

**ANALISIS *GAMEPLAY* DAN DESAIN VISUAL
DALAM MENCIPTAKAN IMERSI PADA GIM
*PROJECT ZOMBOD***



Oleh:

M. Fajar Nur Fadhillah

NIM: 2012729024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

ANALISIS *GAMEPLAY* DAN DESAIN VISUAL DALAM MENCIPTAKAN IMERSI PADA GIM *PROJECT ZOMBOID*



PENGKAJIAN

Oleh:

M. Fajar Nur Fadhillah

NIM: 2012729024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Pengkajian berjudul: **ANALISIS GAMEPLAY DAN DESAIN VISUAL DALAM MENCIPTAKAN IMERSI PADA GIM PROJECT ZOMBOID** diajukan oleh M. Fajar Nur Fadhillah, 2012729024 Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN. 0009097204

Pembimbing II

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

NIP. 19780221 200501 1 002/NIDN. 0021027802

Cognate/Penguji Ahli

Dr. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

NIP. 19671116 199303 1 001/NIDN. 0016116701

Koordinator Program Studi

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 dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

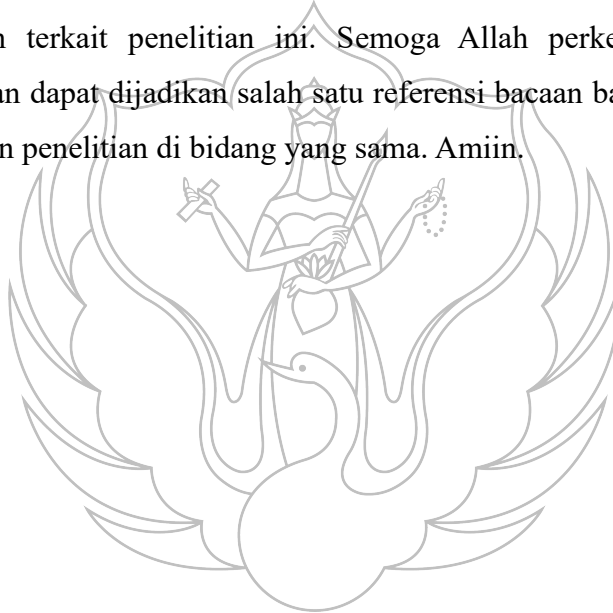
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas ke hadirat Allah S.W.T karena izin, karunia, serta rahmat Nya, saya mampu menyelesaikan tugas akhir pengkajian ini yang berjudul “Analisis *Gameplay* dan Desain Visual dalam Menciptakan Imersi pada Gim *Project Zomboid*.” Penulisan dan penyusunan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis menyatakan secara terbuka untuk menerima segala kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan terkait penelitian ini. Semoga Allah berkenankan laporan ini bermanfaat dan dapat dijadikan salah satu referensi bacaan bagi pihak-pihak yang tertarik dengan penelitian di bidang yang sama. Amiin.



Yogyakarta, 11 Juni 2025


M. Fajar Nur Fadhillah
NIM: 2012729024

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil'alamiin, puja dan puji syukur saya panjatkan atas ke hadirat Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menuntut ilmu hingga selesainya Tugas Akhir ini. Tidak lupa, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta motivasi selama proses penulisan skripsi ini.

Oleh karena itu, saya ucapkan terima kasih kepada sosok-sosok berikut ini:

1. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang selalu membimbing serta memantik setiap proses saya ketika terkendala dalam penulisan penelitian ini.
3. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing II yang selalu bersedia menyediakan waktu setiap saya berkonsultasi untuk membantu mengarahkan dan memberikan saran terkait penulisan, referensi, acuan serta masukan dalam proses penulisan penelitian ini.
4. Seluruh staf pengajar Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu melancarkan setiap proses penelitian ini.
5. Orang tua penulis yang senantiasa mengirimkan doa dan motivasi, serta segala pengorbanan mereka untuk mengantarkan penulis hingga di titik ini.
6. Teman-teman penulis terutama anak-anak Kontrakan Ceria dan DKV 20 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah bersedia menjadi tempat berlabuhnya setiap keluh kesah penulis selama menyusun penelitian ini.
7. Beberapa teman penulis dari angkatan 21-24 DKV ISI Yogyakarta yang sudah memberi banyak doa dan semangat.

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

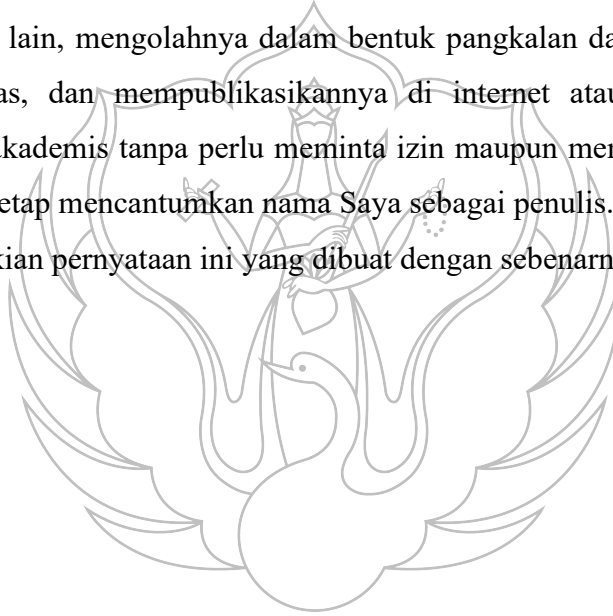
Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : M. Fajar Nur Fadhillah

NIM : 2012729024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, penulis memberikan karya tugas akhir pengkajian yang berjudul “**Analisis *Gameplay* dan Desain Visual dalam Menciptakan Imersi pada Gim *Project Zomboid***” kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengolahnya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin maupun memberikan royalti dari Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini yang dibuat dengan sebenarnya.



Yogyakarta, 11 Juni 2025

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'M. Fajar Nur Fadhillah', is written over the printed name.

M. Fajar Nur Fadhillah

NIM: 2012729024

ABSTRAK

Di saat kebanyakan gim dengan genre horror menggunakan grafik realis dan narasi yang mendalam pada alur ceritanya untuk menciptakan imersi, *Project Zomboid* justru menggunakan grafis *Pixel Retro* dan *gameplay sandbox* tanpa narasi untuk menciptakan imersinya, hal menarik tersebut yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana *Project Zomboid* menciptakan imersi melalui *gameplay* dan desain visualnya? Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana *Project Zomboid* menciptakan imersi melalui *gameplay* dan desain visualnya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan metode analisis tematik Braun & Clarke. Penelitian ini dilandasi oleh teori *Immersion and Distance* yang dikembangkan oleh Werner Wolf dan Walner Bernhart untuk menganalisa *gameplay* serta teori *Simplicity* oleh John Maeda untuk menganalisis desain visualnya. Hasil penelitian menunjukkan meskipun *Project Zomboid* menggunakan *gameplay* tanpa narasi dan desain visual bergaya *Pixel Retro*, kedua hal itu justru dapat menciptakan imersi dengan menekankan logical dan emotional immersion pada pemainnya. Novelties pada penelitian ini terletak pada analisis bagaimana gim dengan genre horror seperti *Project Zomboid* dapat menciptakan imersi meskipun desain visualnya menggunakan gaya *Pixel Retro*.

Kata Kunci: Imersi, *Pixel Retro*, *sandbox*, *Project Zomboid*.

ABSTRACT

While most horror games use realistic graphics and deep narrative storytelling to create immersion, Project Zomboid instead employs retro Pixel graphics and sandbox gameplay without a structured narrative to achieve its immersive experience. This intriguing approach serves as the background for this research. The research question addressed is How does Project Zomboid create immersion through its gameplay and visual design? This study aims to analyze how Project Zomboid fosters immersion via its gameplay mechanics and visual style. The research employs a descriptive qualitative method using Braun & Clarke's thematic analysis. It is grounded in Werner Wolf and Walter Bernhart's Immersion and Distance theory to examine gameplay and John Maeda's Simplicity theory to analyze visual design. The findings indicate that despite Project Zomboid lacking a traditional narrative and using retro Pixel visuals, these elements effectively create immersion by emphasizing logical and emotional immersion for players. The novelty of this research lies in its analysis of how a horror-themed gim like Project Zomboid can achieve immersion despite its retro Pixel Art style.

Keywords: Immersion, retro Pixel, sandbox, Project Zomboid.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ...	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	8
A. Studi Pustaka	8
B. Landasan Teori	10
C. Kerangka Pemikiran	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	45
A. Metode Dan Desain Penelitian	45

B. Populasi dan Sampel	46
C. Instrumen Penelitian.....	46
D. Metode Pengumpulan Data	47
E. Metode Analisis Data	48
F. Definisi Operasional.....	49
G. Skematika Penelitian	51
BAB IV PEMBAHASAN	52
A. Pengkodean Awal	52
B. Pengelompokkan Kode	57
C. Identifikasi Tema	66
BAB V PENUTUP.....	88
A. Hasil Analisis.....	88
B. Kesimpulan.....	90
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	95
A. Lembar Konsultasi.....	95
B. Lembar Persetujuan.....	99
C. Dokumentasi.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafis Realis pada Visual <i>Silent Hill</i>	1
Gambar 1. 2 Desain Visual <i>Pixel Art</i> pada <i>Project Zomboid</i>	3
Gambar 2. 1 Poster Gim <i>Project Zomboid</i>	10
Gambar 2. 2 <i>Gameplay Project Zomboid</i>	11
Gambar 2. 3 Panel UI <i>Crafting</i>	14
Gambar 2. 4 Panel UI <i>Skill</i> pada bagian kiri layar	15
Gambar 2. 5 Panel UI Pembuatan Karakter	18
Gambar 2. 6 Panel UI Pemilihan <i>Traits</i>	19
Gambar 2. 7 Peta Wilayah <i>Project Zomboid</i>	28
Gambar 2. 8 Visualisasi Cuaca dan Iklim pada <i>Project Zomboid</i>	29
Gambar 2. 9 Kerangka Pemikiran	44
Gambar 3. 1 Diagram Skematika Penelitian	51
Gambar 4. 1 Pemilihan lokasi <i>spawn point</i> setelah pembuatan katakter.	69
Gambar 4. 2 Zombie yang Sensitif pada Suara.....	72
Gambar 4. 3 Tantangan Berupa Keterbatasan Sumber Daya	73
Gambar 4. 4 Visual <i>Pixel</i> dari Karakter, <i>Environtment</i> , <i>Item</i> , dan UI.....	76
Gambar 4. 5 Visual Karakter yang berjalan menyeret kakinya yang terluka.	78
Gambar 4. 6 Karakter dengan visual noda darah dari luka dan cipratan	79
Gambar 4. 7 Visual <i>Environtment Pixel Art</i> yang memberi kesan kedalaman.....	80
Gambar 4. 8 Penerapan hukum <i>Organize</i> dalam tata letak bangunan.....	82
Gambar 4. 10 Visual Cuaca Berkabut yang Membangun Emosi Pemain.	83
Gambar 4. 9 Penerapan Hukum <i>Context</i>	83
Gambar 4. 11 Desain Visual UI <i>Project Zomboid</i>	84

Gambar 4. 12 Sistem <i>Drag-And-Drop</i> Pada UI <i>Inventory</i>	85
Gambar 4. 13 Hukum <i>Trust</i> pada UI.....	86



DAFTAR TABEL

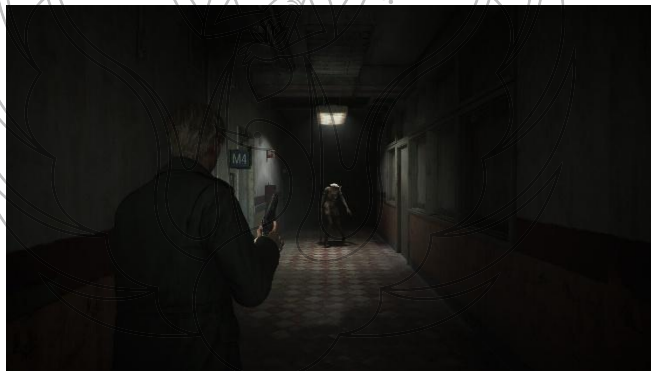
Tabel 2. 1 Daftar <i>Occupations</i> dalam <i>Project Zomboid</i>	20
Tabel 2. 2 Daftar <i>Positive Traits</i> pada <i>Project Zomboid</i>	23
Tabel 2. 3 Daftar <i>Negative Traits</i> dalam <i>Project Zomboid</i>	26
Tabel 4. 1 Kode-Kode Kasar Hasil Identifikasi	53
Tabel 4. 2 Kode-Kode <i>Gameplay</i>	58
Tabel 4. 3 Kode-Kode Visual	61



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam beberapa dekade terakhir, video gim telah berkembang menjadi bentuk hiburan yang sangat kompleks dan beragam, dengan kemampuan untuk memengaruhi emosi dan psikologi pemain. Genre horor dalam video gim, khususnya, telah mengeksplorasi berbagai metode untuk menciptakan pengalaman yang mencekam dan menegangkan. Berbagai teknik telah digunakan, mulai dari penggunaan grafis yang realistis dan audio yang menegangkan, hingga mekanisme *gameplay* yang dirancang untuk menambah ketegangan. Konsep ketakutan dalam video gim tidak hanya bergantung pada desain visual, tetapi juga pada bagaimana elemen tersebut memiliki kaitan dengan *gameplay* untuk menciptakan imersi atau pengalaman bermain yang mendalam.



Gambar 1. 1 *Silent Hill* Menggunakan Grafis Realistis Untuk Meningkatkan Imersi Pemain

Sumber: IGN (<https://www.ign.com/articles/silent-hill-2-is-utterly-miserable-and-thats-why-its-great>) Diakses pada 25 November 2024

Salah satu aspek menarik dari gim horor adalah cara mereka membangun atmosfer dan ketegangan melalui desain visual dan *gameplay*. Misalnya, dalam *Silent Hill* dan *Resident Evil*, seperti pada Gambar 1. 1, gim ini menggunakan grafis yang dirancang untuk menciptakan suasana suram dan penuh ancaman, serta audio yang berfungsi untuk meningkatkan rasa kecemasan dan ketegangan. *Silent Hill* dikenal dengan pencahayaan yang terbatas dan kabut yang menyelimuti lingkungan, sedangkan *Resident Evil* menggunakan grafis

pre-rendered untuk memberikan detail visual yang mencolok (Perron, 2005; Marak, 2021).

Namun, *Project Zomboid* menawarkan pendekatan yang berbeda dengan kombinasi visual dan *gameplay* yang unik. *Project Zomboid* adalah gim *sandbox* yang tidak memiliki misi atau tujuan tetap, dimana *gameplay* sepenuhnya bergantung pada keputusan dan tindakan pemain. Konsep *sandbox* ini memberikan kebebasan kepada pemain untuk menentukan arah permainan mereka sendiri, yang menambah dimensi baru pada pengalaman horor. Dalam gim ini, pemain harus menghadapi dunia yang rusak dan penuh ancaman, di mana mereka harus bertahan hidup di tengah situasi yang terus berkembang tanpa adanya panduan atau tujuan yang jelas.

Sebagai gim *sandbox*, *Project Zomboid* menawarkan pengalaman yang sangat tergantung pada kreativitas dan strategi pemain. Seperti yang dijelaskan oleh Adams, "gim *sandbox* memberi pemain kebebasan untuk menciptakan cerita dan pengalaman mereka sendiri, yang dapat memperdalam keterlibatan emosional dan meningkatkan ketegangan" (Adams, 2014: 93). Hal ini sangat relevan dalam konteks horor, karena ketidakpastian dan kekacauan yang dihadapi pemain menambah elemen ketegangan dan ketakutan yang lebih mendalam.

Dalam konteks estetika horor dalam gim, pendekatan visual retro sering kali justru meningkatkan intensitas rasa takut yang dialami pemain. Weinell (2023) menjelaskan bahwa gaya *visual 3D retro* dengan resolusi rendah dan pencahayaan yang terbatas mampu membangkitkan suasana yang tidak nyaman dan memicu ketegangan psikologis yang mendalam. Dengan memanfaatkan keterbatasan grafis sebagai perangkat ekspresi artistik, banyak gim horor modern, termasuk yang bersifat indie, secara sadar meniru estetika gim klasik untuk menciptakan atmosfer menyeramkan yang bersifat sugestif dan meresahkan. Pendekatan ini terbukti efektif karena mendorong pemain untuk mengisi celah visual dengan imajinasi mereka sendiri, yang secara psikologis lebih kuat daripada representasi visual yang eksplisit dan realistis. Estetika *retro*

bukan hanya sebuah pilihan gaya, melainkan strategi horor yang memanfaatkan nostalgia dan keterasingan visual sebagai sumber ketakutan.



Gambar 1. 2 *Project Zomboid* Menggunakan Desain Visual *Pixel Art* untuk membentuk Imersi
Sumber: Pr1vateLime (<https://www.youtube.com/watch?v=cbs8utQ8dsY>)
Diakses pada 19 Mei 2025

Dengan menggabungkan desain visual yang sederhana dan *gameplay* yang realistis serta terbuka, *Project Zomboid* menciptakan pengalaman horor yang unik dan imersif seperti pada Gambar 1. 2. Adapun teori dan metode analisis yang akan penulis gunakan adalah teori dari buku yang diedit oleh Werner Wolf, Walter Bernhart, dan Andreas Mahler yang berjudul “*Immersion and Distance – Aesthetic Illusion in Literature and Other Media*.” Buku ini menjelaskan tentang bagaimana imersi dan jarak berperan dalam sebuah media serta implementasinya dalam berbagai media tersebut. Namun untuk penelitian ini, penulis akan menggunakan teori imersinya saja dikarenakan berfokus pada bagaimana gim *Project Zomboid* menciptakan imersinya. Ada juga teori visual pendukung yang digunakan dalam penelitian ini, teori visual tersebut adalah teori visual *Simplicity* dari buku karya John Maeda yang berjudul *The Laws of Simplicity* tentang sepuluh hukum kesederhanaan yang cocok untuk menganalisis desain visual dari gim ini.

Dalam kajian tentang keterlibatan pemain atau imersi dalam permainan digital, pemilihan objek penelitian menjadi faktor kunci untuk menggali secara spesifik bagaimana elemen-elemen desain mampu menciptakan pengalaman mendalam. *Project Zomboid* dipilih sebagai objek karena ia menawarkan keunikan struktural dan konseptual yang tidak dimiliki game lain, khususnya dalam kategori gim *survival* bergaya visual *retro*. Di tengah dominasi gim

survival modern yang mengandalkan grafis realistik dan narasi sinematik, *Project Zomboid* justru menampilkan pendekatan yang lebih subtle namun efektif dalam mengandalkan visual *pixel art* dalam perspektif isometrik serta sistem *gameplay* kompleks yang realistis. Gim ini unggul dalam kemampuannya mensimulasikan dunia pasca-kiamat yang hidup dan penuh konsekuensi, di mana setiap pilihan pemain membawa dampak jangka panjang yang tidak selalu bisa diprediksi. Tidak seperti gim *survival* berbasis *pixel* lainnya seperti *Noita*, *Unturned*, atau *Cataclysm: DDA*, *Project Zomboid* memberikan ilusi kebebasan penuh namun tetap dalam struktur dunia yang masuk akal dan menantang. Kelemahannya mungkin terletak pada kurva belajar yang tajam, serta tampilan visual yang tidak menarik bagi pemain awam, tetapi justru hal-hal inilah yang memperkuat karakternya sebagai gim dengan identitas kuat dan fokus pada kedalaman pengalaman, bukan semata visual impresif.

Pendekatan visual dan mekanik seperti itu tidak hanya berdampak pada bagaimana pemain memainkan game, tetapi juga mengubah cara berpikir mereka dalam merespons tantangan. Dalam konteks *gameplay*, *Project Zomboid* berhasil mengaburkan batas antara sistem mekanik dan narasi emergen. Tidak ada tujuan tunggal selain bertahan hidup selama mungkin, dan dari titik ini, permainan membuka kemungkinan tak terbatas berdasarkan tindakan dan keputusan pemain. Hal ini membuat *gameplay* menjadi reflektif dan penuh ketegangan, karena setiap aksi membawa konsekuensi berantai: membobol rumah bisa membawa jarahan, tetapi juga bisa memicu suara yang menarik perhatian zombie; memilih skill bertani bisa menjamin makanan jangka panjang, tetapi membutuhkan waktu dan tempat yang aman. Imersi dalam *gameplay* ini tidak dibangun dari cerita yang dipaksakan, melainkan dari pengalaman bermain yang terus berkembang, yang mengandalkan logika dunia dan respons pemain. Keterlibatan pemain pun bukan hanya kognitif, tetapi juga emosional, terutama ketika keputusan-keputusan mikro seperti memakai baju lengan panjang atau mengisi botol air bisa menjadi pembeda antara hidup dan mati.

Lebih jauh lagi, keberadaan *Project Zomboid* dalam industri gim menunjukkan pengaruh yang signifikan baik secara struktural maupun kultural. Secara industri, game ini menunjukkan bahwa produk indie dengan sumber daya terbatas tetap mampu membangun reputasi kuat dan komunitas yang loyal melalui sistem gameplay yang solid dan pengalaman bermain yang unik. Tanpa iklan masif atau dukungan grafis AAA, *Project Zomboid* tetap tumbuh sebagai contoh game dengan *long tail success* karena memiliki “*core loop*” yang terus diperbarui dan dikembangkan secara komunitas. Dari sisi hiburan, gim ini memberikan bentuk baru dari kesenangan interaktif yang tidak bergantung pada narasi linier atau efek visual megah, melainkan dari proses *survival* itu sendiri—membangun, bertahan, gagal, dan mencoba kembali. Pengaruh terhadap pengguna juga tampak pada keterlibatan emosional dan waktu bermain yang tinggi, di mana pemain tidak hanya “bermain” tetapi membangun hubungan emosional dengan *avatar* mereka. Dari sisi budaya, *Project Zomboid* memperkaya narasi tentang kiamat zombie dengan pendekatan yang lebih realistis dan manusiawi. Tidak ada protagonis super atau penyelamat dunia, hanya individu biasa yang mencoba bertahan hidup. Hal ini membuka diskusi naratif yang lebih eksistensial dan relevan dengan krisis dunia nyata seperti pandemi dan ketahanan sosial. Terakhir, dari segi kredibilitas dalam desain game, *Project Zomboid* menjadi model untuk game kontemporer berbasis sistem terbuka, di mana kredibilitas tidak hanya dibentuk oleh narasi atau grafik, melainkan oleh konsistensi dunia dan interaksi internalnya yang masuk akal dan berkesinambungan.

Dengan demikian, pemilihan *Project Zomboid* sebagai objek penelitian tidak hanya tepat secara teoretis, tetapi juga strategis secara struktural dan konseptual dalam mengkaji bagaimana gameplay dan desain visual membentuk imersi pemain. Bab-bab selanjutnya akan membahas bagaimana aspek-aspek tersebut diuraikan dan dianalisis melalui pendekatan tematik berdasarkan teori *Immersion and Distance* serta *Simplicity*, yang memperlihatkan bahwa keterlibatan dalam gim bukan semata karena teknologi, tetapi karena cara informasi dan pengalaman dikemas melalui sistem visual dan mekanik yang tepat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana *Project Zomboid* menciptakan imersinya melalui *gameplay* yang kompleks serta penggunaan desain visual dengan gaya *Pixel*, dengan fokus pada bagaimana kebebasan *gameplay* dan desain visual berkontribusi pada penciptaan imersi ketakutan dan kecemasan bagi pemain tersebut.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana *Project Zomboid* menciptakan imersinya melalui *gameplay* dan desain visual dalam membentuk pengalaman horor yang imersif dan berbeda?

C. Batasan Masalah

Objek penelitian akan dibatasi hanya pada aset desain visual terutama *Environment*, detail *player* dan UI dan *gameplay Project Zomboid*. Untuk versi *Project Zomboid* yang akan dikaji dibatasi pada versi *build 41 vanilla* yang dirilis pada tanggal 20 Desember 2021 dan tidak ada *mod* yang terpasang.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *Project Zomboid* menciptakan imersinya melalui *gameplay* dan desain visual dalam membentuk pengalaman horor yang imersif dan berbeda.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman akademis mengenai desain visual dan *gameplay* dalam menciptakan imersi dalam video gim. Penelitian ini juga berkontribusi terhadap diskusi akademis tentang bagaimana gim *sandbox*, dengan kebebasan *gameplay* yang ditawarkannya dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman emosional yang mendalam, termasuk pengalaman horor.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat menjadi referensi akademik bagi mahasiswa yang tertarik untuk mendalami studi gim, terutama dalam genre horror dan desain permainan interaktif.

b. Bagi Komunitas

Komunitas penikmat gim dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana desain visual dan *gameplay* dalam gim horor mempengaruhi pengalaman bermain mereka, yang dapat meningkatkan apresiasi mereka terhadap gim seperti *Project Zomboid*. Komunitas pengembang gim juga dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai panduan untuk menciptakan gim horor yang lebih efektif, dengan memanfaatkan visual dan *gameplay* untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan menakutkan.

c. Bagi Industri Kreatif

Temuan penelitian ini dapat mendorong pengembangan produk gim baru yang menggunakan desain visual dan *gameplay* dengan cara yang lebih kreatif dan efektif, juga menciptakan desain yang inovatif dan berbeda yang mampu menciptakan imersi horor yang unik dan mendalam.