

PERANCANGAN GAME EDUKASI HOAX BERBASIS VISUAL NOVEL UNTUK REMAJA GRESIK

Kiki Pamungkas¹, Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd. ²

¹Jurusan Desain, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: kiki.17021264031@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: roisabidin@unesa.ac.id

Abstrak

Di era modern seperti saat ini, segala aktivitas sehari-hari sekarang bisa dilakukan dengan sangat mudah dan serba otomatis. Berkat perkembangan teknologi internet saat ini, setiap orang memiliki akses untuk menerima sumber informasi dengan sangat mudah dan cepat. Tapi tidak semua informasi bersifat positif, namun ada juga negatif. Secara umum hal ini dapat dikenal dengan istilah Hoax, Hoax atau informasi palsu ini dapat menimbulkan dampak buruk bagi antar individu maupun antar kelompok terutama kepada remaja pengguna media Online. Tujuan dari perancangan ini membuat sebuah media Gim edukasi visual Novel, menggunakan 2D art pixel sebagai dasar pembuatan dengan tema yang diambil sebagai latar cerita bertema "Hoax", serta menggunakan pendekatan nuansa mistik dan modern. Pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara, dengan metode yang digunakan adalah Gim Decision and Based Learning David Vries, Qualitative Analysis McCusker, K., dan Gunaydin, S, sebagai landasan dalam membuat Gim Visual Novel, hasil perancangan Gim dengan judul "No Hoax". Harapan penulisan untuk perancangan ini agar dapat menyadarkan remaja Gresik akan bahaya dan dampak dari penyebaran informasi palsu atau Hoax, sehingga tidak ada pertikaian ataupun korban tidak bersalah serta dapat menjadi sarana pembelajaran edukasi yang efektif.

Keywords: Hoax, Entertainment, Teknologi, Gim, Internet

Abstrak

In a modern era like today, all daily activities now can be easily and automatically. Thanks for the development of internet technology today, everyone can access information very easily and quickly. But not all information is positive, but can be negatif. In general, this call as a Hoax, Hoax or false information can have a negative impact on individuals and between groups, especially teenagers who use online media. The purpose of this design is to create a Hoax Game education media visual Novel, based on a 2D art pixel concept as the basis for making a Game with the thame story Game is "Hoax" and using a mystical and modern approach. Use is with data collection using observation and interview, with the method used is designing David Vries Decision and Based Learning, as well the Qualitative Analysis method of McCusker, K., and Gunaydin, S, as the basis for making Visual Novel Game, the result of the design is a Visual Novel Game with the title "No Hoax". Writing expectations for this planning is intended to make Gresik teenagers aware of the dangers and impacts of spreading false information or hoaxes, so there are no conflicts or innocent victims and can be an effective educational learning tool.

Keywords: Hoax, Entertainment, Technology, Game, Internet

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi di era modern seperti sekarang ini khususnya perkembangan internet, merupakan terbentuknya budaya manusia dari budaya industri menjadi budaya berlandas informasi digital atau era Internet. Budaya ini sudah menjadi kebutuhan penting, karena dapat diakses secara tak terbatas dan tanpa batas (*Borderless*). Juga setiap orang berhak mendapatkan pengetahuan seluas-luasnya. Ditambah dengan hadirnya media sosial yang dapat diakses secara *online* membuat masyarakat lebih mudah untuk memperoleh berita dan informasi. Cukup dengan sentuhan jari maka muncul berbagai informasi dari berita lokal, nasional, maupun internasional.

Namun walaupun demikian, dengan hadirnya era informasi digital yang mempermudah kehidupan untuk mencari informasi, tidak kemungkinan juga ada yang menggunakan internet atau media sosial untuk melakukan suatu perbuatan buruk, yakni membuat suatu berita atau informasi secara palsu yang bisa dikenal dengan sebutan *Hoax*. *Hoax* atau informasi palsu ini sangat berdampak negatif, sehingga sangat rentan sekali pengguna media sosial terutama di Indonesia, yang terkena dampak ini yakni remaja dan orang dewasa aktif internet, sebab berdasarkan hasil riset dari *WeAre Social Hootsuite* tahun 2019, di Indonesia pengguna media sosial mencapai 150 juta, 56% dari total populasi. Mengalami peningkatan 20% dari survei sebelumnya, sementara pengguna media sosial mobile mencapai 130 juta atau sebesar 48% dari populasi. Dalam kurun waktu 1 tahun Indonesia mengalami perkembangan pesat dalam penggunaan internet yakni 51%. Dengan angka pertumbuhan di atas pengguna internet dunia yaitu 10%.

Sedangkan hasil survei *globalwebindex* pengguna internet di Indonesia dalam rentan usia 18-65 tahun dengan tambahan pengguna paling aktif remaja usia 18-25 dengan menunjukkan penggunaan aktif media sosial yang digunakan, dan media sosial tersebut dibagi menjadi 2 kategori, yakni media jejaring sosial dan messenger. Dengan Youtube sebagai peringkat pertama dengan penggunaan sebesar 43%, Facebook peringkat kedua dengan penggunaan sebesar 41%, kemudian Whatsapp dengan

penggunaan sebesar 40%. Sehingga tidak menuntut kemungkinan penyebaran *Hoax* di era modern seperti sekarang ini sangat cepat dan sangat mudah untuk dilakukan terutama para remaja.

Sehingga menghindari *Hoax* ini penulis memiliki tujuan untuk merancang media edukasi platform Gim berbasis Visual Novel, pembuatan ini untuk menyadarkan akan bahaya *Hoax* yang dapat membuat kecacauan baik di dalam lingkup media sosial bahkan ke dunia nyata. Kenapa penulis memilih Gim sebagai medianya, sebab tidak hanya sosial media yang digemari sebagai sarana hiburan melainkan juga media Gim sangat diminati. Tidak dari remaja saja bahkan sampai orang dewasa suka dengan sebuah Gim. Sebuah Gim juga memiliki fungsi dan perannya sendiri, secara garis besar Gim merupakan media untuk menyampaikan suatu pesan secara virtual. Tetapi di lain sisi juga penyampaian ini dapat memiliki fungsi dan peran yang berbeda-beda tergantung untuk siapa Gim tersebut ditujukan, sehingga tidak menuntut kemungkinan juga dalam aspek ini sebuah Gim juga dapat mempengaruhi kondisi mental seseorang yang memainkan Gim tersebut. Seperti kasus, (Kompas.com, 2019). “5 Kasus Kecanduan Gim *Online*”, “Bolos Sekolah 4 Bulan Hingga Bunuh Sopir Taksi Untuk Dapat Uang”. Kepala instalasi kesehatan Jiwa dan Remaja Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat, Lina Budianti, Rabu (18/12/2019) mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tindakan remaja tersebut. Di antaranya: kurangnya pengawasan orang tua, tidak memiliki sosial di dalam masyarakat, sering mendapat perlakuan buruk di masyarakat, dll. sehingga Gim *Online* yang mereka mainkan yakni bentuk pelampiasan mereka yang mereka dapatkan di kehidupan sosial mereka.

Fokus utama dalam perancangan Gim Visual Novel ini sebuah Gim edukasi yang dapat menyadarkan tentang akan bahaya *Hoax* di era digital terutama untuk remaja aktif dalam sosial media. Dan lingkup yang diambil remaja di wilayah Gresik, dengan harapan dapat menghentikan bahkan memberantas peredaran *Hoax* di dunia digital sekarang ini.

Pemilihan media Gim sebagai sarana edukasi dipilih karena Gim sendiri memiliki begitu banyak potensi di dalamnya. Tidak hanya

bisa digunakan sebagai media edukasi saja melainkan dapat dijadikan hal yang lain di seperti, Gim juga bisa menjadi sarana pembelajaran untuk anak-anak sekolah SD. seperti pembuatan Gim Puzzle guna membantu anak-anak sekolah tingkat SD agar lebih memahami materi yang sudah mereka dapatkan serta dengan media ini anak-anak tidak akan merasa bosan dalam proses pembelajaran mereka. (Winarti, 2015).

Tidak hanya sebagai pembelajaran di bidang akademik saja. Melainkan bisa juga sebagai sarana pembelajaran memahami suatu aplikasi, seperti Gim strategi guna memudahkan pendekatan dalam bidang AI. Dengan tujuan Gim agar tidak mengalami kesulitan dalam proses pemahaman AI dalam aplikasi. Serta dapat menjadi pembantu dalam pembuatan suatu aplikasi. (Santoso, 2016).

Walau kedua Gim di atas juga memiliki batasan yang sama, yakni perkembangan Gim tersebut hanya sebatas target pemain yang sudah ditentukan. Apalagi bila sebagai sarana pembelajaran, Gim tersebut tidak akan mengalami perkembangan untuk jangka yang lama. Sehingga Gim tersebut bisa dikatakan bersifat sementara saja. Jika dibandingkan dengan Visual Novel, genre ini memiliki potensi dapat mengalami pembaharuan baik dari segi cerita maupun *Gameplay*. Sehingga Gim dengan genre seperti ini memiliki umur lebih panjang.

METODE PERANCANGAN

Metode Pengumpulan Data

Menggunakan 2 metode pengumpulan yakni observasi dan wawancara.

Observasi melakukan pengamatan kepada narasumber. biasanya dilakukan dengan mengamati tempat – tempat narasumber biasa berkumpul atau melakukan aktivitas sehari-hari. Tujuannya guna mendapatkan informasi kuat untuk mendukung hasil penelitian atau perancangan.

Wawancara metode dengan langsung memberikan pertanyaan sesuai dengan tema yang diambil dari penelitian atau perancangan. Contoh seperti wawancara seputar dunia Gim kepada narasumber. Seperti kesukaan, favorit, dan yang tidak di sukai saat beraktivitas. Tujuan dari

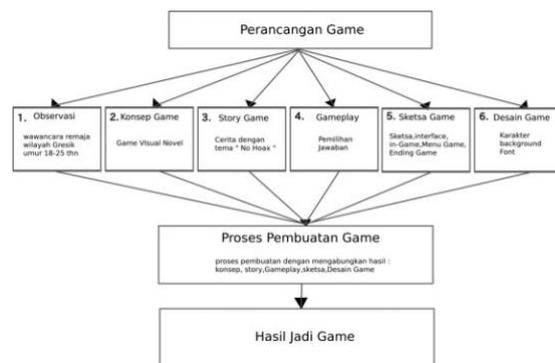
pertanyaan tersebut agar perancang mengetahui sifat dari para remaja dan menjadikan sebagai ide dalam proses perancangan. wawancara sendiri juga bisa dilakukan dengan 2 cara, yakni wawancara secara langsung, dan wawancara *Online* (Sugiyono, 2017).

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam analisis data adalah *Qualitative Analysis* (McCusker,K., dan Gunaydin,S., 2015) yang datanya sendiri sudah diperoleh dari pengumpulan data observasi dan wawancara. Selanjutnya proses pengklasifikasi dilakukan agar menemukan jenis gaya bermain dan tipe model Gim apa yang akan diterapkan. Hal ini juga dapat menentukan keseimbangan antara Gim hiburan dan Gim edukasi.

Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Game Decision and Based Learning* (Vries, 2013). Metode ini merupakan langkah dalam merancang sebuah Gim dengan menggunakan pendekatan pengamatan dan mendengar guna mendapat kesimpulan dalam memproses pembuatan suatu Gim. Metode tersebut dapat digambarkan bagan di bawah ini:



Gambar 1. Bagan metode Decision and based learning. (Sumber: Vries, 2013)

Tahapan perancangan dengan bagan *Decision and based learning*, dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Observasi

Pada tahap ini dilakukan survei baik dari pengamatan serta wawancara guna mendapatkan informasi yang nantinya akan digunakan sebagai acuan membuat Gim. Biasanya pada tahap ini pendekatan yang dilakukan harus tanpa disadari oleh narasumber yang bersangkutan. Dengan tujuan agar lebih mendapatkan jawaban murni dari narasumber, sehingga dapat mengetahui batas seseorang menyukai suatu Gim. Bila informasi yang didapat terasa kurang, biasanya akan mengambil tambahan informasi lewat Studi pustaka, agar informasi yang didapat makin bagus untuk bahan masukan membuat Gim.

b. Konsep *Game*

Proses menentukan Gim berbasis apa yang akan dibuat serta tema apa yang akan diangkat dalam Gim. Konsep akan mulai terbentuk setelah mengetahui target audience melalui hasil observasi. Biasanya juga dapat berdasarkan Gim apa yang sedang diminati di masyarakat.

c. Story *Game*

Pada tahap ini sudah memulai proses untuk membuat suatu cerita dalam Gim, dengan tema yang sudah ada di konsep. Tahapan ini pastinya berisi dengan pembuka cerita, konflik cerita, dan akhir cerita. Bagian ini juga merupakan elemen penting dalam suatu Gim sebab akan mempengaruhi baikburuknya sebuah Gim.

d. Gameplay

Tahap untuk membuat Gameplay atau cara bermain suatu Gim, terdiri dari bagaimana mekanik Gim diterapkan, seperti di antaranya: tingkat kesulitan Gim, Menu dan Sub-menu Gim, pengaturan dalam Gim, dan *input* serta *output* Gim.

e. Sketsa *Game*

Pada tahap ini memulai proses membuat sketsa kasar tahapan permainan Gim, yang meliputi : tampilan interface Gim, menu, Sub-menu, dan akhir cerita Gim.

f. Desain *Game*

Tahap Proses mendesain sebuah Gim meliputi: karakter, background, *music*, tombol *input* Gim, interior, *view* Gim. Tergantung juga dengan jenis Gim apa yang akan dibuat,

sebab tiap genre Gim memiliki desain Gim sendiri – sendiri. Sehingga dapat mempermudah dalam proses mendesain suatu Gim.

g. Proses Pembuatan Gim

Tahap proses pembuatan Gim atau tahap produksi final untuk memulai proses pembuatan suatu Gim, sesuai dengan rancangan yang sudah ada. Namun kadang pada tahap ini juga dapat timbul suatu masalah yang tidak diduga, biasanya berkaitan dengan tidak kecocokan serta waktupengerjaan yang di luar perkiraan. Sehingga bisa saja terjadi perubahan tiba-tiba konsep Gim di tengah proses pembuatan sehingga membuat keluar dari konsep awal.

h. Hasil Jadi *Game*

Gim yang sudah selesai tercipta akan siap untuk dimainkan kepada konsumen, dan pastinya Gim yang diterima sebuah produk dengan hasil terbaik.

KERANGKA TEORITIK

Tren Informasi Hoax di Kalangan Remaja Gresik

Secara umum *Hoax* kabar, informasi, berita palsu. Sedangkan dalam KBBI disebut dengan *Hoax* yang berarti berita bohong. Sedangkan menurut Wikipedia, *Hoax* usaha untuk menipu atau mengakali pembaca/pendengarnya untuk mempercayai sesuatu, padahal sang pencipta berita palsu tersebut tahu bahwa berita tersebut bersifat palsu. Seperti contoh kasus dikutip dari (Detik.com, 2020) “Remaja Suci Gresik Serang Warga usai Termakan Hoax, Korban Ditebas Samurai”. Pada Senin (10/12/2020) bermula dari sebuah berita palsu yang tersebar di kalangan remaja Suci Gresik yang isi dari berita palsu ini tidak lain sebuah hinaan yang ditujukan kepada remaja Suci Gresik sehingga kejadian keji tersebut tidak dapat dihindari. Motif sementara yang dapat disimpulkan karena sakit hati terhadap perbuatan remaja Suci Gresik.

Sedangkan menurut ahli, definisi *Hoax* yakni sebagai rangkaian informasi yang sengaja dibuat dengan tujuan untuk menyesatkan. Namun “dijual” sebagai sebuah kebenaran. (Silverman, 2015).

Bahkan media komunikasi seperti social media pun dapat digunakan sebagai sarana media untuk menyebarluaskan informasi palsu atau *Hoax*. Jenis- jenis *Hoax* bersumber dari ahli (Silverman, 2015) terbagi menjadi :

Fake news: berita dengan usaha untuk menggantikan berita asli. Tujuan berita ini memalsukan atau memasukkan unsur tidak benar dalam sebuah berita. Biasanya menggunakan landasan teori kerja sama sehingga terlihat meyakinkan.

Misinformation: informasi tidak akurat di tunjukan untuk menipu.

Post-Truth: kejadian dengan menggunakan emosi daripada fakta untuk mendorong opini publik.

Bias konfirmasi: kecenderungan untuk mempresentasi suatu kejadian yang baru terjadi sebagai bukti dari kepercayaan yang sudah ada.

Clickbait : tautan jebakan yang diletakkan secara strategis dalam suatu situs bertujuan untuk menarik orang masuk ke dalam situs lainnya. Biasanya konten di dalam tautan ini sesuai fakta namun dibuat terlalu hiperbola ataupun dipasangkan gambar yang menarik untuk memancing pembaca.

Perkembangan Gim Terhadap Perilaku Remaja Dalam Bermasyarakat

Secara umum Gim merupakan suatu sarana yang umumnya digunakan untuk hiburan atau kesenangan, bahkan bisa menjadi alat pendidikan. Gim juga bisa diartikan suatu sistem atau program satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada objek di dalam Gim untuk suatu tujuan tertentu (Jasson, 2009).

Sebuah Gim juga memiliki fungsi dan perannya sendiri, secara garis besar Gim merupakan media untuk menyampaikan suatu pesan secara virtual. Tetapi di lain sisi juga penyampaian ini dapat memiliki fungsi dan peran yang berbeda-beda tergantung untuk siapa Gim tersebut ditujukan, sehingga tidak menuntut kemungkinan juga dalam aspek ini sebuah Gim juga dapat mempengaruhi kondisi mental seseorang yang memainkan Gim tersebut. Seperti kasus dari sebuah artikel Melansir Katadata, riset yang dilakukan Vero dan Decision Lab menunjukkan bahwa 52 juta orang Indonesia bermain Gim secara konsisten. Sekitar 82% pemain Gim menyatakan senang bermain secara

Online. Pemain Gim didominasi kelompok usia 26-37 tahun dan 68% di antaranya memiliki penghasilan rata-rata Rp10 juta per bulan. sehingga Gim yang mereka mainkan merupakan bentuk pelampiasan mereka yang mereka dapatkan di kehidupan sosial mereka. Tetapi ada juga kasus dengan kecanduan diakibatkan dari *Gim* yang mereka mainkan yang membuat mereka harus bermain setiap saat. Namun bila dilakukan dengan benar maka ada juga dampak positif dalam bermain Gim, di antaranya :

a. Menghilangkan penat

Suntuk dengan rutinitas pekerjaan yang membosankan? Kamu perlu istirahat sejenak dengan kegiatan yang di sukai. Bermain Gim dapat menjadi hiburan yang membantu mengurangi stres.

b. Meningkatkan konsentrasi

Bermain Gim bermanfaat untuk meningkatkan konsentrasi. Bukan hanya untuk anak-anak, manfaat ini bisa dirasakan orang dewasa dan lansia yang butuh latihan otak guna menurunkan risiko demensia.

c. Mengontrol Emosi

Dampak positif Gim lainnya adalah melatih pengendalian emosi. Saat bermain Gim kita dihadapkan dengan tantangan-tantangan yang memacu adrenalin. Kemenangan dan kekalahan yang dialami dalam permainan Gim dapat melatih pengendalian emosi.

d. Kreativitas

Salah satu manfaat bermain Gim yaitu meningkatkan kreativitas. Orang yang terbiasa bermain Gim akan terlatih menyusun strategi dan berpikir kreatif agar bisa memenangkan permainan.

e. Melatih pengambil keputusan

Melatih pengambilan keputusan dengan cepat dan tepat merupakan salah satu dampak positif Gim yang sangat penting. Dengan bermain Gim kita akan terbiasa mengambil keputusan dengan cepat agar tidak kehilangan momentum yang menguntungkan.

f. Menghasilkan uang

Bisakah Gim menghasilkan uang? Tentu saja. Untuk ranah profesional, kamu bisa berkarir di industri Gim sebagai *Gim designer*, *Gim programmer*, *Gim tester*, *creative editor*, bahkan atlet *esports*..

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan sebuah Gim dapat mempengaruhi perilaku pemain Gim tersebut, akan tetapi semua tergantung juga dengan Gim apa yang mereka mainkan. Gim dapat bersifat positif bila Gim tersebut dibuat dengan tujuan edukatif terhadap pemain Gim tersebut, seperti dari Gim edukasi yang tujuan dibuat Gim ini memang ditujukan untuk mengedukasi pemain agar mereka paham akan bahaya sesuatu di kehidupan mereka sehari-hari. Gim edukasi sesuai dengan namanya artidari Bahasa Indonesia, Gim berarti permainan, sedangkan edukasi yakni pendidikan. Gim edukasi merupakan genre atau kategori Gim yang dibuat atau digunakan dalam memberikan pengajaran maupun menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Ada beberapa sub-kategori dalam Gim edukasi yang ideal yaitu:

- a. rasa ingin tahu, fantasi dan kontrol atas penggunaannya.
- b. motivasi intrinsik, menyenangkan dalam penggunaan karena memiliki kontrol penuh terhadap permainannya.
- c. integrasi materi dengan aspek fantasi permainan
- d. mendorong keingintahuan atas sesuatu hal baru untuk eksplorasi bebas di dalam permainan
- e, simulasi realistic dunia

Gim edukasi bisa bermacam-macam model dan tidak menghilangkan esensi dari Gim itu sendiri, di antaranya:

Visual Novel (VN)

Permainan dengan model seperti membaca Novel tetapi berbasis Virtual, dengan dilengkapi bentuk gambar-gambar statis serta penyampaian narasi cerita langsung menggunakan karakter dalam cerita tersebut. Serta cara bermain cukup memilih pilihan yang sudah tersedia. Dalam menggabungkan tema edukasi di Gim ini juga sangat mudah sebab hanya cukup satu klik saja. Untuk bagian cerita dari Gim tersebut juga cukup ditonjolkan saja sehingga kesan yang diberikan akan tersampaikan oleh pemain Gim tersebut.

Simulasi

Permainan atau Gim yang dibuat dari kondisi asli dunia nyata di ubah menjadi sebuah Gim. Biasanya *Gim* jenis ini berfokus pada sebuah simulasi kehidupan di dunia nyata. Salah satu contohnya *Gim* dengan cara bermain seperti kehidupan sehari – hari, dengan tambahan sebuah interaksi karakter Gim yang dapat ditentukan oleh pemain sendiri. Edukasi yang diberikan berupa memberitahu pemain Gim bagaimana dampak sebuah contoh buruk di kehidupan sehari-hari bila pemain lakukan di kehidupan nyata. Dan bagaimana jika kebiasaan buruk ini dapat dihentikan di dunia nyata, semua dapat tervisual dengan jelas dalam Gim simulasi ini.

RPG

Sebuah Genre Gim dengan cara bermain lebih berfokus pada penyelesaian suatu masalah melalui teka-teki, RPG sendiri dibagi menjadi 2 kategori yaitu :

-Adventures (Gim petualangan)

Gim petualangan salah satu Gim rumit dari segi cerita dan cara bermainnya. Pemain akan melalui banyak rintangan, misteri, teka – teki. Untuk Gim ini membutuhkan banyak waktu

-Real Time Strategi (Gim RTS)

Gim ini merupakan Gim dengan tingkat kesulitan tinggi dari pada Gim kategori, Peraturan – peraturan di dalam permainan setebal buku kamus dan paling banyak menyita waktu paling sedikit tiga jam untuk memainkannya dari nol. Untuk Gim jenis ini sulit untuk dimainkan, edukasi dalam model ini lebih berfokus dalam Puzzle yang rumit, sebab dalam genre ini puzzle merupakan elemen utama yang tidak bisa dihilangkan karena kunci dari menariknya Gim tersebut di mata pemain Gim genre ini.

Elemen Desain Dalam Perancangan Gim Edukasi

Dalam dunia Gim Desain termasuk ke dalam kategori elemen estetika. Estetika yang dimaksud bagaimana suatu permainan itu terlihat, terdengar, tercium dan terasa. Dalam Gim estetika merupakan aspek sangat penting dari perancangan permainan karena memiliki hubungan langsung dari pengalaman pemain (Crawford, C. 2003). Aspek desain dalam Gim masuk pada Gim development, suatu Gim

memiliki bentuk, warna, dan tekstur. Elemen ini penting dalam sebuah pembuatan maupun perkembangan suatu Gim agar Gim tersebut tidak terlihat monoton maupun kaku saat di mainkan. Elemen ini sangat mempengaruhi tindakan pemain dalam memainkan suatu Gim tersebut, berdampak juga dengan sistematis permainan selama bermain mulai dari apakah terdapat kontras warna yang membuat sakit, tulisan dalam Gim yang tidak dapat dibaca sampai menu pilihan dalam Gim itu sendiri. Seperti contoh:



Gambar 2. Gim Visual Novel horor Ib.
(Sumber: Kouri, 2012)

Ib sebuah Gim Visual Novel *psychological horror* buatan Kouri yang rilis tahun 2012 untuk PC. Dalam segi desain baik tulisan font, karakter, background sudah memenuhi tipe Gim bertema Horor. Art dalam pembuatan desain karakter dengan gaya lukisan kanvas sangat cocok untuk menambah kesan misterius tiap karakter dalam Gim tersebut. sebab pembuatan sebuah karakter Gim harus sesuai dengan konsep yang sudah ditetapkan. Sehingga karakter Gim ini sendiri dapat membuat kesan tertinggal kepada pemain. latar Gim, pemilihan bentuk serta warna juga menyesuaikan dengan tema yang diambil, dengan demikian nuansa visual yang dibangun akan selaras dengan Gim tersebut dan cocok selama Gim dimainkan.



Gambar 3. Gambaran meni di dalam Gim Ib.
(Sumber: Kouri, 2012)

Ukuran partikel, penetapan ukuran didasari dengan media yang akan digunakan membuat Gim, semakin kecil besarnya suatu device, maka beda juga ukuran Gim yang akan diambil. ruang dalam Gim, meliputi pengaturan penyusunan struktur Gim fase yang akan ditetapkan sebagai awalan suatu Gim dan akhiran dalam Gim. Dalam Ib semua proses desain menggunakan gaya 2D pixel art, jenis gaya ini dikategorikan dalam desain umum digunakan untuk membuat suatu Gim. Bentuk tampilan dalam Gim sudah menyesuaikan porsi dari kegunaan tersebut mulai dari garis pemisa hingga bentuk tombol *Input* dan dialog.

Menggunakan pemilihan warna RGB juga dirasa sangat pas mengingat Ib sebagai Gim berbasis digital komputer, namun penggabungan gaya 2D pixel art dan warna RGB dapat menimbulkan terjadinya kerusakan dalam Gim. Biasanya hal yang akan sering terjadi timbulnya warna sangat Kontras di beberapa level Gim. Apalagi gaya Ib yang lebih menekankan warna gelap maka tidak menuntut kemungkinan terjadi kontras warna saat bermain.

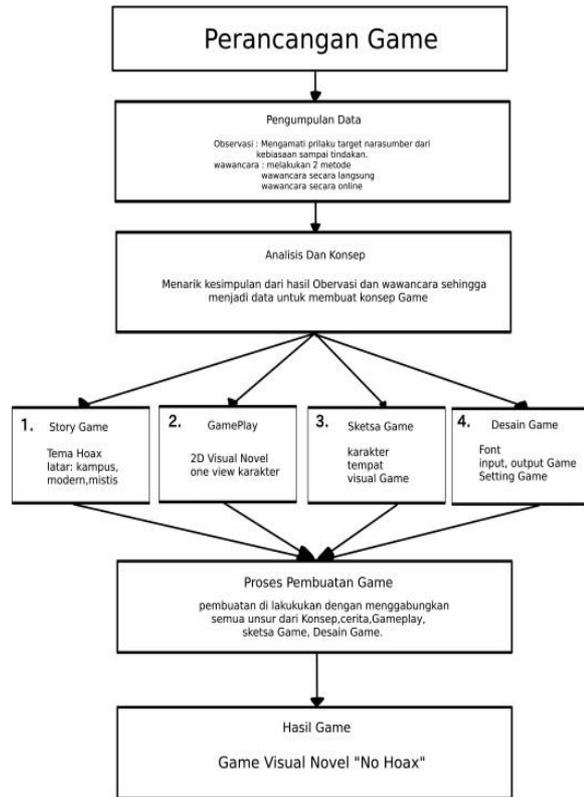


Gambar 3. Dialog percakapan dalam Gim Ib.
(Sumber: Kouri, 2012)

Font Gim secara umum dalam pembuatan Gim menggunakan font *Arial*, *Calibri light*, *Berlin sans*. Akan tetapi kembali lagi ke dalam lingkup Gim jenis apa yang akan dibuat sebab setiap Gim memiliki gaya mereka sendiri dalam membuat Gim. Ib menggunakan font *Arial* dalam dialog, menu, serta penamaan karakter dan benda. Pemilihan font ini dirasa sangat cocok terutama dalam aspek kejelasan tulisan yang muncul saat permainan sedang berjalan, menggunakan warna putih sebagai warna font bertujuan agar lebih mudah dibaca oleh pemain. Namun model font ini jika diterapkan dalam pixel art, maka akan sering terjadi beberapa tulisan yang muncul menjadi sulit untuk dibaca oleh pemain. Penyebab utama biasanya terjadi karena penurunan performa *device* tidak sesuai dengan Gim tersebut, sehingga bukan lagi desain yang membuat suatu Gim menjadi tidak bagus di mata pemain..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada metode perancangan Gim *Decision and Based Learning*. Dengan perubahan menyesuaikan perancangan penulis (Vries, 2013). Maka dapat di tampilkan hasil bagan serta pembahasan perancangan Gim *Visual Novel No. Hoax* seperti di bawah ini.



Gambar 4. Bagan metode Decision and based learning yang sudah di sesuaikan dengan perancangan penulis.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

Penjelasan dari bagan di atas dapat disampaikan sebagai berikut.

a. Observasi

Sesuai dengan judul dari perancangan ini, penulis menetapkan target dari *Gim Visual Novel* ini remaja Gresik, dalam mencari informasi terkait perancangan yang dibuat penulis menggunakan 2 metode wawancara secara langsung dan wawancara secara *Online*, dilakukan pada tanggal 09/11/2021. Wawancara yang diajukan kepada pihak narasumber seputar tentang dunia Gim serta Kondisi media *Online* saat ini bagi para remaja Gresik. Pemilihan ini berdasarkan dengan lokasi penulis tinggal serta menurut data kominfo (2018) 10% pengguna aktif internet di Gresik. Melalui survei penulis 5% remaja yang memiliki hobi bermain Gim di warung kopi, pengambilan kategori Gim dari

penulis yakni Gim Visual Novel. Sebab pemilihan kategori Gim simulasi ini yang cocok dimainkan untuk pemain berumur 18 – 25 tahun. ditambah dengan tema dari Gim ini tentang edukasi Hoax untuk remaja Gresik, sehingga lebih memperjelas pengguna Gim yang akan dituju.

Pemilihan ini juga berdasarkan bahwa umur remaja 18-25 tahun apalagi di era modern seperti sekarang ini, pengguna aktif dalam penggunaan teknologi baik dari teknologi hiburan sampai sosial media. Dan karena ini juga banyak rentannya penyebaran berita *Hoax* di kalangan remaja, dan bahkan masih ada yang selalu percaya dengan berita Hoax. Sehingga pemilihan target audience dirasa sangat cocok untuk memilih targetnya ialah remaja khususnya wilayah Gresik.

b. Konsep Game

Menggunakan metode Qualitative Analysis sebagai landasannya menciptakan jenis Gim Visual Novel untuk PC. Tema Gim Hoax dengan elemen dalam Gim menggunakan jenis Gim puzzle sebagai mode kesulitan dalam Gim. Ide gaya visual *2D art pixel* dengan basis *one view character*, serta lebih berfokus ke dalam cerita. menggabungkan unsur mistis dan modern sebagai penguat suasana dalam bermain guna dapat mendalami dan dapat menyampaikan maksud dari Gim Visual Novel sehingga membuat pemain mudah dalam membaca tulisan yang disampaikan, akhir cerita Gim dibagi menjadi dua cabang cerita, akhir bagus bisa di dapat jika pemain dapat menebak dengan benar alur cerita di dalam Gim dan akhir buruk didapat oleh pemain jika salah menebak cerita di dalam Gim. Serta penggunaan tipografi yang akan digunakan dalam Gim menggunakan font *Arial* untuk penulisan dialog percakapan Gim, kemudian untuk font menu Gim menggunakan *Calibri light*, judul Gim menggunakan font *Berlin sans*.

c. Story Game

Bercerita tentang apa jadinya jika Hoax tidak lagi sekedar informasi palsu saja, bagaimana kalau Hoax ternyata bisa jauh mengerikan daripada yang kita kira. Apakah hal seperti ini bisa dianggap hal sepele atau justru hal

ini memang harus benar – benar kita waspadai, karena bisa saja Hoax dapat menghilangkan nyawa seseorang.

Berawal dari mahasiswa bernama Danu yang sejak lahir mendapat anugerah dapat melihat aura buruk seseorang. Akan tetapi Danu sendiri sangat benci dengan anugerah yang dia dapatkan, sebab karena ini banyak orang di sekitar dia mengalami nasib yang buruk. Hingga suatu Ketika Danu bertemu dengan Langku si arwah serba penasaran akan sesuatu, pertemuan Danu dengan Langku membuat Danu mengerti akan anugerah yang dia dapatkan sejak lahir, dan mengerti apa yang terjadi dengan orang – orang yang selalu berakhir buruk saat bertemu Danu. Sebab selama ini kejadian sial serta mengerikan yang dialami oleh orang-orang korban tuduhan palsu akan suatu berita yang mereka terima atau bisa disebut dengan korban Hoax.

Mendengar arahan dan solusi yang diberikan oleh si Langku, Danu pun mulaitertarik dengan arahan yang diberikan olehnya itu dan mencoba memulai Tindakan yang ia beri nama “No Hoax”. Tindakan mencoba menyadarkan pelaku dari dibalik penyebaran berita Hoax sehingga tidak akan ada lagi berita yang membuat orang-orang gelisah.

d. GamePlay

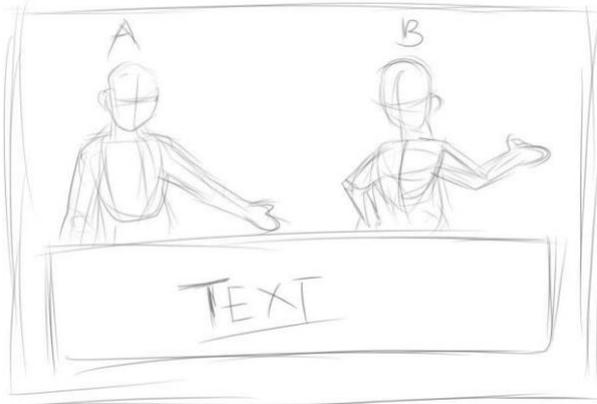
Dalam Gim *Visual Novel No Hoax* ini pemain diberikan sebuah kasus yang menimpa perempuan yang sedang mengalami tekanan mental akibat perbuatannya menggunakan *Hoax* untuk kepuasannya sendiri. Pemain dituntut untuk menghentikan tindakan perempuan tersebut hingga berhasil untuk menyadarkan perempuan tersebut agar tidak bermain – main lagi dengan *Hoax*. Tetapi jika pemain gagal untuk menghentikannya maka sesuatu hal yang mengerikan akan terjadi di akhir permainan. Tahapan sendiri terbagi menjadi 3 jenis yakni : awalan, konflik , dan akhir cerita dari permainan. Pada tahap awalan atau pembuka Gim pemain akan diperkenalkan dengan permasalahan yang terjadi pada karakter dalam Gim, perkenalan ini juga akan menjelaskan apa yang akan terjadi sepanjang permainan berlangsung, sehingga pemain akan memahami alur cerita serta permasalahan sepanjang pemain bermain Gim *No. Hoax*. Tahap Konflik atau tahap *Gameplay*

pemain akan diberikan sebuah tantangan berupa pemilihan jawaban, tantangan ini bertujuan agar pemain memilih jawaban yang dirasa benar. Konsep pemilihan jawaban ini memiliki tantangan agar pemain dapat menyelesaikan dengan tepat sehingga mendapatkan akhir Gim yang bagus atau disebut *Good End*. Tahap terakhir di mana setelah pemain telah melalui tantangan dengan pilihan yang telah diambil akan mengantarkan pemain dalam 2 cabang akhir permainan. Pada cabang ini pemain akan mendapatkan akhiran bagus dan akhiran buruk, akhiran bagus di dapat apabila pemain dapat menebak dengan benar jawaban yang di berikan sepanjang permainan, sedangkan akhiran buruk dapat terjadi apabila pemain salah memilih jawaban selama permainan berlangsung.

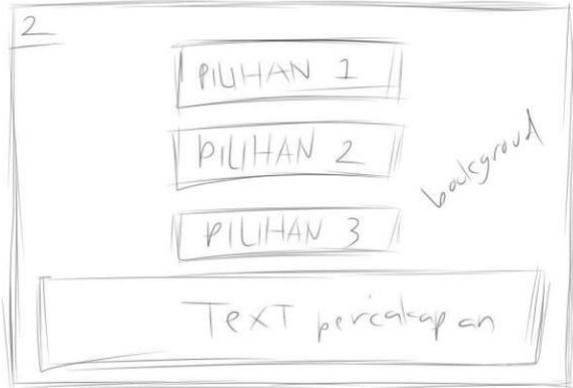
e. Sketsa Game



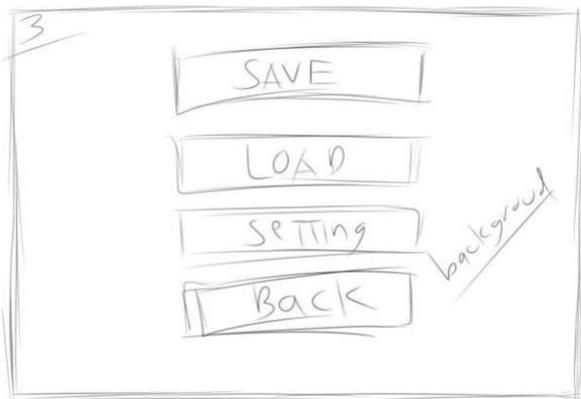
Gambar 5. Sketsa tampilan menu awal dalam Gim.
(Sumber: Pamungkas, 2022)



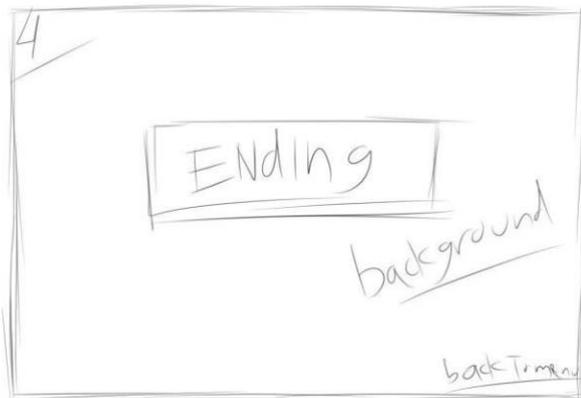
Gambar 6. Sketsa tampilan dalam Gim.
(Sumber: Pamungkas, 2022)



Gambar 7. Sketsa Gameplay yang akan dilakukan oleh pemain sepanjang permainan.
(Sumber: Pamungkas, 2022)



Gambar 8. Sketsa Menu di dalam Gim.
(Sumber: Pamungkas, 2022)



Gambar 9. Sketsa akhir dalam Gim.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

f.Desain Game

1. Karakter



Gambar 10. Desain karakter utama Danu.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

Karakter Danu, karakter utama di dalam Gim Visual Novel. Berumur 20 tahun dengan desain berciri khas anak kuliah memakai kaos serta jaket serta celana jeans. Desain ini diterapkan karena status dari karakter Danu sebagai mahasiswa. Memiliki sifat pendiam dan berwajah dingin membuat Danu tidak memiliki teman selama berkuliah, tidak hanya itu saja ditambah lagi dengan kemampuan Danu dalam melihat nasib buruk seseorang membuat Danu makin menjauh orang – orang di dekatnya. Tujuan Danu melakukan ini tidak lain agar tidak ada lagi penyesalan di dalam hati Danu karena kekuatan tersebut Danu sampai sekarang tidak dapat menolong takdir orang yang buruk tersebut.



Gambar 11. Desain karakter Langku.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

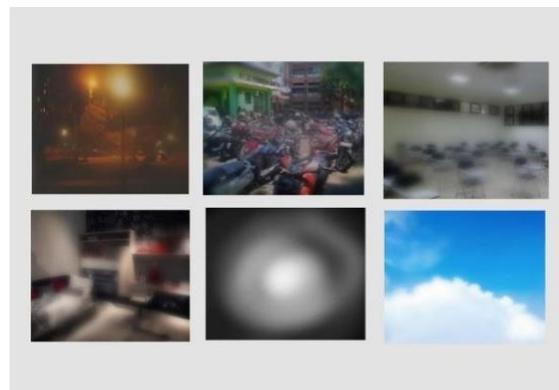
Karakter Langku, Langku didesain berdasarkan hantu lokal Indonesia yakni

jelangkung. Langku digambarkan sebagai sosok serba penasaran yang amat tinggi terhadap sesuatu yang dia tidak tahu. Pemakaian desain seta konsep si Langku ini juga berdasarkan dari sifat hantu jelangkung yang dipakai untuk rasa penasaran manusia untuk sesuatu yang tidak diketahuinya. Selama hidup di dunia fana ini Langku selalu tertarik dengan segala tindakan yang dilakukan manusia dikarenakan dia tidak tahu kehidupan dia sebelumnya membuat Langku mencoba mencari tahu dengan caranya sendiri walaupun dia tidak tahu bagaimana dengan hasilnya nanti. Sampai suatu hari langku bertemu dengan Danu membuat Langku makin tertarik karena Danu memiliki kekuatan yang samadengan dia, awal mula ini juga membuat Langku belajar tentang bagaimana kehidupan dunia fana bekerja berkat bantuan dari Danu, walaupun pertemuan mereka tidak semudah yang dibayangkan oleh Langku.

2. Background Game



Gambar 12. Proses pembuatan background dengan Photoshop.
(Sumber: Pamungkas, 2022)



Gambar 13. Hasil Background dalam Gim No Hoax.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

Menggunakan Adobe Photoshop sebagai media pembuatan gambar background untuk Gim Visual Novel. Background yang dibuat meliputi kamar danu, tempat parkir, ruang kelas, 2 akhir Gim, dan taman saat malam hari. (Adobe Photoshop merupakan format gambar standar pada aplikasinya. Format ini menyimpan memori cukup besar dalam *file*. Format *photoshop*, objek gambarnya tidak bisa ditransfer atau di *export* ke program aplikasi lain.).

3. Interface Game



Gambar 14. Tampilan menu utama Gim No Hoax.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

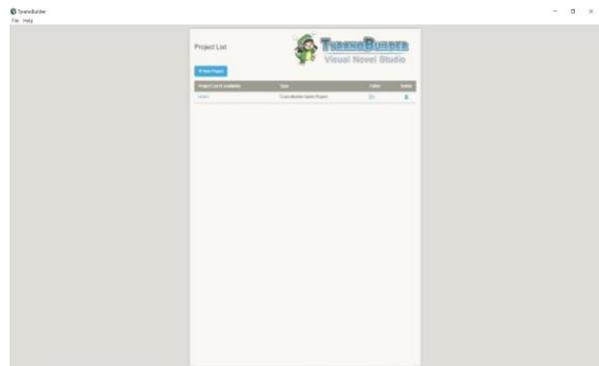
Desain dalam *interface* ini menggunakan tombol *input* Gim yang simpel yakni 2 *input*. Dengan *background* dalam *interface* ini menggunakan desain rumah Danu. Pewarnaan pada bagian *line* atau garis gambar tidak pada dasar gambar bertujuan untuk menggambarkan kondisi sudut pandang Danu selama dia menjalankan kehidupan dia dengan kekuatanyang dia miliki membuat Danu seperti melihat segala sesuatu dari warna takdir saja.

g. Proses Pembuat Game

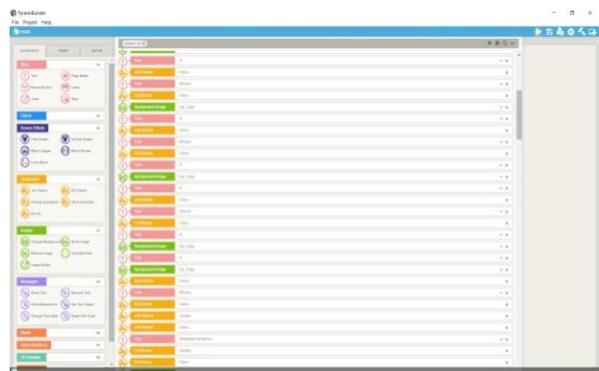
1. Kerangka Game atau InGame



Gambar 15. Visual Novel Maker.
(Sumber: TyranoBuilder visual Novel Studio)



Gambar 16. Tampilan menu aplikasi pembuatan Gim Visual Novel.
(Sumber:Pamungkas, 2022)



Gambar 17. Proses pembuatan Gim No Hoax.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

Proses pembuatan 80% menggunakan aplikasi TyranoBuilder sebagai dasar Gim Visual Novel. Dengan menggabungkan konsep yang sudah dibuat, serta Menggunakan bantuan media aplikasi seperti Microsoft visual C#. Merupakan bagian dari kesatuan keluarga Microsoft berjalan pada Framework .Net. C# dan Unity 3D sebagai dalam pembuatan Gim ini menggunakan Gim engine Unity 3D karena Unity 3D mendukung bahasa pemrograman C#. Unity 3D juga lebih memfokuskan pada aset daripada kode, fokusnya bagaimana meletakkan aset dalam ruang 3D atau 2D. Kedua media aplikasi ini berperan sebagai pembanding dalam pembuatan Gim dan sebagai pengecek untuk segala jenis permasalahan seperti bug dan kerusakan dalam Gim.

Font tipografi sebesar 10% dibantu dengan aplikasi CorelDraw. (Merupakan salah satu perangkat lunak pengolah objek grafis yang paling populer di Indonesia. Kelengkapan

“ PERANCANGAN GAME EDUKASI HOAX BERBASIS VISUAL NOVEL UNTUK REMAJA GRESIK “

fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah objek grafis menjadikan perangkat lunak ini paling banyak dipakai oleh para designer komputer. Karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan, terutama pekerjaan desain grafis).

Alat dan bahan: menggunakan Laptop dengan spesifikasi: CPU: 11th gen Intel Core i7+ 8th gen, Graphic GeForce GTX 1650 NVIDIA with 4GB of dedicated GDDR6, OS: Window 10, RAM 8GB DDR4. Aplikasi pembuatan Gim: CorelDraw, Adobe PhotoShop, TyranoBuilder Visual Novel, Medibag.

h. Hasil Game



Gambar 18. Menu utama *Gim No Hoax*.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

Halaman atau menu utama Gim yang terdiri dari: judul Gim pojok kanan atas, 2 tombol input *New Game* dan *Load Game*. tombol *New Game* sebagai memulai permainan apabila belum pernah bermain sebelumnya sedangkan tombol *Load Game* sebagai melanjutkan permainan jika sudah pernah bermain akan tetapi belum selesai. background diambil dari rumah karakter utama Danu. Font judul menggunakan *Berlin sans* sedangkan tombol input menggunakan *Calibri light*.



Gambar 19. Gameplay dalam Gim.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

Alur permainan atau *Gameplay* dalam Gim, sepanjang bermain. pemain akan mendengarkan atau melihat dialog percakapan karakter utama Danu dengan karakter lain dalam Gim. Sehingga pemain akan mengerti alur serta konflik cerita yang disajikan. Font dialog percakapan menggunakan *Arial* berwarna putih dan background font hitam sedikit transparan.



Gambar 20. Gameplay saat memutuskan suatu pilihan dalam Gim.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

Tampilan elemen puzzle Gim, dalam tahapan ini pemain akan diberikan pilihan tindakan untuk bisa memilih jawaban yang benar menurut pemain itu sendiri. Pilihan ini tentu berpengaruh besar sepanjang pemain bermain, sebab akan menentukan akhir cerita seperti apa yang akan didapat oleh pemain. Font dalam puzzle menggunakan *Calibri light* dengan background hitam abu-abu.



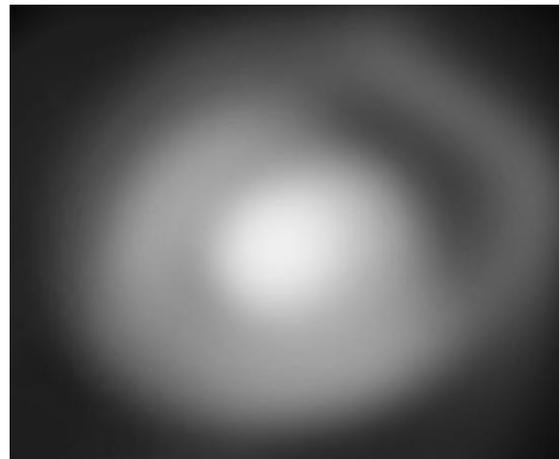
Gambar 21. Menu dalam Gim.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

Halaman menu dalam *InGame* yang terdiri dari: *save*, *load*, *hide message*, *message skip*, *back to title*, dan *back* pojok kanan atas. Tombol *save* sebagai penyimpanan progres permainan, *load* untuk membuat penyimpanan data permainan, *hide message* menyembunyikan dialog Gim, *message skip* mempercepat dialog Gim, *Back to title* kembali ke menu awal, *Back* kembali ke dalam Gim. Font menu menggunakan *Calibri light* berwarna hitam dengan Background font berwarna biru.



Gambar 22. Akhir bagus Gim.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

Gambaran dari akhir bagus permainan, dapat diperoleh pemain jika bisa memilih jawaban dengan benar sepanjang permainan berlangsung. penggambaran dari akhir ini disaat Danu berhasil merubah takdir buruk seseorang dengan kemampuannya, melihat ke arah langit cerah berharap dapat melakukan hal baik ini untuk kedepannya nanti.



Gambar 23. Akhir buruk Gim.
(Sumber: Pamungkas, 2022)

Gambaran dari akhir buruk permainan, dapat diperoleh pemain jika bisa memilih jawaban salah atau tidak tepat sepanjang permainan berlangsung. penggambaran dari akhir ini Danu gagal dalam menyelamatkan seseorang dengan kemampuannya, sehingga membuat Danu depresi berat hingga pikiran serta mental Danu menjadi kosong.

Link untuk memainkan Gim "No Hoax"

Gim Visual Novel "NO HOAX"

Atau melalui barcode di bawah ini



SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Gim edukasi *Hoax Visual Novel* untuk remaja Gresik, berkonsep 2D *artpixel* bertema “*Hoax*” dengan Pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara, dan metode yang digunakan adalah Gim *Decision and Based Learning* David Vries, *Qualitative Analysis* McCusker, K., dan Gunaydin, S. Hasil perancangan Gim berjudul *NO HOAX*, Gim ini diharapkan menjadi pembelajaran dan dapat mengurangi dampak buruk dan baik dari faktor internal maupun eksternal yang ada. Pastinya juga dapat bertindak dengan benar serta tepat apabila berhadapan dengan *Hoax* dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi yang ingin melanjutkan perancangan Gim *Visual Novel Hoax* ini, dapat mengembangkan dari berbagai aspek. Seperti: penambahan elemen puzzle dalam permainan, cerita mengambil sudut pandang lain, penambahan unsur cerita, konsep Gim 2D *art pixel* menjadi 3D *art pixel*, dan penambahan akhir permainan. Sehingga perancangan Gim ini dapat dimainkan serta bertahan untuk waktu yang lama, sebab dalam dunia Gim memiliki keuntungan dimana tidak ada istilah sekali pakai. Dikarenakan Gim dapat mengalami perubahan tiap waktunya membuat media Gim ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

REFERENSI

Crawford, C. 2003. *On Game Design*: New Rider

Fatta, Hanif, Al. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Game, encyclopedia “ *Game explanation* “
diunduh pada tanggal 2 maret 2022, dari
<https://en.wikipedia.org/wiki/Game>

Heriyanto, B. 2004. *Sistem Manajemen Basis Data*. Bandung: Penerbit Informatika.

Hoax, encyclopedia. “ what is Hoax “
diunduh pada tanggal 2 maret 2022, dari
<https://en.wikipedia.org/wiki/Hoax>

Hoax, News. “ Hoax dan stabilitas nasional “
diunduh pada tanggal 15 desember 2021.
Dari

<http://nasional.sindonews.com/read/11728>

Ismail. 2009. *Education Games*. Yogyakarta
:Pro-U Media.

Jasson. 2009. *Role Playing Game (RPG) Maker (Software penampung kreatifitas, inovasi dan imajinasi bagi Game designer)*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Kristanto, A. 2003. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.

McCusker, K., & Gunaydin, S. 2015. *Research using qualitative, quantitative or mixed methods and choice based on the research*. *Perfusion*, 30(7), 537-542.

Silalahi, Ulber. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.

Silverman, 2015. *Lies, damn Lies and Viral Content*. *Columbia Journalism Review*

Sismoro, Heri. 2005. *Pengantar Logika Informatika, Algoritma, dan Pemrograman Komputer*. Yogyakarta : Andi

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Tadelis, Steven. 2013. *Game Theory: An Introduction*. United Kingdom: Princeton University Press.

Vero, Decision. 2018. *Skala Pengguna Game Indonesia*. Bandung : katadata

Vries. 2013. “Decision and Based Learning Game in an Information System course”. *Journal of computer Information System*, Vol. 2 No.3