

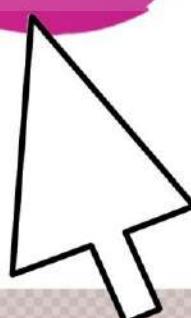


PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL EDUKASI FEAR OF MISSING OUT SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN SELF CONTROL PADA GEN Z

JUST LIKE

YOU

Kezia Margaret (22420100029)



R



SOMETHING WENT WRONG!

cancel

retry

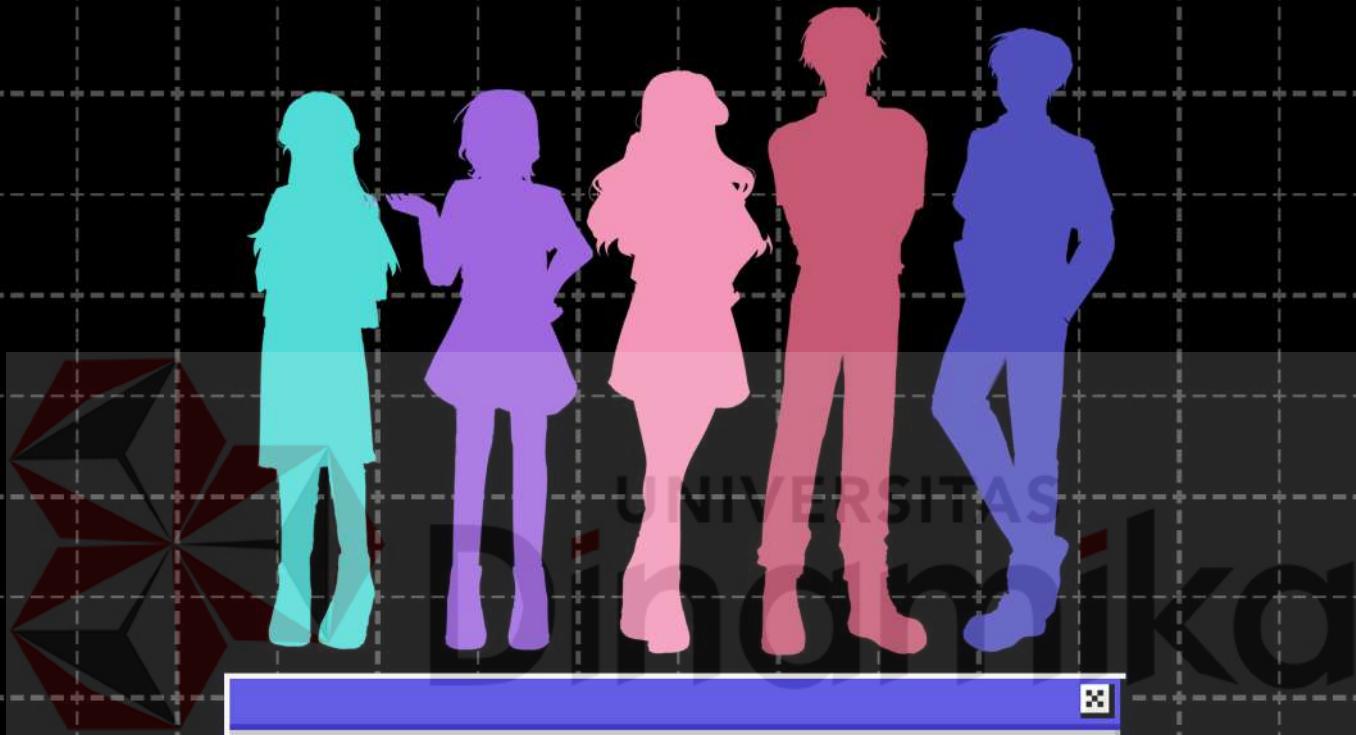


UNIVERSITAS
Dinamika

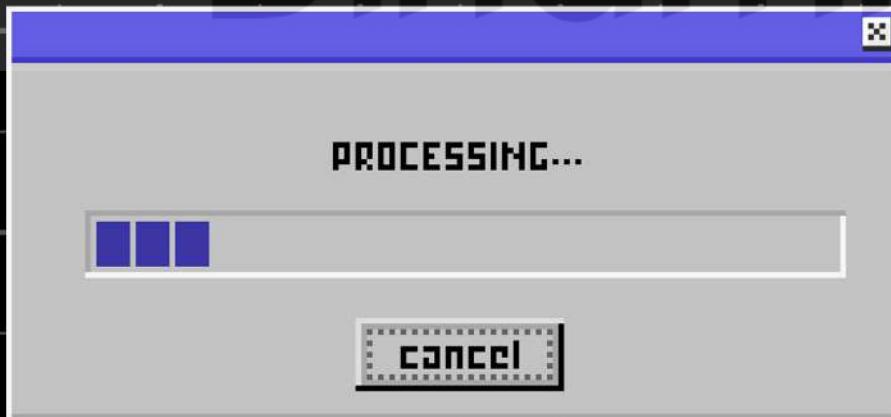
FDIK

DKV
UNDIKA





UNIVERSITAS
Binaan Kita



LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN GAME VISUAL NOVEL EDUKASI FEAR OF MISSING OUT SEBAGAI
UPAYA MEMBANGUN SELF CONTROL PADA GEN Z

Telah diperiksa, diuji, disetujui oleh Dewan Penguji

Dosen Pembimbing 1



Setya Putri Erdiana, S.T.,
M.Ds.
(NIDN. 0721099105)

Dosen Pembimbing 2



Dr. Mochammad Arifin,
S.Pd., M.Si
(NIDN. 0717106501)

Dosen Penguji



Dr. Muh. Bahruddin,
S.Sos., M.Med.Kom.
(NIDN. 0704017701)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS

Dinamika



Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
(NIDN. 0704017701)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis berikan pada Tuhan Yesus Kristus atas kasih karunia-Nya, sehingga telah memberikan kelancaran dan kekuatan kepada penulis untuk menyelesaikan Perancangan Game Visual Novel Fear of Missing Out Sebagai Upaya Membangun Self Control pada Gen Z melalui karya berjudul "Just Like You".

Proyek ini dirancang sebagai salah satu bentuk peduli terhadap kebutuhan edukasi pada Gen Z mengenai bahaya Fear of Missing Out khususnya pada sosial media dengan tujuan dapat menguatkan Self control seseorang.

Penulis mengucapkan berbagai syukur dan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan arahan, membantu

serta memberi dukungan sehingga karya ini dapat selesai dengan semestinya.

Katalog ini diharapkan dapat membantu memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana proses perancangan serta tujuan bagaimana dan mengapa karya "Just Like You" tercipta.

DAFTAR ISI

Daftar Isi.....	1
Latar Belakang.....	2
Konsep Karya.....	3
Tipografi.....	6
Color Palette.....	7
Logo Game.....	8
World Building.....	9
Karakter Game.....	10
Penjelasan Karya.....	17
UI/UX.....	20
Plot.....	28
Ending.....	40
Media Pendukung.....	46

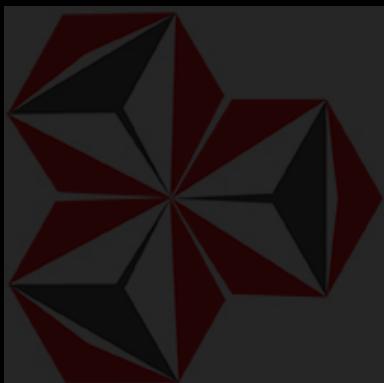
LATAR BELAKANG

Media sosial mampu memenuhi kebutuhan interaksi sosial dan mempermudah akses berkomunikasi. Namun, ketika individu terus menerus terpapar pada kehidupan ideal orang lain di media sosial, mereka cenderung membandingkan diri sendiri dan merasa tertinggal sehingga memicu terjadinya Fear of Missing Out (FoMO). Fenomena FoMO dapat memengaruhi kondisi psikologi seseorang, khususnya pada Generasi Z yang berseluncur di sosial media. Rendahnya kesadaran akan bahaya FoMO dapat memberikan konsekuensi serius, oleh karena itu diperlukan media edukasi yang dapat

mendukung pembelajaran mengenai bahaya FoMO pada Generasi Z. Game ditunjukkan mampu meningkatkan keterlibatan pelajar dalam pembelajaran dengan peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan ajar mengajar. Dengan mempertimbangkan preferensi remaja terhadap media yang menarik secara visual dan interaktif, Game Visual Novel ini dirancang.



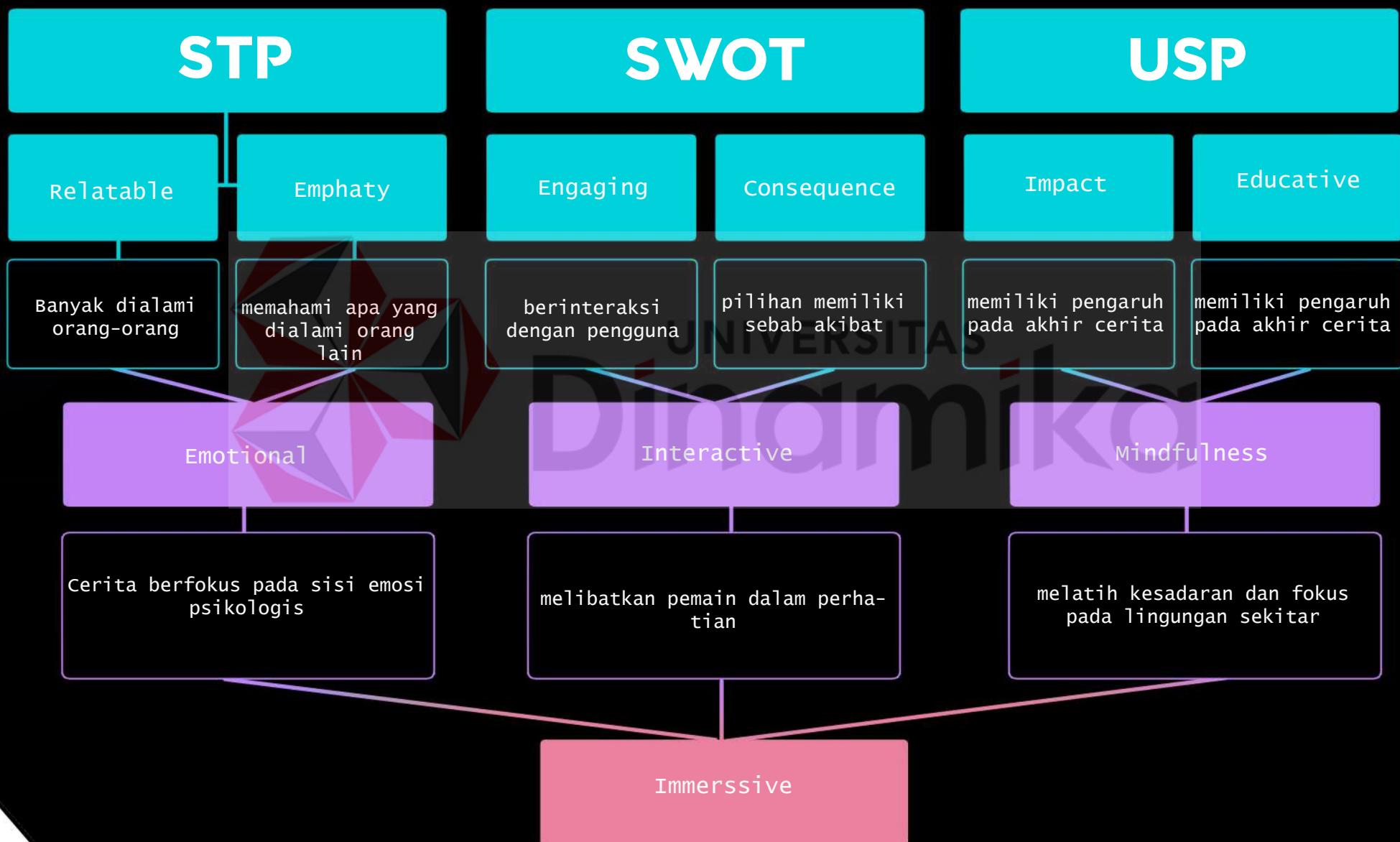
File Edit Search Help



KONSEP
UNIVERSITAS
Dinamika
KARYA

3.

KEY COMMUNICATION MESSAGE



KEY COMMUNICATION MESSAGE



Keyword yang didapatkan dari STP, SWOT, dan USP adalah “Immersive” yang memiliki arti menghubungkan atau memperhatikan teknologi yang secara aktif melibatkan seseorang secara fisik, mental atau emosional dan dapat menciptakan suatu perubahan.

Pengalaman Imersif dilakukan dalam perancangan game dimana pemain dapat merasakan apa yang dilakukannya didalam permainan dapat mengubah bagaimana cerita berakhir.

TIPOGRAFI

BΛBΛPRO FONT

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % &) (> < ? ~ / \

Font ini digunakan dalam Logo
Just Like You.

Lucida Console

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ! @ # \$ % &) (> < ? ~ / \

Font ini digunakan sebagai
typeface didalam penulisan
katalog.

COLOR PALLETTE

Biru terang menggambarkan kesegaran, ketenangan, dan kedamaian.

Biru Tua menggambarkan bertanggungjawab, pengaruh, dan ketenangan.

Ungu menggambarkan kreatifitas, passion dan harga diri.

Merah muda menggambarkan kecantikan, persahabatan, sensitifitas.

Merah menggambarkan keberanian, urgensi, dan berenergi.

#67C8CB

#2F3184

#7551A1

#D86D94

#C4385B

LOGO GAME



Logo “Just Like You” diambil dari kata Bahasa Inggris yang memiliki arti “Seperti Dirimu” ini ditunjukkan untuk menekankan kesan keinginan protagonis game dalam untuk dapat sama seperti orang lain yang ada disekitarnya.

Penulis menggunakan efek glitch pada kata “You” pada Logo yang dengan tujuan untuk memberikan kesan ketidakpastian dan menunjukkan keraguan yang dapat berubah.

WORLD BUILDING



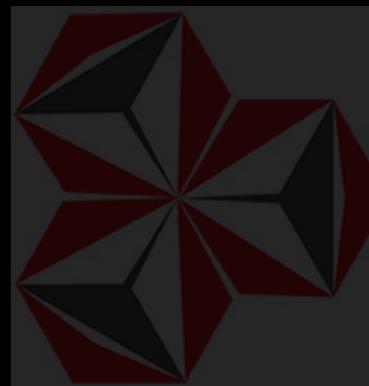
Permainan difokuskan kepada kehidupan sehari-hari karakter utama dimana latar dunia dirancang sedemikian rupa untuk mendekati realita, khususnya pada sekolah menengah atas.



Notepad



File Edit Search Help



KARAKTER
GAME

PENOKOHAN

Kepribadian tiap karakter pendukung didasari oleh konsep IKIGAI mengenai tujuan untuk hidup yang terbagi menjadi 4 yaitu melakukan apa yang disukai (what you love), dibutuhkan (what the world need), dibayar (what you can be paid for), dan hal yang dapat dilakukan (what you're good at).

Kepribadian dan tujuan setiap karakter pendukung dirancang sekian rupa mendekati konsep IKIGAI karena dapat membantu menunjukkan watak yang diperlukan untuk permasalahan yang sedang dibahas.

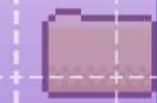
PROCESSING...

cancel

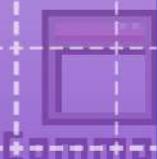
ERROR



Desktop



Other



Bamboo



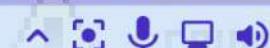
12.



Nova adalah Tokoh utama yang dimainkan oleh pemain di dalam permainan.

Secara visual, Nova digambarkan sebagai gadis SMA dengan rambut bergelombang, baju sekolah yang terbuka dengan rok yang pendek untuk menggambarkan keterbukaan.

visual ini dipilih agar dapat merepresentasikan keinginan karakter utama untuk tampil berbeda namun tetap modis dan menarik.



KARINA

...
Karina dirancang untuk merepresentasikan konsep “Melakukan apa yang dibutuhkan”.

Dengan kepribadian yang lembut, hangat dan suka berkorban mengabaikan keinginannya untuk membantu orang lain.

visual warna didominasi oleh biru terang sehingga dapat menggambarkan karakteristik yang tenang, damai, lembut dan namun tetap bertanggung-jawab.

13.



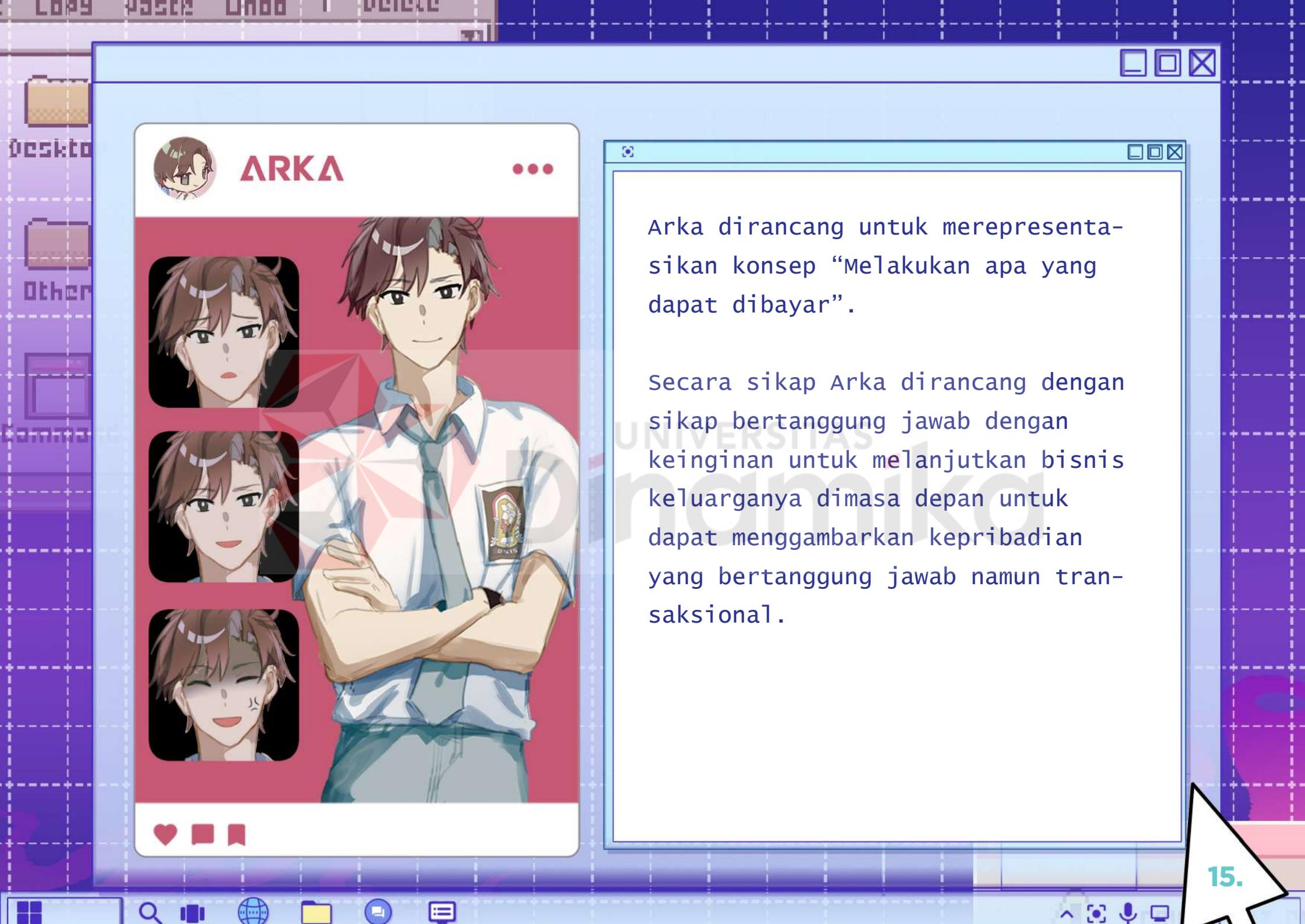
NAYLA

...



Nayla dirancang untuk merepresentasikan konsep “Melakukan apa yang disukai”.

Secara visual, Nayla digambarkan dengan gadis SMA berambut ikal pendek dengan berbagai ekspresi yang ekspresif untuk dapat menggambarkan kepribadian yang ekspresif, ceria dan passionate pada hobinya. Warna hitam dengan hint ungu sehingga dapat menggambarkan karakteristik yang berpendirian, independen namun memiliki kreatifitas.



Arka dirancang untuk merepresentasikan konsep “Melakukan apa yang dapat dibayar”.

Secara sikap Arka dirancang dengan sikap bertanggung jawab dengan keinginan untuk melanjutkan bisnis keluarganya dimasa depan untuk dapat menggambarkan kepribadian yang bertanggung jawab namun transaksional.





Notepad



File Edit Search Help



PENJELASAN KARYA

DESKRIPSI KARYA

Game ini dirancang untuk mengangkat topik Fear of Missing Out (FoMO) yang sering terjadi di kalangan Gen Z di Indonesia.

“Just Like You” Dirancang sebagai media edukatif dengan bentuk game Visual Novel yang dapat dimainkan di PC dengan berbagai akhir cerita yang dipengaruhi oleh keputusan pilihan pemain yang dipilih saat berinteraksi dengan karakter di dalam game.

Topik Fear of Missing Out disampaikan melalui cerita Nova menghadapi apa tampak di sosial media teman temannya dan kenyataan yang ternyata tidak terlihat dibalik layar.

SINOPSIS

"Just Like You" menceritakan tentang Nova, karakter utama yang selama ini menganggap teman temannya sebagai sosok yang ia kagumi. Melihat Postingan sosial media yang kerap diunggah oleh teman-temannya membuat merasa bahwa harus berusaha lebih untuk tetap berada di sebelah mereka.

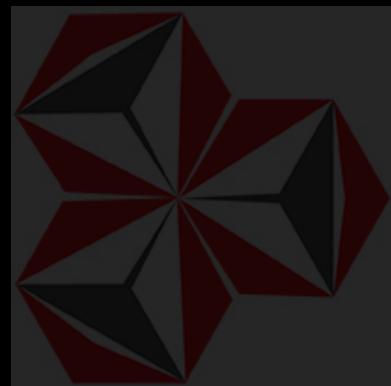
Krisis Identitas, yang berawal dari keinginan untuk diterima dan merasa pantas mulai membuatnya ragu dalam pilihan hidupnya ketika salah satu postingannya mendapatkan perhatian di sosial media.

Akhir cerita dan bagaimana nasib Nova dapat ditentukan oleh pilihan yang pemain ambil selama bermain di dalam game.



Notepad

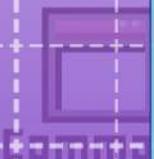
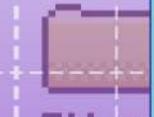
File Edit Search Help



UNIVERSITAS
Dynamika
UI/UX
GAME



Desktop



Tampilan awal dari menu utama dalam judul game terdiri dari tombol berikut:

- Mulai (Start): Digunakan untuk memulai permainan.
- Penyimpanan (Load): Bermain pada progress yang terakhir disimpan
- Preferensi (Preference): Mengatur preferensi pengaturan permainan.
- Tentang (About): Berisi tentang versi game.
- Keluar (Quit): Keluar dari permainan.

TITLE SCREEN





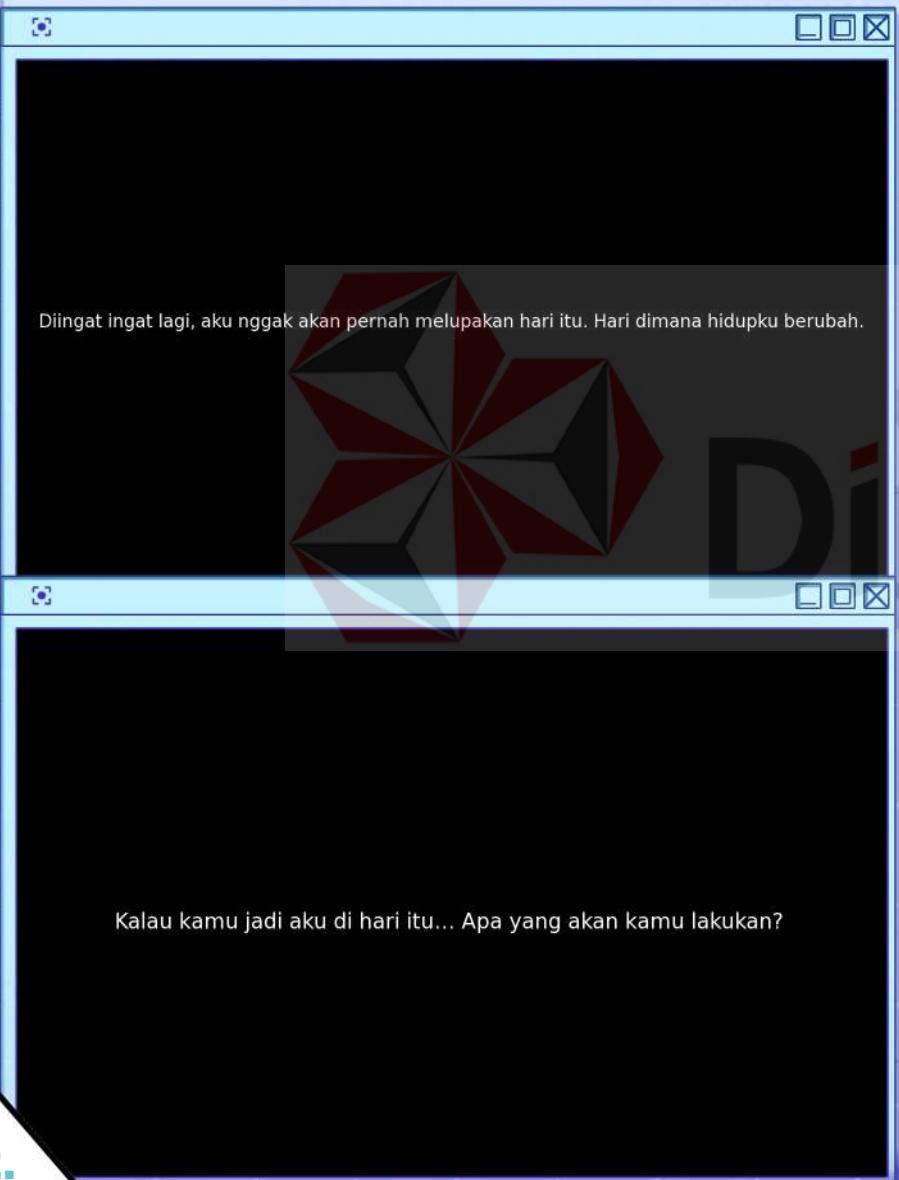
Desktop



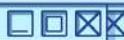
Other



SPLASH SCREEN



22.



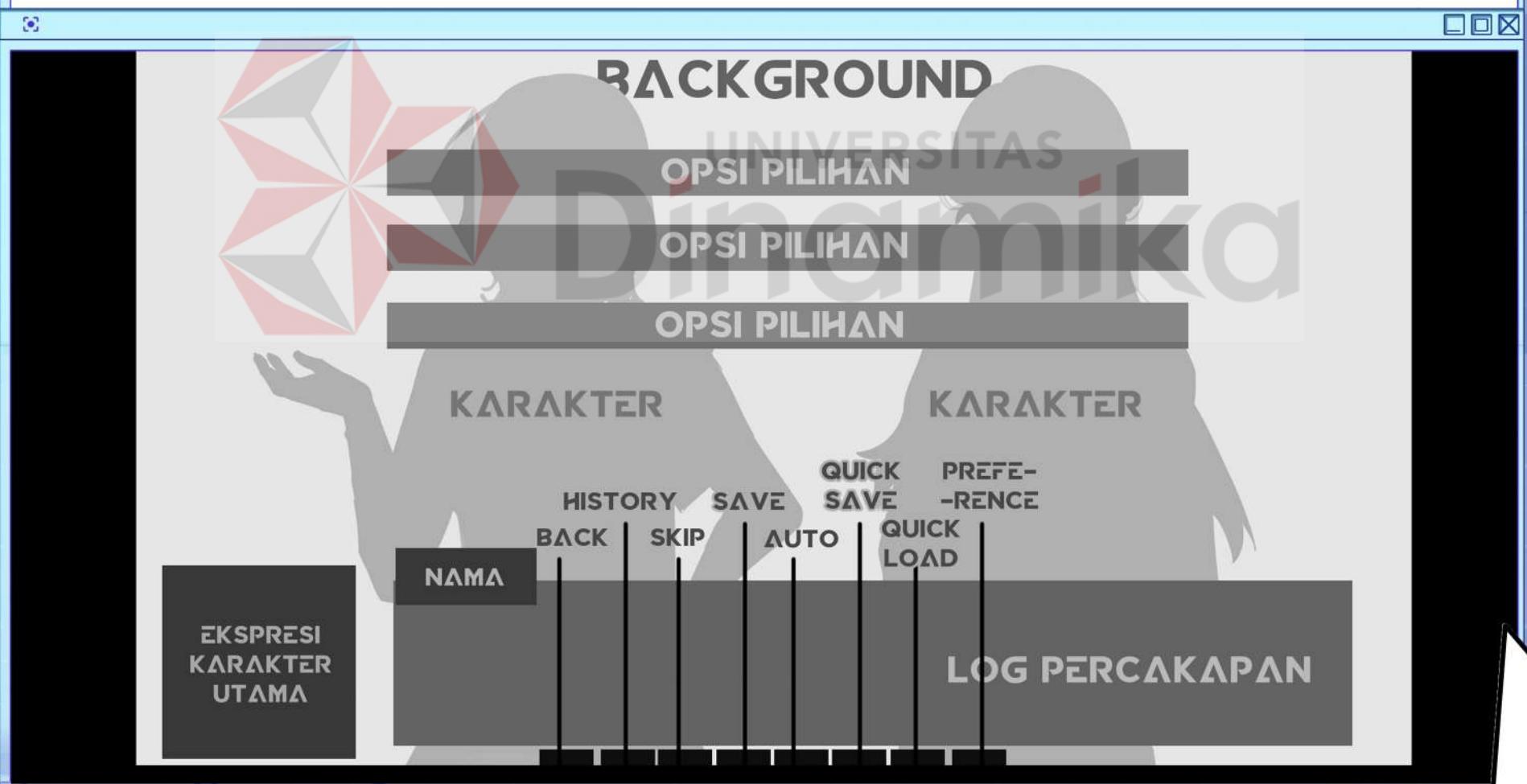
Splashscreen berada di awal permainan yang mana berisikan teks dengan tujuan membantu pemain mengerti situasi atau hal apa yang sedang terjadi sebelum permainan dimulai.

Posisi teks diletakkan ditengah layar pada background hitam. Dengan tujuan mendapat fokus perhatian pemain dalam beberapa detik pertama game dimulai.



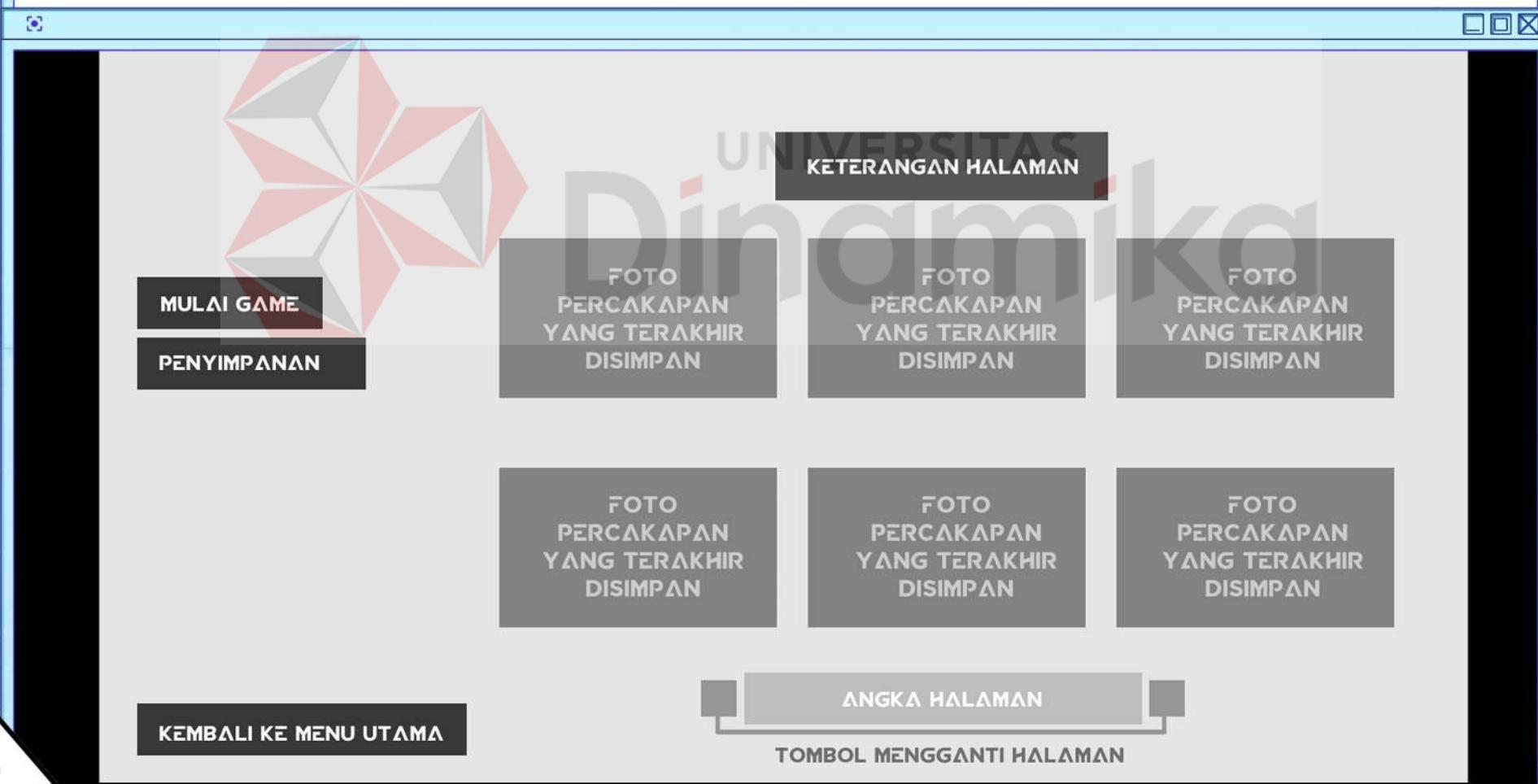
IN GAME SCREEN

Berikut merupakan tampilan permainan didalam game ketika game telah dimulai. Terdapat beberapa tombol yang dapat digunakan untuk membantu kemudahan bermain



LOAD SCREEN

Berikut merupakan tampilan permainan screen penyimpanan progress bermain ketika game telah dimulai. Terdapat beberapa tombol yang dapat digunakan untuk membantu kemudahan bermain





Desktop



Karakter

MONOLOG

A screenshot from a video game titled "MONOLOG". The scene is set in a classroom with desks and chairs. A female character with dark hair and a red and black vest is speaking. A small portrait of another character with brown hair is visible in the bottom left corner. A speech bubble contains the text: "Ah, Nayla lagi ngomong?"

A screenshot from the same game showing two characters in a classroom. One character is speaking while the other looks on. A small portrait of the speaking character is visible in the bottom left corner. A speech bubble contains the text: "....."

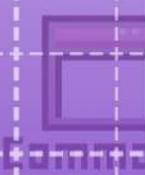
Berikut adalah tampilan permainan ketika karakter utama sedang melakukan percakapan monolog.

Kotak percakapan akan diganti menggunakan warna dominan hitam sehingga mempermudah keterbaacaan.

Karakter yang sedang tidak berbicara akan diberikan hint warna lebih gelap sehingga dapat mempermudah pemain mengerti siapa yang sedang berbicara didalam percakapan yang saat itu sedang terjadi.



Desktop

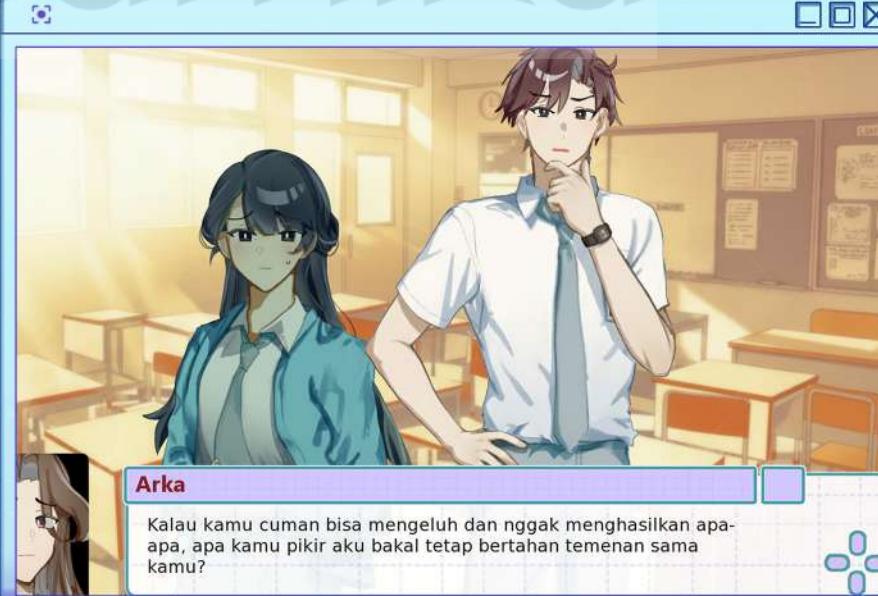


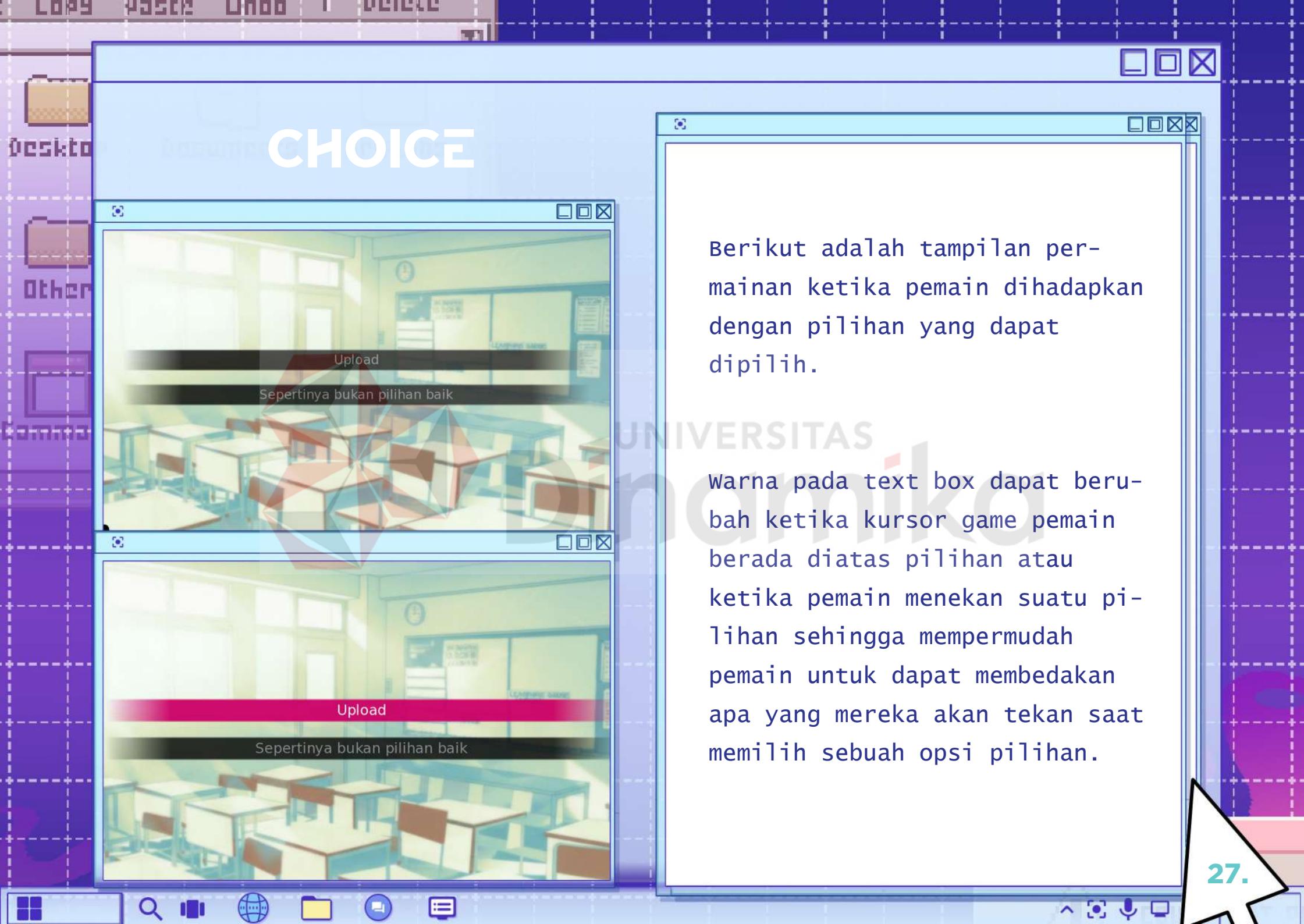
Konten

Berikut adalah tampilan permainan ketika karakter di dalam permainan sedang melakukan percakapan.

Karakter yang sedang tidak berbicara akan diberikan hint warna lebih gelap sehingga dapat mempermudah pemain mengerti siapa yang sedang berbicara didalam percakapan yang saat itu sedang terjadi.

CONVERSATION



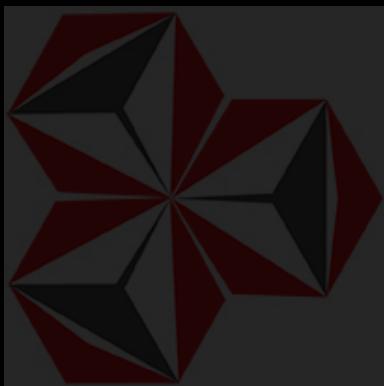


Berikut adalah tampilan permainan ketika pemain dihadapkan dengan pilihan yang dapat dipilih.

Warna pada text box dapat berubah ketika kursor game pemain berada diatas pilihan atau ketika pemain menekan suatu pilihan sehingga mempermudah pemain untuk dapat membedakan apa yang mereka akan tekan saat memilih sebuah opsi pilihan.

 Notepad

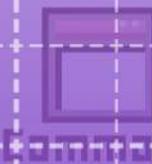
File Edit Search Help



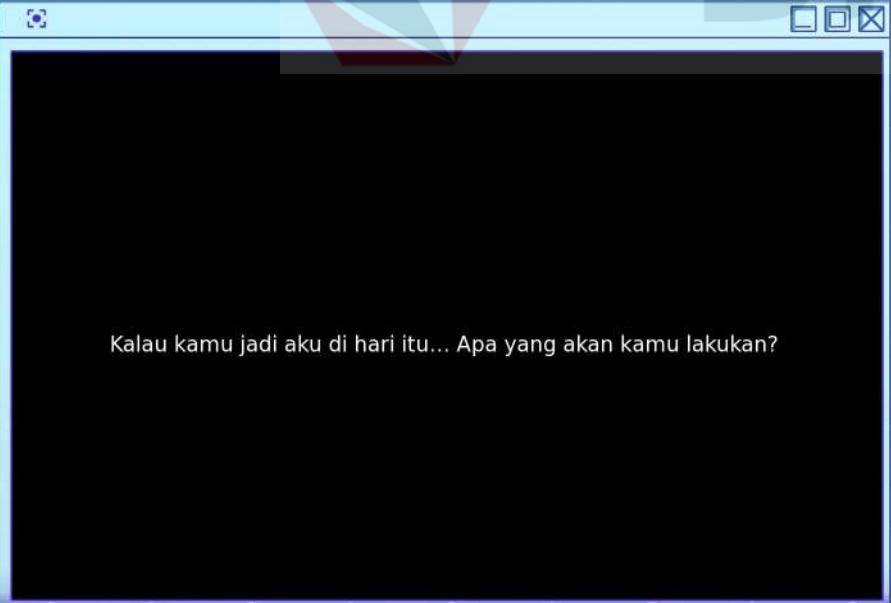
UNIVERSITAS
DIPLOmika



Desktop



OPENING



Pada bagian ini, pemain akan dijelaskan terlebih dahulu latar waktu yang akan terjadi dan apa yang harus dilakukan oleh pemain.

Bagian ini ditujukan sehingga pemain dapat lebih mudah mengerti apa yang harus mereka lakukan dan dimana latar tempat dan waktu yang mereka alami pada saat bermain.



Desktop



Kamikaze

ORIENTASI



30.



Setelah melewati Splash Screen dan Menu Utama, pemain dapat membaca cerita yang dimulai dari karakter Nayla berkomunikasi dengan karakter utama untuk pergi keluar.

Hal ini ditujukan untuk memperkenalkan karakter dan membantu pemain untuk mengerti karakter apa yang mereka pakai dan mainkan selama game berlangsung kedepannya.



Desktop

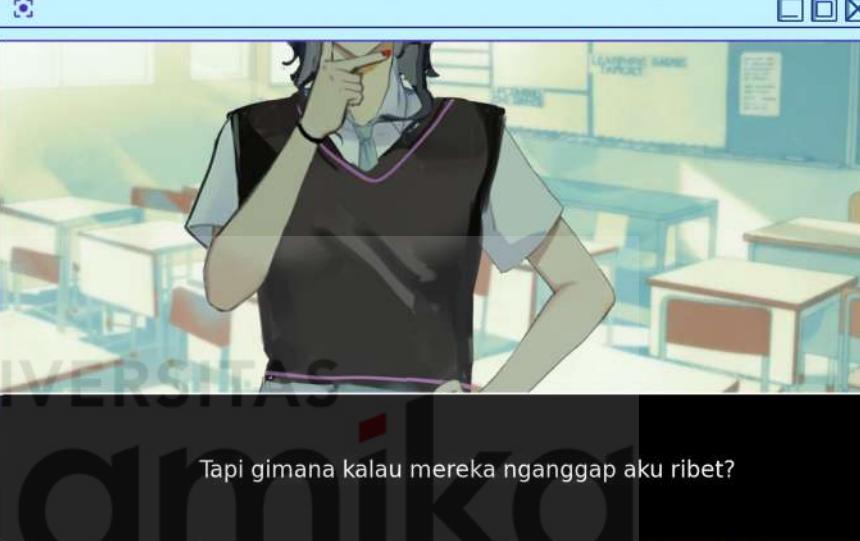


Kamikaze

Setelah memberikan perkenalan dan mengenalkan tokoh utama, pemain dapat membaca konflik yang dirasakan oleh karakter utama melalui percakapan monolog.

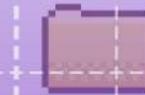
Hal ini ditujukan agar pemain mengerti masalah apa yang sedang dihadapi oleh karakter utama.

PENGENALAN KONFLIK

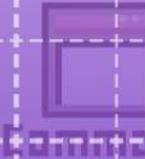




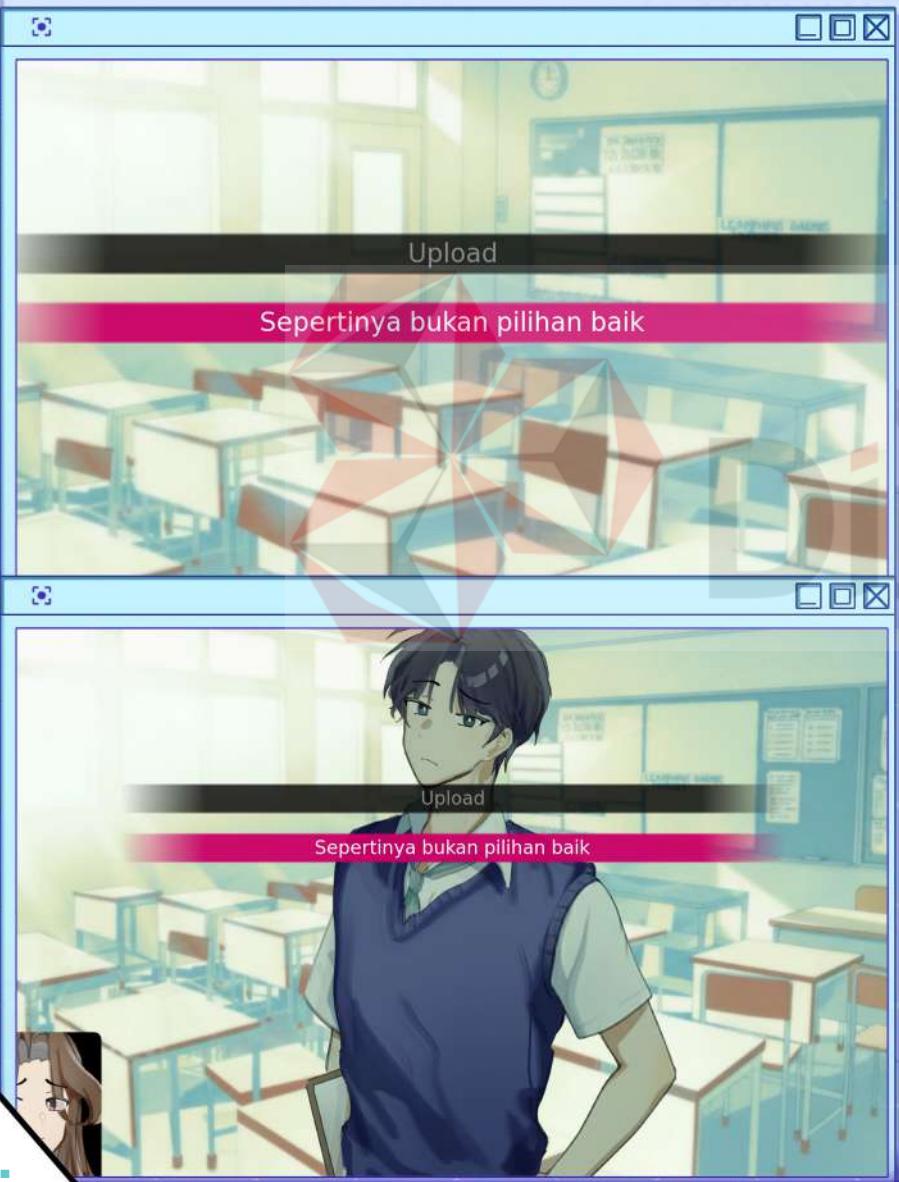
Desktop



Other



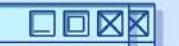
PILIHAN



32.

Setelah dihadapkan oleh konflik yang dihadapi oleh karakter utama, pemain dapat membuat pilihan yang dapat menentukan akhir dari permainan.

Pemain akan dihadapkan pertanyaan yang sama sebanyak dua kali dengan tujuan untuk dapat menekankan keimbangan yang dihadapi oleh karakter utama.





Desktop

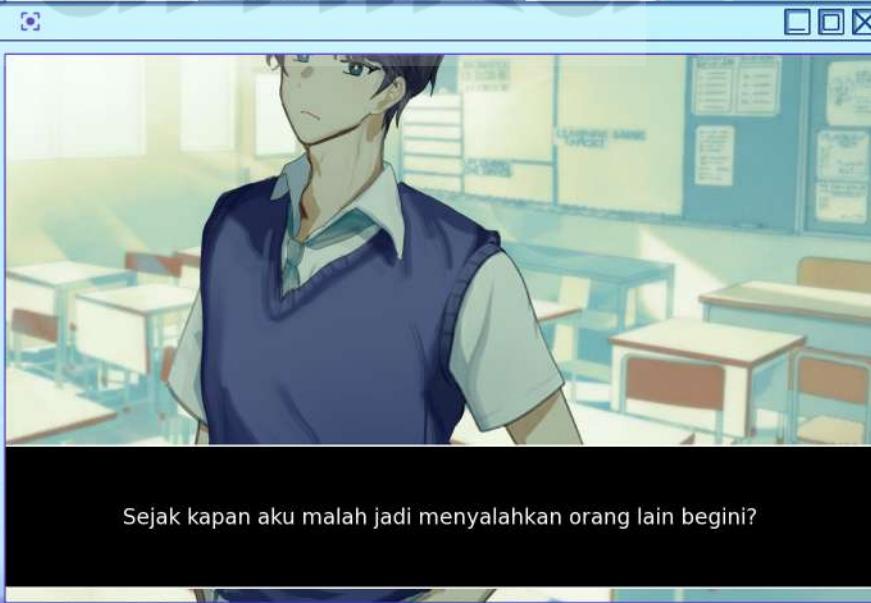
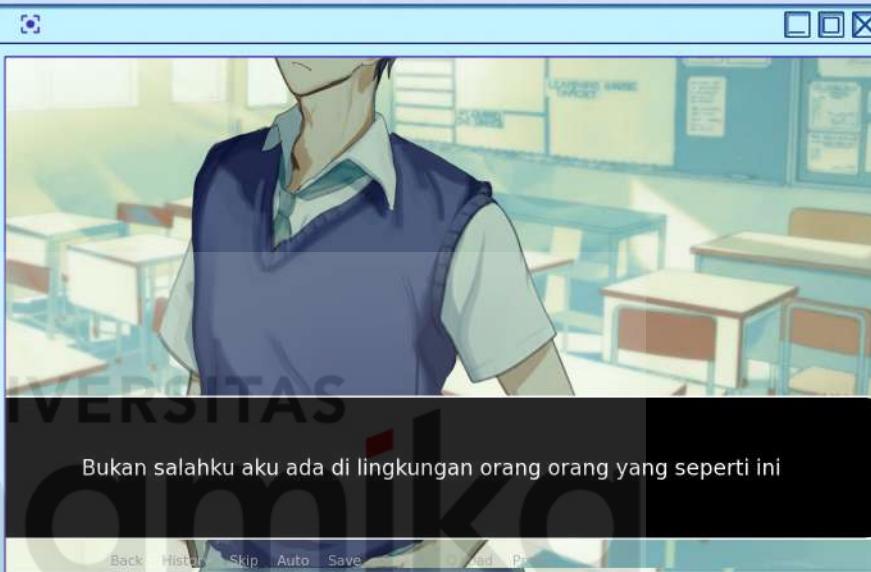


Kamihiko

Bila pemain memilih pilihan untuk tidak mengunggah hak kontroversial pada sosial media, pemain dapat melanjutkan game dan dihadapkan pada konflik internal karakter utama yang kedua.

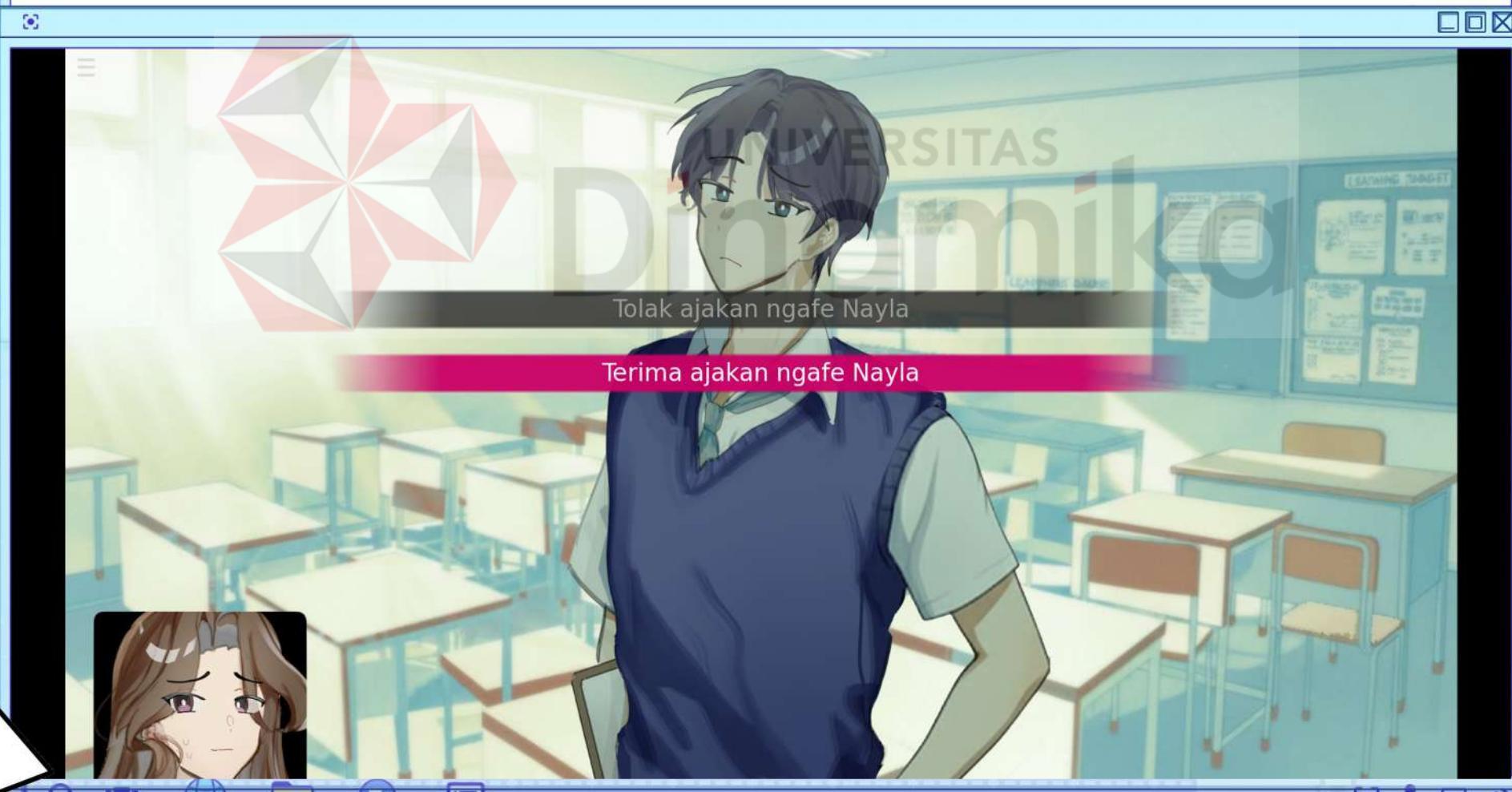
Hal ini ditujukan untuk menunjukkan ketakutan karakter utama akan kesendirian namun berada di sisi teman temannya juga menyakitinya.

KONFLIK KEDUA



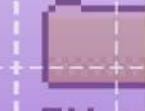
PILIHAN

Pada kesempatan ini, pemain diberikan pilihan untuk dapat menentukan akhir dari cerita atau permainan berdasarkan informasi konflik Internal yang telah diberikan oleh karakter utama sebelum pilihan dimunculkan.





Desktop



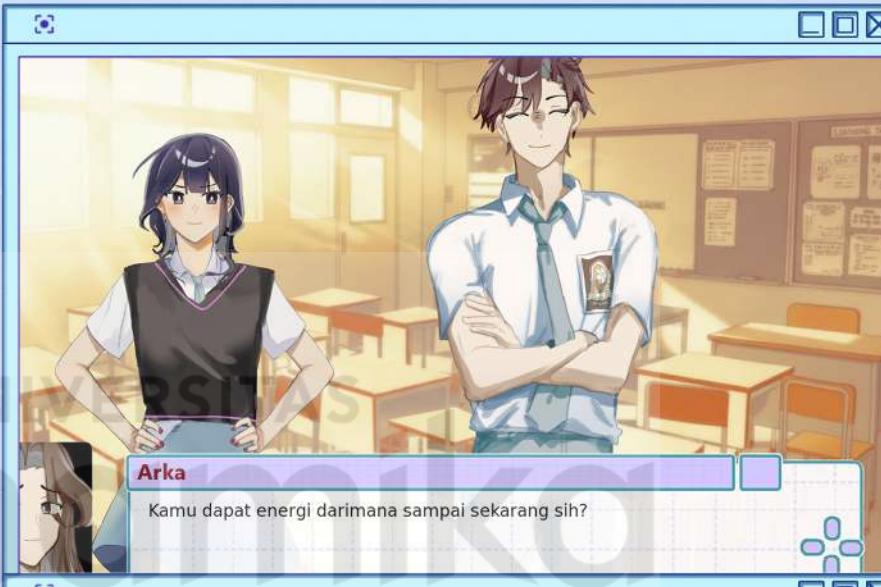
Other



Apabila pemain memutuskan untuk menerima ajakan Nayla untuk pergi bersama, maka cerita akan berlanjut pada sore hari dimana semua teman-temannya berkumpul untuk berangkat bersama.

Ini ditujukan sehingga pemain tahu bahwa latar waktu telah berganti dan cerita berlanjut.

PERKUMPULAN

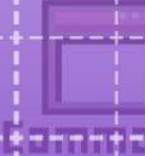




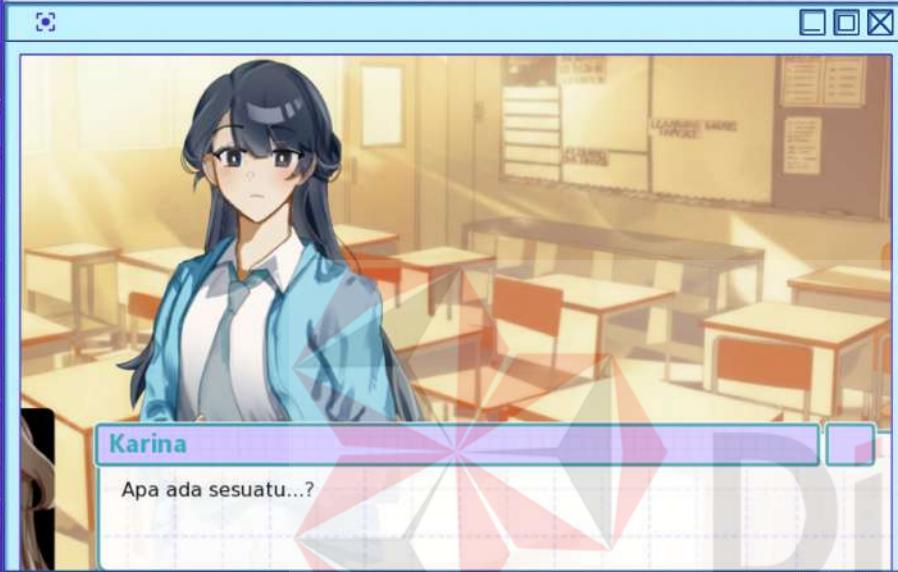
Desktop



Other



KONFLIK KETIGA

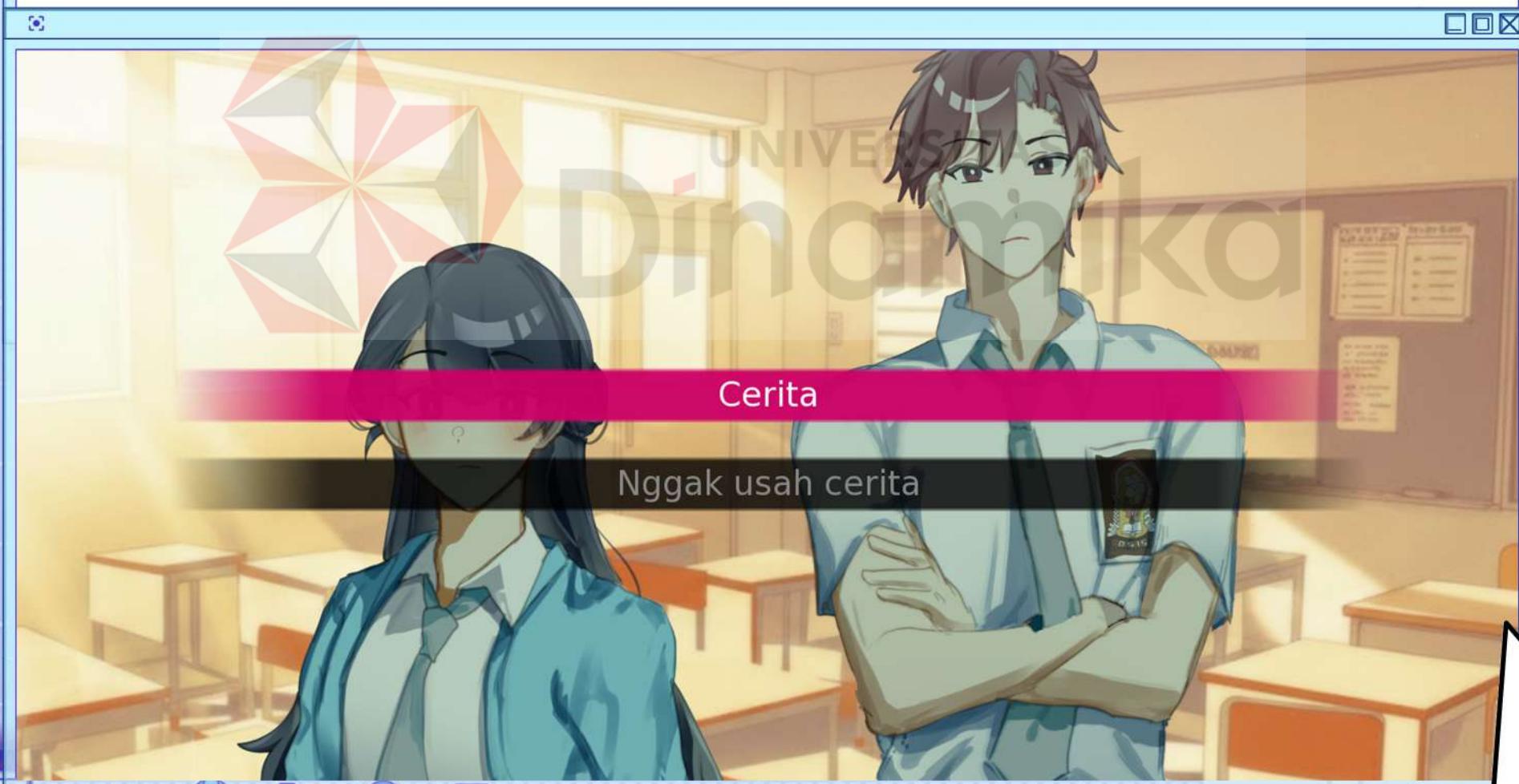


Konflik ketiga akan muncul mulai dari monolog karakter utama dan kesadaran teman-temannya bahwa karakter utama sedang tidak baik-baik saja.

Bagian ini ditujukan untuk memperkuat konflik yang sebelumnya telah dibangun selama cerita didalam game berlangsung.

PILIHAN

Pemain akan dihadapkan pilihan yang dapat kembali mengubah akhir dari cerita. Pada bagian ini ditujukan untuk menekankan apakah karakter utama mau membuka hati dan berhenti berpura-pura baik saja didepan teman-temannya.





Desktop



PUNCAK KONFLIK

Bila pemain memilih opsi untuk bercerita, maka cerita akan berlanjut pada puncak konflik dimana karakter utama bertanya kepada teman-temannya untuk menemukan resolusi dari permasalahannya.

Pada bagian ini teman-temannya akan berusaha menolong karakter utama.





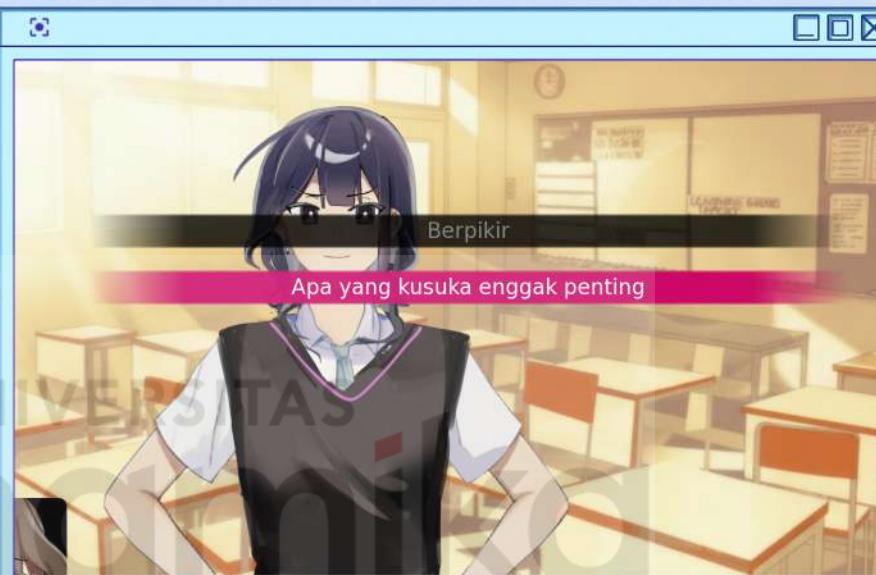
Desktop



Terdapat beberapa pilihan yang dapat dipilih oleh pemain dalam bagian ini. Pilihan dibagi berdasarkan keinginan pemain untuk merubah karakter utama untuk dapat berusaha mengubah pola pikirnya, atau menetap dan menyalahkan diri sendiri.

Hal ini dirancang untuk menekankan konsep bahwa sekuat apapun teman-temannya berusaha menolong karakter utama, apabila karakter utama tidak ingin ditolong dapat memberikan hasil akhir cerita yang berbeda.

PILIHAN



SISTEM BRANCH ENDING

Dalam beberapa skenario, pilihan pemain dapat mempengaruhi bagaimana akhir kisah karakter utama berakhir.

Terdapat 5 Ending yang dapat didapatkan oleh pemain selama bermain game, antara lain:

1. Ending 1 : Sepi, Damai.
2. Ending 2 : Resolusi Baru
3. Ending 3 : Siapa aku?
4. Ending 4 : Tidak pantas disisi kalian.
5. Ending 5 : Aku ingin diakui



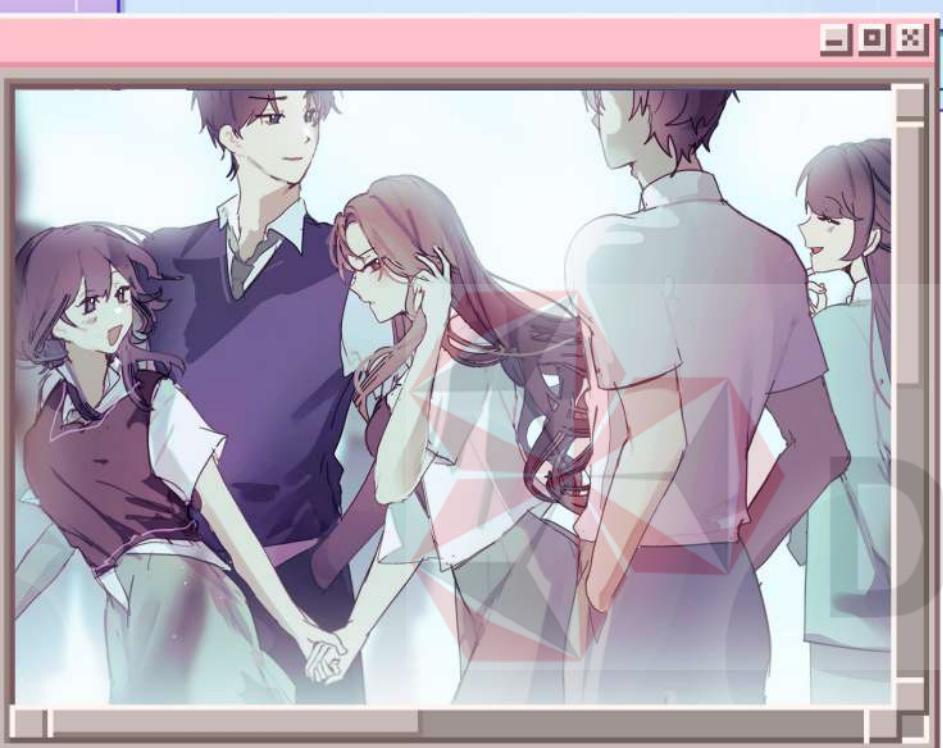
ENDING 1: SEPI, DAMAI

Ending ini dapat didapatkan dengan cara memilih pilihan untuk menutup sosial media dan menjauh dari lingkar pertemanan yang membuatnya cemas.

Pada Ending ini, Nova menjauh dari lingkaran pertemanannya, berfokus pada mengembangkan hobi yang dia miliki dan berhenti memutuskan untuk memaksa dirinya untuk sama dengan teman temannya.



ENDING 2: RESOLUSI BARU



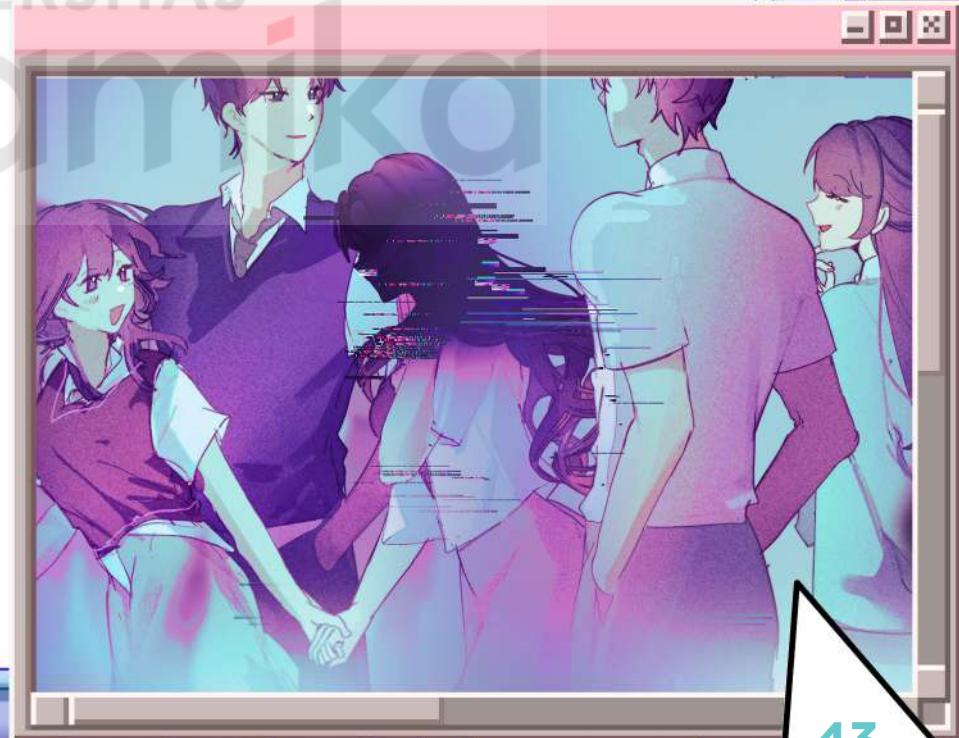
Ending ini dapat didapatkan ketika Nova memutuskan untuk tidak mengunggah konten kontroversial demi viral, menetap bersama teman-temannya dan memutuskan untuk mencoba mengambil resiko untuk berbicara dengan teman temannya dan menjawab pertanyaan teman temannya mengenai tujuan

Pada Ending ini, Nova berhasil berkomunikasi dengan teman-temannya dan memahami bahwa apa yang ditunjukkan sosial media teman-temannya tidak seindah apa yang ada dibenaknya. Nova berhenti berpura-pura menjadi orang lain dan mulai mencoba menerima dirinya sendiri.

ENDING 3: SIAPA AKU?

Endering ini dapat didapatkan dengan cara memilih pilihan untuk menutup sosial media, tetapi dekat dengan teman teman namun memutuskan untuk tidak berbicara tentang kesulitannya pada siapapun.

Pada Ending ini, tidak ada konflik yang terjadi, namun Nova terus berpura-pura menjadi seseorang yang bukan dirinya karena rasa takut akan penolakan dari teman temannya.





ENDING 4: TIDAK PANTAS DISISI KALIAN



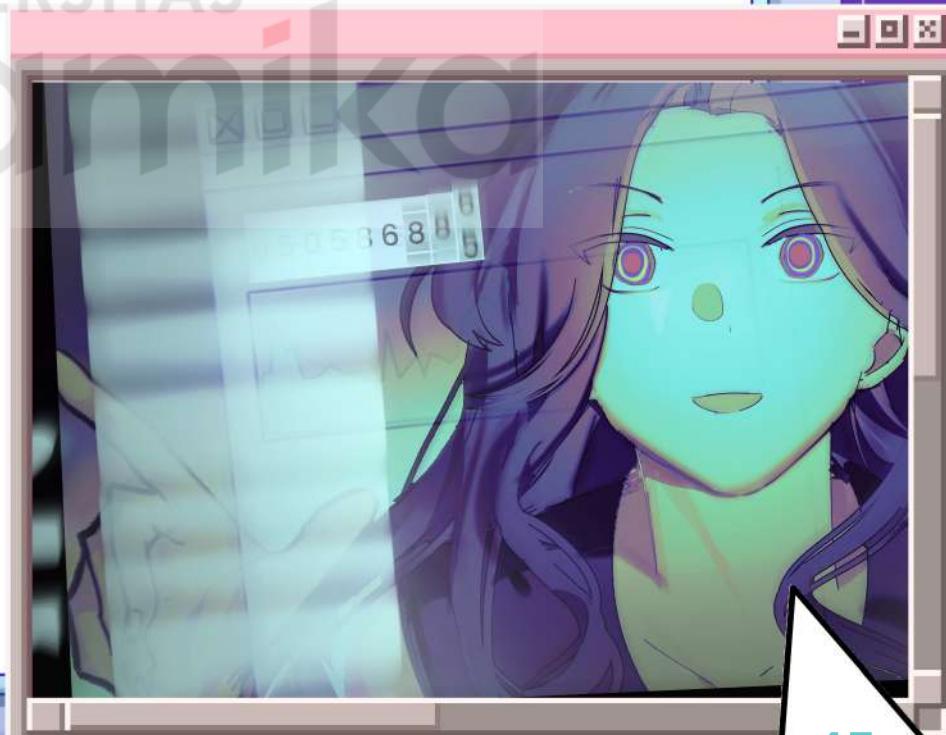
Ending ini dapat didapatkan ketika Nova memutuskan untuk menutup sosial media, menetap bersama teman-temannya dan memutuskan untuk mencobaba mengambil resiko untuk berbicara dengan teman temannya dan menyalahkan teman-temannya atas pilihan hidupnya.

Pada Ending ini, Nova menolak untuk mengerti penjelasan yang diberikan oleh teman-temannya, komunikasi tidak berakhir baik dengan Nova yang kemudian menjauh dari teman-temannya tanpa titik temu.

ENDING 5: INGIN DIAKUI

Endering ini dapat didapatkan dengan cara memilih pilihan untuk mengabaikan peringatan teman-temannya dan terus mengejar atensi media sosial.

Pada Ending ini, Nova terobsesi dengan atensi dari sosial media yang telah membuatnya merasa berharga. Kecanduan akan atensi dari angka, Nova tidak hanya kehilangan dirinya sendiri tapi seluruhnya demi mengejar atensi sosial media.



MEDIA PENDUKUNG & MERCHANDISE



MOUSE PAD



STIKER HOLO & KEYCHAIN



PIN / BADGE



QR CODE “JUST LIKE YOU”

Game “Just Like You” dapat diakses
melalui QR Code dibawah.





HELLO!

Saya Kezia Margaret, seorang ilustrator dengan hobi menggambar yang berkuliah di Universitas Dinamika. Keahlian saya adalah menciptakan ilustrasi dan membuat animasi singkat yang dapat dinikmati oleh orang lain.



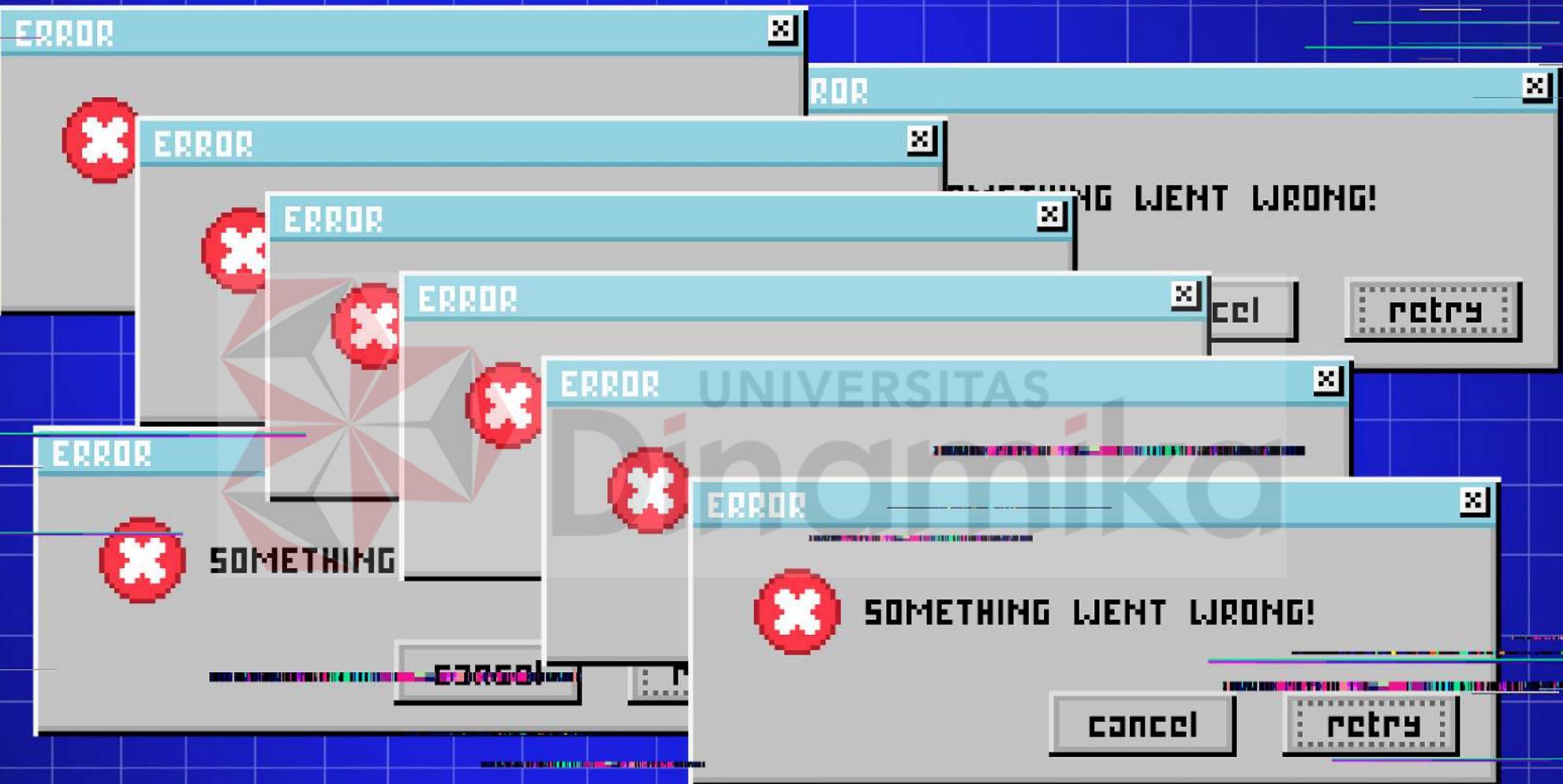
@Jerukezii



keziamargareth123@gmail.com

LOADING COMPLETE !!!!

OK



Dinamikor

UNIVERSITAS