

***Game Adventure “A Pretty Match” Sebagai Media Penyuluhan Mengenai
Bahaya Dating apps bagi Kalangan Remaja***

KARYA AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang



Oleh :

Widya Sophie Adelia

20027148

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

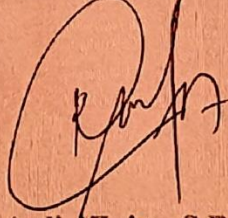
Game Adventure "A Pretty Match" Sebagai Media Penyuluhan Mengenai Bahaya *Dating apps* bagi Kalangan Remaja

Nama : Widya Sophie Adelia
NIM/BP : 20027148/2020
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Padang, 30 Agustus 2024

Disetujui dan Disahkan oleh:

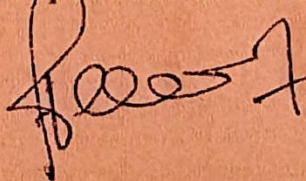
Dosen Pembimbing



Rifqi Aulia Zaim, S.Pd., M.Pd.T.
NIP. 199104912024061001

Mengetahui

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP.19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Karya
Akhir Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : *Game Adventure "A Pretty Match"* Sebagai Media
Penyuluhan Mengenai Bahaya *Dating apps* bagi
Kalangan Remaja

Nama : Widya Sophie Adelia

NIM/BP : 20027148/2020

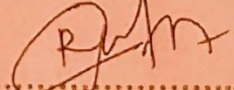
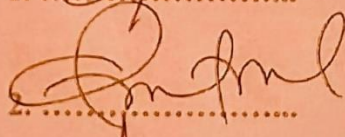
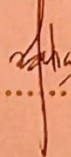
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Departemen : Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

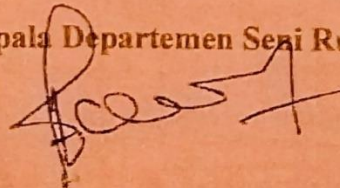
Padang, 27 September 2024

Tim Penguji,

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: <u>Rifqi Aulia Zaim, S.Pd., M.Pd.T.</u> NIP. 199104912024061001	1. 
2. Penguji I	: <u>Dini Faisal, S.Ds, M.Ds</u> NIP. 19840909.201404.2.003	2. 
3. Penguji II	: <u>Syerlie Annisa, S.Pd., M.Pd.T</u> NIP. 199105092022032014	3. 

Mengetahui

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliva Pebriveni, S.Pd, M.Sn
NIP.19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul
Game Adventure "A Pretty March" Sebagai media Penyuluhan
Mengenai Bahaya dating Apps bagi kalangan Remaja
adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 11 -09- 2024

Saya yang menyatakan,



Widya Sophie Adelia
NIM. 20027148

**GAME ADVENTURE “*A PRETTY MATCH*” SEBAGAI MEDIA
PENYULUHAN MENGENAI BAHAYA *DATING APPS* BAGI
KALANGAN REMAJA**

Widya Sophie Adelia ¹, Rifqi Aulia Zaim ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa,

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email: iaaaaadel111@gmail.com

ABSTAK

Maraknya tindak kriminalitas yang bermula dari dating apps dengan menargetkan remaja terutama perempuan sebagai sasaran korban menjadi suatu hal yang harus di waspadi serta diantisipasi, Karenanya, diperlukan suatu media penyuluhan untuk meningkatkan kesadaran terhadap penggunaan dating apps bagi kalangan remaja, terutama perempuan. Karena itu perancang menciptakan sebuah media penyuluhan dalam bentuk game bertema Adventure dengan judul “A Pretty Match” sebagai media penyuluhan bagi kalangan remaja, agar diharapkan para remaja nantinya akan lebih berhati-hati dalam menggunakan platfrom dating apps, serta agar dapat menarik minat lebih banyak orang untuk lebih peduli mengenai isu mengenai dating apps, utamanya pada kalangan anak muda terutama perempuan di generasi sekarang. Dalam perancangan game perancang menggunakan metode Develompent Life Cycle (GDLC). GDLC merupakan suatu proses pengembangan sebuah game yang menerapkan pendekatan interatif yang terdiri dari 6 fase pengembangan, dimulai dari fase Initiation, pre-production, production, Testing (Alpha testing), Beta testing, dan release. Selain merancang game sebagai media utama, ada beberapa media pendukung yang dirancang untuk mempromosikan game “A Pretty Match” ini, seperti video trailer, poster, x-banner, stiker set, scan QR dan gantungan kunci. Adapun hasil uji kelayakan yang di nilai oleh target audience dan validator mendapatkan nilai kepuasan mencapai 94.28%.

Kata kunci: *game, remaja, perempuan, media, dating apps*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, Maha Penolong, serta Pemberi Rahmat dan Kasih Sayang. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya akhir yang berjudul "***Game Adventure “A Pretty Match” Sebagai Media Penyuluhan Mengenai Bahaya Dating Apps bagi Kalangan Remaja***".

Penyusunan karya akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Departemen Seni Rupa, Universitas Negeri Padang. Dalam proses penyelesaian karya ini, penulis menerima banyak arahan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi, yakni:

1. Bapak Hendra Afriwan, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Rifqi Aulia Zaim, S.Pd., M.Pd.T. selaku Dosen Pembimbing karya akhir dan Pembimbing Akademik perancang di Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dini Faisal, M.Ds. selaku Dosen Penguji I tugas akhir.
4. Ibu Syerlie Annisa, S.Pd., M.Pd.T. selaku Dosen Penguji II tugas akhir.
5. Bapak dan Ibu dosen Departemen Seni Rupa dan Prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Padang.

6. Ayah dan ibu serta abang dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan do'a dan dukungannya kepada perancang, sehingga perancang dapat menyelesaikan karya akhir ini dengan baik.
7. Teman-teman Mahasiswa/I Program Studi Desain Komunikasi Visual khususnya angkatan 2020 serta teman-teman di luar kampus yang selalu memberi dukungan dan semangat serta masukan dalam karya akhir yang perancang buat.

Dalam rangka penyempurnaan karya akhir ini, perancang sangat mengharapkan masukan dari para pembaca berupa kritik dan saran yang membangun. Dengan demikian, karya akhir ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan, sumber referensi, serta acuan yang bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkannya di masa mendatang.

Padang, 25 September 2024

Perancang

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Allah SWT Yang Maha Esa, Yang Mengetahui Isi Langit dan Bumi, Maha Memberi Berkah kepada perancang sehingga dapat menyelesaikan pendidikan.
2. Ayahanda Zumildon yang selalu mengarahkan, mendukung, menyemangati, ber-do'a dan memberikan modal baik terutama materi dan emosional, walau sedikit agak laen, namun tulus mendedikasikan hidupnya untuk perancang sejak lahir hingga sekarang.
3. Ibunda Desi Marlina yang selalu men-do'a-kan, memberikan dukungan, serta membesarkan perancang hingga saat ini.
4. Saudara laki-laki Ariq jibran yang telah memberikan dukungan dengan caranya sendiri kepada perancang.
5. Bapak Rifqi Aulia Zaim, S.Pd., M.Pd.T. selaku Dosen Pembimbing karya akhir yang telah mengarahkan dan meluangkan waktunya, baik selama bimbingan karya akhir dan juga selama perkuliahan sebagai Pembimbing Akademik di kampus ini.
6. Kepada narasumber, validator ahli media, dan *Game Programmer* yang sudah bersedia untuk berkontribusi dan membantu perancangan karya akhir perancang.
7. Kepada teman-teman angkatan 20 DKV UNP dan di luar kampus yang sudah banyak membantu melalui perancangan karya akhir ini.

Padang, 25 September 2024

Penulis

Widya Sophie Adelia

DAFTAR ISI

ABSTAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Perancangan	6
F. Orisinalitas	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Praktis	8
1. <i>Unsafe Interactions in Dating apps</i>	8
2. Resiko Kriminalitas Terhadap Remaja Melalui <i>Dating apps</i>	10
3. <i>Game</i> Sebagai Media Penyuluhan bagi Remaja	11
B. Kajian Teoritis	13
1. <i>Game</i>	13
2. Elemen - Elemen Dasar <i>Game</i>	15
3. <i>Game</i> Desain	18
4. <i>Game Artist</i>	19
5. Unity Engine	21
6. Android	22
C. Karya Relevan.....	22
D. Kerangka Konseptual.....	26
BAB III METODE PERANCANGAN.....	27
A. Metode perancangan.....	27

1. <i>Initiation</i>	27
2. <i>Pre-production</i>	28
3. <i>Production</i>	29
4. <i>Testing</i>	29
5. <i>Beta</i>	30
6. <i>Release</i>	31
B. Teknik Pengumpulan Data	31
1. Data Primer.....	31
2. Data Sekunder	32
C. Analisis Data	32
1. <i>What</i>	33
2. <i>Who</i>	33
3. <i>Why</i>	33
4. <i>When</i>	33
5. <i>Where</i>	34
6. <i>How</i>	34
BAB IV PROGRAM KREATIF	35
A. Initiation	35
1. Konsep Desain.....	35
B. Pre-Production	37
1. Strategi Kreatif	37
2. Strategi Media	43
C. Production	44
1. Desain Final	44
a. Karakter	44
b. <i>Design Layout Map</i>	48
c. <i>Asset In-Game</i>	62
d. Narasi Visual	74
e. Icon / <i>User Interface (UI)</i>	83
f. Media Pendukung	87
D. Testing (Alpha-Testing)	94
E. Release (Final)	96
F. Uji Kelayakan (Beta-Testing)	100
BAB V PENUTUP	112

A. Simpulan	112
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Unity Engine	21
Gambar 2. <i>Game Gameplay OMORI</i>	23
Gambar 3. <i>Game Gameplay ALONE</i>	24
Gambar 4. Kerangka Konseptual Perancangan <i>Game “A Pretty Match”</i>	26
Gambar 5. Fase Metode <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	27
Gambar 6. Gambar 6. <i>Gameplay flow “A Pretty Match</i>	40
Gambar 7. Warna dominan pada <i>game “A Pretty Match”</i>	41
Gambar 8. Sketsa Karakter Protagonis	45
Gambar 9. Design Komprehensif Karakter Protagonis.....	45
Gambar 10. In-Game Model Keseluruhan Karakter Protagonis	46
Gambar 11. Sketsa Karakter Antagonis.....	47
Gambar 12. Design Komprehensif Karakter Antagonis	47
Gambar 13. In-Game Model Keseluruhan Karakter Antagonis.....	48
Gambar 14. Pemetaan Nama Ruangan pada Map.....	49
Gambar 15. Design Layout Keseluruhan Map.....	49
Gambar 16. Design Layout Ruangan 1	50
Gambar 17. Design Mekanik Ruangan 1	51
Gambar 18. Design Layout Ruangan 2	52
Gambar 19. Design Mekanik Ruangan 2	53
Gambar 20. Design Layout dan Mekanik Ruangan 3	54
Gambar 21. Design Layout Ruangan 4	55
Gambar 22. Design Layout Ruangan 5	56
Gambar 23. Design Mekanik Ruangan 5	57
Gambar 24. Design Layout Ruangan 6	58
Gambar 25. Design Layout Ruangan 7	60
Gambar 26. Design Layout dan Mekanik Ruangan 8	61
Gambar 27. Komprehensif keseluruhan <i>In-game “A Pretty Match”</i>	74
Gambar 28. Storyboard <i>Cutscene Game “A Pretty Match”</i>	75
Gambar 29. Design Icon/UI <i>Game “A Pretty Match”</i>	83
Gambar 30. Sketsa Icon Title <i>“A Pretty Match”</i>	84
Gambar 31. Design Final Icon Title <i>“A Pretty Match”</i>	84
Gambar 32. Sketsa Main Menu.....	85
Gambar 33. Komprehensif Design Main Menu Awal	85

Gambar 34. Design Final Main Menu <i>Game “A Pretty Match”</i>	86
Gambar 35. Sketsa Icon <i>Game</i>	86
Gambar 36. Design Final Icon <i>Game “A Pretty Match”</i>	87
Gambar 37. Cuplikan Trailer <i>Game “A Pretty Match”</i>	87
Gambar 38. Sketsa Poster	88
Gambar 39. Design Final Poster <i>Game “A Pretty Match”</i>	89
Gambar 40. Alternatif Design X-Banner	90
Gambar 41. Design Final X-Banner <i>Game “A Pretty Match”</i>	90
Gambar 42. Design Booklet <i>Game “A Pretty Match”</i>	91
Gambar 43. Design Scan QR <i>Game “A Pretty Match”</i>	92
Gambar 44. Design Stiker Set <i>Game “A Pretty Match”</i>	93
Gambar 45. Asset Gantungan Kunci <i>Game “A Pretty Match”</i>	94
Gambar 46. Tambahan Fitur pada <i>Game “A Pretty Match”</i>	95
Gambar 47. Tampilan Website Itch.io <i>Game “A Pretty Match”</i>	96
Gambar 48. Tampilan Final <i>Game “A Pretty Match”</i>	97
Gambar 49. Tampilan Final Trailer <i>Game “A Pretty Match”</i>	97
Gambar 50. Tampilan Final Poster <i>Game “A Pretty Match”</i>	98
Gambar 51. Tampilan Final X-Banner <i>Game “A Pretty Match”</i>	98
Gambar 52. Tampilan Final Scan QR <i>Game “A Pretty Match”</i>	99
Gambar 53. Tampilan Final Booklet <i>Game “A Pretty Match”</i>	99
Gambar 54. Tampilan Final Stiker Set <i>Game “A Pretty Match”</i>	99
Gambar 55. Tampilan Final Ganci Set <i>Game “A Pretty Match”</i>	100
Gambar 56. Diagram penilaian validator 1	104
Gambar 57. Diagram penilaian validator 2	104
Gambar 58. Diagram penilaian validator 3	105
Gambar 59. Diagram penilaian validator 4	105
Gambar 60. Diagram penilaian validator 5	106
Gambar 61. Diagram penilaian target audiens 1	109
Gambar 62. Diagram penilaian target audiens 2	109
Gambar 63. Diagram penilaian target audiens 3	110
Gambar 64. Diagram penilaian target audiens 4	110
Gambar 65. Diagram penilaian target audiens 5	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Asset In-Game “A Pretty Match”	62
Tabel 2. Cutscene game “A Pretty Match”	77
Tabel 3. Tabel penilaian game “A Pretty Match” (validator)	102
Tabel 4. Tabel penilaian game “A Pretty Match” (target audiens).....	107

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1</i>	117
<i>Lampiran 2</i>	122
<i>Lampiran 3</i>	135
<i>Lampiran 4</i>	138
<i>Lampiran 5</i>	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital pada saat ini sangat berkembang pesat, banyak perubahan dan kebiasaan hidup masyarakat yang perlahan-lahan berubah selaras mengikuti dengan perkembangan teknologi, yang dulunya berbagai kegiatan dilakukan secara langsung, perlahan berpindah ke dalam dunia digital. Perubahan ini mencakup semua kalangan baik dari yang muda hingga orang tua, termasuk kalangan remaja.

Remaja pada saat ini merupakan generasi yang benar-benar merasakan kemajuan teknologi digital, dapat dilihat dari banyaknya pengguna rata-rata di dunia digital seperti sosial media dan *platform* digital lainnya, merupakan kalangan remaja. Fenomena remaja yang menjadi “penguasa” di dunia digital menciptakan berbagai *platform* digital baru yang dapat membantu dan mempermudah kalangan remaja dalam bermasyarakat maupun dalam kehidupan pribadi.

Salah satunya dengan muncul berbagai *dating apps* atau aplikasi kencan *online*, aplikasi *platform* digital yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pertemuan antara orang-orang yang mencari hubungan romantis, teman kencan, atau bahkan pasangan hidup secara *online*. *dating apps* memiliki kepopuleran tersendiri dikarenakan kemudahan bertemu dengan seseorang yang baru dikenal di wilayah yang berbeda, selain itu fitur pemilihan pengguna yang ingin diajak berkomunikasi sesuai dengan kriteria yang diinginkan seperti dari tampilan foto

ataupun biodata diri yang ada di dalam aplikasi kencan *online* tersebut. Selain berkomunikasi secara *online* melalui perantara *dating apps*, pengguna juga bisa bertemu langsung dengan *partner* yang ditemuinya di aplikasi tersebut dengan menentukan lokasi pertemuan [1].

Namun seperti tiap kemajuan teknologi lainnya, selalu saja ada sisi negatif dengan adanya oknum-oknum tertentu yang memanfaatkan hal tersebut dengan tujuan yang tidak benar, sehingga semakin marak fenomena kriminalitas yang terjadi melalui *dating apps*, kriminalitas terjadi melalui pencitraan palsu yang dibuat oleh para oknum tertentu dalam menarik dan membangun kepercayaan terhadap korban secara emosional dengan memanipulasi korban yang rentan secara emosional, dan salah satu target utamanya adalah kalangan remaja. Dari data *statistic mobile dating apps penetration rate by age group 2022*, tingkat umur pengguna remaja di usia 16-24 tahun dari *dating apps* mencapai 31% [2]. Dimana usia remaja terhitung rentan secara psikologis dan emosional bisa terjebak karena kepercayaan yang dibangun melalui chat atau interaksi yang terjadi di aplikasi, hingga mereka percaya pada oknum hingga terjadi hal-hal yang tak diinginkan.

Statistik mengenai persentase kriminalitas yang terjadi di media sosial melalui aplikasi kencan dari jurnal “*Unsafe Interactions in Dating apps*”, Sebagian besar interaksi tidak aman yang dilaporkan dalam *database* berita dan dimasukkan dalam kumpulan data terkait dengan kejahatan yang berbeda mencapai 81%, seperti berbagai penipuan, penyerangan seksual, pembunuhan, atau penipuan [3]. Meskipun aplikasi kencan tersebut menawarkan fitur

keamanan dan pedoman terperinci untuk memastikan keselamatan pengguna, dari datanya jelas bahwa *dating apps* menjadi salah satu “ladang” kriminalitas yang cukup besar utamanya di era sekarang. Dari jurnal yang sama dapat dilihat data persentase korban kejahatan dalam *dating apps* dominan berjenis kelamin wanita atau perempuan.

Karenanya, diperlukan suatu media penyuluhan untuk meningkatkan *awareness* atau kesadaran terhadap penggunaan *dating apps* bagi kalangan remaja, terutama perempuan. Media penyuluhan sendiri adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, dan pesan-pesan tertentu yang sifatnya edukatif kepada suatu golongan masyarakat. Tujuan utama dari media penyuluhan adalah untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang suatu isu yang terdapat pada media penyuluhan tersebut.

Media penyuluhan dirancang sedemikian rupa agar mudah dipahami dan menarik perhatian, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan diimplementasikan dengan baik oleh target audiens yang dituju. Dengan menggunakan media penyuluhan yang efektif, diharapkan target audiens dapat lebih mudah memahami dan menerima informasi yang disampaikan, sehingga dapat mempengaruhi perubahan positif dalam perilaku dan sikap mereka.

Kembali pada point awal, era globalisasi dan teknologi yang berkembang dengan sangat pesat, muncul berbagai *platform* media digital, salah satunya media yang memiliki daya tarik tersendiri bagi kalangan remaja di era sekarang adalah *game*. *Game* atau permainan adalah sesuatu *platform* media yang dapat

dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau hanya sekedar hiburan [4].

Pada saat ini, *game* bukan hanya digunakan sebagai media hiburan saja, tetapi sudah dimanfaatkan sebagai media lain seperti media promosi, pembelajaran, iklan dan sebagai media penyuluhan. Sebagai sebuah media, *game* sendiri sebagai media interaktif yang sangat berbeda dengan media-media lainnya, *game* secara garis besar mengharuskan kita sebagai pemain untuk melakukan suatu hal secara langsung, bukan hanya sekedar melihat, membaca, ataupun mendengarkan saja.

Kebanyakan *game* sebagai media pembelajaran ataupun penyuluhan biasanya berupa *genre educational game*. Namun *educational game* biasanya terkesan seperti *game* pembelajaran yang monoton sehingga dirasa kurang untuk menarik minat kalangan remaja secara tidak langsung. Sehingga perancang berpikir daripada membuat media penyuluhan dalam bentuk *educational game*, akan lebih menarik jika membuat media penyuluhan dalam bentuk *adventures game* yang memposisikan pemain sebagai seorang yang menjadi korban dari tindak Kriminalitas berupa penculikan akibat pertemuannya dengan seseorang yang ia temui dari *dating apps*.

Game adventures sendiri merupakan *genre game* di mana pemain mengendalikan karakter dalam sebuah cerita naratif yang sudah dibangun yang berisi penjelajahan dalam suatu lingkup, pemecahan teka-teki, dan interaksi dengan lingkungan sekitar karakter untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan interaktifnya *genre game* tersebut pasti dapat menarik minat kalangan remaja

sekaligus tetap bisa menjadi media penyuluhan yang baik untuk kalangan remaja melalui pendalaman latar belakang cerita yang terdapat dalam *game* tersebut.

Maka dirancanglah sebuah perancangan karya akhir dengan *dating apps* sebagai permasalahan utama dalam *game* bertema *Adventure* dengan judul “**A Pretty Match**” sebagai media penyuluhan bagi kalangan remaja, untuk lebih bijaksana dan berhati-hati dalam menggunakan *platform dating apps* serta salah satu cara agar dapat menarik minat lebih banyak orang untuk lebih peduli mengenai isu diatas, utamanya pada kalangan anak muda terutama perempuan di generasi sekarang. Point utama yang ingin ditunjukkan dalam *game* ini sebagai mengenai pentingnya kewaspadaan dan tidak sepenuhnya percaya pada gambaran yang diberikan oleh seseorang di dunia maya serta berhati-hati dan bijaksana dalam melakukan suatu hal. belajar untuk lebih peka terhadap situasi dan permasalahan yang harus dipecahkan.

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang yang sudah di paparkan, ada beberapa point identifikasi masalah berupa :

1. Maraknya kasus kriminalitas yang terjadi melalui *platform dating apps*.
2. Kalangan remaja terutama perempuan menjadi target dan korban utama oleh para pelaku kejahatan didalam *platform dating apps*.
3. Belum adanya media penyuluhan bagi anak remaja terkhusus perempuan agar lebih berhati-hati dan bijak dalam menggunakan *dating apps*.

C. Batasan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah tersebut maka dirancanglah **Game Adventure “A Pretty Match”** dengan *dating apps* sebagai plot dan masalah utama yang akan menjadi media penyuluhan bagi kalangan remaja terutama perempuan agar lebih menyadari bahaya dari *dating apps* sehingga lebih bijak serta berhati-hati ketika menggunakan *dating apps*.

D. Rumusan Masalah

Bedasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah berupa bagaimana membuat sebuah media penyuluhan tentang bahaya dari *dating apps* yang dikemas dalam bentuk *game adventure* untuk kalangan remaja terutama perempuan.

E. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan berupa merancang suatu *game adventure* dengan judul “A Pretty Match” sebagai media Penyuluhan bagi kalangan remaja mengenai bahaya *dating apps* agar lebih berhati-hati dalam menggunakan *dating apps*.

F. Orisinalitas

Adapun ide dan konsep dasar mengenai cerita yang hendak di rancang dalam *game “A Pretty Match”* merupakan murni hasil dari ide dan pemikiran perancang sendiri serta belum pernah menjadi ide dasar dalam *game* manapun dalam *genre* yang sama. Selain itu *game* ini menjadi tantangan dan inovasi baru karena konteks *game* yang sebenarnya seperti menggabungkan *game* edukasi

yang dibalut menjadi *adventure*. dalam perancangan *game* ini pun perancang merancang *game* dari dasar dengan melakukan brainstorm konsep alur dan jalan cerita dalam *game*, mendesain semua *character*, *environment*, *cut scene* dan UI lainnya yang diperlukan sebagai visual *game* yang nantinya dapat menarik kalangan remaja untuk mencoba *game* tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Maraknya tindak kriminalitas yang bermula dari *dating apps* dengan menargetkan remaja terutama perempuan sebagai sasaran korban menjadi suatu hal yang harus di waspadai serta diantisipasi, Karenanya, diperlukan suatu media penyuluhan untuk meningkatkan awareness atau kesadaran terhadap penggunaan *dating apps* bagi kalangan remaja, terutama perempuan.

Karena itu perancang memutuskan untuk merancang sebuah media penyuluhan dalam bentuk *game* bertema *Adventure* dengan judul “*A Pretty Match*” sebagai media penyuluhan bagi kalangan remaja. Agar diharapkan para remaja nantinya akan lebih bijaksana dan berhati-hati dalam menggunakan *platfrom dating apps* serta salah satu cara agar dapat menarik minat lebih banyak orang untuk lebih peduli mengenai isu mengenai *dating apps*, utamanya pada kalangan anak muda terutama perempuan di generasi sekarang.

Dalam perancangan *game* “*A Pretty Match*” perancang menggunakan metode *Develompent Life Cycle (GDLC)*. *GDLC* merupakan suatu proses pengembangan sebuah *game* yang menerapkan pendekatan interatif yang terdiri dari 6 fase pengembangan, dimulai dari fase *Initiation*, *pre-production*, *production*, *Testing (Alpha testing, Beta testing)*, dan *release*. Pada fase *initiation*, perancang mulai mengkonsepkan *game* dengan menyeluruh lewat *brainstorming*, baik bagaimana dasar *game* seperti apa, mekanisme apa saja yang sekiranya akan ada pada *game* agar perancancang tau cakupan serta

batasan dalam *game*, selanjutnya pada tahap *pre-production* perancang mulai mengkonsepkan karakter, bagaimana narasi dalam bentuk storyboard, *environment* dalam *game*, UI/UX serta icon yang di perlukan, serta layout dari *map* serta asset apa saja yang ada didalam *map* tersebut. Setelah melakukan *pre-production*, lalu merancang dapat mengeksekusi semua yang sudah disiapkan pada tahap *production*, dimana perancang mulai memvisualisasikan semua *design* yang sudah dirancang sebelumnya, hingga dapat dijalankan dalam bentuk *prototype*, lalu setelah jadi, perancang mulai mencoba *prototype* tersebut dengan *testing alpha*, setelah dirasa sudah oke, perancang lalu mencobakan *game testing beta* kepada beberapa *terser* yaitu target audiens *game* dan validator, lalu dari tingkat kelayakan yang di berikan oleh *tester* mencapai 94.28%, perancang lalu melanjutkan ketahap akhir yaitu *release* atau mempublikasikan *game* “A Pretty Match”.

B. Saran

Setelah melakukan perancangan *game* “A Pretty Match”, perancang memiliki beberapa saran kepada beberapa pihak seperti pemerintah agar lebih peduli mengenai isu kriminalitas dari *dating apps*, walau di Indonesia kasus yang memakan korban masih tergolong sedikit, pemerintah diharapkan lebih mensosialisasikan bahaya mengenai *dating apps* terutama kepada remaja, dengan cara yang kreatif sehingga remaja mau mengikuti, agar nantinya tidak akan ada korban jiwa lainnya. serta kepada para remaja sendiri untuk kedepannya lebih mawas diri ketika menggunakan aplikasi seperti *dating apps*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yuliastuti, A., Pabita, D. T., Avialda, H., & Hartono, N. S. (2022). *Analisis Fenomena ‘Tinder Swindler’ pada Aplikasi Online Dating Menggunakan Lifestyle Exposure Theory*. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 6(2), 169-181. DOI: <http://dx.doi.org/10.36080/djk.1872>
- [2] Hanadian Nurhayati. (2022). “*Penetration rate of mobile dating apps in Indonesia 2022, by age group*”. Statiska. Diakses di : [Indonesia: mobile dating apps penetration rate by age group 2022 | Statista](#)
- [3] MAli, M. (2023). *Unsafe interactions in dating apps* (Master's thesis, M. Ali). Diakses di : <https://oulurepo.oulu.fi/handle/10024/42929>
- [4] D. Nurdiana , A. Suryadi. (2017). *PERANCANGAN GAME BUDAYAKU INDONESIAKU MENGGUNAKAN METODE MDLC*. *Jurnal PETIK* Volume 3, Nomor 2, September 2017 – 39. DOI : [10.31980/jpetik.v3i2.149](https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i2.149)
- [5] Castro, Á., & Barrada, J. R. (2020). *Dating apps and their sociodemographic and psychosocial correlates: A systematic review*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(18), 6500.
- [6] Sulaiman Aula, A. (2020). *Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Menggunakan Scratch 2 Studi Kasus SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh). DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>
- [7] Qian, M., & Clark, K. R. (2016). *Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research*. *Computers in human behavior*, 63, 50-58. DOI : <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- [8] MP, R. S. (2020). *EDUKASI TERHADAP REMAJA DALAM PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG PENGGUNAAN GAME DENGAN BIJAK*. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 2(1), 11-15. DOI : <http://dx.doi.org/10.36722/jpm.v2i1.361>
- [9] Reina. (2023). *Empati dalam Game Writing : Kunci Koneksi dengan Pemain*. Diakses di : [Empati dalam Game Writing : Kunci Koneksi dengan Pemain | by reina | Medium](#)
- [10] Lesmana, D., Santoso, L. W., & Adipranata, R. (2017). *Pembuatan Game Adventure 2D Cindelas Berbasis Android Menggunakan Motion Sensor*. *Jurnal Infra*, 5(1), 342-348. Diakses di : [Pembuatan Game Adventure 2D Cindelas Berbasis Android Menggunakan Motion Sensor - Neliti](#)

- [11] Ginting, B. S., & Ramadhan, F. (2018). Perancangan *Game* Become a King Berbasis Artificial Intelligence. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 2(1), 12-21. Diakses Di: [Perancangan Game Become a King Berbasis Artificial Intelligence - Neliti](#)
- [12] LATIEF, A. R. N., & Amalga, S. G. (2018). *Pembangunan Game Edukasi Operasi Hitung Bilangan Menggunakan Metodologi Digital Game Based Learning (Studi Kasus: SDN Bulak Lor II)* (Doctoral dissertation, Fakultas Teknik). Diakses di : <http://repository.unpas.ac.id/32660/>
- [13] Marzian, F., & Qamal, M. (2017). *Game* RPG “The Royal Sword” Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Metode Finite State Machine (FSM). *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 1(2). DOI: <https://doi.org/10.29103/sisfo.v1i2.244>
- [14] Koster, R. (2013). *Theory of fun for game Design*. " O'Reilly Media, Inc."
- [15] Jasson, R. P. G. (2009). *Maker* (Software Penampung Kreatifitas, Inovasi dan Imajinasi Bagi *Game Designer*). Yogyakarta: Andi Offset.
- [16] Aryani, D. I., & Tirtaatmadja, I. (2017). *KAJIAN PENGARUH FASHION DALAM GAME DIGITAL PADA MEDIA SOSIAL FACEBOOK TERHADAP MAHASISWA DIII-SRD UK. MARANATHA (STUDI KASUS: CITY GIRL LIFE)*. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 72-93.
- [17] Andiansyah, V. (2014). *Analisis Perancangan Game Desain Dokumen dan Asset Grafis dalam Pembuatan Game Otak Atik* (Doctoral dissertation, Universitas AMIKOM Yogyakarta). Diakses di: [Publikasi_10.11.4130.pdf \(amikom.ac.id\)](#)
- [18] Liany, D., Komamrudin, A., & Yuniarti, R. (2023). EDUCATIONAL GAME RECOGNIZING NATIONAL DAY IN INDONESIA USING MECHANICS DYNAMICS AESTHETICS METHOD. *Journal of Informatics and Communication Technology (JICT)*, 5(2), 156-162.
- [19] Creighton, R. H. (2011). *Unity 3D game development by example: beginner's guide: lite: get up and running as a Unity game developer*. Packt Publishing, Birmingham, England, 2011.
- [20] Blackman, S. (2011). *Beginning 3D Game Development with Unity: All-inone, multi-platform game development*. Apress.
- [21] Goldstone, W. (2011). *Unity 3. x game development essentials*. Packt Publishing Ltd.
- [22] Firdan, A. (2011). *Pengenalan Dasar Android Programming*. Depok: Biraynara. Diakses di: <https://fdokumen.com/document/pengenalan-dasar-android-programming>

- [23] Handaru Jati, S. T., & Luthfi. (2016). PENGEMBANGAN APLIKASI HISTOROID BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH SISWA SMA. Diakses di : [Muhammad Irfan Luthfi 11520241044.pdf \(uny.ac.id\)](#)
- [24] Ramadan, R. (2013). *Game Development Method & Life Cycle*. *Data & Software Engineering–Informatika ITB*. DOI : <http://dx.doi.org/10.1109/ICAC SIS.2013.6761558>
- [25] Syarif, S., Hasanuddin, T., & Hasnawi, M. (2022). Perancangan *Game* Puzzle Labirin menggunakan Metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) berbasis Unreal Engine. *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam (BUSITI)*, 3(1), 34-41. DOI : <https://doi.org/10.33096/busiti.v3i1.582>