

**PERANCANGAN *GAME* TENTANG KEHIDUPAN PRA-
SEJAHTERA DALAM UPAYA MENGURANGI KONFLIK
HORIZONTAL UNTUK DEWASA MUDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Maulana Yusuf Winata
00000041343**

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

**PERANCANGAN *GAME* TENTANG KEHIDUPAN PRA-
SEJAHTERA DALAM UPAYA MENGURANGI KONFLIK
HORIZONTAL UNTUK DEWASA MUDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain

Maulana Yusuf Winata

00000041343

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Maulana Yusuf Winata
Nomor Induk Mahasiswa : 00000041343
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN GAME TENTANG KEHIDUPAN PRA-SEJAHTERA
DALAM UPAYA MENGURANGI KONFLIK HORIZONTAL UNTUK
DEWASA MUDA**

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, 12 Desember 2025



(Maulana Yusuf Winata)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Maulana Yusuf Winata
NIM : 00000041343
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Game* Tentang Kehidupan
Prasejahtera dalam Upaya Mengurangi Konflik
Horizontal untuk Dewasa Muda

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 12 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Maulana Yusuf Winata)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *GAME* TENTANG KEHIDUPAN PRA-SEJAHTERA
DALAM UPAYA MENGURANGI KONFLIK HORIZONTAL UNTUK
DEWASA MUDA**

Oleh

Nama Lengkap : Maulana Yusuf Winata
Nomor Induk Mahasiswa : 00000041343
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

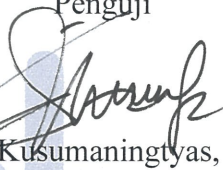
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

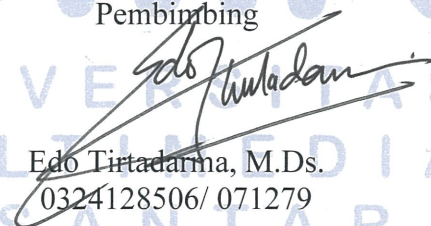
Ketua Sidang


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

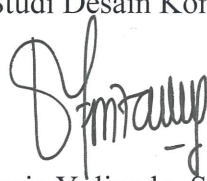
Penguji


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

Pembimbing


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

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 : Maulana Yusuf Winata
Nomor Induk Mahasiswa : 00000041343
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *GAME* TENTANG
KEHIDUPAN PRA-SEJAHTERA DALAM
UPAYA MENGURANGI KONFLIK
HORIZONTAL UNTUK DEWASA MUDA

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, 25 Maret 2025



(Maulana Yusuf Winata)

* 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

Dengan penuh rasa syukur, penulis telah menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang merupakan syarat untuk menyelesaikan program studi seni dan desain di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis telah mendapat banyak dukungan, bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak dalam proses penulisan tugas akhir ini. Sehingga penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beberapa pihak berikut:

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. Edo Tirtadarma, M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Cennywati, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing Akademik penulis saat menuliskan laporan ini yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi untuk melanjutkan perkuliahan.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman saya yang telah memotivasi dan menemani saya saat penulis membutuhkan dorongan yang lebih.

Telah disadari bahwa karya ilmiah ini memiliki banyak keterbatasan dan kekurangan. Sehingga, kritik dan saran yang membangun akan diterima secara penuh penghargaan. Namun saat ini, penulis berharap bahwa karya ilmiah ini bisa memberi manfaat dan dapat dijadikan referensi.

Tangerang, 25 Maret 2025



(Maulana Yusuf Winata)

PERANCANGAN *GAME* TENTANG KEHIDUPAN PRA- SEJAHTERA DALAM UPAYA MENGURANGI KONFLIK HORIZONTAL UNTUK DEWASA MUDA

(Maulana Yusuf Winata)

ABSTRAK

Indonesia memiliki populasi yang tinggi dan beragam, namun terdapat kesenjangan sosial, terutama pada bagian status ekonomi. Kesenjangan ekonomi menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap potensi konflik horizontal, karena perbedaan pola pikir antara masyarakat sejahtera dan prasejahtera cenderung terabaikan. Penelitian ini berorientasi untuk merancang media edukatif yang dapat menggambarkan pengalaman kehidupan masyarakat prasejahtera di Indonesia, dengan tujuan untuk menanamkan empati dan menekankan potensi konflik horizontal antar dewasa muda. Penelitian menggunakan *mixed-methods*, menggabungkan kualitatif dan kuantitatif seperti analisis dokumen, wawancara, *focus group discussion*, dan kuesioner; mendapatkan bahwa *game* memiliki potensi sebagai media *output* yang efektif dalam menanamkan empati tentang kehidupan prasejahtera kepada dewasa muda. Perancangan *game* menggunakan pendekatan *Design Thinking* dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. *Insights* yang terkumpul dalam perancangan adalah bahwa *game* perlu memiliki durasi 1 – 3 jam, *genre survival* RPG dengan pilihan moral, serta fokus terhadap *replayability*. *Game* yang dirancang memiliki hasil yang efektif dalam menggambarkan kehidupan prasejahtera melalui mekanisme *survival*, pilihan moral, dan konsekuensinya. *Alpha test* dan *beta test* menunjukkan bahwa pemain dapat berempati melalui ikatan emosi mereka terhadap karakter dan latarnya. Elemen *replayability* dan durasi yang cukup singkat mendorong pemain untuk melakukan eksplorasi perspektif pilihan lain. Implikasinya di dapat bahwa *game* memiliki potensi yang kuat sebagai media alternatif untuk mengangkat kesadaran isu sosial-ekonomi kepada dewasa muda dan berkontribusi terhadap pengurangan konflik horizontal. Perancangan ini diharapkan dapat membantu pengembangan *game* edukasi selanjutnya dengan isu sosial yang serupa.

Kata kunci: *Game*, Kehidupan, Konflik, Prasejahtera, Dewasa-Muda

***DESIGNING A GAME ABOUT UNDERPRIVILEGED
LIFESTYLE IN AN ATTEMPT TO REDUCE HORIZONTAL
CONFLICT AMONG YOUNG ADULT***

(Maulana Yusuf Winata)

ABSTRACT (English)

Indonesia has a large and diverse population; however, social disparities persist, particularly in terms of economic status. Economic inequality is one of the factors contributing to the potential for horizontal conflict, as differences in mindsets between prosperous and underprivileged communities tend to be overlooked. This research is oriented toward designing an educational medium that can depict the lived experiences of underprivileged communities in Indonesia, with the aim of fostering empathy and highlighting the potential for horizontal conflict among young adults. The study employs a mixed-methods approach, combining qualitative and quantitative methods such as document analysis, interviews, focus group discussions, and questionnaires, and finds that games have strong potential as an effective output medium for instilling empathy regarding the lives of underprivileged communities among young adults. The game design process adopts the Design Thinking approach, consisting of empathize, define, ideate, prototype, and test stages. Insights gathered during the design process indicate that the game should have a duration of 1 – 3 hours, adopt a survival RPG genre with moral choices, and focus on replayability. The designed game demonstrates effective results in portraying underprivileged life through survival mechanics, moral choices, and their consequences. Alpha and beta testing show that players are able to develop empathy through emotional bonds with the characters and their setting. Replayability elements and relatively short duration encourage players to explore alternative media for raising socio-economic awareness among young adults and contributing to the reduction of horizontal conflict. This design is expected to support future development of educational games addressing similar social issues.

Keywords: *Conflict, Game, Lifestyle, Young-Adult, Underprivileged*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 <i>Game</i>	4
2.1.1 <i>Uncertainty and Chance</i>	6
2.1.2 <i>Expected Value</i>	6
2.2 <i>Game Characters</i>	7
2.2.1 <i>Avatar</i>	8
2.2.2 <i>Fungsi Karakter</i>	10
2.3 <i>Story Plot in Games</i>	14
2.3.1 <i>Types of Plot</i>	15
2.3.2 <i>Deciding the Plot</i>	16
2.4 <i>Character Design</i>	17
2.4.1 <i>Establishing the Story</i>	18

2.4.2 <i>Telling the Story</i>	19
2.4.3 <i>Shape Language</i>	20
2.4.4 <i>Color Value</i>	21
2.5 <i>Game Interface (UI/UX)</i>	24
2.5.1 Tujuan UI dalam <i>Game</i>	24
2.5.2 Komponen UI dalam <i>Game</i>	24
2.5.3 Mapping dan Feedback dalam UI	25
2.6 Konflik.....	26
2.6.1 Jenis dan Tipe Konflik.....	26
2.6.2 Konflik Horizontal	27
2.7 Penelitian yang Relevan.....	29
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	35
3.1 Subjek Perancangan	35
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	36
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	38
3.3.1 Wawancara	39
3.3.2 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	42
3.3.3 Kuesioner	44
3.3.4 Studi Eksisting.....	49
3.3.5 Studi Referensi	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	51
4.1 Hasil Perancangan	51
4.1.1 <i>Empathize</i>	51
4.1.2 <i>Define</i>	73
4.1.3 <i>Ideate</i>	81
4.1.4 <i>Prototype</i>	102
4.1.5 <i>Test</i>	128
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	139
4.2 Pembahasan Perancangan	141
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	141
4.2.2 Analisis Desain Karakter.....	152
4.2.3 Analisis Desain <i>Environment</i>	158

4.2.4 Analisis Plot Narasi.....	164
4.2.5 Analisis Desain <i>Prototype</i>	165
4.2.6 Analisis Desain Iklan Sosial Media.....	173
4.2.7 Anggaran.....	174
BAB V PENUTUP	176
5.1 Simpulan	176
5.2 Saran	177
DAFTAR PUSTAKA	180
LAMPIRAN	xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Peluang dari Jesse Schell (2019, h. 166).....	6
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara Peneliti Sosiolog.....	40
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara kepada <i>Game Developer</i>	41
Tabel 3.3 Pertanyaan <i>Focus Group Discussion</i>	43
Tabel 3.4 Pertanyaan Kuesioner	45
Tabel 4.1 SWOT Studi Referensi.....	65
Tabel 4.2 SWOT Change: A Homeless Survival Experience.....	72
Tabel 4.3 <i>Game Design Overview</i>	75
Tabel 4.4 <i>Game Design Document</i> (Cerita dan Mekanisme)	81
Tabel 4.5 <i>Mindmap</i> dan <i>Keyword</i>	84
Tabel 4.6 Ide Visual	93
Tabel 4.7 Kuesioner <i>Alpha test</i>	122
Tabel 4.8 Pertanyaan <i>Beta Test</i>	142
Tabel 4.9 Tabel Anggaran.....	175



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halo <i>First Person Perspective Game</i>	9
Gambar 2.2 <i>Deadspace Third Person Perspective Game</i>	9
Gambar 2.3 Mario dari <i>Super Mario Title</i>	10
Gambar 2.4 Gandalf dari <i>The Lord of The Rings: The Return of the King</i>	11
Gambar 2.5 Atreus dari <i>God of War</i>	11
Gambar 2.6 Cortana dari Halo	12
Gambar 2.7 Bowser dari <i>Super Mario Bros</i>	12
Gambar 2.8 Goomba dari <i>Super Mario Title</i>	13
Gambar 2.9 Mega Goomba dari <i>New Super Mario Bros</i>	13
Gambar 2.10 <i>Evolution of Princess Peach Getting Kidnapped</i>	14
Gambar 2.11 <i>Character Styles</i>	17
Gambar 2.12 <i>Memorable Character Design</i>	18
Gambar 2.13 <i>Simplified Design and Original</i>	19
Gambar 2.14 <i>Exaggeration</i> pada Ekspresi	20
Gambar 2.15 Kirby dari <i>Kirby and the Forgotten Land</i>	20
Gambar 2.16 Master Chief dari Halo	21
Gambar 2.17 Desain Loki pada <i>Marvel Rivals</i>	21
Gambar 2.18 Jesse Faden dengan Emily Pope dari <i>Control</i>	22
Gambar 2.19 Contoh <i>Color Value</i> pada Karakter Desain Assumi Fonix	23
Gambar 2.20 Contoh <i>Heads-Up Display</i>	25
Gambar 4.1 Wawancara dengan Yuanita Apriliandini Siregar	52
Gambar 4.2 Wawancara dengan Ken Natasha Violeta	54
Gambar 4.3 <i>Focus Group Discussion</i> Remaja	56
Gambar 4.4 Data Pemain <i>Game</i>	58
Gambar 4.5 Data Pengetahuan Konflik Horizontal	58
Gambar 4.6 Data Pengetahuan Salah Satu Pemicu Konflik Horizontal	59
Gambar 4.7 Data Alasan Konflik Horizontal	59
Gambar 4.8 Data Kesukaan dalam Bermain <i>Game</i>	60
Gambar 4.9 Data Durasi Bermain <i>Game</i>	60
Gambar 4.10 Data Jam Bermain <i>Game</i>	61
Gambar 4.11 Data Gangguan Bermain <i>Game</i>	61
Gambar 4.12 Data Pengalaman Simpati kepada Karakter <i>Game</i>	62
Gambar 4.13 Data Alasan Bersimpati kepada Karakter <i>Game</i>	62
Gambar 4.14 Data Preferensi Cerita <i>Game</i>	63
Gambar 4.15 Data Preferensi Genre <i>Game</i>	63
Gambar 4.16 Data Ketertarikan Pemain Terhadap <i>Game</i> yang akan Dirancang ..	64
Gambar 4.17 <i>Thumbnail</i> This War of Mine	65
Gambar 4.18 <i>Thumbnail</i> Project Zomboid	67
Gambar 4.19 <i>Thumbnail</i> Little Misfortune	68
Gambar 4.20 <i>Splash Art</i> Game Change: A Homeless Survival	69
Gambar 4.21 Status Mekanisme pada Change	70

Gambar 4.22 <i>Color Value</i> pada Game Change.....	71
Gambar 4.23 Change: A Homeless Survival Experience IA	97
Gambar 4.24 <i>Moodboard</i> Referensi UX.....	98
Gambar 4.25 Another Typewriter Font.....	98
Gambar 4.26 Million Feeling Font	98
Gambar 4.27 <i>Moodboard</i> Karakter	100
Gambar 4.28 <i>Moodboard</i> Peta	101
Gambar 4.29 Referensi Tempat Nyata Peta	101
Gambar 4.30 Referensi Poster.....	102
Gambar 4.31 Sketsa Karakter Utama Pertama.....	103
Gambar 4.32 Sketsa Karakter Utama Kedua	104
Gambar 4.33 Warna dan <i>Value</i> Karakter Utama	105
Gambar 4.34 Karakter Utama Terpisah	105
Gambar 4.35 <i>Non-Playable Characters</i> Terpisah.....	106
Gambar 4.36 <i>Non-Playable Character Groups</i>	107
Gambar 4.37 <i>Map Architectures</i>	108
Gambar 4.38 Referensi Perancangan Peta 1	108
Gambar 4.39 Proses Perancangan Peta 1	109
Gambar 4.40 Referensi Perancangan Peta 2	110
Gambar 4.41 Proses Perancangan Peta 2	110
Gambar 4.42 Referensi Perancangan Peta 3	111
Gambar 4.43 Proses Perancangan Peta 3	112
Gambar 4.44 <i>Zoning Map</i> 1	113
Gambar 4.45 <i>Zoning Map</i> 2	113
Gambar 4.46 <i>Zoning Map</i> 2	114
Gambar 4.47 <i>Information Architecture Game</i>	114
Gambar 4.48 <i>Core Game Loop</i>	115
Gambar 4.49 <i>Main Menu</i> Versi <i>Alpha</i>	116
Gambar 4.50 <i>Intro Game</i> Versi <i>Alpha</i>	117
Gambar 4.51 <i>User-Interface</i> Bagian Atas.....	117
Gambar 4.52 Million Feeling Font <i>User-Interface</i>	118
Gambar 4.53 <i>Dialogue UI</i>	118
Gambar 4.54 Memasukkan Aset ke <i>Prototype</i>	119
Gambar 4.55 Sistem <i>Point and Click Movement</i> pada <i>Prototype</i>	119
Gambar 4.56 Keseluruhan <i>Frame Prototype</i> dan Mekanisme pada <i>Prototype</i> ..	120
Gambar 4.57 Media Sekunder Versi <i>Alpha</i>	121
Gambar 4.58 <i>Prototype Day (Alpha Test)</i>	128
Gambar 4.59 <i>Alpha Test</i> Data Paham Alur Cerita	129
Gambar 4.60 <i>Alpha Test</i> Data Perasaan Bermain	129
Gambar 4.61 <i>Alpha Test</i> Benih Pemicu Konflik Data	130
Gambar 4.62 <i>Alpha Test</i> Data Tingkat Engagement.....	130
Gambar 4.63 <i>Alpha Test</i> Data Penarik Perhatian.....	131
Gambar 4.64 <i>Alpha Test</i> Data Aspek Tidak Disukai	132

Gambar 4.65 <i>Alpha Test</i> Data Kesesuaian Font.....	133
Gambar 4.66 <i>Alpha Test</i> Data Font Sulit Dibaca.....	133
Gambar 4.67 <i>Alpha Test</i> Data Kesesuaian Warna	134
Gambar 4.68 <i>Alpha Test</i> Data Kesesuaian Visual	134
Gambar 4.69 Kesesuaian Visual Karakter	135
Gambar 4.70 <i>Alpha Test</i> Data Kecukupan Area Eksplorasi	135
Gambar 4.71 <i>Alpha Test</i> Data Kesesuaian <i>Gameplay</i>	136
Gambar 4.72 <i>Alpha Test</i> Data Kesesuaian Visual dan Audio.....	136
Gambar 4.73 <i>Alpha Test</i> Data Pesan yang Tersampaikan	137
Gambar 4.74 <i>Alpha Test</i> Data <i>Genre</i> Menurut Pemain	137
Gambar 4.75 <i>Alpha Test</i> Kesesuaian <i>Game</i> dengan Topik Pembicaraan	138
Gambar 4.76 Hasil Perbaikan Main Menu <i>Alpha Test</i>	140
Gambar 4.77 Penambahan <i>Introduction</i> dan <i>Tutorial</i>	140
Gambar 4.78 Sebelum dan Sesudah Perbaikan Media Sekunder <i>Alpha Test</i>	141
Gambar 4.79 Beta Test Muhammad Khalfan Reyhan Allie	144
Gambar 4.80 Wawancara <i>Beta Test</i> Muhammad Khalfan Reyhan Allie.....	146
Gambar 4.81 <i>Beta Test</i> Donny Manan.....	147
Gambar 4.82 Wawancara <i>Beta Test</i> Donny Manan	149
Gambar 4.83 <i>Beta Test</i> Safina Hasni Widjaya.....	150
Gambar 4.84 Wawancara <i>Beta Test</i> Safina Hasni Widjaya.....	151
Gambar 4.85 <i>Mockup Shape Language</i> dan Warna Karakter Utama	153
Gambar 4.86 <i>Mockup Line Weight</i> dan Tekstur Karakter.....	154
Gambar 4.87 <i>Mockup Shape Exaggeration</i> Karakter	154
Gambar 4.88 <i>Mockup Circle Shape Language</i> NPC	155
Gambar 4.89 <i>Mockup Square Shape Language</i> NPC	156
Gambar 4.90 <i>Mockup Triangle Shape Language</i> NPC.....	157
Gambar 4.91 <i>Mockup Color Value</i> dan <i>Contrast</i> NPC.....	158
Gambar 4.92 <i>Mockup Exploration</i> Peta Pemukiman Kumuh.....	159
Gambar 4.93 <i>Mockup Exploration</i> Peta Jalan Layang.....	160
Gambar 4.94 <i>Mockup Exploration</i> Peta Taman Oranye	161
Gambar 4.95 <i>Mockup Gameplay</i> di Peta Pemukiman Kumuh	161
Gambar 4.96 <i>Mockup Gameplay</i> di Jembatan Layang	162
Gambar 4.97 <i>Mockup Gameplay</i> di Taman Oranye.....	163
Gambar 4.98 <i>Mockup Plot Narasi</i>	164
Gambar 4.99 <i>Mockup Game Main Menu Part 1</i>	165
Gambar 4.100 <i>Mockup Game Main Menu Part 2</i>	166
Gambar 4.101 <i>Mockup Penjelasan Game</i>	167
Gambar 4.102 <i>Mockup Game Tutorial Part 1</i>	167
Gambar 4.103 <i>Mockup Game Tutorial Part 2</i>	168
Gambar 4.104 <i>Mockup Gameplay Status Effects</i>	169
Gambar 4.105 Karakter Dibentak Oleh Preman	170
Gambar 4.106 <i>Mockup Time Skip</i> dan Berkurangnya Status	171
Gambar 4.107 <i>Desktop and Laptop Mockup</i>	172

Gambar 4.108 <i>Mobile Game Mockup</i>	172
Gambar 4.109 Desain Instagram <i>Feed Posts</i>	173
Gambar 4.110 <i>Mockup Instagram Ads</i>	174



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran B Form Bimbingan & Spesialis.....	xxiii
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Yuanita Aprilandini S...	xxvii
Lampiran D <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Ken Natasha Violeta ...	xxviii
Lampiran E <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Farrel Alexander Gunawan.....	xxix
Lampiran F <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Medina Keisya Refqa Alie	xxx
Lampiran G <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Muhammad Faiz	xxxi
Lampiran H <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Nicole Irooth	xxxii
Lampiran I <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i> Safina Hasni Widjaya	xxxiii
Lampiran J <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i> Donny Manan	xxxiv
Lampiran K <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i> M Khalfan Reyhan A	xxxv
Lampiran L Hasil Kuesioner Survey	xxxvi
Lampiran M Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xliii
Lampiran N Transkrip Wawancara Yuanita Aprilandini Siregar	xlix
Lampiran O Transkrip Wawancara Ken Natasha Violeta.....	lvii
Lampiran P Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	lxvii
Lampiran Q Transkrip <i>Beta Test</i> Donny Manan.....	c
Lampiran R Transkrip <i>Beta Test</i> M Khalfan Reyhan A	cvi
Lampiran S Transkrip <i>Beta Test</i> Safina Hasni Widjaya	cxvi
Lampiran T Dokumentasi	cxxiii

