

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 Tema Permainan

Berisikan materi sekolah minggu mengenai perjanjian lama, permainan ini akan menceritakan dan memperkenalkan para tokoh dalam alkitab.

4.1.2 Judul Permainan

Judul dari permainan ini adalah "Petualangan Dalam Alkitab". Arti judul itu sendiri adalah agar anak menikmati cerita seolah-olah mereka mengalami sebuah petualangan dalam Alkitab.

4.1.3 Tone And Manner

Permainan akan menggunakan Bahasa Indonesia yang tidak terlalu baku, agar lebih mudah dipahami oleh anak kecil. Diharapkan juga pesan dari permainan dapat tersampaikan dengan baik. Kesan permainan adalah menyenangkan. Dengan Tone dan manner tersebut diharapkan anak kecil dapat tertarik dengan permainan ini. Penggunaan suara menggunakan suara perempuan karena lebih nyaman didengar oleh anak kecil yang dimana cenderung lebih dekat dengan ibu.

4.1.4 Materi Permainan

Materi permainan berdasarkan dari kisah para tokoh dalam perjanjian lama. Materi permainan dipilih 10 cerita yang memiliki unsur petualangan yang tidak memiliki unsur kekerasan yang berlebihan. Dalam perancangan permainan ini kisah yang akan dijadikan contoh adalah kisah Nabi Nuh yang disukai oleh anak kecil karena menurut narasumber kisah Nabi Nuh paling digemari oleh anak-anak.

Pemilihan kisah yang dapat dimainkan oleh pemain adalah saat Nabi Nuh membuat bahtera yang diperintahkan Tuhan, mengumpulkan sepasang hewan, serta melewati rintangan disaat banjir melanda.

4.1.5 Mekanik Permainan

Mekanik dalam permainan ini menggunakan mekanik *storytelling game*, yang dimana isi atau konten dari permainan sesuai dengan cerita yang ada dan pemain dapat berinteraksi dengan tokoh yang ada dalam cerita, sehingga pemain dapat menikmati cerita dan bermain secara bersamaan. Dalam permainan ini pemain membantu tokoh utama dalam menyelesaikan tugasnya dengan cara *point and click* serta *drag and drop*. Dalam permainan ini tidak ada kalah atau gagal, dalam permainan ini juga terdapat sebuah instruksi dan

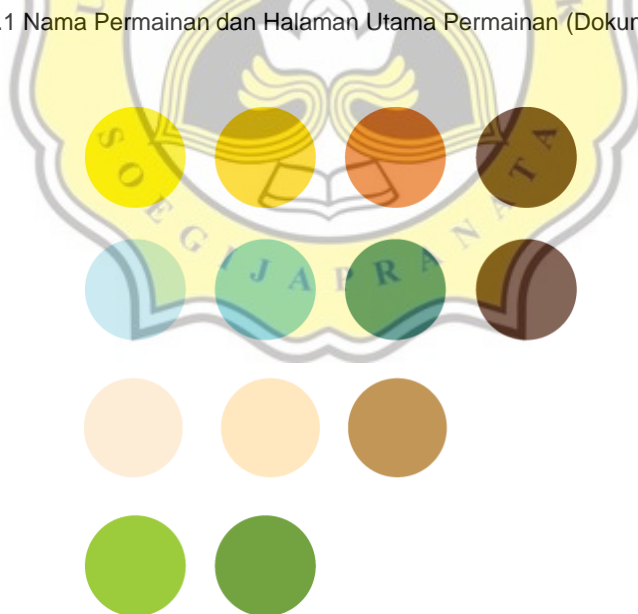
bantuan agar pemain tidak kebingungan dalam bermain. Mekanik ini digunakan dengan tujuan agar pemain menikmati isi cerita yang telah disediakan.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Warna



Gambar 4.1 Nama Permainan dan Halaman Utama Permainan (Dokumen Pribadi)



Gambar 4.2 Warna Yang digunakan (Dokumen Pribadi)

Konsep halaman depan dari permainan ingin menggambarkan isi permainan yang kebanyakan memiliki latar alam serta petualangan. Warna kuning, coklat, dan hijau yang dipilih memiliki konsep agar menggambarkan sesuatu yang menyenangkan tetapi juga memiliki unsur petualangan. Warna

pada tulisan Alkitab berwarna biru memiliki maksud bahwa Alkitab erat kaitannya dengan Tuhan dan Tuhan sering digambarkan berada diatas langit.

4.2.2 Typografi

Font yang digunakan dalam permainan kali ini menggunakan serif yaitu font “Nunito” dan “Polly Rounded” yang lebih menggambarkan sesuatu menyenangkan karena target audien sendiri adalah usia 4 hingga 6 tahun.

The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

Nunito font

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

1234567890

Polly Rounded

4.2.3 Desain 3D

Desain 3 dimensi yang dibuat memiliki tampilan yang *highpoly* atau halus serta memiliki banyak lengkungan dengan alasan agar objek yang dibuat menyerupai mainan yang lucu. Desain 3 dimensi hewan menyerupai hewan asli dengan konsep agar target dapat belajar mengetahui bagaimana bentuk hewan – hewan tersebut.



Gambar 4.3 Desain 3D Hewan (Dokumen Pribadi)

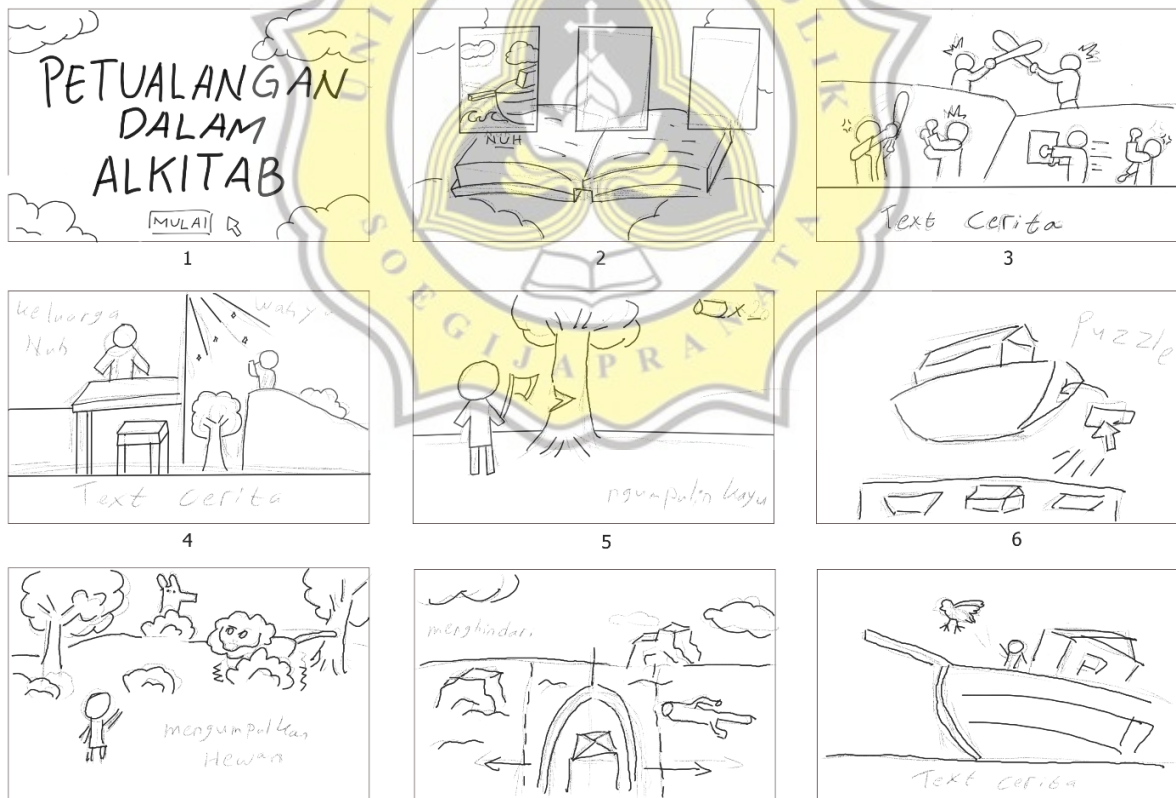
Desain 3 dimensi karakter dari Nabi Nuh dan keluarganya juga memiliki tampilan *highpoly* serta memiliki banyak lengkungan dengan konsep lucu dan menyenangkan. Karakter yang dibuat tidak memiliki banyak detail dan sederhana karena melihat target yang dituju adalah anak kecil yang lebih mudah memahami sesuatu yang sederhana.



Gambar 4.4 Desain 3D Karakter Nabi Nuh dan Keluarga (Dokumen Pribadi)

4.2.4 Sketsa Story Board

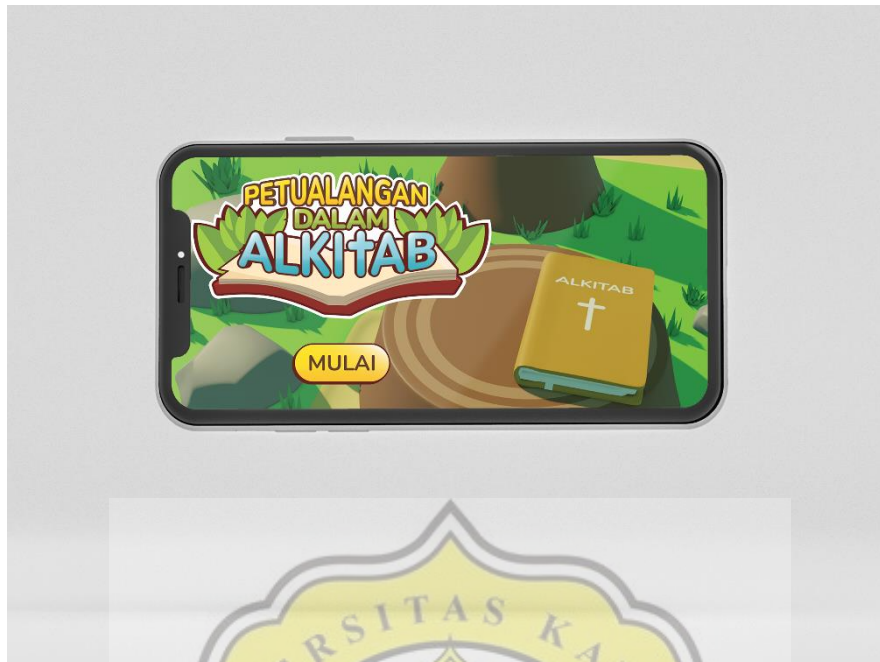
Berikut ini gambaran awal story board dari permainan :



Gambar 4.5 Sketsa Awal Story Board (Dokumen Pribadi)

4.3 Visualisasi

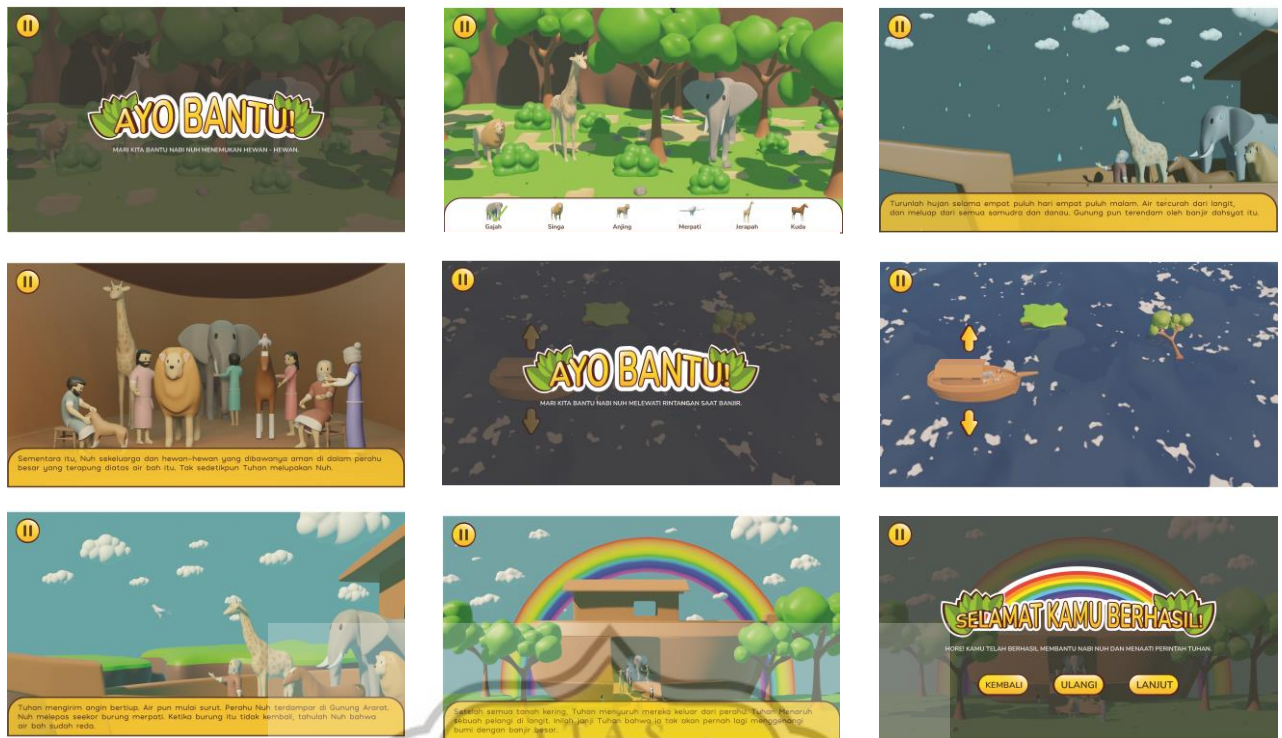
4.3.1 Media Utama



Gambar 4.6 Mockup Permainan (Dokumen Pribadi)

Media utama yang digunakan adalah permainan digital yang dapat dimainkan melalui perangkat elektronik *handphone*. Permainan ini berisikan 10 cerita tokoh dalam alkitab yang merupakan salah satu materi sekolah minggu yang memiliki unsur petualangan.





Gambar 4.7 Alur Permainan (Dokumen Pribadi)

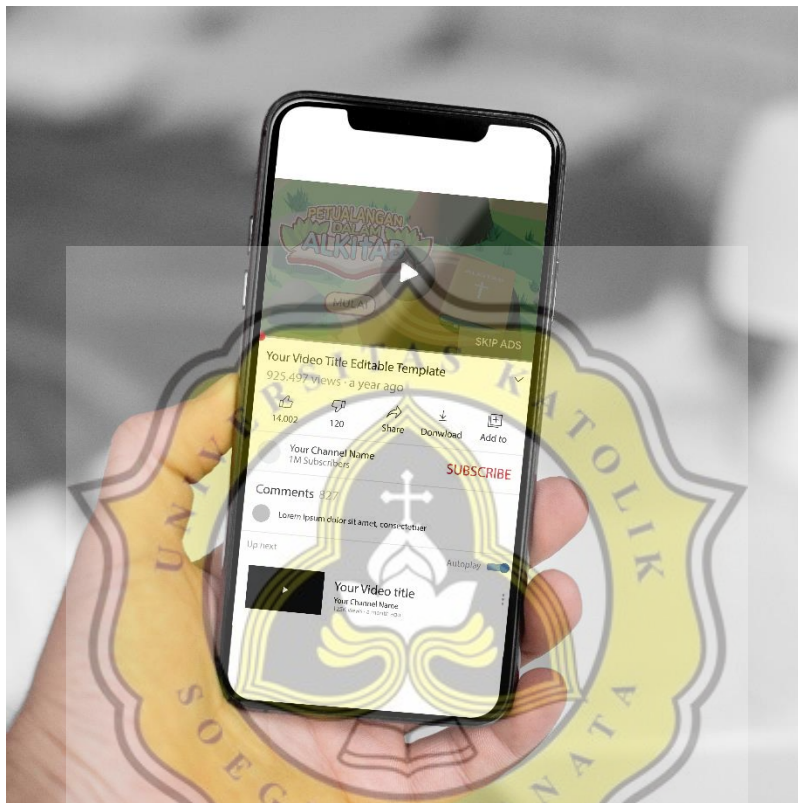
Permainan dimulai dari halaman depan dengan menekan tombol menu bertuliskan "MULAI". Lalu tampilan akan mulai fokus dan buku Alkitab terbuka dan terdapat pilihan cerita yang dapat dipilih dengan menekan tombol anak panah yang berada di kanan dan di kiri, dan memulai cerita dengan menekan tombol yang bertuliskan "PILIH". Awal cerita dimulai sesuai dengan cerita Nabi Nuh yang dimana zaman dahulu kala terdapat manusia yang berdosa sehingga Tuhan ingin menghukum mereka, tetapi Tuhan memberikan pengecualian terhadap Nabi Nuh yang taat kepada Tuhan dan diberikan perintah agar membuat perahu yang besar lalu permainanpun dimulai. Permainan pertama dimulai dari mengumpulkan kayu dengan menekan kayu yang telah ditandai oleh tanda panah menghadap kebawah agar pemain mudah menemukan kayu tersebut. Permainan kedua adalah puzzle membangun perahu yang sangat besar, dengan menggeser bagian – bagian kapal yang berada dibawah. Permainan ketiga adalah mencari hewan dengan menekan hewan sesuai dengan panduan yang terdapat dibawah.

Kemudian masuk kembali dalam cerita dimana hujan lebat turun dan seluruh dunia terendam oleh banjir, dan Nabi Nuh, keluarga, dan hewan yang dibawa oleh Nabi Nuh aman di dalam perahu. Lalu permainan keempat berlangsung yang merupakan permainan halang rintang, dalam permainan ini pemain cukup menggeser kapal ke atas atau ke bawah agar tidak terkena rintangan. Permainanpun selesai dan masuk dalam tahap akhir dari cerita yang dimana air mulai surut dan Nabi Nuh keluar dari perahu, serta terdapat pelangi yang

merupakan hadiah dari Tuhan. Setelah selesai pemain akan mendapatkan ucapan selamat dan dapat memilih pilihan yang telah diberikan seperti kembali ke menu utama, mengulang cerita, dan melanjutkan ke cerita yang lain. Link : <https://drive.google.com/file/d/1QC1Gp3RHRZyDw0YLbe7rIXZntZcJTop4/view?usp=sharing>

4.3.2 Media Pendukung

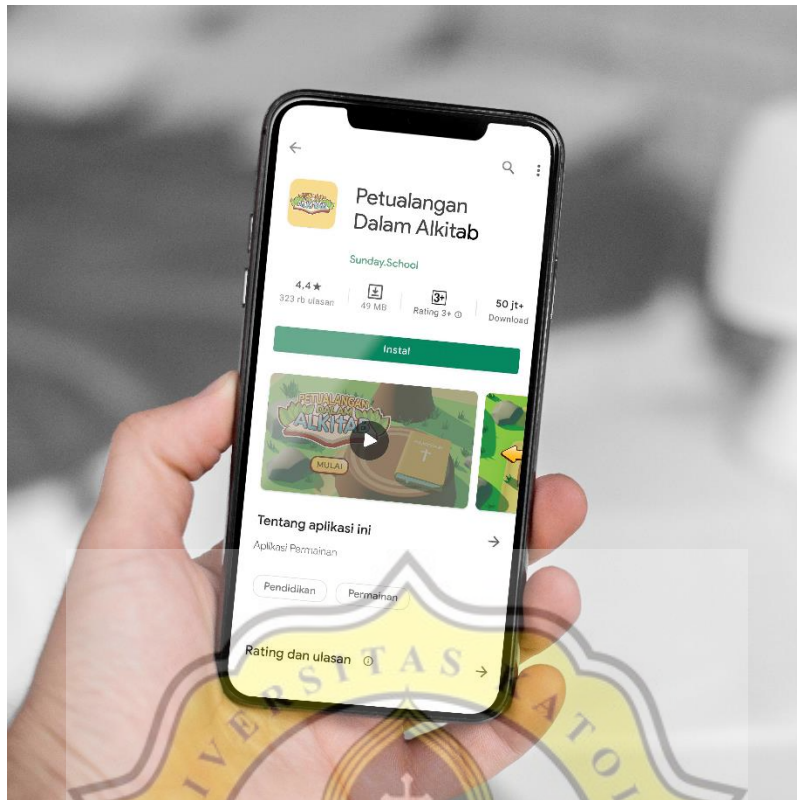
a. Iklan Youtube



Gambar 4.8 Mockup *Youtube Ads* (Dokumen Pribadi)

Iklan pada youtube berdurasi 30 detik, yang berisikan animasi singkat isi dari permainan. Link : <https://drive.google.com/file/d/1AHjM0U72IDVboL5RInMJ-wnOAHjua-74/view?usp=sharing>

b. Google Play Store



Gambar 4.9 Mockup Google Play Store (Dokumen Pribadi)

Permainan ini dapat ditemukan dan diunduh melalui google play store yang terdapat dalam setiap gawai.