki proposal ini, penulis berharap agar proposal ini dapat diterima oleh para penguji serta dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan juga bermanfaat bagi penulis sendiri.

Tangerang, 19 Januari 2024


(Ellegia Delaga Lazuardi)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN 2D GAME UNTUK TERAPI STRES MELALUI ALAT MUSIK ANGKLUNG

(Ellegia Delaga Lazuardi)

ABSTRAK

Berdasarkan data hasil survei terbatas dengan menggunakan kuesioner, presentase mahasiswa dengan tingkat stres yang tinggi cukup banyak. Stres yang dialami oleh mahasiswa dapat menimbulkan efek-efek negatif yang dapat memengaruhi performa mereka di bidang akademis. Stres sendiri dapat diatasi oleh banyak hal, contohnya dengan musik. Mendengarkan dan memainkan musik terbukti dapat membuat seseorang menjadi lebih rileks dan memberikan energi-energi positif. Penggunaan musik secara klinis untuk terapi disebut juga dengan terapi musik. Ada banyak jenis musik yang bisa digunakan untuk terapi, salah satunya adalah musik angklung. Tetapi berdasarkan survei yang dilakukan melalui kuesioner, masih banyak mahasiswa yang tidak mengetahui tentang terapi musik dan manfaatnya. Maka dari itu dirancang sebuah *2D game* yang dapat membantu mahasiswa untuk meringankan stres mereka. Penggunaan *game* sebagai sarana untuk membantu mahasiswa menjadi lebih *immerse* dengan musik yang dimainkan diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dari terapi musik. Dalam perancangan *game* ini, penulis menggunakan metode perancangan milik Tracy Fullerton dalam buku “Game Design Workshop” (2018).

Kata kunci: terapi stres, terapi musik, angklung, *2d game*, mahasiswa

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

2D GAME DESIGN FOR STRESS THERAPY THROUGH ANGKLUNG MUSIC INSTRUMENTS

(Ellegia Delaga Lazuardi)

ABSTRACT (English)

Based on limited survey data using questionnaires, a significant percentage of students experience high levels of stress. The stress experienced by students can have negative effects that may impact their academic performance. Stress can be alleviated through various means, one of which is music. Listening to and playing music has been proven to induce relaxation and provide positive energy. The clinical use of music for therapy is also known as music therapy. There are many types of music that can be used for therapy, and one example is angklung music. However, according to the survey conducted through questionnaires, many students are unaware of music therapy and its benefits. Therefore, a 2D game has been designed to help students alleviate their stress. The use of a game as a tool to assist students in becoming more immersed in the played music is expected to enhance the effectiveness of music therapy. In the design of this game, the author utilized the design method proposed by Tracy Fullerton in the book "Game Design Workshop" (2018).

Keywords: *stress therapy, music therapy, angklung, 2d game, college student*

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 GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Game Design</i>	5
2.1.1 <i>The Four Basic Elements of Games</i>	5
2.1.2 <i>Creating Compelling Game Characters</i>	10
2.2 <i>Game User Interface (GUI)</i>	13
2.2.1 <i>Listing and Prioritizing Information</i>	14
2.2.2 <i>Game Indicator</i>	16
2.3 UI/UX	18
2.3.1 <i>User Interface</i>	19
2.3.2 <i>User Experience</i>	20
2.4 <i>Grid</i>	21
2.4.1 <i>Grid Dalam Desain Interaktif</i>	21
2.5 <i>Tipografi</i>	22
2.5.1 <i>Klasifikasi Tipografi</i>	22

2.6	Warna	23
2.6.1	Skema Warna.....	24
2.6.2	Temperatur Warna	28
2.6.3	Psikologi Warna.....	30
2.7	Musik	32
2.7.1	Teori Musik Fundamental	32
2.7.2	Alat Musik	35
2.8	Terapi Musik.....	36
2.8.1	Metode Terapi Musik	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		38
3.1	Metodologi Penelitian.....	38
3.1.1	Metode Kualitatif.....	38
3.1.2	Metode Kuantitatif	55
3.2	Metodologi Perancangan	59
3.2.1	<i>Conceptualization</i>	60
3.2.2	<i>Turning Ideas Into Game</i>	60
3.2.3	<i>Digital Prototyping</i>	61
3.2.4	<i>Playtesting</i>	61
BAB VI STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		63
4.1.	Strategi Perancangan	63
4.1.1.	<i>Conceptualization</i>	63
4.1.2.	<i>Turning Ideas Into Game</i>	72
4.1.3.	<i>Digital Prototyping</i>	74
4.1.4.	<i>Playtesting</i>	112
4.2.	Analisis Perancangan	119
4.2.1.	Analisis Warna.....	120
4.2.2.	Analisis Typografi.....	120
4.2.3.	Analisis Ilustrasi	121
4.2.4.	Analisis Karakter.....	121
4.2.5.	Analisis Logo	122
4.2.6.	Analisis Audio	124
4.2.7.	Analisis Level	125

4.2.8. Analisis Beta Test.....	127
4.2.9. Media Sekunder.....	132
4.3. Budgeting.....	136
BAB V PENUTUP.....	137
5.1 Simpulan.....	137
5.2 Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
LAMPIRAN.....	xx



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Empat Elemen <i>Game</i>	6
Gambar 2. 2 <i>Nested Space</i>	7
Gambar 2. 3 <i>Zero Dimension</i>	7
Gambar 2. 4 <i>Parlette's Rule Analysis</i>	8
Gambar 2. 5 <i>Character Function</i>	10
Gambar 2. 6 <i>Character Traits</i>	12
Gambar 2. 7 <i>Character Status</i>	13
Gambar 2. 8 Contoh <i>Game User Interface</i>	14
Gambar 2. 9 GUI Kompleks Nier Automata	15
Gambar 2. 10 HUD Ori and The Blind Forest.....	16
Gambar 2. 11 <i>Progress Bar</i> Tekken 7	17
Gambar 2. 12 <i>Circle Indicator</i> NFS Rivals	18
Gambar 2. 13 <i>Cold Environment</i> Genshin Impact.....	18
Gambar 2. 14 <i>Color Wheel</i>	24
Gambar 2. 15 Palet Monokrom.....	25
Gambar 2. 16 Palet <i>Analogous</i>	25
Gambar 2. 17 Palet <i>Complementary</i>	26
Gambar 2. 18 <i>Split Complementary</i>	27
Gambar 2. 19 <i>Triadic</i>	27
Gambar 2. 20 <i>Tetradic</i>	28
Gambar 2. 21 Temperatur Warna.....	29
Gambar 2. 22 Warna Dingin	29
Gambar 2. 23 Warna Hangat.....	30
Gambar 2. 24 <i>Pitch</i>	33
Gambar 2. 25 <i>Rhythm</i>	34
Gambar 2. 26 <i>Triad</i>	34
Gambar 2. 27 <i>Seventh</i>	35
Gambar 3. 1 Wawancara Pegiat Angklung.....	39
Gambar 3. 2 Wawancara Ahli Terapi Musik	40
Gambar 3. 3 Wawancara <i>Game Designer</i>	41
Gambar 3. 4 <i>Interface</i> Cytus	43
Gambar 3. 5 <i>Gameplay</i> Deemo 2.....	47
Gambar 3. 6 Flow.....	52
Gambar 3. 7 Healing Sounds	54
Gambar 3. 8 Tingkat Stres	57
Gambar 3. 9 Media yang sering digunakan	59
Gambar 4. 1 <i>Mindmap</i> Perancangan.....	64
Gambar 4. 2 20 Alternatif <i>Big idea</i>	65
Gambar 4. 3 8 Alternatif <i>Big idea</i>	65
Gambar 4. 4 <i>User Persona</i>	66
Gambar 4. 5 <i>Moodboard</i> Warna	67

Gambar 4. 6 <i>Moodboard</i> Ilustrasi 1	68
Gambar 4. 7 <i>Moodboard</i> Ilustrasi 2	68
Gambar 4. 8 <i>Moodboard Typografi</i>	69
Gambar 4. 9 <i>Moodboard Layout</i> 1	69
Gambar 4. 10 <i>Moodboard Layout</i> 2	70
Gambar 4. 11 <i>Moodboard Patterns</i>	70
Gambar 4. 12 <i>Moodboard</i> GUI 1	71
Gambar 4. 13 <i>Moodboard</i> GUI 2	71
Gambar 4. 14 <i>Game Architecture</i>	74
Gambar 4. 15 <i>Moodboard</i> Perancangan Warna	75
Gambar 4. 16 <i>Moodboard</i> Perancangan <i>Typografi</i>	76
Gambar 4. 17 <i>Main Menu</i> Awal	81
Gambar 4. 18 <i>Level Select</i> Awal	82
Gambar 4. 19 Perbaikan <i>Main Menu</i>	82
Gambar 4. 20 Perbaikan <i>Stage Select</i>	83
Gambar 4. 21 Sketsa Awal	86
Gambar 4. 22 <i>Key Visual</i> Awal	86
Gambar 4. 23 Perbaikan <i>Key Visual</i>	87
Gambar 4. 24 <i>Main Character</i> Awal	88
Gambar 4. 25 Perbaikan Karakter Utama	89
Gambar 4. 26 Referensi Karakter NPC	90
Gambar 4. 27 Sketsa NPC 1	91
Gambar 4. 28 Sketsa NPC 2	91
Gambar 4. 29 Desain Final NPC	92
Gambar 4. 30 Logo	93
Gambar 4. 31 Logo Awal	93
Gambar 4. 32 Perbaikan Logo 1	94
Gambar 4. 33 Perbaikan Logo 2	94
Gambar 4. 34 Transformasi Logo	95
Gambar 4. 35 Perancangan <i>Chord</i>	99
Gambar 4. 36 Perancangan Melodi	100
Gambar 4. 37 Pemberian <i>Reverb</i> dan <i>Delay</i>	101
Gambar 4. 38 <i>Mixing</i> Audio	101
Gambar 4. 39 Hasil Akhir	102
Gambar 4. 40 Proses <i>Mastering</i> Audio	103
Gambar 4. 41 Hutan	104
Gambar 4. 42 Interaksi Dengan Sae	104
Gambar 4. 43 <i>Mini Game</i> 1	105
Gambar 4. 44 <i>Mini Game</i> 2	105
Gambar 4. 45 <i>Scene</i> Transisi	106
Gambar 4. 46 Gurun dan Kastil	107
Gambar 4. 47 Utopia	107
Gambar 4. 48 Perancangan Desain GDD	108

Gambar 4. 49 Perancangan <i>Frame Preview</i> Google Playstore	109
Gambar 4. 50 Icon Vivid Soundings.....	109
Gambar 4. 51 Perancangan Instagram Ads	110
Gambar 4. 52 Perancangan Desain Tote Bag 1.....	110
Gambar 4. 53 Perancangan Desain Tote Bag 2.....	111
Gambar 4. 54 Perancangan Desain Lanyard 1	111
Gambar 4. 55 Perancangan Desain Lanyard 2	112
Gambar 4. 56 <i>Alpha Test</i> Warna.....	113
Gambar 4. 57 <i>Alpha Test</i> Font dan Typeface.....	114
Gambar 4. 58 <i>Alpha Test</i> Keterbacaan Teks.....	114
Gambar 4. 59 <i>Alpha Test</i> Bentuk Tombol	115
Gambar 4. 60 <i>Alpha Test Control Game</i>	115
Gambar 4. 61 <i>Alpha Test Flow</i>	116
Gambar 4. 62 <i>Alpha Test Level</i>	116
Gambar 4. 63 <i>Alpha Test Tombol 2</i>	117
Gambar 4. 64 <i>Alpha Test Bug</i>	117
Gambar 4. 65 Perbaikan <i>Alpha Test 1</i>	118
Gambar 4. 66 Perbaikan <i>Alpha Test 2</i>	119
Gambar 4. 67 Analisis Warna <i>Main Menu</i>	120
Gambar 4. 68 Analisis Karakter 1	122
Gambar 4. 69 Analisis Karakter 2.....	122
Gambar 4. 70 Analisis Penggunaan Logo.....	123
Gambar 4. 71 Penggunaan Logo dalam <i>Main Menu</i>	124
Gambar 4. 72 Objektif 1.....	125
Gambar 4. 73 <i>Environment Hutan</i>	126
Gambar 4. 74 <i>Environment Gurun</i>	126
Gambar 4. 75 <i>Environment Kastil</i>	127
Gambar 4. 76 <i>Environment Utopia</i>	127
Gambar 4. 77 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	128
Gambar 4. 78 <i>Mock Up Game Design Document</i>	133
Gambar 4. 79 Google Play <i>Preview</i>	134
Gambar 4. 80 <i>Mockup Lanyard</i>	135
Gambar 4. 81 <i>Mock Up Tote Bag 1</i>	135
Gambar 4. 82 <i>Mock Up Tote Bag 2</i>	136

DAFTAR TABEL

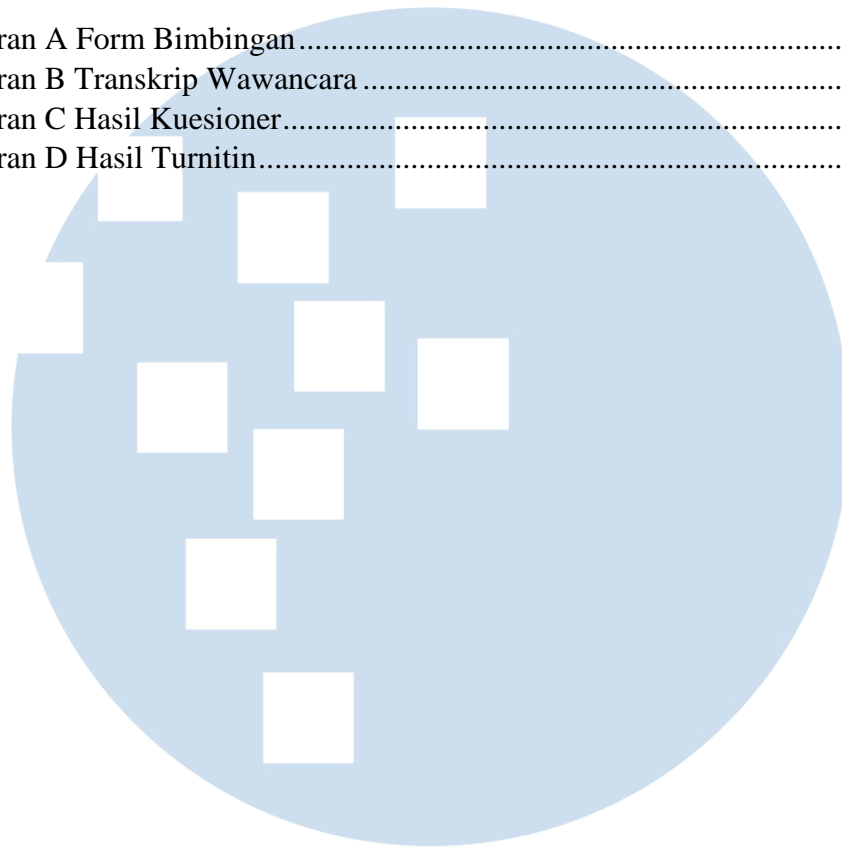
Tabel 3. 1 Analisa Cytus	44
Tabel 3. 2 Analisis Deemo 2	47
Tabel 3. 3 Analisis Gris.....	50
Tabel 3. 4 Analisis SWOT Flow	52
Tabel 3. 5 Analisis SWOT Healing Sounds.....	54
Tabel 3. 6 Identitas Kuesioner	56
Tabel 3. 7 Penyebab Stres	56
Tabel 3. 8 Pengetahuan tentang Terapi Musik.....	58
Tabel 4. 1 Perancangan <i>Typografi Display</i>	76
Tabel 4. 2 Perancangan <i>Typografi Body</i>	78
Tabel 4. 3 Keterangan GUI.....	83
Tabel 4. 4 Daftar Referensi Lagu	96
Tabel 4. 5 Daftar Instrumen yang Digunakan.....	97
Tabel 4. 6 <i>Budgeting</i>	136

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xx
Lampiran B Transkrip Wawancara.....	xxii
Lampiran C Hasil Kuesioner.....	xlvi
Lampiran D Hasil Turnitin.....	lvii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA