

Produksi *Cutscene Video Game* Bertema Pemahaman Dalam Mempercayai Kebenaran

Oleh:
Pramudya Arya Narendra
18510160037

D4 PRODUKSI FILM DAN TELEVISI
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI
KREATIF



LEMBAR PENGESAHAN

Pembuatan Produksi Cutscene Video Game Bertema "Pemahaman Dalam Mempercayai Kebenaran"

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji
Selasa, 10 Februari 2026

Dosen Pembimbing 1



Karsam, MA., Ph.D.
NIDN: 0705076802

Dosen Pembimbing 2



Sutikno, S.Kom., M.Sn.
NIDN: 0718117501

Dosen Penguji



Digitally signed
by Yunanto Tri
Laksono
Date: 2026.02.24
12:40:12 +07'00'
Yunanto Tri Laksono, M.Pd.
NIDN: 0704068505

Mengetahui,
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS
Dinamika

Dr. Muh. Bahrudin S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN: 0704017701

DAFTAR ISI

1. Cover
2. Lembar Pengesahan
4. Prakata
5. Kata Pengantar Pembimbing
6. Deskripsi Karya
14. Penutup
15. Biodata Penulis

UNIVERSITAS
Dinamika

PRAKATA

Laporan ini menjelaskan secara menyeluruh proses kreatif, teknis, dan artistik dalam produksi *cutscene video game* berjudul “*Rabbits Don’t Eat Carrots*” yang menggambarkan bagaimana seseorang menyikapi suatu kebenaran berdasarkan dari segala konteks yang berlaku. Seperti pemahaman masyarakat, penelitian ilmiah, maupun sumber murni dari suatu kebenaran tersebut. Dimana kebenaran bukanlah suatu hal yang mutlak.

Penyusunan karya ini adalah bentuk pertanggungjawaban akademik sekaligus wujud refleksi yang diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama anak-anak muda yang berada dalam fase mempelajari dunianya untuk bersikap lebih bijak dalam memahami suatu kebenaran, melalui media non-interaktif dalam video game, yaitu *cutscene* di dalamnya. Dimana video game dipilih karena merupakan media yang sebagian besar diminati oleh golongan muda-mudi.

KATA PENGANTAR PEMBIMBING

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga karya tugas akhir berjudul "*Rabbits Don't Eat Carrots*" ini dapat diselesaikan dengan baik oleh mahasiswa bimbingan kami, Pramudya Arya Narendra.

Sebagai pembimbing, saya menyaksikan langsung bagaimana karya ini lahir dari proses yang penuh perenungan, eksperimen artistik, dan penggalian filosofi yang mendalam. *Cutscene Video Game* yang dibuat bukan sekedar karya visual, melainkan media yang mampu memberi peningkatan kesadaran masyarakat atas bersikap dalam memahami "kebenaran".

Pramudya menunjukkan komitmen, kepekaan artistik, serta keberanian dalam mengangkat tema yang filosofis, dengan pendekatan yang disederhanakan untuk mudah dipahami oleh banyak kalangan.

Selamat kepada Pramudya atas selesainya karya ini. Teruslah berkarya dan menjadikan kreativitas sebagai jalan untuk menyampaikan pesan dan pembelajaran bagi masyarakat.

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

DESKRIPSI KARYA

Tipe : *Video Game Cut Scene*
Genre : *Drama-Slice of Life*

Ide Cerita:

Dalam sekelompok kelinci yang awalnya semua memakan wortel, hingga suatu hari dalam penelitian menunjukkan bahwa kelinci adalah pemakan sayur dedaunan hijau, dimana sangat bertentangan dengan kebiasaan kelinci yang memakan wortel. Hingga akhirnya otoritas kelompok kelinci mencoba mengembalikan orisinalitas kelinci sebagai pemakan sayur hijau dengan melarang penuh untuk memakan wortel. Tetapi kelompok kelinci itu justru terbelah menjadi dua pihak, dimana mereka yang percaya pada penelitian ilmiah dengan mereka yang mempertahankan wortel yang sudah menjadi identitas. Dalam cerita ini mengisahkan seorang gadis kelinci yang menyukai wortel, harus berdiri di atas konflik dualisme kepercayaan masyarakat, dimana dia harus menyikapi suatu kebenaran bukan soal memihak siapa yang paling benar, melainkan bertanya “mengapa demikian?”

Premis:

Seorang gadis kelinci harus berdiri di atas konflik dualisme pemahaman masyarakat tentang kebenaran kelinci makan wortel atau tidak. Walau begitu, dia tidak memihak siapa yang benar, tetapi bertanya “mengapa hal itu bisa terjadi” sebagai refleksi bagaimana menyikapi suatu kebenaran baginya.

Logline:

Seorang gadis kelinci berdiri di atas konflik pemahaman masyarakat, yang berusaha menyikapi suatu kebenaran bukan dari “Siapa pihak yang paling benar”.

Sinopsis:

Seorang gadis kelinci yang menyukai wortel seperti kelinci pada umumnya, harus menerima bahwa penelitian menyebutkan bahwa kelinci memakan sayuran hijau, bukan wortel. Hingga otoritas kelinci melarang memakan wortel, yang berujung konflik antar dua pemahaman masyarakat. Dimana dia harus menyikapi kebenaran bukan dari siapa yang “benar”, tetapi “mengapa demikian?”

KARAKTER



Lephany Artica (Phany)

Gadis kelinci yang menyukai wortel sejak kecil.

Aturan baru membuatnya harus menerima untuk tidak memakan wortel lagi. Alih-alih Phany mencoba memberontak melawan aturan baru yang cukup otoriter, dia justru hanya merasa penasaran “mengapa wortel dimakan para kelinci, jika secara ilmiah kelinci tidak memakan wortel.” Phany digambarkan sebagai sosok pragmatis yang mencoba mencari jawaban dari sumber murni tanpa dogma.



NELSON

Seorang pemilik toko rental kaset film, mengetahui banyak hal tentang film, bahkan kapan wortel pertama kali muncul pada film yang diproduksi para kelinci.



INSPEKTUR

Petugas inspeksi rutin yang mendatangi toko-toko termasuk toko rental milik Nelson. Seorang yang sangat percaya pada penelitian ilmiah, dan mendukung larangan keras pada wortel.

GADIS PEMINJAM KASET

Salah satu pelanggan yang meminjam kaset di toko rental milik Nelson. Seorang yang pro terhadap wortel, dimana wortel sudah menjadi identitas budaya para kelinci.



SCENE 1

Perkenalan Karakter & Latar Belakang Cerita



Adegan dimana karakter utama, Phany, diperkenalkan dengan dijelaskan *background* bagaimana dirinya menyukai wortel hingga dilarangnya wortel untuk dikonsumsi. Phany merupakan pendirian yang pragmatis, dimana dia juga merenung dan bertanya-tanya “mengapa kelinci bisa memakan wortel, jika faktanya tidak”

SCENE 2

Awal Mula Konflik Sosial yang
Disaksikan Tokoh Utama



Berlatar dalam toko rental film. Terlihat seorang gadis yang beradu mulut dengan seorang inspektur, dimana mereka berdua saling berdebat tentang wortel. Sang gadis berpihak pada wortel yang menjadi identitas seorang kelinci, dan sang inspektur yang berpihak pada hasil penelitian ilmiah yang mengatakan sebaliknya.

SCENE 3

Tokoh Utama yang Mulai Muak dan Berusaha Menghentikan Pertikaian



Masih di dalam toko rental film, sang tokoh utama mencoba menghentikan pertikaian antar dua pemahaman sosial. Dalam hal ini tokoh utama bukan bersikap sok jagoan melainkan bersikap pragmatis, yang tujuannya bukanlah membuktikan bahwa dirinya paling benar tetapi menghentikan kegaduhan yang telah diperbuat oleh mereka berdua.

SCENE 4

Pertikaian Dihentikan dan
Semua Kembali Seperti
Semula



Setelah inspektur dan gadis peminjam buku pergi, suasana menjadi normal kembali seperti tidak terjadi sesuatu. Hidup kembali berjalan, walau pertanyaan belum terjawab. Karena semua bukan soal apa yang harus dijawab, melainkan apa yang harus disikapi.

PENUTUP

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak terkait yang telah memberi segala bentuk dukungan selama proses produksi *Cutscene Video Game* berlangsung. Semoga karya ini dapat memberi makna, dan refleksi bagi para penonton sebagaimana tujuan karya ini dirancang. Akhir kata, semoga karya ini dapat menjadi wujud kecil dari kesadaran kita semua agar lebih bijak dalam menyikapi suatu hal, khususnya “kebenaran”

BIODATA PENULIS

Nama : Pramudya Arya Narendra

Tanggal Lahir : 10 Oktober 1999

Alamat : Jl. Jambu I/F-30, Pondok Candra, Sidoarjo

Telp. : 089692262534

