

**PERANCANGAN *VIDEO GAME* MENGENAI
*EMOTIONAL SPONGE***



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Bernadeth Fresya Tanujaya
00000053626**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *VIDEO GAME* MENGENAI
*EMOTIONAL SPONGE***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Bernadeth Fresya Tanujaya

00000053626

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Bernadeth Fresya Tanujaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053626
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN *VIDEO GAME* MENGENAI *EMOTIONAL SPONGE*

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Bernadeth Fresya Tanujaya)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *VIDEO GAME* MENGENAI *EMOTIONAL SPONGE*

Oleh

Nama Lengkap : Bernadeth Fresya Tanujaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053626
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

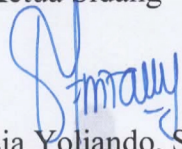
Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

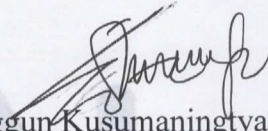
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



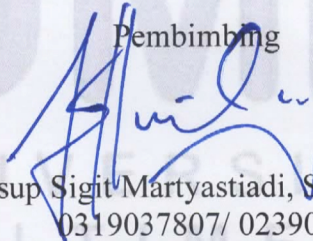
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

Penguji



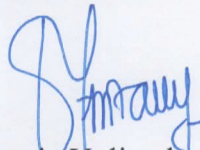
Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Pembimbing



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Bernadeth Fresya Tanujaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053626
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN VIDEO GAME
MENGENAI *EMOTIONAL SPONGE*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Bernadeth Fresya Tanujaya)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan KaruniaNya sehingga laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan *Video Game* Mengenai *Emotional Sponge*” dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh kelulusan gelar sarjana Desain Komunikasi Visual. Penulis mengangkat topik *Emotional Sponge* sebagai perancangan tugas akhir, dikarenakan pada fenomena tersebut dijelaskan lelahnya seseorang terus menyerap emosi milik orang lain secara tidak sadar dan dapat berujung pada kesehatan mental yang lebih serius.

Pengangkatan topik ini diharapkan masyarakat dapat mengetahui informasi mengenai *Emotional Sponge* secara akurat dan kredibel, sehingga masyarakat dapat memilih langkah yang bijak untuk selanjutnya. Penulis sadar bahwa laporan tugas akhir ini tidak dapat diselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari pihak-pihak lain, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Fiona V. Damanik, M.Psi., Psikolog, selaku narasumber wawancara yang memberikan pengetahuan seputar topik *Emotional Sponge*.
6. Seluruh *tester* pada *alpha test* yang berjumlah 38 orang yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu.
7. Cecilia Suryadi, Hendra Hermawan, Richell Beatricia, dan Anastasia Catherine selaku *tester* pada *beta test*.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis yakin pembuatan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan begitu, penulis sangat berterima kasih apabila terdapat kritik dan saran yang membangun untuk pembuatan laporan tugas akhir ini agar dapat menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain, sebagai sumber referensi di masa depan. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih atas perhatiannya.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Bernadeth Fresya Tanujaya)



PERANCANGAN *VIDEO GAME* MENGENAI

EMOTIONAL SPONGE

(Bernadeth Fresya Tanujaya)

ABSTRAK

Emotional Sponge merupakan sebuah fenomena psikologis ketika seseorang menyerap emosi milik orang lain tanpa sadar. Hal ini dapat terjadi, dikarenakan kesulitan membuat batasan emosi dengan orang lain dan kurangnya kemampuan meregulasi emosi. Jika tidak ditangani dengan tepat, maka dapat berujung pada kondisi mental yang lebih serius. Setiap orang dapat mengalami fenomena ini, termasuk para *emerging adulthood* yang sedang bekerja, karena dirinya wajib untuk bersikap profesional dalam bekerja, namun secara kestabilan emosi masih di rasa kurang. Informasi mengenai *Emotional Sponge* memang sudah memiliki banyak informasi yang tersebar, namun terdapat beberapa ketidaktepatan informasi yang disampaikan dan hanya menggunakan media statis. Maka, penulis ingin membuat sebuah media informasi untuk meluruskan informasi tersebut dengan menggunakan media yang lebih interaktif, yaitu *video game*. Konten yang diangkat untuk *video game*, yaitu penjelasan mengenai *Emotional Sponge*, ciri-ciri, penyebab, dan langkah pertama yang harus dilakukan bila ingin mengurangi dampak dari *Emotional Sponge*. Untuk mendukung *video game*, maka terdapat media pendukung berupa *journaling book*, poster *game*, dan *merchandise* sebagai *collectible items* dan pendukung media terapi bagi *Emotional Sponge*. Metode perancangan yang dipakai adalah milik Jesse Schell, yaitu *Ideation*, *Iteration*, dan *Playtesting*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, karena metode tersebut banyak digunakan untuk penelitian sebuah fenomena yang terjadi di masyarakat. *Big idea* yang digunakan dalam seluruh perancangan ini adalah Sang Cermin Emosi. Melalui media yang dibuat dalam perancangan ini, diharapkan masyarakat dapat menentukan langkah yang akan diambil selanjutnya ketika mengalami kondisi *Emotional Sponge*.

Kata kunci: *Emotional Sponge*, Regulasi Emosi, *Video Game*

DESIGNING VIDEO GAME ABOUT EMOTIONAL SPONGE

(Bernadeth Fresya Tanujaya)

ABSTRACT (English)

Emotional Sponge is a psychological phenomenon when someone unconsciously absorbs other people's emotions. This can happen because of a lack of boundaries with others and emotional regulation skills. It can end up with serious mental conditions when not properly handled. Everybody can experience this phenomenon, including workers in their emerging adulthood, because they must perform professionally while their emotions are not stable. There is some information about the Emotional Sponge, but it has misinformation and only uses static media. So, the researcher wants to give the correct information through interactive media, such as video games. The game will explain the definition, its characteristics, reasons, and the first step that people can take if they want to decrease the effects of Emotional Sponge. There is a journaling book, a game poster, and merchandise for collectible items and therapy media for Emotional Sponge to support the video game. The design methodology will be from Jesse Schell's book, so there are three steps: Ideation, Iteration, and Playtesting. For data research, the qualitative research method is used. Because this method is usually used for phenomenon research. The big idea for this design step is Sang Cermin Emosi. So, from this design, people can know the information about the phenomenon and can make their future decisions.

Keywords: *Emotional Sponge, Emotion Regulation, Video Game*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Video Game</i>	5
2.1.1 Prinsip Desain <i>Game</i>	5
2.1.2 Elemen <i>Game</i>	9
2.1.3 <i>Interface Video Game</i>	34
2.1.4 <i>MDA Frameworks</i>	38
2.1.5 <i>Puzzle Video Game</i>.....	40
2.2 Interaktivitas	48
2.2.1 Tipe Interaksi	49
2.2.2 Prinsip Interaktivitas	50
2.2.3 Tahapan Interaktivitas	52
2.2.4 Plot Interaksi	53
2.3 <i>Emotional Sponge</i>	55

2.4 Penelitian yang Relevan.....	58
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	62
3.1 Subjek Perancangan	62
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	63
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	64
3.3.1 Wawancara	65
3.3.2 Kuesioner	67
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	76
3.3.4 Studi Eksisting.....	77
3.3.5 Studi Referensi	77
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	77
4.1 Hasil Perancangan	79
4.1.1 <i>Ideation</i>	79
4.1.2 <i>Iteration</i>	124
4.1.3 <i>Playtesting</i>	237
4.1.4 Kesimpulan Perancangan.....	255
4.2 Pembahasan Perancangan.....	256
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	257
4.2.2 Analisis <i>Video Game</i>	273
4.2.3 Analisis Desain <i>Journaling Book</i>	283
4.2.4 Analisis Desain Poster <i>Game</i>	289
4.2.5 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	291
4.2.6 Anggaran.....	296
BAB V PENUTUP.....	300
5.1 Simpulan	300
5.2 Saran.....	301
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN.....	xxii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Taksonomi <i>Aesthetics</i>	40
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	58
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara.....	65
Tabel 3.2 Pertanyaan Demografis.....	67
Tabel 3.3 Pertanyaan Pengetahuan	69
Tabel 3.4 Pertanyaan mengenai Emotional Sponge.....	69
Tabel 3.5 Pertanyaan Pengukuran Diri	71
Tabel 3.6 Pertanyaan Media.....	74
Tabel 3.7 Pertanyaan <i>Focus Group Discussion</i>	76
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Informasi <i>Emotional Sponge</i>	85
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Kesadaran <i>Emotional Sponge</i>	86
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Saat <i>Emotional Sponge</i>	86
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Ledakan Emosi pada <i>Emotional Sponge</i>	87
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Pengalaman <i>Emotional Sponge</i>	89
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Merasakan Emosi Negatif.....	89
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Langkah yang Harus Diambil	90
Tabel 4.8 Daftar Peserta FGD.....	92
Tabel 4.9 Hasil Analisis MDA Coffee Talk.....	99
Tabel 4.10 Hasil Analisis SWOT Coffee Talk.....	101
Tabel 4.11 Hasil Analisis MDA What Comes After.....	105
Tabel 4.12 Hasil Analisis SWOT What Comes After.....	106
Tabel 4.13 Hasil Analisis MDA Paper Trail.....	110
Tabel 4.14 Hasil Analisis MDA Spiritfarer	116
Tabel 4.15 Kata Kunci <i>Mind Map</i> Materi.....	121
Tabel 4.16 Alternatif <i>Big Idea</i>	122
Tabel 4.17 Enam Alternatif <i>Big Idea</i> Terpilih	123
Tabel 4.18 Kata Kunci <i>Mind Map</i> Visual.....	125
Tabel 4.19 Daftar Karakter Tambahan.....	147
Tabel 4.20 Daftar <i>Character Sprite</i>	200
Tabel 4.21 Makna Warna pada Karakter	207
Tabel 4.22 Daftar <i>Object Sprite</i>	208
Tabel 4.23 Daftar <i>Button</i>	211
Tabel 4.24 Isi <i>Journaling Book</i>	220
Tabel 4.25 Pertanyaan Konten <i>Game</i>	238
Tabel 4.26 Pertanyaan Pengalaman Bermain.....	240
Tabel 4.27 Pertanyaan Visualisasi <i>Game</i>	241
Tabel 4.28 Pertanyaan <i>Memorable</i>	242
Tabel 4.29 Hasil Kuesioner Konten <i>Game</i>	246
Tabel 4.30 Hasil Kuesioner Pengalaman Bermain	247
Tabel 4.31 Hasil Kuesioner Visualisasi <i>Game</i>	248

Tabel 4.32 Pertanyaan <i>In-Depth Interview Beta Test</i>	255
Tabel 4.33 Daftar Peserta <i>Beta Test</i>	257
Tabel 4.34 Hasil <i>In-Depth Interview</i> Gaya Bahasa.....	262
Tabel 4.35 Hasil <i>In-Depth Interview</i> Alur Cerita.....	263
Tabel 4.36 Hasil <i>In-Depth Interview Objectives</i> dan Perintah.....	264
Tabel 4.37 Hasil <i>In-Depth Interview</i> Level dan Tantangan.....	265
Tabel 4.38 Hasil <i>In-Depth Interview</i> Kontrol	266
Tabel 4.39 Hasil <i>In-Depth Interview Feedback</i>	266
Tabel 4.40 Hasil <i>In-Depth Interview Typeface</i>	267
Tabel 4.41 Hasil <i>In-Depth Interview</i> Ilustrasi.....	268
Tabel 4.42 Hasil <i>In-Depth Interview</i> Musik	268
Tabel 4.43 Hasil <i>In-Depth Interview</i> Penempatan Aset.....	269
Tabel 4.44 Hasil <i>In-Depth Interview Game</i>	269
Tabel 4.45 Analisis Elemen Formal.....	275
Tabel 4.46 Analisis Elemen Dramatik	277
Tabel 4.47 Analisis Elemen Sistem Dinamis	279
Tabel 4.48 Analisis <i>Journaling Book</i>	284
Tabel 4.49 Analisis <i>Card of Emotions</i>	287
Tabel 4.50 Analisis <i>Poster Game</i>	290
Tabel 4.51 Analisis Gantungan Kunci	292
Tabel 4.52 Analisis <i>Mouse Pad</i>	294
Tabel 4.53 Pengeluaran Pembuatan <i>Game</i>	296
Tabel 4.54 Pengeluaran <i>Journaling Book</i>	297
Tabel 4.55 Pengeluaran <i>Merchandise</i> dan <i>Poster Game</i>	298
Tabel 4.56 Harga Jual Paket <i>Bundling Merchandise</i>	298



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Single Player vs Game</i>	11
Gambar 2.2 <i>Multiple Individual Players vs Game</i>	11
Gambar 2.3 <i>Player vs Player</i>	12
Gambar 2.4 <i>Unilateral Competition</i>	12
Gambar 2.5 <i>Multilateral Competition</i>	13
Gambar 2.6 <i>Cooperative Play</i>	13
Gambar 2.7 <i>Team Competition</i>	14
Gambar 2.8 <i>Flow Diagram</i>	21
Gambar 2.9 <i>Rules of Play by Salen and Zimmerman</i>	24
Gambar 2.10 <i>Branching Story Structure</i>	28
Gambar 2.11 <i>Positive and Negative Feedback Loops</i>	33
Gambar 2.12 <i>MDA Frameworks</i>	38
Gambar 2.13 <i>Perspektif MDA Desainer dan Pemain</i>	39
Gambar 2.14 <i>Inside and Outside The Skull</i>	51
Gambar 2.15 <i>Nodal Plot</i>	53
Gambar 2.16 <i>Modulated Plot</i>	54
Gambar 2.17 <i>Open Plot</i>	55
Gambar 4.1 <i>Wawancara Bersama Fiona V. Damanik</i>	80
Gambar 4.2 <i>Hasil Kuesioner Kesulitan Mencari Informasi</i>	85
Gambar 4.3 <i>Hasil Kuesioner Mengisi Tangki Emosi</i>	88
Gambar 4.4 <i>Focus Group Discussion</i>	91
Gambar 4.5 <i>Wheel of Emotions</i>	94
Gambar 4.6 <i>Poster Coffee Talk</i>	97
Gambar 4.7 <i>Tampilan UI Simulasi Barista</i>	98
Gambar 4.8 <i>Tampilan Dialog</i>	98
Gambar 4.9 <i>Poster What Comes After</i>	103
Gambar 4.10 <i>Tampilan Dialog What Comes After</i>	104
Gambar 4.11 <i>Tampilan Cutscene What Comes After</i>	104
Gambar 4.12 <i>Paper Trail</i>	108
Gambar 4.13 <i>Scene dalam Paper Trail</i>	109
Gambar 4.14 <i>Tampilan Peta dalam Paper Trail</i>	109
Gambar 4.15 <i>Tampilan Cutscene dalam Paper Trail</i>	110
Gambar 4.16 <i>Poster Spiritfarer</i>	113
Gambar 4.17 <i>Kapal Milik Stella</i>	114
Gambar 4.18 <i>Karakter dalam Spiritfarer</i>	115
Gambar 4.19 <i>Peta dalam Spiritfarer</i>	115
Gambar 4.20 <i>Tampilan UI dalam Spiritfarer</i>	116
Gambar 4.21 <i>User Persona</i>	119
Gambar 4.22 <i>Mind Map Materi</i>	121
Gambar 4.23 <i>Mind Map Visual</i>	125

Gambar 4.24 <i>Moodboard</i> Warna Krem	127
Gambar 4.25 <i>Moodboard</i> Warna Biru	128
Gambar 4.26 <i>Moodboard</i> Gaya Visual	129
Gambar 4.27 <i>Moodboard</i> UI <i>Game</i>	130
Gambar 4.28 <i>Color Palette</i>	131
Gambar 4.29 <i>Typeface</i> Jolly	132
Gambar 4.30 <i>Key Visual</i> 1	133
Gambar 4.31 <i>Key Visual</i> 2	134
Gambar 4.32 <i>Logo Game</i>	136
Gambar 4.33 Referensi Karakter Kinara	137
Gambar 4.34 Sketsa Karakter Kinara	138
Gambar 4.35 Desain Karakter Kinara	139
Gambar 4.36 Referensi Karakter Erika	140
Gambar 4.37 Sketsa Karakter Erika	141
Gambar 4.38 Desain Karakter Erika	142
Gambar 4.39 Referensi Karakter Ezra	143
Gambar 4.40 Sketsa Karakter Ezra	143
Gambar 4.41 Desain Karakter Ezra	144
Gambar 4.42 Referensi Karakter Suara Hati Kinara	145
Gambar 4.43 Sketsa Karakter Suara Hati Kinara	146
Gambar 4.44 Visualisasi Karakter Suara Hati Kinara	146
Gambar 4.45 <i>Storyboard</i> Prolog	149
Gambar 4.46 <i>Grid</i> Curahan Hati Kinara	150
Gambar 4.47 <i>Grid</i> Dialog Perkenalan Kekuatan Kinara	150
Gambar 4.48 <i>Storyboard</i> Bagian 1 - Cahaya Kuning	151
Gambar 4.49 <i>Grid</i> Monolog Kinara di Kafe	152
Gambar 4.50 <i>Grid Scene</i> Kinara dengan Erika	152
Gambar 4.51 <i>Grid</i> Dialog Kinara dengan Erika	153
Gambar 4.52 <i>Grid</i> Dialog dan <i>Platformer</i> 1	153
Gambar 4.53 <i>Grid Puzzle</i> Bagian 1	154
Gambar 4.54 <i>Grid</i> Dialog Setelah <i>Puzzle</i> Bagian 1	154
Gambar 4.55 <i>Grid</i> Percikan Kuning dan Akhir Bagian	155
Gambar 4.56 <i>Storyboard</i> Bagian 2 - Cahaya Biru	155
Gambar 4.57 <i>Grid</i> Menyiapkan dan Mengantarkan Pesanan	156
Gambar 4.58 <i>Grid</i> Monolog Kinara yang Lelah Bekerja	157
Gambar 4.59 <i>Grid</i> Dialog Ezra dan Kinara	157
Gambar 4.60 <i>Grid</i> Ilustrasi Kopi dan Visualisasi Emosi Ezra	158
Gambar 4.61 <i>Grid Puzzle</i> Bagian 2	158
Gambar 4.62 <i>Grid</i> Dialog Setelah <i>Puzzle</i> Bagian 2	159
Gambar 4.63 <i>Grid</i> Dialog Kinara Sedih dan Selesai Bagian 2	160
Gambar 4.64 <i>Storyboard</i> Epilog	160
Gambar 4.65 <i>Grid</i> Kinara yang Bingung	161
Gambar 4.66 <i>Grid</i> Kinara Bertemu Suara Hati Kinara	162

Gambar 4.67 <i>Grid</i> Kinara Bercermin.....	162
Gambar 4.68 <i>Grid Puzzle</i> Bentuk dan Warna Emosi.....	163
Gambar 4.69 <i>Grid Puzzle</i> Raut Wajah.....	164
Gambar 4.70 <i>Grid Puzzle Emotional Sponge</i> dan Trauma	164
Gambar 4.71 <i>Grid</i> Penyatuan Diri dan <i>Ending</i>	165
Gambar 4.72 <i>Storyvoard</i> Pilihan Diam Bagian 1.....	165
Gambar 4.73 <i>Storyboard</i> <i>Regret Ending</i>	166
Gambar 4.74 <i>Grid</i> Ezra dan Berita Kematian.....	167
Gambar 4.75 <i>Grid</i> <i>Regret Ending</i>	167
Gambar 4.76 <i>Storyboard</i> <i>Bad Ending</i>	168
Gambar 4.77 <i>Grid</i> <i>Bad Ending</i>	168
Gambar 4.78 Alur Interaksi Eyes of Reflection.....	169
Gambar 4.79 Alur Interaksi dan <i>Flowchart</i> <i>Main Menu</i>	170
Gambar 4.80 Alur Interaksi Prolog.....	171
Gambar 4.81 <i>Flowchart</i> Dialog	171
Gambar 4.82 Alur Interaksi Bagian 1 - Cahaya Kuning.....	172
Gambar 4.83 <i>Flowchart</i> Simulasi Mengantarkan Pesanan 1	173
Gambar 4.84 Visualisasi Simulasi Mengantarkan Pesanan 1	173
Gambar 4.85 <i>Flowchart</i> Dialog Bercabang 1	173
Gambar 4.86 Visualisasi Dialog Bercabang 1	174
Gambar 4.87 <i>Flowchart</i> Mekanik <i>Platformer</i> 1	175
Gambar 4.88 Visualisasi <i>Platformer</i> Chapter 1	175
Gambar 4.89 <i>Flowchart</i> Mekanik <i>Puzzle</i>	176
Gambar 4.90 Visualisasi Mekanik <i>Puzzle</i>	176
Gambar 4.91 Alur Interaksi Bagian 2 - Cahaya Biru.....	177
Gambar 4.92 <i>Flowchart</i> Simulasi Menyiapkan Pesanan	178
Gambar 4.93 Visualisasi Simulasi Menyiapkan Pesanan	178
Gambar 4.94 <i>Flowchart</i> Simulasi Mengantarkan Pesanan Versi 2	179
Gambar 4.95 <i>Flowchart</i> <i>Platformer</i> Bagian 2 - Cahaya Biru.....	179
Gambar 4.96 Visualisasi <i>Platformer</i> Bagian 2 - Cahaya Biru	180
Gambar 4.97 <i>Flowchart</i> Dialog Bercabang 2	180
Gambar 4.98 Visualisasi Dialog Bercabang 1	181
Gambar 4.99 Alur Interaksi Epilog.....	182
Gambar 4.100 <i>Flowchart</i> Dialog Cabang 3	182
Gambar 4.101 Visualisasi Dialog Cabang 3	183
Gambar 4.102 Langkah Membuat Ilustrasi.....	183
Gambar 4.103 Proses Ilustrasi <i>Main Menu</i>	185
Gambar 4.104 Proses Ilustrasi Alam Bawah Sadar	185
Gambar 4.105 Proses Ilustrasi Mata Kinara Terbuka	186
Gambar 4.106 Proses Ilustrasi Warna Emosi.....	186
Gambar 4.107 Proses Ilustrasi Bentuk Emosi.....	187
Gambar 4.108 Proses Ilustrasi Mata Kinara Tetutup	187
Gambar 4.109 Proses Ilustrasi Suasana di Kafe	188

Gambar 4.110 Proses Ilustrasi Meja Kasir Kafe	188
Gambar 4.111 Proses Ilustrasi Tempat Duduk Pelanggan.....	188
Gambar 4.112 Proses Ilustrasi <i>Platformer</i> Bagian 1 - Cahaya Kuning	189
Gambar 4.113 Proses Ilustrasi Perkenalan Diri Erika.....	189
Gambar 4.114 Proses Ilustrasi Pekerjaan Erika	190
Gambar 4.115 Proses Ilustrasi Surat	190
Gambar 4.116 Proses Ilustrasi Impian Erika.....	191
Gambar 4.117 Proses Ilustrasi Segelas Kopi	191
Gambar 4.118 Proses Ilustrasi Bawah Laut	192
Gambar 4.119 Proses Ilustrasi Perkenalan Diri Ezra	192
Gambar 4.120 Proses Ilustrasi Ibu dan Ezra Kecil	193
Gambar 4.121 Proses Ilustrasi Ibu dan Ezra Bertengkar	193
Gambar 4.122 Proses Ilustrasi Kematian Ibu Ezra	193
Gambar 4.123 Proses Ilustrasi Regret Ending	194
Gambar 4.124 Proses Ilustrasi Kinara Merenung	195
Gambar 4.125 Proses Ilustrasi Kinara Melarikan Diri	195
Gambar 4.126 Proses Ilustrasi Alam Bawah Sadar Kinara.....	196
Gambar 4.127 Proses Ilustrasi Kinara Bercermin.....	196
Gambar 4.128 Proses Ilustrasi <i>Puzzle</i> Warna dan Bentuk Emosi.....	197
Gambar 4.129 Proses Ilustrasi Raut Wajah.....	197
Gambar 4.130 Proses Ilustrasi <i>Emotional Sponge</i>	198
Gambar 4.131 Proses Ilustrasi Trauma Kinara	198
Gambar 4.132 Proses Ilustrasi Alam Bawah Sadar Kinara Terang	199
Gambar 4.133 Bentuk Api dan Percikan.....	207
Gambar 4.134 Dialog <i>Box</i> Karakter.....	215
Gambar 4.135 Dialog Karakter Tanpa Kotak	216
Gambar 4.136 Perintah dalam <i>Quest Box</i>	216
Gambar 4.137 Perintah Tanpa <i>Quest Box</i>	216
Gambar 4.138 Perintah Menggunakan Ikon	217
Gambar 4.139 Katern <i>Journaling Book</i>	220
Gambar 4.140 Halaman <i>Cover</i> dan Belakang <i>Cover</i>	223
Gambar 4.141 Halaman Narasi	224
Gambar 4.142 Halaman Penjelasan Emosi	225
Gambar 4.143 Halaman Surat	225
Gambar 4.144 Nama Hari dalam <i>Journaling Book</i>	226
Gambar 4.145 Kotak Pengalaman.....	227
Gambar 4.146 Bagian <i>Letter of Motivation</i>	227
Gambar 4.147 Visualisasi Halaman Pengisian <i>Journal</i>	228
Gambar 4.148 Sketsa <i>Card of Emotions</i>	229
Gambar 4.149 Visualisasi <i>Card of Emotions</i>	230
Gambar 4.150 <i>Card of Emotions</i> Kosong.....	230
Gambar 4.151 Contoh <i>Letter of Motivation</i>	231
Gambar 4.152 Variasi <i>Letter of Motivation</i>	232

Gambar 4.153 Visualisasi Poster <i>Game</i>	233
Gambar 4.154 Variasi Gantungan Kunci	235
Gambar 4.155 Desain <i>Mouse Pad</i>	236
Gambar 4.156 Desain Kotak Musik.....	236
Gambar 4.157 Alur <i>Playtesting</i>	237
Gambar 4.158 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	244
Gambar 4.159 Perintah Pada <i>Loading Scene</i>	245
Gambar 4.160 Penambahan Petunjuk	249
Gambar 4.161 Perubahan Kontrol Untuk Melompat	250
Gambar 4.162 Perubahan Ketebalan Tulisan.....	250
Gambar 4.163 Perubahan <i>Dialog Box</i>	251
Gambar 4.164 Pengaturan Suara Dalam <i>Game</i>	252
Gambar 4.165 <i>Scripting</i> Berpindah <i>Scene</i>	253
Gambar 4.166 <i>Scripting</i> dan Visualisasi Simulasi Menyiapkan Pelanggan	253
Gambar 4.167 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Hendra dan Cecil.....	258
Gambar 4.168 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Anastasia	260
Gambar 4.169 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Richell.....	261
Gambar 4.170 Perubahan Gaya Bahasa	271
Gambar 4.171 Perubahan Perintah.....	271
Gambar 4.172 Perubahan <i>Collider</i> pada Karakter	272
Gambar 4.173 Perubahan Langit Sore	272
Gambar 4.174 Perubahan Kontrol Karakter.....	273
Gambar 4.175 <i>Mockup Video Game</i>	274
Gambar 4.176 Dialog Monolog (Kiri) dan Antar Karakter (Kanan)	282
Gambar 4.177 <i>Mockup Journaling Book</i>	283
Gambar 4.178 <i>Mockup Card of Emotions</i>	286
Gambar 4.179 <i>Mockup Letter of Motivation</i>	288
Gambar 4.180 <i>Mockup Poster Game</i>	289
Gambar 4.181 <i>Mockup</i> Gantungan Kunci.....	292
Gambar 4.182 <i>Mockup Mouse Pad</i>	294
Gambar 4.183 <i>Mockup</i> Kotak Musik.....	295

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxiii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xl
Lampiran Kuesioner.....	xli
Lampiran Transkrip Wawancara.....	lxvii
Lampiran Dokumentasi.....	.lxxxix

