

**PERANCANGAN *CONCEPT RPG* SEBAGAI SARANA
PENGENALAN HUBUNGAN MANUSIA DAN ALAM
DENGAN VISUAL *PIXEL ART***



KARYA DESAIN

Mutiara Adiparamytha Saiful Bahri

NIM 1912574024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

Tugas akhir Perancangan/Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN *CONCEPT RPG* SEBAGAI SARANA PENGENALAN HUBUNGAN MANUSIA DAN ALAM DENGAN VISUAL *PIXEL ART* diajukan oleh Mutiara Adiparamytha Saiful Bahri, 1912574024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi 90241) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat diterima.

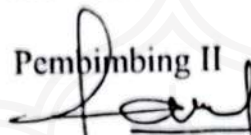
Pembimbing I



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003 / NIDN 0025118007

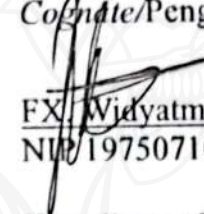
Pembimbing II



Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

NIP 19780221 200501 1 002 / NIDN 0021027802

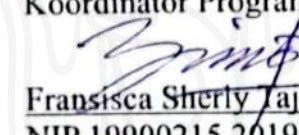
Cofnote/Penguji Ahli



FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001 / NIDN 0010077504

Koordinator Program Studi DKV



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018 / NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutiara Adiparamytha Saiful Bahri

NIM : 1912574024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN *CONCEPT RPG* SEBAGAI SARANA PENGENALAN HUBUNGAN MANUSIA DAN ALAM DENGAN VISUAL *PIXEL ART*** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil pemikiran dari penulis sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Demikian pernyataan ini dibuat dengan tanggungjawab dan kesadaran tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 21 Januari 2025

Yang membuat pernyataan

Mutiara Adiparamytha Saiful Bahri

NIM 1912574024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutiara Adiparamytha Saiful Bahri

NIM : 1912574024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT RPG* SEBAGAI SARANA PENGENALAN HUBUNGAN MANUSIA DAN ALAM DENGAN VISUAL *PIXEL ART*** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya ke dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 21 Januari 2025

Yang membuat pernyataan

Mutiara Adiparamytha Saiful Bahri

NIM 1912574024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada berkah dari Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan *Concept RPG* Sebagai Sarana Pengenalan Hubungan Manusia dan Alam dengan Visual *Pixel Art*.

Pengkaryaannya ini membahas tentang pembahasan isu hubungan manusia dengan alam yang kian terputus di era modern dan bagaimana menanggapi dengan konsep *RPG*. Perancangan ini sebagai bentuk respon dampak isu lingkungan yang kian memburuk dan perlunya manusia untuk menarik benang merah dan kembali ke akar permasalahan, yang asal muasalnya dari terputusnya hubungan manusia dan alam.

Meski perancangan ini hanya sebatas konsep dan masih belum berhasil akhir produk selesai yaitu *game*, penulis berharap melalui perancangan ini dapat memberi potensi baru industri *game* baik lokal maupun internasional untuk mengangkat isu lingkungan dengan berbagai rupa.

Yogyakarta, 21 Januari 2025

Mutiara Adiparamytha Saiful Bahri

UCAPAN TERIMA KASIH

Tentunya, perancangan ini tak akan sukses tanpa dukungan langsung maupun tak langsung dari berbagai pihak, maka, dengan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Andi Haryanto, S. Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing I dalam tugas akhir ini, terima kasih atas kesabarannya menghadapi penulis yang hilang-hilangan.
5. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing II yang juga turut mendampingi, membimbing dan memberi kritik yang membangun.
6. Bapak F.X Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji dan dosen idola penulis.
7. Seluruh jajaran Dosen Pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah mengajar penulis selama lima tahun ini.
8. Ibu, terima kasih telah senantiasa menyayangi dan mengasihi, terima kasih telah menjadi sosok ibu yang senantiasa bersyukur dan bersabar. Tugas perancangan ini penulis sembahkan untuk Ibu.
9. Keluarga penulis, Ayah, Mbak Matahari, Mas Swa, Budhe Laksmi dan Pakdhe Husadawan yang selalu menyayangi meski kadang penulis menguji batas kesabaran.
10. Teman-teman Randatapak yang selalu berjuang bersama sejak 2019, semoga selalu tumbuh di manapun kalian berada.

11. Meicyana wa Ode, terima kasih selalu bersama sejak awal masuk kuliah dan menjadi sahabat terbaik yang pernah penulis kasihi.
12. Mukhlis, Cece, Clara, Maela dan Jessica, terima kasih senantiasa tertawa dan menangis bersama.
11. Felix Kammerer, *you will always be my biggest dream that might never come true. But you should be, because I'm head over heels for you til you've been became my muse.*
12. My Chemical Romance, Dead Poet Society, Palaye Royale, Maneskin, and 1993's production of Cabaret Musical, 1997's production of Chicago Musical, Volker Bertelmann di 'All Quiet on the Western Front' *soundtrack*, Pierce the Veil, Billy Joel, Chappell Roan, Patrick Watson, Matt Maltese, Deftones, Electric Century, Sleeping at Last, The Smashing Pumpkin, untuk selalu menjadi *backsound* selama pengerjaan Tugas Akhir.
13. Concerned Ape untuk menciptakan *game Stardew Valley*, Isolated Game untuk menciptakan *Travelers Rest*, WitchBeam untuk menciptakan *Unpacked*, Fictiorama Studio untuk menciptakan *Do Not Feed the Monkey*, 3909 LLC untuk menciptakan *Papers, Please* sebagai inspirasi dan hiburan.
14. Penulis-penulis yang menginspirasi, mencerahkan dan membuka pemahaman baru, Budi Darma, Mieko Kawakami, Enrich Remarque, George Orwell, Ray Bradbury, John Green, Bill Plotkin, George Marshall, David-Wallace Wells, Bill McKibben, Robin Kimmerer.

ABSTRAK

PERANCANGAN *CONCEPT RPG* SEBAGAI SARANA PENGENALAN HUBUNGAN MANUSIA DAN ALAM DENGAN VISUAL *PIXEL ART*

Oleh: Mutiara Adiparamytha Saiful Bahri

NIM: 1912574024

Perubahan iklim global yang katastrofis, hilangnya keanekaragaman hayati dengan cepat, percepatan konsumsi dan eksploitasi sumber daya alam, konflik manusia dan masalah sosial-ekologi lainnya menunjukkan bahwa manusia telah hidup melampaui batas-batas ekosistem dan terputus dari alam. Keterputusan antara manusia dan alam perlu dijembatani untuk kebaikan keberlangsungan manusia sendiri. Menyampaikan pemahaman kepada manusia mengenai pentingnya mengenal dan menjaga hubungan ini serta memberikan media yang tepat untuk mendorong perilaku manusia untuk mendekatkan diri kepada alam dapat merekonsiliasi hubungan ini

Tujuan perancangan ini adalah merancang *concept RPG* tentang rekoneksi antara hubungan manusia dan alam, dengan visual *pixel art*. Perancangan ini telah melewati beberapa proses riset baik melalui sumber primer dan sekunder, pengonsepan dan visualisasi.

Kata kunci: RPG, hubungan manusia dengan alam, lingkungan, pixel art, concept game

ABSTRACT

DESIGNING AN RPG CONCEPT AS A MEANS OF INTRODUCING THE RELATIONSHIP OF HUMAN AND NATURE WITH VISUAL PIXEL ART

By: Mutiara Adiparamytha Saiful Bahri

Student ID: 1912574024

Catastrophic global climate change, rapid loss of biodiversity, accelerated consumption and exploitation of natural resources, human conflict and other socio-ecological problems indicate that humans have outlived their ecosystem and are disconnected from nature. The disconnection between humans and nature needs to be bridged for the sake of human survival. Providing an understanding to humans about the importance of recognizing and maintaining this relationship and providing the right media to encourage human behavior to get closer to nature can reconcile this relationship.

The purpose of this design is to design an RPG concept about the reconnection between the relationship between humans and nature, with pixel art visuals. This design has gone through several research processes both through primary and secondary sources, conceptualization and visualization.

Keyword: RPG, human and nature connection, environment, pixel art, concept game

LEMBAR PEGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Tinjauan Pustaka.....	4
G. Metode Perancangan	4
H. Instrumen / Alat Perancangan	5
I. Metode Analisis Data.....	5
J. Skematika Perancangan.....	6
K. Jadwa.....	7
BAB II	8
A. Tinjauan Tentang Lingkungan	8
1. Definisi Lingkungan.....	8
2. Fungsi Lingkungan Alam.....	8
3. Definisi Biosentrisme.....	9
5. Hubungan Manusia dengan Alam di Masa Modern	10
B. Tinjauan Tentang Game Digital	11
1. Definisi Game Digital	11
2. Jenis-jenis Game	11
3. Proses Produksi Game	17
C. Tinjauan Tentang Role Playing Game	17
1. Definisi Role Playing Game	17
2. Jenis Role Playing Game	17
D. Tinjauan Tentang Game Concept.....	18
1. Definisi Game Concept.....	18
2. Elemen Game Concept.....	18
4. Fungsi Game Concept.....	21

E. Tinjauan Tentang Pixel Art	21
1. Definisi Pixel Art	21
2. Kebangkitan kembali Pixel Art.....	22
3. Pixel Art bagi game designer	22
E. Analisis Data.....	22
1. Strength	22
2. Weakness.....	23
3. Opportunity	24
4. Threat	24
5. What	25
6. Who	25
a. Siapa yang menjadi target audiens concept game ini?	25
5. When,	26
6. Why	26
6. How	28
F. Kesimpulan Analisis Data	28
BAB III.....	30
A. Konsep Komunikasi	30
1. Tujuan Komunikasi	30
2. Strategi Komunikasi	30
B. Konsep Media.....	30
1. Tujuan Media	30
2. Strategi Media	31
C. Konsep Kreatif.....	32
1. Tujuan Kreatif	32
2. Strategi Kreatif	32
D. Program Kreatif.....	33
1. Judul	33
2. Storyline dan Chapter.....	33
3. Karakter.....	58
4. History.....	66
5. Lokasi.....	67
6. Object	69
E. Studi Visual	74
1. Gaya Visual.....	74
2. Palet Warna	76
3. Layout	77
4. Tipografi.....	77

F. Kesimpulan Tentang Visual	78
BAB IV	79
A. Sketsa Visual	79
1. Sketsa Desain Karakter	79
2. Sketsa Desain Lokasi	85
3. Sketsa Desain UI	88
4. Sketsa Objek	90
B. Rancangan Akhir	92
1. Rancangan Konsep Karakter	92
2. Rancangan Konsep Lokasi	110
3. Rancangan Konsep Objek	113
4. Rancangan Konsep UI	114
5. Pratinjau Pengaplikasian dalam Game	116
B. Finalisasi Media Pendukung	118
1. Buku Fisik	118
BAB V	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	123

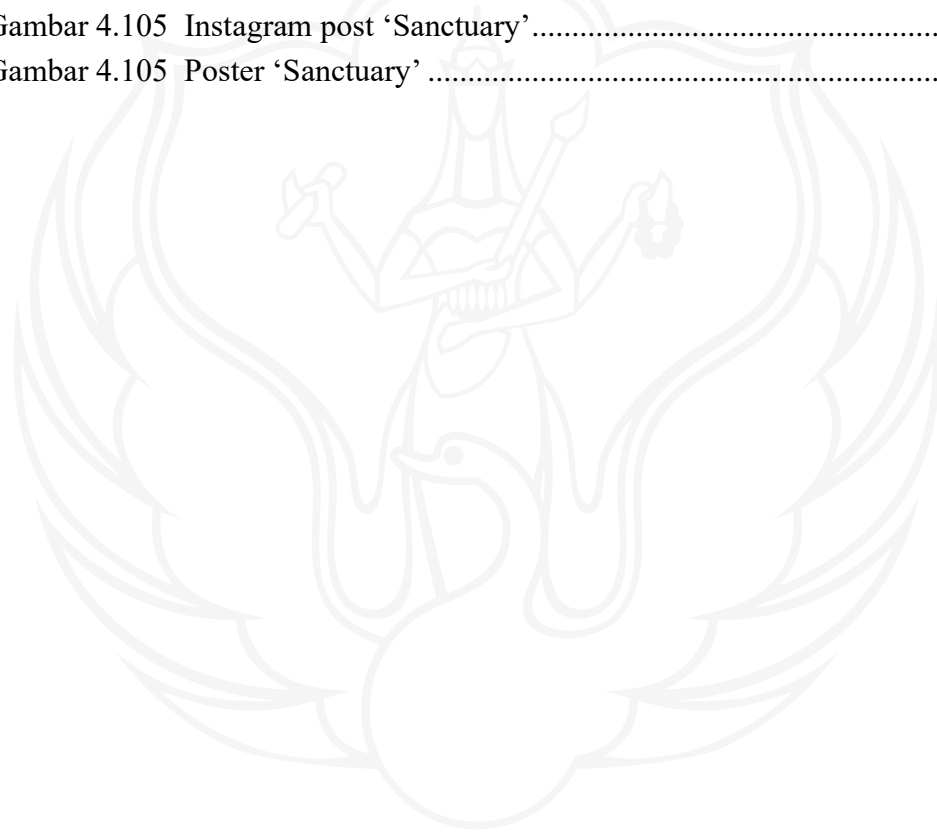
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan First Person Shooter	20
Gambar 2.2 Permainan Real-Time Strategy Age of Empire.....	20
Gambar 2.3 Permainan Role Playing Game Stardew Valley.....	21
Gambar 2.4 Permainan Mobile Legend Bang Bang	21
Gambar 2.5 Don't Starve.	22
Gambar 2.6 Permainan Puzzle Candy Crush Saga	22
Gambar 2.7 Permainan PES 2022.....	23
Gambar 2.8 Permainan Need For Speed Undercover	23
Gambar 2.9 Permainan Need For Speed Undercover	24
Gambar 2.9 Permainan The Sims 2	24
Gambar 3.1 Game "Bunker"	80
Gambar 3.2 Game "Bunker"	81
Gambar 3.3 Color palette	81
Gambar 3.3 Color palette	82
Gambar 3.4 Inspirasi Layout.....	82
Gambar 4.1 Karakter Kafka	84
Gambar 4.2 Karakter Kafka	84
Gambar 4.3 Karakter Gerhart.....	85
Gambar 4.4 Karakter Gerhart.....	85
Gambar 4.5 Karakter Marlene.....	85
Gambar 4.6 Karakter Marlene.....	86
Gambar 4.7 Karakter Brigitte.....	86
Gambar 4.8 Karakter Brigitte.....	86
Gambar 4.9 Karakter Erik	87
Gambar 4.10 Karakter Erik	87
Gambar 4.11 Karakter Heinrich.....	87
Gambar 4.12 Karakter Heinrich.....	88
Gambar 4.13 Karakter Johanna.....	88
Gambar 4.14 Karakter Johanna.....	88
Gambar 4.15 Karakter Kathe	89
Gambar 4.16 Karakter Kathe	89
Gambar 4.17 Karakter Steinar.....	90
Gambar 4.18 Karakter Steinar.....	90
Gambar 4.19 Sketsa Mittelschicht	91
Gambar 4.19 Sketsa Unterschicht	91

Gambar 4.20 Sketsa Kafka's Flat.....	92
Gambar 4.21 Sketsa Kafka's Flat.....	92
Gambar 4.22 Sketsa Ljósleið Village.....	92
Gambar 4.23 Sketsa Ljósleið Dock.....	93
Gambar 4.24 Sketsa Ljósleið House	93
Gambar 4.25 Sketsa Opening Menu	94
Gambar 4.26 Sketsa Menu Bar	94
Gambar 4.27 Sketsa UI bar	95
Gambar 4.28 Sketsa Toggles.....	95
Gambar 4.29 Sketsa Conversation Layout.....	95
Tabel 4.1 Sketsa objek-objek dalam game.....	98
Gambar 4.30 Desain karakter Kafka Vogelmann	98
Gambar 4.31 Desain karakter Kafka Vogelmann	98
Gambar 4.32 Desain karakter Kafka Vogelmann	99
Gambar 4.33 Desain karakter Kafka Vogelmann	99
Gambar 4.34 Desain karakter Kafka Vogelmann	99
Gambar 4.35 Desain karakter Kafka Vogelmann	100
Gambar 4.36 Desain karakter Gerhart	100
Gambar 4.37 Desain karakter Gerhart	100
Gambar 4.38 Desain karakter Gerhart	101
Gambar 4.39 Desain karakter Gerhart	101
Gambar 4.40 Desain karakter Gerhart	101
Gambar 4.41 Desain karakter Gerhart	102
Gambar 4.42 Desain karakter Marleme	102
Gambar 4.43 Desain karakter Marleme	102
Gambar 4.44 Desain karakter Marlene	103
Gambar 4.45 Desain karakter Marlene	103
Gambar 4.46 Desain karakter Marlene	103
Gambar 4.47 Desain karakter Marlene	104
Gambar 4.48 Desain karakter Marlene	104
Gambar 4.49 Desain karakter Brigitte	104
Gambar 4.50 Desain karakter Brigitte	105
Gambar 4.51 Desain karakter Brigitte	105
Gambar 4.52 Desain karakter Brigitte	105
Gambar 4.53 Desain karakter Brigitte	106
Gambar 4.54 Desain karakter Brigitte	106
Gambar 4.55 Desain karakter Erik.....	106
Gambar 4.56 Desain karakter Erik.....	107

Gambar 4.57 Desain karakter Erik.....	107
Gambar 4.58 Desain karakter Erik.....	107
Gambar 4.69 Desain karakter Erik.....	108
Gambar 4.60 Desain karakter Erik.....	108
Gambar 4.61 Desain karakter Heinrich.....	108
Gambar 4.62 Desain karakter Heinrich.....	109
Gambar 4.63 Desain karakter Heinrich.....	109
Gambar 4.64 Desain karakter Heinrich.....	109
Gambar 4.65 Desain karakter Heinrich.....	110
Gambar 4.66 Desain karakter Heinrich.....	110
Gambar 4.67 Desain karakter Heinrich.....	110
Gambar 4.68 Desain karakter Johanna.....	111
Gambar 4.69 Desain karakter Johanna.....	111
Gambar 4.70 Desain karakter Johanna.....	111
Gambar 4.71 Desain karakter Johanna.....	112
Gambar 4.72 Desain karakter Johanna.....	112
Gambar 4.73 Desain karakter Johanna.....	112
Gambar 4.74 Desain karakter Johanna.....	113
Gambar 4.76 Desain karakter Käthe	113
Gambar 4.77 Desain karakter Käthe	113
Gambar 4.78 Desain karakter Käthe	114
Gambar 4.79 Desain karakter Käthe	114
Gambar 4.80 Desain karakter Käthe	114
Gambar 4.81 Desain karakter Steinar	115
Gambar 4.82 Desain karakter Steinar	115
Gambar 4.83 Desain karakter Steinar	115
Gambar 4.84 Desain Lokasi Mittelschicht.....	116
Gambar 4.85 Desain Lokasi Mittelschicht.....	116
Gambar 4.86 Desain Lokasi Mittelschicht.....	117
Gambar 4.87 Desain Lokasi Ljósleið.....	117
Gambar 4.88 Desain Lokasi Ljósleið.....	118
Gambar 4.89 Desain Lokasi Ljósleið.....	118
Gambar 4.90 Desain Objek	119
Gambar 4.91 Desain Objek	119
Gambar 4.91 Desain Objek.....	119
Gambar 4.92 Desain Objek.....	119
Gambar 4.93 Desain Objek.....	120
Gambar 4.94 Desain UI.....	120

Gambar 4.95 Desain UI Bar	120
Gambar 4.96 Desain Conversation UI	121
Gambar 4.97 Desain Menu UI	121
Gambar 4.98 Desain Toggle UI	121
Gambar 4.99 Pratinjau Game	122
Gambar 4.100 Pratinjau Game	122
Gambar 4.101 Cover depan belakang untuk media utama dan pendukung	122
Gambar 4.102 Mock up Buku Cetak	123
Gambar 4.103 Instagram post 'Sanctuary'	123
Gambar 4.104 Instagram post 'Sanctuary'	124
Gambar 4.105 Instagram post 'Sanctuary'	124
Gambar 4.105 Poster 'Sanctuary'	125



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan iklim global yang katastrofis, hilangnya keanekaragaman hayati dengan cepat, percepatan konsumsi dan eksploitasi sumber daya alam, konflik manusia dan masalah sosial-ekologi lainnya menunjukkan bahwa manusia telah hidup melampaui batas-batas ekosistem dan terputus dari alam. Melampaui batasan ini tentunya berdampak buruk terhadap kualitas hidup yang baik dan kesehatan ekosistem (Diaz et al., 2019). Diskoneksi dengan alam juga membuat manusia melupakan esensi dari alam, kurang peduli terhadap isu lingkungan dan eksploitasi alam yang berlebihan. (<https://www.rewildingbritain.org.uk>, *Reconnecting with Nature*. diakses tanggal 28 Januari 2023)

Keterputusan antara manusia dan alam perlu dijembatani untuk kebaikan keberlangsungan manusia sendiri. Menyampaikan pemahaman kepada manusia mengenai pentingnya mengenal dan menjaga hubungan ini serta memberikan media yang tepat untuk mendorong perilaku manusia untuk mendekatkan diri kepada alam dapat merekonsiliasi hubungan ini sedikit demi sedikit, juga untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya alam dan mengambil tindakan untuk melindungi dan melestarikan lingkungan alam untuk generasi mendatang. (Kahn, et al. 2009)

Game sebagai media yang interaktif memiliki potensi untuk menanggapi masalah ini. *Game* sebagai media penyampai pesan secara implisit maupun eksplisit namun tetap menyenangkan untuk diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari dapat mendorong perilaku manusia untuk memahami alam dan ekosistem mereka, sehingga dapat merekoneksi manusia dengan alam. Dalam topik perancangan ini, *Role Playing Game* (RPG) dengan tema hubungan manusia dengan alam menjadi penting karena menyoroti hubungan krusial antara manusia dan lingkungan sekaligus mempromosikan definisi yang lebih baik tentang keterlibatan dan pemahaman manusia mengenai alamnya, sumber

inspirasi bagi pemain untuk meningkatkan kesadaran tentang masalah lingkungan dan pentingnya konservasi.

Gaya visual yang akan diaplikasikan dalam perancangan ini adalah *pixel art*, di mana gaya visual ini tidak hanya efisien secara waktu, biaya dan tenaga, namun juga kedepannya saat *game* ini suatu hari diluncurkan, akan dapat diaplikasikan ke berbagai platform, baik *mobile* maupun *Personal Computer*, menggunakan *high-end gadget* maupun *low-end gadget*. Selain itu, *pixel art* memiliki nuansa nostalgia dan kekunoan yang dapat membantu *emphasize* suasana dan estetika dalam perancangan. Selain itu, penggambaran ikonik mengenai *mother of nature* akan dituangkan dengan simbolik banyaknya karakter perempuan, tak hanya mengenalkan ekosentris dalam perancangan ini melalui *storyline*, namun juga ekofeminisme dari sudut pandang sistem kekuasaan, dominasi, dan objektifikasi adalah akar dari kedua masalah tersebut.

Secara keseluruhan, adanya RPG bertemakan hubungan manusia dengan alam adalah cara yang efektif untuk melibatkan pemain tentang pendalaman hubungan timbal balik antara manusia dengan alam, misal dengan memahami peran manusia dalam alam, dan dampak-dampak yang dilakukan oleh manusia selama industrialisasi, dan bagaimana mengamalkan peran kita di ekosistem, baik secara intelektual, fisik, emosional maupun spiritual. Hal ini dapat menginspirasi pemain untuk mengambil tindakan dalam kehidupan sehari-hari mereka untuk memahami ekosistem sekitar mereka dan mempromosikan hubungan yang lebih sehat antara manusia dan alam, mendorong tidak hanya perubahan individu, namun juga mendorong perubahan berskala besar dan masif, yang bisa dilakukan dengan vokal terhadap isu lingkungan dan iklim, menuntut dan menolak regulasi yang tak ramah lingkungan, serta mengembalikan fitrah dan etika moral manusia pada posisinya di alam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang tepat untuk perancangan ini adalah “Bagaimana merancang *concept RPG* dengan visual

pixel art yang mengangkat isu hubungan manusia dengan alam sebagai upaya rekoneksi manusia dengan alam?”

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini yaitu “Merancang *concept RPG* dengan visual *pixel art* yang mengangkat isu hubungan manusia dengan alam upaya rekoneksi hubungan manusia dengan alam”.

D. Batasan Perancangan

Perancangan hanya meliputi konsep visual secara dua dimensi dalam game seperti desain karakter, *sprite*, *faceset*, lokasi, objek pendukung game dan UI UX mengingat perancangan *game* memiliki berbagai lintas dan disiplin ilmu yang tidak dimiliki perancang.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Diharapkan menambah wawasan serta referensi dalam membuat karya perancangan *concept game* bertemakan hubungan manusia dengan alam dan menggunakan visual *pixel* serta memahami proses perancangan *concept game*.

2. Bagi Institusi

Diharapkan menambah referensi mengenai perancangan *concept game* karya perancangan *concept game* bertemakan lingkungan dengan pendekatan hubungan manusia dan alam dalam lingkup Desain Komunikasi Visual

3. Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan perancangan ini dapat memunculkan serta meningkatkan minat masyarakat terhadap isu lingkungan di era modern, sehingga dapat menanggapi isu dengan bijaksana.

F. Tinjauan Pustaka

Tugas Akhir “Perancangan Game 2D “Save The World” Untuk Media Edukasi Agar Masyarakat Menjaga Lingkungan Hidup” oleh Suryo Pangeran Wenang tahun 2023

Tugas Akhir dengan tajuk “Perancangan Game 2D “Save The World” Untuk Media Edukasi Agar Masyarakat Menjaga Lingkungan Hidup” oleh Suryo Pangeran Wenang adalah karya Tugas Akhir mahasiswa Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta. Tugas akhir ini mengangkat permasalahan lingkungan dengan memberikan *awareness* kepada masyarakat tentang isu perubahan iklim. Perancangan ini meliputi media utama dan media pendukung.

G. Metode Perancangan

Perancangan ini bersifat kualitatif dengan pendekatan hubungan manusia dan alam. Dalam proses kualitatif diperlukan pengumpulan data-data spesifik dengan observasi, dan menganalisis dan menginterpretasi makna dari data yang diperoleh.

1. Data yang diperlukan

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung, melalui observasi lapangan dan dokumentasi langsung ke hal yang bersangkutan dengan perancangan.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber tidak langsung seperti jurnal, buku, makalah, artikel, serta dokumen-dokumen yang berhubungan dengan topik perancangan.

2. Metode pengumpulan data

Data verbal dan visual dikumpulkan melalui studi pustaka buku, makalah, artikel, jurnal yang berhubungan dengan perancangan yang dilaksanakan, seputar ekopsikologi. Selain itu untuk mendukung perancangan studi

referensi mengenai *game*, industri *game*, proses merancang dan mendesain *concept art*.

H. Instrumen / Alat Perancangan

Instrumen atau Alat dalam perancangan ini berupa :

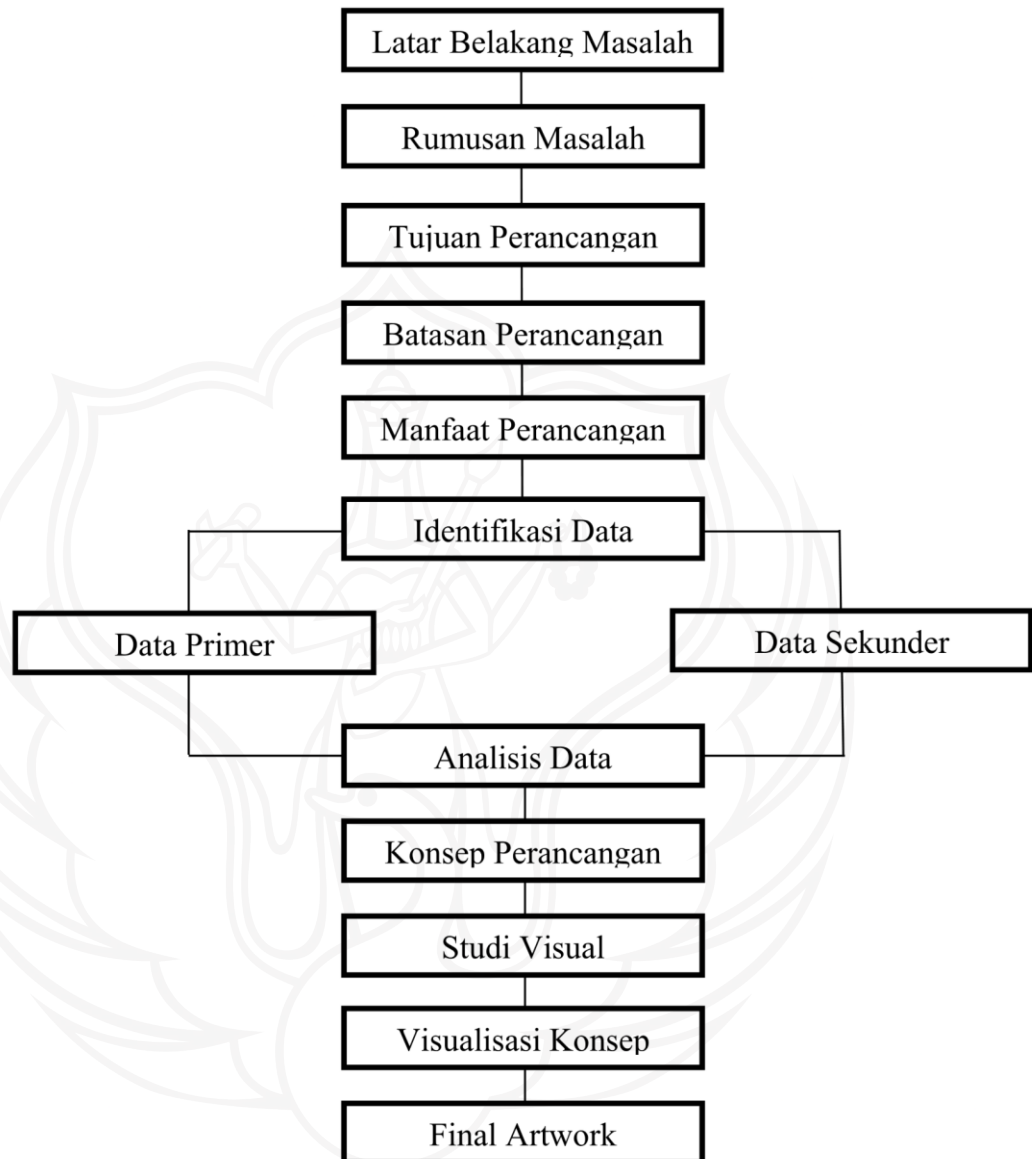
1. Laptop sebagai alat pengumpulan data serta merancang *concept art*
2. *Pen Tablet* sebagai alat merancang *concept art*

I. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode analisis data *SWOT* (*Strength, weakness, opportunity, threat*) untuk merancang strategi dengan menimbang kekuatan dan kelemahan serta mengidentifikasi peluang dan ancaman di pasar. Ada pula analisis data juga melalui metode *5W+1H*, yaitu :

1. *What*,
 - a. Masalah apa yang akan diselesaikan dengan *game* ini?
 - b. Perancangan apa yang akan dibuat?
2. *Who*,
 - a. Siapa yang menjadi target audience *concept game* ini?
 - b. Siapa yang menjadi target user hasil keluaran dari *concept game* ini?
3. *Where*, Di mana *concept RPG* ini diterapkan?
4. *When*, Kapan *concept RPG* ini akan direalisasikan?
5. *Why*,
 - a. Mengapa *game* yang mendorong interaksi manusia dengan alam ini perlu dibuat?
 - b. Mengapa genre *game* yang dipilih adalah *RPG*?
 - c. Mengapa visual *game* yang dipilih *pixel art*?
6. *How*, Bagaimana *game* ini akan menyelesaikan masalah yang ada?

J. Skematika Perancangan



Bagan. 1.1 Skematika Perancangan Tugas Akhir

K. Jadwa

Kegiatan	Bulan											
- Persiapan Pembuatan Proposal - Konsultasi Pembimbing - Seminar Proposal												
- Pelaksanaan Observasi - Studi Visual - Pembuatan Konsep Perancangan												
- Pembuatan Concept Art - Pembuatan media pendukung												
- Publikasi Seminar - Pameran												

Tabel 1.1, Rencana Jadwal Perancangan

(Sumber: Mutiara Adiparamytha)