BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Tertanamnya kesan seram dan menakutkan akan hantu pada remaja tidak terlepas dari peran lingkungan dan juga peran media dalam pembentukan image dari hantu itu sendiri sejak seseorang masih anak-anak dimana saat itu imajinasi dan fantasi mereka sangat hebat. Dengan merebaknya media yang menggambarkan sosok hantu yang menyeramkan dan juga cerita menyeramkan yang menyertainya, membuat orang-orang yang takut akan hantu tersebut menjauh dan menghindari hal-hal tersebut. Karena dengan penghindaran tersebut maka mereka akan merasa aman dan tidak takut lagi, tapi disitulah justru perasaan takut akan mengendap dan semakin lama akan semakin besar apabila didiamkan.

Sebagai solusi pemecahan masalah tersebut, hal yang dapat dilakukan adalah merancang sebuah permainan yang dapat merubah kesan sangat menyeramkan dari hantu menjadi memiliki kesan yang tidak begitu menyeramkan dan tidak berbahaya. Dengan begitu diharapkan akan memunculkan keberanian untuk menghadapi ketakutan yang ditimbulkan oleh hantu.

Dalam perancangan *video game* ini, dibutuhkan strategi perancangan yang tepat agar pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens dapat diterima dengan baik dan memberikan efek timbal balik terhadap pemain sesuai dengan apa yang diharapkan.

Video *game* akan dimainkan melalui ponsel pintar atau bisa disebut juga *mobile game*, permainan akan dibuat dengan mekanisme sesederhana mungkin dan dikemas semenarik mungkin guna menarik perhatian target agar mau memainkan permainan ini.

3.1.1 Pendekatan Komunikasi

3.1.1.1 Pendekatan Visual

Strategi pendekatan visual pada permainan adalah dengan cara menggambarkan perwujudan hantu-hantu seperti yang sudah disepakati secara luas yang bisa dilihat melalui film-film ataupun cerita-cerita yang beredar sehingga pemain bisa merasakan pengalaman sebenarnya seperti yang ada dalam mitos yang beredar.

3.1.1.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang dilakukan dalam permainan ini adalah pendekatan secara emosional dimana pemain akan dihadapkan secara langsung pada hantu-hantu yang selama ini menjadi ketakutan tersendiri bagi target audiens. Dengan penerapan metode desentisisasi sistematis kedalam permainan, diharapkan pemain dapat mengurangi rasa takutnya secara berangsur pada saat memainkan permainan ini.

3.1.2 Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif yang dilakukan adalah pendekatan kreatif untuk remaja dalam menyajikan *game* ini, pertama melalui ilustrasi, ilustrasi akan dibuat menarik melalui penggambaran hantu yang seram. Karakter dibuat sederhana karena *game* akan diaplikasikan pada ponsel dengan layar yang tidak besar maka penggambaran yang sederhana akan memuat ruang lebih untuk pandangan mata. Mekanisme permainan pun dibuat sederhana agar bisa dimainkan dengan mudah dan bisa dimainkan kapan saja tanpa harus berkutat lama dengan mekanisme permainan yang kompleks.

3.1.3 Strategi Media

- **Media Utama**

  Media utama yang digunakan adalah *game mobile*, selain mudah untuk digunakan juga mudah dibawa kemana-mana. Terlebih saat waktu luang, ponsel pintar bisa digunakan untuk bermain *game* dan jika target penelitian sedang sendiri dan takut bisa mengeluarkan ponselnya lalu bermain *game*.

- **Media Penunjang**

  Media penunjang dapat membantu para target audiens untuk mendownload lalu memainkan *game* ini. Media penunjang utama yang akan digunakan adalah melalui media sosial seperti Twitter, Facebook dan YouTube untuk meningkatkan popularitas *game* agar dikenal orang dan diunduh, lalu dimainkan pada ponselnya. Media sosial berperan besar untuk memperkenalkan *game mobile* karena para pengguna ponsel pintar, selain menggunakan ponselnya untuk bermain *game* juga banyak menghabiskan waktunya untuk aktif di sosial media atau pun berselancar di dunia maya lewat ponsel nya tersebut. *Game* nya sendiri tidak akan memiliki paket penjualan, karena *game* akan dijual di pasar aplikasi yang memang sudah disediakan untuk menjual *game* ataupun aplikasi yang berbasis operating sistem yang bersangkutan. Untuk media pendukung berbentuk fisik berupa *stand banner* yang biasa digunakan jika ada *event* sehingga bisa mengenalkan *game* ke konsumen secara langsung.

3.2 Konsep *Game*

3.2.1 Tema



Gambar III.6 Sudut pandang orang pertama

Permainan termasuk kedalam *game* 3D *horror* dengan genre *FPS* (*First Person Shooter*). Dengan tema horor yang dibalut dengan konten-konten lokal sehingga membuat orang yang memainkan *game* ini dapat secara langsung mengenali latar tempat dan juga hantu-hantu yang ada yang selama ini memang sudah banyak diangkat kedalam sebuah film. Permainan menggunakan sudut pandang orang pertama sehingga pemain akan dibawa untuk masuk langsung kedalam permainan, menjadi tokohnya sendiri didalam permainan. Pemilihan sudut pandang seperti ini dimaksudkan agar pemain dapat merasakan langsung pengalaman yang ada didalam *game*.

3.2.2 Alur Cerita

Untuk membangun sebuah permainan agar dapat berjalan secara berkesinambungan dibutuhkan alur cerita yang menjadi pondasi dari permainan itu sendiri. Dalam *game* ini diceritakan seorang penyuka fotografi bernama Amar yang juga didalam *game* ini adalah seorang tokoh utama. Amar adalah seorang penyuka fotografi, dia menggunakan kamera SLR untuk mengabadikan momen-momen yang ada kedalam sebuah foto. Sebagai seorang penggemar foto dia seringkali mencari tempat-tempat yang memiliki sejarah. Pada suatu saat dia mendengar

cerita dari temannya yang pergi berlibur ke suatu daerah bahwa disana memiliki tempat-tempat yang bagus untuk dijadikan objek foto.

Amar pun tertarik untuk pergi kesana, sesampainya didaerah tersebut dia menemukan sebuah rumah sakit yang sudah tidak dipakai dan dia tertarik untuk mencari foto di rumah sakit tersebut. Pada saat Amar mengambil foto dari atas anak tangga ke lantai 1 bangunan rumah sakit, terlihat sekelibat bayangan melintas dalam *viewport* kameranya, terang saja dia langsung terkejut, tak berselang lama Amarpun mengabaikannya dan saat membalikkan badannya, dihadapannya muncul sesosok makhluk yang membuat dia sangat terkejut sehingga membuat Amar mengalami kecelakaan terjatuh dari tangga dan membuat dia tak sadarkan diri. Amar terbangun beberapa jam kemudian, dan hari sudah gelap, karena kecelakaan yang dialami sebelumnya Amar tidak dapat menemukan kameranya, yang tersisa hanyalah *flash* dari kameranya saja, saat dia mau keluar dari rumah sakit tersebut tiba-tiba saja pintu yang dia gunakan saat memasuki rumah sakit tersebut terkunci dan tidak dapat dibuka. Alhasil dia harus mencari jalan lain guna keluar dari rumah sakit tersebut, tetapi keadaan rumah sakit menjadi sangat berbeda pada malam hari, suasana menjadi mencekam dan terdapat hal yang tidak beres didalam rumah sakit tersebut.

Seting tempat pada *game* ini adalah sebuah rumah sakit yang telah lama ditinggalkan dan tidak digunakan. Rumah sakit ini ditutup setelah terjadi demo besar-besaran oleh warga sekitar terhadap rumah sakit tersebut karena warga mengetahui bahwa di rumah sakit tersebut ternyata telah lama dilakukan praktek aborsi dan praktek penjualan bayi secara terselubung.

3.2.3 Penokohan

Permainan akan memiliki tokoh utama dan tokoh pendukung, Tokoh utama adalah Amar yang muncul di dalam *game*. Selain tokoh utama juga ada tokoh pendukung yang berperan sebagai rintangan

dalam *game*, tokoh-tokoh tersebut adalah hantu kuntilanak, sundel bolong, genderuwo, tuyul dan pocong.

Setiap tokoh memiliki karakteristik dan juga sifat yang berbeda-beda, berikut karakteristik untuk setiap tokoh yang ada:

- Kuntilanak

  Kuntilanak adalah hantu yang akan datang apabila mencium aroma dari badan bayi. Hantu ini suka mencari anak bayi untuk membawanya pulang, karena pada saat kematiannya, kuntilanak tidak sempat melahirkan anaknya kedunia.

- Pocong

  Hantu ini suka menakut-nakuti orang yang berada di daerah tempat dia dikebumikan, maksud dari hantu ini menakut-nakuti orang adalah untuk dibukakan tapi pocongnya. Tetapi karena orang-orang takut akan wujudnya, mereka tidak mau membuka tapi pocongnya dan memilih untuk berlari.

- Tuyul

  Hantu ini suka mencuri harta benda ke rumah-rumah orang karena disuruh oleh majikannya. Karena badannya yang kecil, hantu ini bisa bergerak lindah kesana kemari dan sulit untuk ditangkap karena ukurannya yang kecil.

- Genderuwo

  Hantu ini sangat menyukai wanita cantik. Walaupun genderuwo adalah hantu, tetapi dia sangat menyukai manusia, terutama yang berparas cantik. Karena dia tahu bahwa manusia akan takut dengan wujudnya, maka hantu ini akan menyamar menyerupai pria tampan atau suami dari wanita yang bersangkutan.

- Sundel bolong

  Hantu ini berkeliaran untuk mencari anaknya yang terlahir di dalam kuburannya, karena anaknya tidak selamat

sewaktu dilahirkan di dalam kuburan maka ia gentayangan untuk mencari bayi manusia yang ada disekitarnya.

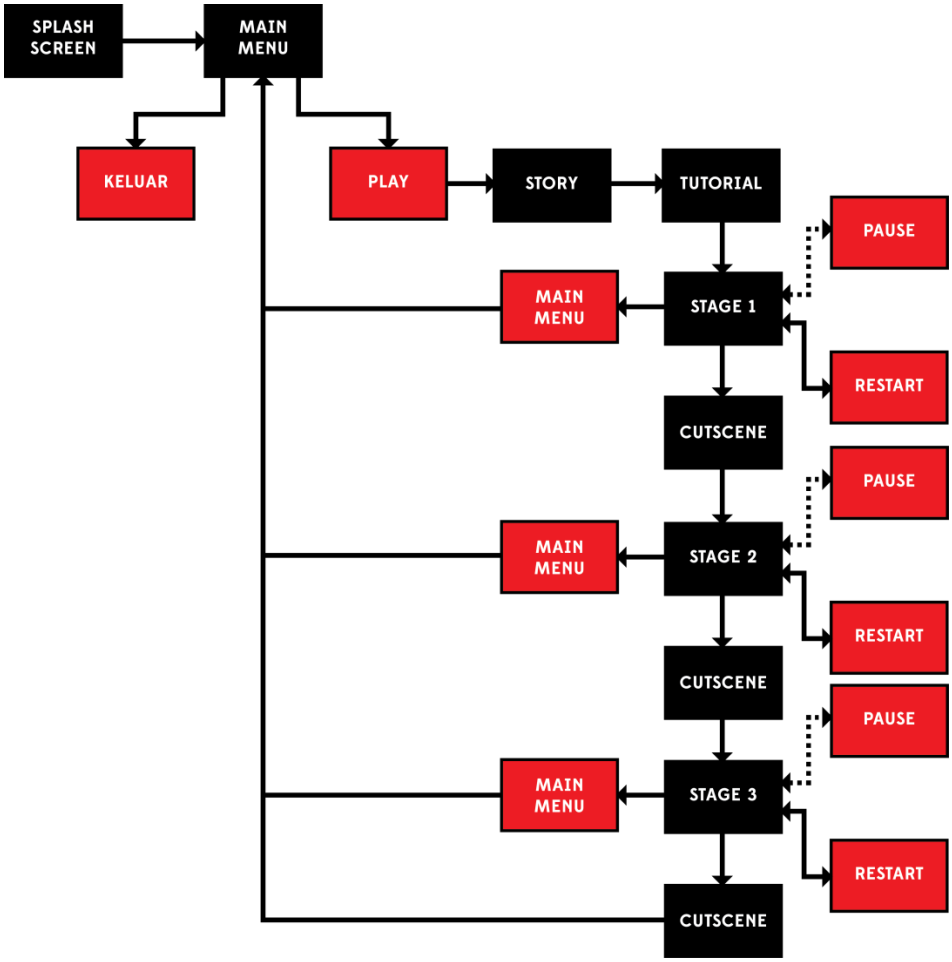
3.2.4 *Game Engine*



Gambar III.7 Unity Engine
Sumber: https://unity.com

Game engine merupakan seperangkat *software* (bisa dalam bentuk *library*, *framework*, atau *IDE*) yang didesain untuk (membantua) membuat *game*. Dalam pembuatan *game* ini penulis menggunakan *game engine* Unity3D, *game engine* ini dipilih karena penggunaan nya yang relatif mudah, terlebih penulis membuat *game* ini seorang diri, dengan basic pengetahuan pemrograman yang minim Unity3D sangat membantu dalam pembuatan *game* ini karena Unity3D adalah *game engine* yang dapat menggunakan plugin, dimana plugin ini banyak dibuat oleh pengguna Unity3D yang lain dan tidak sedikit dari *plugin* tersebut di *publish* sehingga bisa digunakan oleh orang lain.

3.2.5 Sistem Navigasi



Gambar III.8 Sistem Navigasi

Adapun sistem navigasi dirancang untuk *game* ini agar memudahkan akses dalam penggunaan *game* ini.

3.2.6 Mekanisme *Game*

Game yang dibuat adalah kasual *game* yang dimana tidak menggunakan mekanisme *game* yang rumit seperti yang diterapkan dalam *game-game* lain seperti pada *game* balap, olah raga, ataupun aksi.

Permainan akan mengusung sudut pandang orang pertama, dimana sudut pandang seperti ini membuat pemain menjadi karakternya sendiri dalam *game* sekaligus menjadi karakter utama. Pemilihan sudut pandang seperti ini agar pengalaman yang dihadirkan dalam *game* bisa

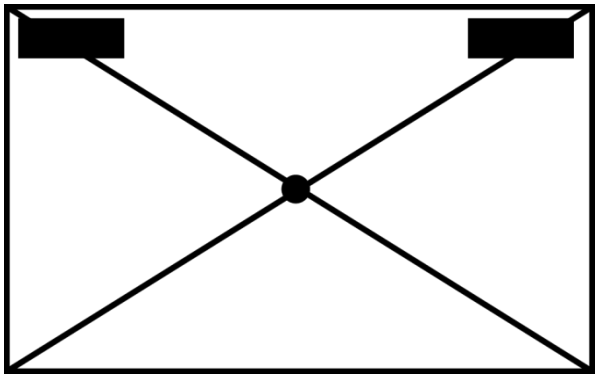
dirasakan langsung oleh pemain. Mekanisme permainan dibuat sesederhana mungkin yang dimana permainan diminta untuk mengusir semua hantu yang ada pada setiap level agar dia bisa melaju ke level berikutnya. Dalam permainan, pemain menggunakan senjata sebuah *flash* eksternal dari sebuah kamera yang memiliki kekuatan untuk mengusir hantu. Senjata ini mengunakan batu baterai untuk amunisinya, sehingga pemain harus mencari batu baterai yang tersebar disepanjang permainan untuk mengisi ulang daya dari *flash* tersebut.

3.3 Konsep Visual

3.3.1 Format Desain

Format akhir *game* ini adalah *.apk*, format ini adalah format standar untuk aplikasi pada sistem operasi Android. *Game* akan menggunakan aspek rasio 3:2 dengan mode orientasi *landscape* kiri. Aspek rasio 3:2 dengan dipilih karena *game* nantinya akan dimainkan pada ponsel pintar berbasis Android, yang dimana ponsel berbasis Android memiliki ukuran layar dan resolusi yang berbeda-beda.

3.3.2 Layout



Gambar III.9 Layout

Secara keseluruhan, *game* akan menggunakan layout rata tengah, termasuk pada saat permainan dimulai, hanya saja pada saat permainan dimulai, layout untuk sistem *interface* pada *game* terletak di sisi atas

layar permainan guna memberikan lahan pada pemain agar tidak terganggu pada saat memainkan *game* ini.

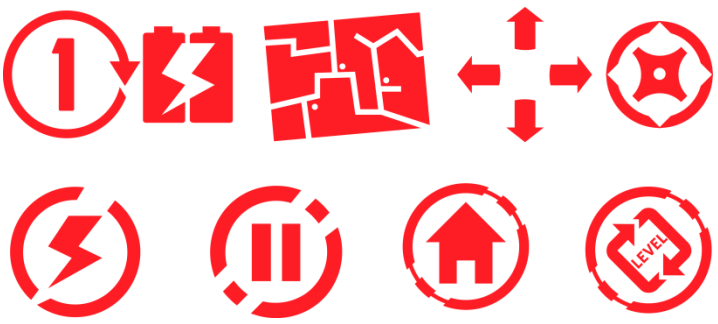
3.3.3 Gaya Visual



Gambar III.10 *Low poly* 3D

Game ini mengusung gaya visual 3 dimensi *low poly*. Format 3 dimensi dipilih agar dapat merepresentasikan dunia yang ada di dalam *game* sehingga lebih terasa realistis dan pemain dapat menyelami seting yang dibuat dalam format 3D. Karena *game* akan dimainkan pada sebuah ponsel yang dimana tidak memiliki spesifikasi perangkat keras yang tinggi seperti konsol ataupun komputer, maka mutlak dibutuhkan aset *game* yang rendah daya, dan itu bisa dicapai dengan penggunaan format 3D *low poly*.

3.3.4 User Interface



Gambar III.11 *User Interface*

Untuk membuat pengguna nyaman memainkan *game* ini, dibutuhkan juga *user interface* yang baik dan mendukung *game* ini secara keseluruhan. Untuk *interface* secara menyeluruh akan menggunakan format 2D dengan tujuan memudahkan pemain dalam berinteraksi dengan tombol-tombol dan juga informasi yang ada dalam permainan.



Gambar III.12 konsep ikon

Ikon *reload* dalam *game* menggunakan siluet sepasang batu baterai yang ditambahkan ikon petir sebagai gambaran bagaimana batu baterai tersebut dapat mengalirkan arus listrik dan membuat alat elektronik dapat bekerja yang disini alat elektronik tersebut adalah senjata utama dari karakter yaitu *flash* eksternal.

Ikon peta terinspirasi dari ikon peta goggle yang dibuat menjadi sederhana, sedangkan untuk ikon analog atau arah navigasi untuk pemain dibuat berdasarkan kontroler pada konsol yang sudah terkenal yaitu kontroller Playstation dimana terdapat 4 arah untuk yang digabungkan dengan analog dari kontroler tersebut agar dapat di gunakan kedalam area layar sentuh.

3.3.5 Karakter

Karakter dalam permainan akan dibagi menjadi dua, pertama adalah karakter-karakter musuh yaitu karakter-karakter hantu yang bertindak sebagai target dari misi dalam permainan yaitu untuk mengusir karakter-karakter ini, dan yang kedua adalah karakter utama yang dimainkan oleh pemain.

- **Amar**



Gambar III.13 Amar, karakter utama

Karakter utama terinspirasi dari anak muda berkebangsaan Indonesia yang memiliki postur tubuh dengan tinggi badan 165 cm dan memiliki berat badan 50 kg.



Gambar III.14 Referensi karakter utama

Karakter utama akan menggunakan *flash* eksternal kamera untuk mengusir hantu-hantu yang ada didalam *game*, flash ini dapat mengeluarkan cahaya yang dapat mengusir hantu tersebut. Senjata ini menggunakan daya dari batu baterai, sehingga senjata tidak dapat digunakan apabila baterai yang tersisa pada *flash* ini habis, maka pemain harus mencari batu baterai yang tersebar di dalam area permainan untuk mengisi daya senjata.



Gambar III.15 *flash* eksternal, senjata dalam *game*

- **Kuntilanak**



Gambar III.16 Kuntilanak

Penggambaran hantu kuntilanak diambil dari referensi yang berasal dari film-film yang memang mengangkat tentang hantu ini. Seperti mitos yang telah beredar, dimana hantu kuntilanak ini mengenakan kain kafan yang sudah lusuh dan berambut panjang tidak beraturan.



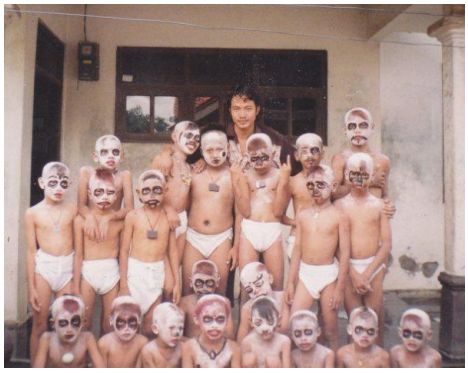
Gambar III.17 Kuntilanak yang diperankan oleh Suzana
Sumber: http://waones-sbm.blogspot.com/2013/01/mengetahui-lagu-durma-untuk-pemanggil_10.html

- **Tuyul**



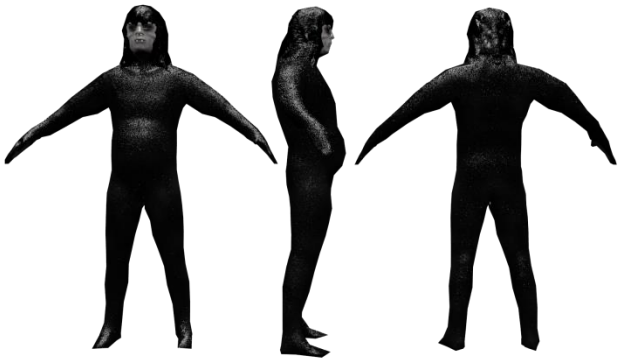
Gambar III.18 Tuyul

Karakter tuyul memiliki badan yang kecil dan pendek sesuai dengan gambaran yang ada dalam film maupun mitos yang beredar. Kepalanya botak karena hantu ini adalah ahntu bayi yang masih belum tumbuh rambut dikepalanya, didalam *game* hantu ini satunya-satunya hantu yang akan lari menghindari pemain apabila pemain mencoba mendekatinya, itu dikarenakan kebiasaan hantu tuyul yang hanya mengambil harta dari manusia secara diam-diam dan akan lari apabila ada pemiliknya agar tidak ketahuan.



Gambar III.19 Ilustrasi tuyul
Sumber:http://www.kaskus.co.id/thread/000000000000000012782945/jual-tuyul-seken-murah-bergaransi

- **Genderuwo**



Gambar III.20 Genderuwo

Sosok genderuwo digambarkan dengan tubuh yang besar dan berisi juga ditutupi oleh rambut-rambut disekujur tubuhnya, dan memiliki taring yang besar hingga keluar mulutnya. Karena badannya dipenuhi oleh rambut, maka hantu ini terlihat berwarna hitam, didalam *game*, hantu ini adalah ahntu yang paling kuat, pemain harus menembakkan *flash* nya lebih banyak untuk hantu ini jika dibandingkan dengn hantu yang lain.



Gambar III.21 Genderuwo yang diarak

Sumber: http://twitter.yfrog.com/hwu4cqbj

- **Sundel Bolong**



Gambar III.22 Sundel Bolong

Karakter sundel bolong bisa dilihat didalam film Legenda sundel bolong yang dimana digambarkan sebagai hantu yang memiliki lubang dipunggunya. Warna rambut dari sundel bolong dibuat lebih tua atau abu-abu agar dapat dibedakan antara sundel bolong dan kuntilanak, karena apabila dilihat dari depan kedua hantu ini hampir sama terlebih apabila dilihat dari layar ponsel yang kecil. Rambut dari sundel bolong pun ditak terlalu panjang agar tidak menutup lubang yang ada dipunggunya.



Gambar III.23 Film legenda sundel bolong
Sumber: http://www.ceritaciijail.com/2013/06/Asal-Usul-dan-Sejarah-Hantu-Yang-Ada-Di-Indonesia.html

- **Pocong**



Gambar III.24 Pocong

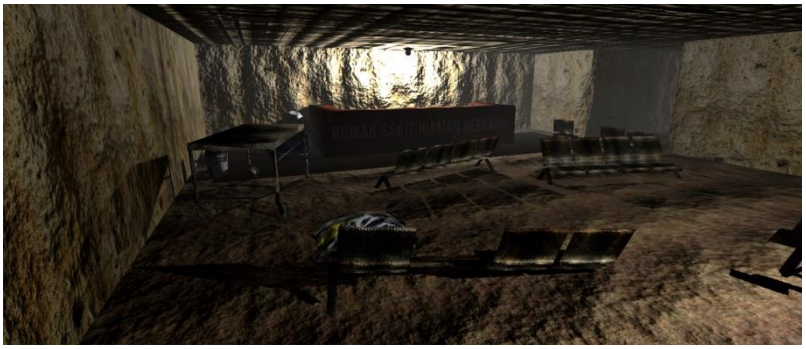
Referensi dari sosok hantu pocong diambil dari film yang memiliki judul yang sama dengan mitos hantu ini, yaitu pocong. Hantu ini ditutupi kain kafan dan hanya muka nya saja yang terlihat. Karena hantu ini ditutupi kain kafan diseruluh tubuhnya, maka hantu berjalan dengan cara melompat-lompat.



Gambar III.25 Film Pocong 2

Sumber: http://filmindonesia-21.blogspot.com/2011/01/pocong-2.html

3.3.6 Setting Lokasi dan Properti



Gambar III.26 Seting lokasi dan properti

Seting tempat pada *game* ini adalah sebuah rumah sakit yang telah lama ditinggalkan dan tidak digunakan. Rumah sakit ini ditutup setelah terjadi demo besar-besaran oleh warga sekitar terhadap rumah sakit tersebut karena warga mengetahui bahwa di rumah sakit tersebut ternyata telah lama dilakukan praktek aborsi dan praktek penjualan bayi secara terselubung.



Gambar III.27 Rumah sakit Ramelan Surabaya
Sumber: http://pusatpengobatan.com/rumah-sakit-al-dr-ramelan-surabaya/

Rumah sakit yang dijadikan referensi adalah rumah sakit Indonesia, lengkap beserta properti yang biasa ada didalam rumah sakit tersebut, seperti tempat sampah, sapu, ember, kardus, kasur, laci dan tempat tidur pasien. Juga ruangan-ruangan yang digunakan sesuai dengan ruangan yang ada didalam rumah sakit di Indonesia seperti ruang pasien, ruang operasi, toilet dan kamar mayat.



Gambar III.28 Tekstur karat
Sumber: http://3dtotal.com/

Karena seting dalam *game* adalah rumah sakit yang sudah lama tidak digunakan dan tidak terurus sehingga akan membuat properti dan juga environment yang ada dalam rumah sakit menjadi tua, seperti besi yang berkarat dan juga kayu yang rapuh.

3.3.7 Level Desain



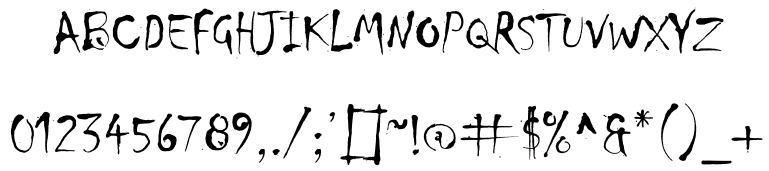
Gambar III.29 Peta level 1

Permainan akan mempunyai 3 tingkatan level, dari level awal hingga level terakhir akan memiliki kesinambungan latar tempat dan juga cerita yang diangkat kedalam permainan.

3.3.8 Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan adalah tipografi yang mewakili kesan seram, dan utamanya adalah tetap memperhatikan tingkat keterbacaan yang tinggi karena media permainan yang tidak lain adalah layar ponsel yang tidak terlalu besar.

Untuk media utama digunakan *font* chiller. *Font* ini dipilih karena memiliki kesan seram karena bentuknya yang tidak presisi secara sempurna.



Gambar III.30 *Font* Chiller

Sedangkan untuk tipografi pendukung digunakan *font* berjenis *sans serif* yaitu edmondsans. *Font* ini juga memiliki bentuk yang tidak rumit, *font* ini memiliki tingkat keterbacaan yang lebih tinggi bila

dibandingkan dengan font utama yaitu chiller, walaupun struktur font lebih teratur yang juga mengakibatkan kesan font menjadi lebih serius, font ini dipilih untuk mendukung font utama apabila ada informasi yang membutuhkan tingkat keterbacaan yang lebih tinggi terutama pada objek-objek kecil dalam permainan yang membutuhkan teks.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHJIKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789,./;'[]~!@#$%^&*()_+

Gambar III.31 *Font* Edmondsans

3.3.9 Warna

Karena permainan akan diaplikasikan pada media ponsel, maka warna-warna yang dipilih adalah warna-warna yang memang ditujukan untuk tujuan diaplikasikan pada layar, warna-warna RGB cocok untuk diaplikasikan pada layar ponsel. Warna-warna yang dipilih adalah warna-warna yang ceria, mencolok dan alami terlebih permainan memang dibuat berdasarkan mitos budaya di Indonesia maka dari itu dipilih warna yang dapat mewakilinya. Menurut teori Brewster yang pertama kali dikemukakan pada tahun 1831 bahwa warna di dunia ini disederhanakan menjadi 4 kelompok yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral. Pemilihan warna-warna tersebut didasari oleh pertimbangan sebagai berikut:

- Hitam



Warna hitam akan menjadi warna yang dominan didalam *game*. Warna ini dipilih sebagai pemberi warna gelap bagi warna lainnya yang digunakan dalam *game*. Warna hitam juga cenderung fleksibel saat dipadupadankan dengan kombinasi warna yang lainnya.

- Coklat



Warna coklat ini mewakili seting lokasi dan properti yang dimana adalah tempat yang sudah lama tidak digunakan dan sudah tua.

- Oranye



Warna oranye dipilih karena disesuaikan dengan efek-efek kotor dan kusam pada permainan seperti karat dan debu.

- Merah



Warna merah digunakan untuk warna *user interface* yang ada dalam *game*, warna ini dipilih karena dapat mencolok diatas skema warna yang lain yang digunakan didalam *game*.

3.3.10 Audio

Audio yang digunakan dalam permainan ini akan dibagi menjadi dua jenis, yang pertama adalah audio untuk musik latar belakang permainan dan yang kedua adalah audio untuk *sound fx*. Untuk musik latar belakang pada saat permainan dimulai akan menggunakan musik yang bertempo sedang pada awal permainan, dan tempo akan semakin cepat seiring berjalannya permainan. Musik yang digunakan pun adalah

musik yang mencekam agar saling mengisi antara visual yang ditampilkan dalam permainan dan juga animasi yang ada.

Untuk *sound fx* akan digunakan pada saat pemain menembakkan senjatanya dan mengenai karakter hantu ataupun properti. Pada animasi karakterpun akan menggunakan *sound fx* sesuai pergerakan yang dilakukan karakter dalam permainan seperti saat berjalan kaki. Setiap karakter juga memiliki *sound fx* yang berbeda.