

PERANCANGAN *GAME HORROR SIDE SCROLLING* BERTEMAKAN BONEKA ARWAH DENGAN JUDUL “*PEDIOPHOBIA*”

[*Game Design Side Scrolling Horror Game Themed Spirit Doll* “*Pediophobia*”]

Irene Arviana¹⁾ dan M. Garry Saputra, S.Ds., M.Sn²⁾

^{1,2)}Desain Komunikasi Visual/Departemen Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia

ABSTRACT

The rise of spirit dolls, namely dolls containing spirits who are cared for like human babies in the celebrity world, makes people want to try to adopt and take care of them. In addition to the rise of spirit dolls, the development of the Indonesian game industry is unable to compete with foreign game industries, so a way is needed to increase the popularity of Indonesian games, especially Indonesian side scrolling games. In this study the author will use qualitative research methods with data collection and use the design thinking design method by Christian Mueller-Roterberg in his book "Handbook of Design Thinking". The data collection in question is by conducting questionnaires, observations and studies to the library. The author will distribute questionnaires to the intended target, make observations of people who have adopted spirit dolls and study the library as a theory used in the design. The result of this research is a side scrolling horror game design with the title "Pediophobia" which is made in demo form. This game will later be distributed through a game platform Steam and game demos can be tried through the Comic Frontier 15 (comifuro15) event. To help advertise this game, supporting media such as gimmicks, posters (pre-event, event, post-event), web banners, x-banners, feeds and Instagram stories are made. At the end of this design, it can be concluded that it is hoped that this design can help in pursuing the development of the Indonesian game industry to an international level.

Keywords: *Spirit Dolls, Game, Pediophobia, Side Scrolling.*

ABSTRAK

Maraknya boneka arwah yaitu boneka berisikan arwah yang dirawat layaknya bayi manusia di dunia selebriti membuat orang ingin mencoba untuk ikut mengadopsi dan merawatnya. Selain dengan maraknya boneka arwah, perkembangan industri *game* Indonesia kalah bersaing dengan industri *game* asing sehingga dibutuhkan sebuah cara agar dapat menaikkan popularitas *game* Indonesia khususnya *game side scrolling* Indonesia. Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data dan menggunakan metode perancangan desain *thinking* oleh Christian Mueller-Roterberg pada bukunya mengenai “*Handbook of Design Thinking*”. Pengumpulan data yang dimaksud adalah dengan melakukan kuesioner, observasi dan studi ke perpustakaan. Penulis akan menyebarkan kuesioner kepada target yang dituju, melakukan observasi kepada orang – orang yang pernah mengadopsi boneka arwah dan studi ke perpustakaan sebagai teori yang digunakan dalam perancangan. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah perancangan *game horror side scrolling* dengan judul “*Pediophobia*” yang dibuat dalam bentuk demo. *Game* ini nantinya akan disebarluaskan melalui sebuah platform *game* Steam dan demo *game* dapat dicoba melalui event *Comic Frontier 15* (comifuro15). Dalam membantu mengiklankan *game* ini, dibuatlah media pendukung seperti *gimmick*, poster (pra – event, event, pasca – event), *web banner*, *x – banner*, *feeds* dan *story* Instagram. Akhir dari perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat membantu dalam mengupayakan perkembangan industri *game* Indonesia ke rana internasional.

*email: irene.arviana05@gmail.com

Kata Kunci: Boneka Arwah, *Game*, *Pediophobia*, *Side Scrolling*.

PENDAHULUAN

Dalam perkembangannya, industri *game* di Indonesia pertama kali lahir dari produk *game* bajak yang murah dan dapat dijangkau oleh konsumen dan merupakan salah satu pasar industri *game* terbesar di dunia yang berawal dari *game* bajak tersebut. Industri *game* lokal Indonesia akan tetapi sulit untuk mengikuti kebutuhan pasar dengan kekurangan atas sumber daya manusia, teknologi, pengalaman dan dana dalam bersaing dengan industri *game* asing sehingga pasar *game* di Indonesia dikuasai oleh perusahaan dan pengembang *game* asing (Mulachela et al., 2020). Akan tetapi pembuatan *game* horor di Indonesia juga banyak yang terkenal bahkan sampai ke mancanegara, seperti *DreadOut*, *DreadEye VR*, *Jurig Escape*, *Ghaib*, *Pulang: Insanity*, *DreadOut2* dan *Pamali: Indonesian Folklore Horror* yang semuanya merupakan *game* PC berbentuk 3D, tetapi tidak banyak *game* horor *side scrolling* buatan Indonesia yang terkenal di dalam negeri maupun luar negeri (Agung Pratnyawan, 2021).

Di Indonesia, genre horor sendiri adalah sesuatu yang sangat dibutuhkan orang dalam hal film dan cerita. Perasaan takut dan cemas biasanya ada apabila kita sedang menonton maupun sedang mendengarkan cerita horor akan tetapi, perasaan itu menciptakan rasa kepuasan dan sensasi tersendiri. Selain itu kengerian seperti *jump scare*, visual efek, sosok hantu yang menyeramkan dan ceritanya adalah yang membuat film horor trend di kalangan masyarakat karena mereka mendapatkan sensasi uji nyali (Herlambang, 2020).

Perbincangan mengenai boneka arwah atau dapat dibilang *spirit doll* sedang viral di kalangan para selebriti seperti salah satunya adalah Ivan Gunawan, yang merawat boneka arwah tersebut layaknya seorang anak sendiri. Dalam hal ini seseorang mau memelihara *spirit doll* karena rasa kebutuhan untuk merawat dan memelihara sesuatu yaitu bayi, jelas Stephani Raihana Hamdan seorang psikolog dari Universitas

Islam Bandung (Indonesia, 2022). Walaupun boneka arwah ini menjadi populer, tidak banyak yang menentang bahwa hal ini tidak dianjurkan dilakukan, seperti imbauan dari Majelis Ulama Indonesia yang meminta agar umat Islam tidak memperlakukan sebuah boneka layaknya seorang anak, karena larangan untuk memelihara makhluk halus dan apabila berteman dengan makhluk halus tersebut dikatakan berteman dengan jin (Indonesia, 2022).

Boneka arwah atau *spirit doll* ini merupakan sebuah boneka berbentuk seperti bayi atau anak-anak yang diperlakukan layaknya seperti manusia seperti diberi makan, diberi pakaian dan digendong. Boneka arwah ditemukan sejak dahulu kala yang biasa digunakan sebagai ritual pemujaan atau keagamaan dan sering diletakkan di altar sebagai objek pengabdian (Indonesia, 2022). Boneka arwah di Indonesia ada dari mitologi jawa mengenai perilaku supranatural menggunakan media visual berbentuk boneka untuk berkomunikasi dan dipakai sebagai permainan supranatural menggunakan boneka berwujud manusia yang dalam kebudayaan Jawa boneka tersebut adalah Jalangkung sedangkan daerah lain menyebutnya Nini Thowok atau Nini Thowong. Jalangkung terbuat dari gayung yang dibuat dari kulit kelapa dan diberikan ragangan kayu untuk tangan. Biasanya Jalangkung disebut sebagai figur laki – laki, sedangkan Nini Thowok sebagai figur perempuan (Wibowo, 2022). Sedangkan di Thailand, yang merupakan awal mula viral nya boneka arwah di Indonesia, menyebutkan bahwa pertama kali dikenalkan oleh Mae Ning pada tahun 2016 yang merupakan seorang penyiar radio asal Thailand. Boneka itu bernama Luk Thep atau Child Angel yang dikatakan bermanfaat dan mendatangkan keuntungan baginya serta pemiliknya harus tetap bertanggung jawab atas boneka tersebut dengan merawat layaknya manusia dengan memberi makan,

memberi pakaian dan menghiburnya (Wiguna, 2022). Pada zaman sekarang ini *spirit doll* digunakan sebagai media untuk penyembuhan yang dilakukan dengan membuat *spirit doll* itu sendiri, karena diyakini dapat menyembuhkan batin apabila kita membuat sendiri boneka tersebut dan merawatnya. Akan tetapi boneka ini bukanlah hanya boneka dalam bentuk manusia saja, *spirit doll* berisikan arwah yang dapat membuat boneka ini menjadi hidup. Boneka ini akan tinggal bersama dengan pemiliknya dan dapat menerima bahkan mencintai pemiliknya, selain itu boneka ini akan selalu berada bersama kita dalam keadaan baik dan buruknya keadaan kita yang membuat pemilik akan merasakan semangat hidup dari boneka dan rasa cinta boneka tersebut terhadap kita (Indonesia, 2022).

Banyaknya orang yang mengadopsi boneka arwah bahkan sampai mengoleksinya, tidak sedikit juga yang mengalami hal-hal mistis dalam merawat boneka tersebut, seperti Deisy boneka arwah milik Berliz seorang wanita asal Peru yang mengatakan bahwa melihat bonekanya dapat bergerak sendiri, dapat menyerang orang lain dan mengetuk benda yang berada di rumahnya. Selain itu boneka ini dikatakan dapat memadamkan lampu ketika ayah dari Berliz sedang memeluknya dan wajah dari boneka itu berubah menjadi banyak luka ketika lampu sudah menyala, selain itu juga boneka tersebut menyerang kekasih dari Berliz karena cemburu dan menakut – nakuti sepupu Berliz sampai akhirnya ia memanggil seorang peramal untuk menghilangkan energi negatif dari boneka tersebut (Gustaman, 2018). Selain itu juga perbincangan *podcast* Deddy Corbuzier dengan Rizky Nasution seorang pengusaha yang memiliki koleksi 25 boneka arwah dalam *channel Youtube* nya mengatakan bahwa selama pengalamannya mengadopsi boneka arwah pertamanya yaitu Alejandro, Rizky sering didatangi oleh Alejandro dalam mimpinya yang salah satu mimpinya adalah Alejandro ditarik oleh gendruwo ketika ditinggalkan dalam mobil di parkir *basement*, dimana setelah Rizky mencoba

untuk menghubungi agent yang menjual boneka arwah nya itu mengatakan bahwa betul Alejandro ini diajak main oleh makhluk gaib dan dapat kembali ke medium nya karena makhluk gaib tersebut senang dengan Alejandro sehingga dibantu untuk kembali ke dalam medium nya. Ada kala juga ketika Alejandro ditinggal dapat mengunci pintu kamar sampai Rizky harus meminta maaf karena sudah meninggalkannya baru dibuka kan pintu kamarnya (Corbuzier, 2022). Dari beberapa pengalaman yang dialami oleh seorang yang mengadopsi boneka arwah, banyak yang mengalami hal – hal mistis yang berada di luar nalar kita. Oleh sebab itu, perlu diperhatikan bahwa merawat boneka arwah tidaklah mudah dan membahayakan.

Dengan ramainya orang yang mengadopsi boneka arwah ini tidak banyak juga yang merasa takut akan boneka arwah ini dan memiliki rasa takut yang ekstrim terhadap boneka tersebut yang biasa disebut dengan *pediophobia*. *Pediophobia* merupakan tipe gangguan kecemasan yang bagi penderitanya jika melihat atau memikirkan boneka dapat membuat mereka menjadi sangat cemas dan berujung pada ketakutan (Cafasso, 2019). Orang yang menderita *pediophobia* ini akan merasakan sesak nafas, jantung berdetak kencang, gemetar, cepat berkeringat, serangan panik, mual dan pusing, untuk anak-anak biasanya akan menangis atau mengamuk. Seorang dengan fobia ini apabila menjadi parah dapat mengatur seluruh kehidupan mereka untuk menjauhi boneka. Fobia ini masih belum diketahui apa sebenarnya penyebab pastinya bisa terjadi, akan tetapi *pediophobia* ini dapat disebabkan oleh kejadian yang traumatis seperti menonton film horror yang berhubungan dengan boneka (Cafasso, 2019).

Selain dengan adanya tren boneka arwah di Indonesia, ada juga pandemi yang belum juga reda. Dengan 1.362 kasus baru positif Covid-19 di Indonesia dan jumlah total kasus positif Covid-19 meningkat menjadi 4.273.783 sejak Maret 2020, Jokowi mengimbau masyarakat untuk mengurangi aktivitas di pusat keramaian dan Tidak

keluar rumah jika diperlukan, tidak darurat, terutama ketika itu tidak perlu (Wikanto, 2022). Meski ada himbauan untuk tidak keluar rumah jika tidak penting, namun masyarakat, terutama kaum muda, seringkali terus melanggarnya karena kebosanan, kesepian, dan stres mereka selama pembelajaran online (Wijaya, 2021). Oleh karena itu, berbagai cara dilakukan untuk membuat orang merasa senang meski di rumah, dan salah satu cara yang direkomendasikan oleh *World Health Organization* adalah dengan bermain *game* untuk menenangkan suasana hati (Matthew Barr & Alicia Copeland-Stewart, 2021).

Oleh karena itu, penulis merancang sebuah *game* horor *side scrolling* yang bertemakan boneka arwah dengan judul "*Pediophobia*", dimana dalam perancangan *game* ini penulis mau berupaya turut serta dalam mengembangkan *game* Indonesia ke ranah internasional dan karena adanya topik boneka arwah yang sedang hangat, selain itu berdasarkan testimoni dari orang yang pernah mengadopsi bahwa boneka arwah dapat melakukan hal – hal mistis baik muncul dalam mimpi, menggerakkan barang, mengubah wajahnya, mematikan lampu dan lainnya maka dari itu tema boneka arwah digunakan penulis. Selain itu penulis mengambil jenis *game side scrolling* dengan maksud untuk membantu mengembangkan *game* berjenis *side scrolling* Indonesia sampai mancanegara. Penggunaan judul *game "Pediophobia"* diambil dari jenis fobia akan boneka yang dikaitkan pada *game* dimana pemeran utama dalam *game* akan merasa takut berlebihan dengan boneka arwah yang diadopsinya yang telah menghantui nya terus menerus.

Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah:

- Adanya trend baru di Indonesia dimana orang mengadopsi sebuah boneka yang dirawat layaknya seorang bayi sungguhan yang dimulai dari kalangan selebriti dimana merawat sebuah boneka arwah adalah hal yang tidak dianjurkan karena dianggap berteman dengan jin.

- Perkembangan *game* Indonesia yang masih kalah bersaing dengan industri dan pengembang *game* asing.
- Jenis *game side scrolling* Indonesia kurang terkenal baik dari dalam negeri maupun luar negeri.

Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dibagi menjadi 2 yaitu tujuan akademik dan non – akademik:

- Tujuan akademik dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan berupa sebuah *game* yang dapat dijadikan referensi untuk kedepannya.
- Tujuan non – akademik dari penelitian ini adalah agar masyarakat dapat mendapatkan pengalaman di hantui oleh boneka arwah dan agar dapat menghibur masyarakat khususnya kaum muda dalam masa pandemi dimana mengharuskan beraktivitas dalam rumah.

Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai salah satu usaha dalam mengembangkan *game side scrolling* Indonesia agar dapat lebih dikenal dimancanegara.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data. Penelitian kualitatif memiliki arti penelitian terhadap sebuah kondisi objek alamiah, yang terdapat sebuah instrumen kunci yaitu seorang peneliti, dimana dilaksanakan pengumpulan data yang dilakukan secara triangulasi, analisis data dan hasil penelitian yang lebih menekankan makna. Metode ini digunakan agar didapatkan data yang mendalam dimana makna adalah data sebenarnya, oleh karena itu penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi (Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., 2021).

Metode Pengumpulan Data

1. Kuesioner
Penulis akan menyebarkan kuesioner kepada 50 kaum muda berusia 15-25 tahun yang merupakan target dari perancangan *game* ini, untuk memberikan gambaran kepada penulis seberapa senang kaum muda dalam bermain *game* khususnya *game* horor yang bertemakan boneka arwah.
2. Observasi
Penulis mengamati bagaimana rasanya mengadopsi *spirit doll* melalui berita-berita, *podcast youtube* dan *blog*, mengenai apa saja fenomena yang dialami dan bagaimana mereka memperlakukan boneka arwah. Penulis juga mengamati bagaimana teknik pembuatan, *layout* dan tahap akhir dari pembuatan sebuah *game horror side scrolling* sebagai referensi.
3. Studi ke perpustakaan
Penulis mengumpulkan dan membaca data – data dari berbagai jurnal, karya tulis, artikel *online* dan buku yang berkaitan dengan desain dalam *game*, ilustrasi, cerita dalam *game*, *layout*, *pediophobia* dan sebagainya.

Metode Perancangan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode perancangan desain *thinking* oleh Christian Mueller-Roterberg pada bukunya mengenai “*Handbook of Design Thinking*” (Müller-roterberg, 2019) yang menyatakan bahwa desain *thinking* terdiri dari fase pengembangan yang terus berulang yang menunjukkan keberhasilan belajar dalam proses ini dimana sebuah kegagalan merupakan hal yang integral dari pendekatan ini dan harus ditoleransi, diterima dan diharapkan oleh semua peserta yang dituliskan dalam moto: “Gagal dengan cepat agar berhasil lebih cepat”. Metode desain *thinking* oleh Christian Mueller-Roterberg ini memiliki beberapa fase, yaitu memahami masalah, melakukan observasi, menentukan masalahnya, menemukan dan memilih ide, prototype dan test uji coba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perancangan *game horror side scrolling* bertemakan boneka arwah dengan judul “*Pediophobia*” dibuat menggunakan pendekatan *design thinking* yang dibagi menjadi beberapa fase, yaitu:

Fase 1. memahami (Memahami masalah)

Pada fase ini penulis pertama menemukan adanya sebuah trend baru di Indonesia yaitu mengadopsi boneka arwah, dimana menarik perhatian dan sedang menjadi topik hangat, lalu dengan perkembangan *game* Indonesia yang kurang berkembang dan kalah bersaing dengan perusahaan asing dan *game* berjenis *side scrolling* yang kurang terkenal baik dalam negeri maupun luar negeri.

Fase 2. Perhatikan (Observe)

Fase ini penulis mencari artikel serta mengamati video wawancara antara orang yang pernah mengadopsi boneka arwah, luar negeri maupun dalam negeri, baik maupun buruknya kesaksian mereka dalam mengadopsi boneka arwah, selain itu mencari data maupun artikel akan perkembangan *game* Indonesia dan jenis *game side scrolling*. Selain itu penulis juga menyebarkan kuesioner yang bertujuan untuk mengamati rasa suka masyarakat terhadap *game* dan pengetahuan mereka mengenai boneka arwah, yang diberikan khususnya pada kaum muda.

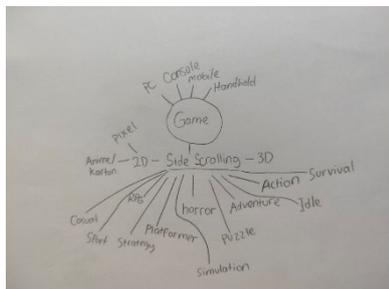
Fase 3. Tentukan Masalahnya (Point – of – View)

Pada fase ini penulis meringkas bahwa boneka arwah dapat melakukan hal-hal mistis seperti menggerakkan barang, berpindah tempat, mematikan lampu sampai merubah wajahnya dan dapat memasuki mimpi pengadopsi nya. Selanjutnya perkembangan *game* Indonesia kalah dengan pengembang atau industri *game* dari luar negeri, lalu dari hasil kuesioner yang sudah disebarkan dapat

dikatakan bahwa banyak orang yang menyukai bermain *game* berjenis horor, *game side scrolling* yang pernah dimainkan banyak yang mengatakan hal yang sama yaitu Mario Bros, selain itu ada yang tidak memainkan dan semua *game side scrolling* yang berasal dari negara lain. Selain itu banyak diantara mereka yang mengetahui dan mengatakan bahwa boneka arwah menyeramkan.

Fase 4. Menemukan dan memilih ide (Ideate)

Dalam fase ini penulis melakukan *brainstorming* seperti pada gambar 4.1 dan menemukan cara agar dapat membantu mengembangkan *game side scrolling* Indonesia, yaitu dengan dibuat sebuah *game* horor bertemakan boneka arwah berbentuk *side scrolling* yang bertujuan berupaya ikut serta dalam



Gambar 1 Brainstorming

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

mengembangkan industri atau pengembangan *game* Indonesia.

Fase 5. Prototype (Mengembangkan prototipe)

Pada fase ini, penulis membuat konsep dimana penulis menentukan *moodboard* dalam karya, *key visual*, konsep warna yang digunakan, konsep imagery yang digunakan, menentukan tipografi yang akan dipakai, *sound effect* maupun *background sound* yang akan digunakan dalam *game*, menciptakan logo, slogan, membuat

sinopsis cerita, menciptakan skenario dalam *game*, membuat desain karakter boneka arwah maupun pemain, menciptakan *storyboard* yang terdapat dalam pra – produksi karya utama dan setelah semua selesai dibuat akan digabungkan dalam satu *software* pembuat *game* dimana aset yang sudah dibuat akan ditata dan dirancang sedemikian rupa mengikuti *storyboard* yang sudah dibuat yang terdapat dalam final artwork karya pendukung.

Fase 6. Test (Uji coba)

Pada fase ini penulis memberikan *game* pada dosen untuk dicoba dan diberikan *feedback*.

Tujuan dan Strategi Kreatif Karya Utama

Perancangan *game* horor ini memiliki tujuan sebagai salah satu media untuk membantu Indonesia dalam mengembangkan *game* khususnya *side scrolling* Indonesia sampai ke ranah internasional. Selain itu *game* ini diharapkan dapat membantu mengurangi rasa bosan anak muda khususnya dimasa pandemi.

Penetapan Perancangan

Strategi yang digunakan dalam *game* horor ini adalah dengan berfokus pada visual, suasana dalam *game* dan cerita yang disampaikan agar pemain dapat ikut merasakan ketegangan ketika diganggu oleh sebuah boneka. Cerita dalam *game* memberikan pesan dimana seseorang yang karena mendengar boneka arwah dapat memberi keberuntungan, mengadopsi dan merawatnya diawal, lalu menelantarkan boneka setelah merasakan boneka tersebut tidak memberi keberuntungan, lalu diganggu oleh boneka yang sudah dimasuki oleh jin.

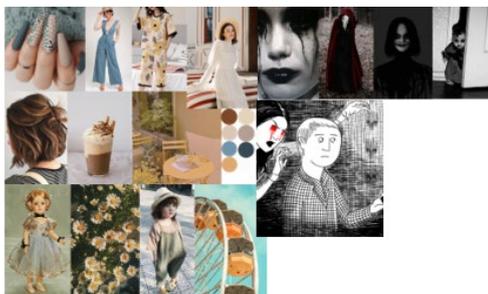
Pra – Produksi Karya Utama

Tahap pra-produksi merupakan tahapan awal dalam pembuatan perancangan *game* ini, dimana perancangan karya ini diawali dengan mencari permasalahan yang ada saat

ini. Topik permasalahan yang didapat ini adalah *game* Indonesia yang kurang mendapat perhatian di ranah internasional terutama *game side scrolling* Indonesia dan ada nya berita boneka arwah/*spirit doll* populer di kalangan selebriti setelah itu penulis melakukan pengamatan melalui wawancara antara orang yang pernah mengadopsi boneka arwah tentang apa yang mereka rasakan selama mengadopsi boneka arwah, serta menyebarkan kuesioner yang bertujuan untuk mengamati rasa suka masyarakat terhadap *game* dan pengetahuan mereka mengenai boneka arwah. Selanjutnya penulis meringkas dari hasil kuesioner tersebut dan mendapatkan hasil yaitu banyak orang yang menyukai bermain *game* berjenis horor, *game side scrolling* yang pernah mereka mainkan adalah *game* yang berasal dari luar negeri terutama Mario Bros dan banyak dari mereka yang mengatakan bahwa boneka arwah menyeramkan. Setelah itu penulis melakukan *brainstorming* mengenai apa yang harus dilakukan agar *game* Indonesia dapat berkembang, yaitu dengan menciptakan sebuah *game horror side scrolling* dengan tema boneka arwah agar dapat menarik perhatian orang untuk memainkan *game* ini. Setelah itu dibuatlah moodboard, key visual, storyboard, sinopsis cerita, asset yang diperlukan untuk menciptakan sebuah *game*.

a. Mood board Karya

Dalam perancangan karya ini, penulis menggunakan *style* kartun *anime* yang dibuat dalam bentuk visual yang sesuai dengan target audience. Dalam



Gambar 2 Mood board Karya
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

pembuatan mood board ini, ditampilkan warna-warna yang digunakan dalam pembuatan *game* dimana menggunakan *tone* warna gelap sehingga dapat memberikan kesan *gloomy* dan misterius dalam *game* seperti pada gambar 2.

b. Key Visual

Dalam pembuatan *game*, terdapat beberapa *key* visual yang sering ditampilkan baik dalam *game* maupun pada media pendukung, yaitu boneka Riri yang dalam keadaan belum kerasukan dan sudah kerasukan, karakter utama Yuni serta logo *Pediophobia* seperti pada gambar 3.



Gambar 3 Key Visual

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

c. Konsep Warna

Warna utama yang digunakan dalam perancangan *game* horor ini adalah warna *earth tone* dan *moody* yang digunakan agar dapat menciptakan suasana seram mencekam sehingga dapat membangun perasaan takut dan mendebarkan dalam bermain *game* ini



Gambar 4 Konsep Warna

(Sumber: Data Pribadi, 2022)
seperti pada gambar 4.

d. Konsep Imagery

Dalam perancangan aset boneka (gambar 5), karakter pemain (gambar 6), background (gambar 7), serta aset objek (gambar 8), lainnya, pada awalnya berupa sebuah foto realis yang dijadikan referensi dan dibuat kembali dengan menggunakan *style anime*.



Gambar 5 Proses Imagery Boneka

(Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 6 Proses Imagery Karakter Pemain

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

e. Tipografi

Dalam perancangan demo *game* “Pediophobia” menggunakan tipografi yang mudah untuk dibaca oleh orang – orang tetapi memberikan kesan yang mencekam/misterius. Dalam hal ini



Gambar 8 Proses Imagery Objek Bufet

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

dipilihlah jenis *font* Sylfaen regular (gambar 9).



Gambar 9 *font* Sylfaen regular

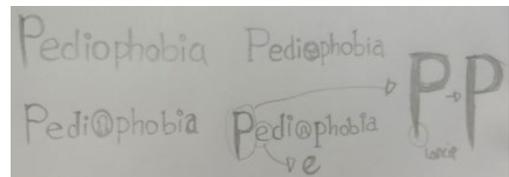
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Perancangan *trailer* dan *teaser* menggunakan 2 *font* yang berbeda yaitu High Tower Text (gambar 10) yang

dipakai untuk menggambarkan perbincangan gosip orang – orang yang dalam kasus ini adalah perbincangan antara teman – teman Yuni, sedangkan yang satu lagi adalah *font* Howling Nightmare (gambar 11) yang dipakai untuk menggambarkan perbincangan boneka arwah Riri dengan kita.

f. Logo

Logo yang digunakan pada perancangan demo *game* ini menggunakan jenis *logotype* dan *logogram* dimana *logotype* adalah tulisan *Pediophobia* dan



Gambar 11 *font* Howling Nightmare
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

logogram yang di sketsa (gambar 12) sedemikian rupa sehingga menjadi logo yang sebenarnya (gambar 13). Pada logo terdapat boneka di dalam huruf ‘O’ pada ‘Pedio’ yang berarti boneka dan phobia yang berarti rasa takut yang berlebihan. Penulis menggunakan *font* Minion Variable Concept yang dijadikan referensi dalam pembuatan huruf “*pediophobia*”. Penulis membuat kembali tulisan “*Pediophobia*” menggunakan *brush* yang diubah *brush definition* nya menjadi *Artistic_ChalkCharcoalPencil* dimana dengan menggunakan *brush* ini penulis mau menggambarkan rasa takut. Huruf awal ‘P’ pada “*Pediophobia*” dibuat melancip karena penulis mau menunjukkan bahwa sebuah boneka dapat melukai kita baik secara mental maupun fisik (dalam kasus boneka arwah), huruf ‘e’ pada “*Pediophobia*” dibuat sedikit miring karena mau menggambarkan senyuman dari boneka, ‘i’ pada “*Pediophobia*” dibuat lingkaran atas ‘i’ nya dibuat bolong karena mau

menggambarkan sebuah mata yang sedang melihat memperhatikan kita dan 'o' pada "Pedio" dimasukan siluet boneka arwah pada *game* "Pediophobia" untuk memberi kesan bahwa boneka arwah ini selalu mengawasi. Kata "Pediophobia" dijadikan sebagai logo dan juga judul dalam *game* karena dalam *game* pemain akan terus dihantui oleh boneka arwah sampai pada akhirnya ketika sudah terlepas dari boneka arwah tersebut pemain akan merasa sangat takut kepada boneka, baik itu memiliki arwah didalamnya maupun tidak dimana dalam merupakan salah satu penyebab orang menderita fobia boneka oleh sebab itu judul dan logo *game* dirancang dengan nama "Pediophobia".

g. SFX

Dalam perancangan *game* "Pediophobia", terdapat beberapa *sound effect* yang dipakai didalamnya seperti suara teriakan, piring jatuh, suara membuka dan menutup pintu, suara mati dan nyala lampu yang semua didapatkan pada website Zapsplat dan dari Youtube. Suara teriakan dibagi menjadi 2 yaitu *Horror Girl Scream sound effect HD* dan *Jumpscare Horror Sound Effect & Horror Scream Loud* yang didapatkan melalui Youtube dan diunduh melalui *Youtube downloader*. Suara membuka dan menutup pintu diambil dari Zapsplat yang suara tersebut dinamakan *Back door close 1* dan *Wooden cabinet door, movement, creak, squeak 31*. Suara piring jatuh diambil juga dari Zapsplat yaitu *A piece of a broken ceramic plat drop, smash, break 1*. Untuk suara mati dan nyala lampu menggunakan suara dari *system shut down sound fx* yang didapat dari Youtube. Penggunaan *sound effect* ini bebas untuk digunakan pada media komersial.

h. Slogan

Dalam perancangan *game* "Pediophobia" terdapat sebuah slogan yaitu "It's not alive, yet it's alive, we can

love or not love but on what cost?" Slogan ini memiliki arti boneka arwah yang merupakan benda mati tapi memiliki sebuah arwah di dalamnya dan tidak bisa bergerak selain itu kita rawat layaknya manusia dimana diberi makan, dimandikan, ditudurkan dan lainnya. Kita juga bisa mencintai boneka tersebut dan bisa memilih untuk tidak mencintai, akan tetapi sebuah boneka arwah yang tidak kita sayangi akan berakhir terlantar atau menjadi pajangan, dimana karena boneka merupakan sebuah medium, kita tidak akan tahu arwah seperti apa yang berada di dalam boneka tersebut dan boneka bisa saja menghantui bahkan menyerang orang sekitarnya. Slogan ini dikaitkan dengan cerita didalam *game* dimana karakter utama karena tidak merawat boneka arwah dengan baik lalu memutuskan untuk berhenti mengurusnya membuat boneka menjadi sedih dan meninggalkan mediumnya yaitu boneka yang kemudian diambil alih oleh jin, sehingga jin tersebut terus mengganggu karakter utama. Slogan ini juga diharapkan dapat membantu memberi pesan kepada masyarakat untuk jangan mencoba mengadopsi boneka arwah jika tidak mau mengurusnya dengan baik.

i. Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita dalam perancangan *game horror* ini adalah "Seorang mahasiswi bernama Yuni mendengar adanya trend baru yaitu mengadopsi boneka arwah dapat memberi keberuntungan bagi yang mengadopsinya. Karena rasa tertariknya dalam mencoba hal – hal yang viral, Yuni mencoba mengadopsi boneka arwah melalui toko online. Setelah boneka itu datang Yuni memberi nama boneka itu Riri lalu mulai mengurusnya layaknya seorang bayi dimana ia memberi makan, memandikan dan menidurkannya. Yuni yang merasa sudah merawat Riri dengan baik mencoba keberuntungannya dengan

membeli nomor Togel yang berakhir tidak beruntung. Yuni yang merasa salah dalam merawat Riri, mulai memberi makan Riri darahnya sendiri dan kembali mencoba keberuntungannya, akan tetapi kembali gagal. Yuni yang merasa terbohongi, memutuskan untuk menjadikan Riri sebagai pajangan di kamarnya dan berhenti mengurusnya. Yuni tidak tahu bahwa yang ia lakukan akan membawa sial. Pada malam harinya, Yuni setelah menyelesaikan tugasnya kembali ke kamar tidurnya hanya menemukan bahwa bonekanya hilang. Yuni mencari bonekanya dimana-mana sampai akhirnya menemukannya di gudang dan mau membawanya kembali ke kamarnya, akan tetapi berbagai macam hal aneh terjadi seperti lampu padam berkali-kali dan suara benda jatuh walaupun tidak ada apapun. Yuni yang merasa kebingungan hanya kembali membawa bonekanya ke kamarnya dan pergi menyikat gigi. Tetapi setelah kembali, Yuni merasa ada yang salah dan muka bonekanya berubah menjadi sangat seram. Yuni yang ketakutan berusaha keluar dari rumah itu, akan tetapi setelah membuka pintu rumahnya Yuni tertangkap Riri dan Yuni terbangun dari tidurnya dan menyadari bahwa Riri telah hilang dari tempatnya sama seperti mimpinya”.

j. Desain Karakter

Dalam pembuatan desain karakter pada *game* horor “*Pediophobia*” ini disesuaikan dengan latar belakang dimana kondisi saat itu adalah seorang mahasiswa yang bergadang larut malam untuk menyelesaikan tugasnya. Berikut adalah desain karakter *game horror* “*Pediophobia*”:

Yuni

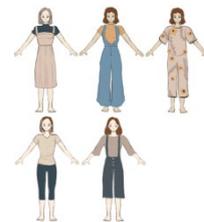
Yuni merupakan karakter *player* dimana merupakan karakter yang kita mainkan dalam *game* ini (gambar 16). Yuni merupakan seorang mahasiswa semester 5 yang senang dalam mengikuti tren yang sedang viral salah satunya adalah

boneka arwah yang sempat dikatakan dapat memberikan keberuntungan bagi yang mengadopsi. Yuni menggunakan piyama (gambar 14) karena waktu dalam *game* adalah tengah malam dimana waktu untuk tidur. Yuni memiliki sketsa awal (gambar 15) dimana Yuni digambarkan mengenai



Gambar 14 Referensi Pakaian Tidur Wanita

(Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 15 Alternatif Desain Karakter Yuni

(Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 16 Desain Karakter Terpilih Yuni

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

pakaian rumah, dalam keadaan belum mandi dan memakai pakaian untuk keluar dan pakaian tidur dimana pakaian tidur menjadi pakaian utama karakter Yuni.

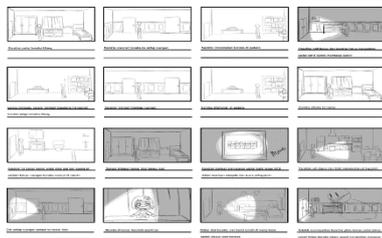
Riri (boneka arwah/spirit doll)

Riri adalah boneka arwah yang diadopsi oleh Yuni. Dalam tubuh Riri adalah roh seorang anak perempuan berusia 5 tahun yang meninggal kelaparan karena ditelantarkan oleh ibunya. Pada awal

Riri diadopsi Yuni merupakan hari yang bahagia baginya, akan tetapi Yuni tiba-tiba memberi dia makan sesajen dan darah lalu berhenti mengurus Riri dengan memajangnya di kamar. Riri yang sedih dan kesepian diajak main oleh jin dan hantu lain yang berada di rumah itu, sehingga Riri memilih keluar dari mediumnya dan bermain dengan hantu lain, sedangkan mediumnya diambil alih oleh jin. Dalam pembuatan desain Riri awalnya dibuat dalam posisi berdiri (gambar 17), akan tetapi karena posisi berdiri tidak terlalu cocok untuk dimasukkan dalam aset *game*, maka dibuatlah posisi Riri dalam posisi duduk. Karakter Riri dibagi menjadi 2 fase yaitu, Riri yang masih dalam tahap boneka lucu dan boneka dalam tahap kerasukan jin.

k. Storyboard

Storyboard berfungsi sebagai visualisasi dari *script* yang sudah dibuat dan digunakan sebagai acuan desain, *event* yang akan terjadi dalam *game*. Berikut adalah *storyboard* dari *game horror*



Gambar 18 Storyboard

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

“*Pediophobia*” (gambar 18).

Final Artwork Karya Utama

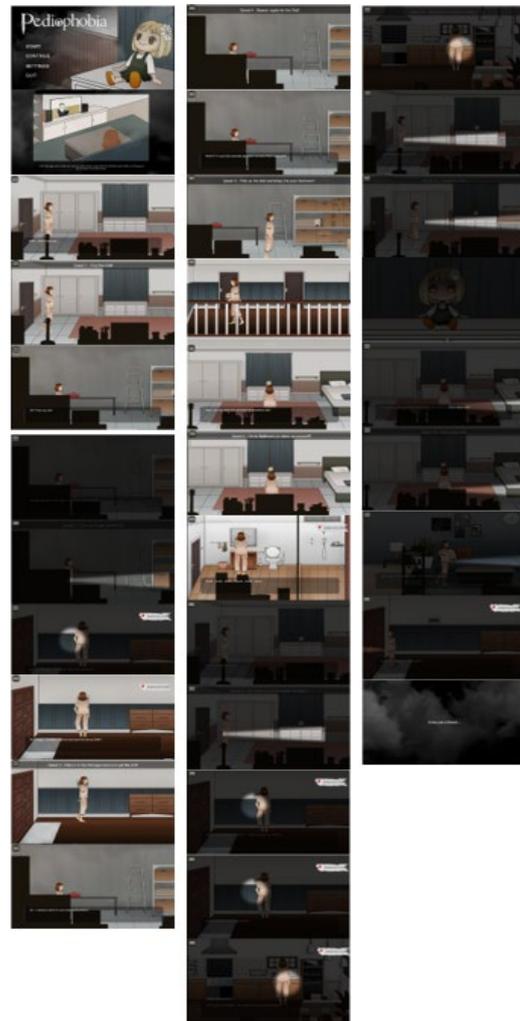
Dalam tahap ini, penulis memasukkan semua aset mulai dari background, animasi karakter, objek, sfx serta ui/ux yang telah dibuat pada sebuah program *game* yaitu program Unity yang ditata dan diberikan kodingan yang sesuai. Berikut adalah hasil akhir dari perancangan *game horror* bertemakan boneka arwah dengan judul “*Pediophobia*” (gambar 20) dengan logo “*Pediophobia*” (gambar 19).

Pediophobia

Gambar 19 Logo *Pediophobia*

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Judul karya : *Pediophobia*
Durasi permainan : 5 – 10 menit
Resolusi : 1280 x 720 px



Gambar 20 Final Artwork Karya Utama

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Windows bit : 32-bit dan 64-bit
Display Mode : *Windowed Mode*

Karya Pendukung

Dalam perancangan demo *game* horor *side scrolling Pediophobia*, terdapat beberapa elemen visual yang didesain oleh penulis seperti *artwork*, *title screen*, *character*, *cut scene* dan *ui* yang pada akhirnya akan digabungkan untuk membuat satu kesatuan dalam permainan *Pediophobia*. Perancangan *game* *Pediophobia* ini memiliki 3 tahapan promosi yaitu:

1. *Pra-Event*

Tahapan awal dalam mempromosikan *game* “*Pediophobia*” adalah dengan mempromosikan *game* dalam bentuk DEMO yang dapat dicoba dan dibeli *full game* nya pada event comic frontier 15 (comifuro15) yang akan diselenggarakan tanggal 24 – 25 September 2022. Promosi akan dibuat dalam bentuk poster, web banner dan feeds instagram yang berisikan informasi mengenai event comifuro15, selain itu akan diluncurkan *trailer* dan *teaser* yang akan diluncurkan pada youtube *channel* “*pediophobia*”.

2. *Event*

Dalam tahapan ini, akan diadakan peluncuran *game* secara keseluruhan didistribusikan pada *platform game* Steam. Dalam tahapan ini orang – orang dapat datang ke *booth pediophobia* pada event comifuro15 dan dapat mencoba memainkan Demo *game* “*Pediophobia*”, dapat membeli *full game* “*Pediophobia*” dan dapat membeli *merchandise* “*pediophobia*”.

3. *Pasca-Event*

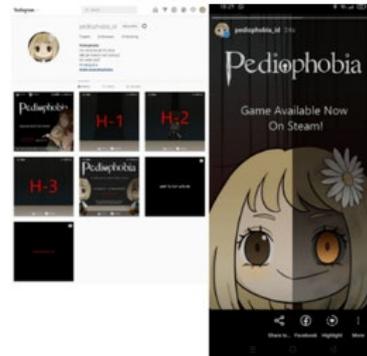
Pada tahapan ini, *game* *Pediophobia* akan dipromosikan melalui poster yang berisikan dimana kita dapat membeli *game*, yang akan di *posting* pada *feeds* Instagram.



Gambar 21 Poster *Pra – Event*, *Event*, *Pasca - Event*

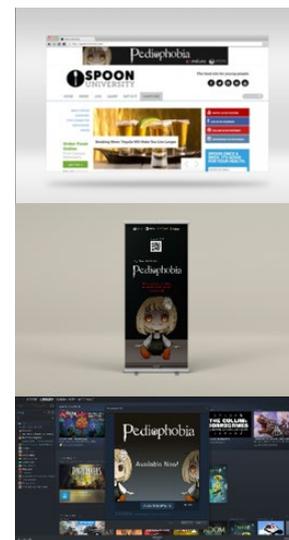
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Final Artwork Karya Pendukung



Gambar 22 *Feeds* dan *Story* Instagram

(Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 23 Web Banner, X – Banner, Steam Ad

(Sumber: Data Pribadi, 2022)



Gambar 24 Gimmick

(Sumber: Data Pribadi, 2022)

SIMPULAN

Dalam perancangan *game side scrolling* 2D dengan tema boneka arwah "*Pediophobia*" menggunakan metode *design thinking* yang dimulai dengan mencari masalah yang ada yaitu perkembangan industri *game* Indonesia yang masih kalah bersaing dengan industri *game* asing terutama pada bidang *side scrolling* dan adanya trend baru di Indonesia yaitu mengadopsi boneka arwah yang menarik perhatian serta menjadi topik hangat. Setelah itu dicarilah video wawancara dengan orang yang pernah mengadopsi boneka arwah, mencari artikel mengenai boneka arwah dan dibuatlah sebuah kuesioner yang berfungsi sebagai pengamatan masyarakat akan kesukaan mereka terhadap *video game* dan pengetahuan mereka mengenai boneka arwah yang diringkas dan dapat disimpulkan bahwa banyak yang mengatakan bahwa boneka arwah mengerikan, banyak menyukai bermain *game* khususnya *game horror*, selain itu jenis *game side scrolling* yang pernah mereka mainkan kebanyakan adalah Mario Bros dan banyak juga dari mereka memainkan *game side scrolling* lain yang berasal dari negara lain. Dari artikel serta kuesioner yang sudah dicari dan dianalisis, penulis memiliki ide untuk membuat sebuah *game side scrolling* 2D dengan tema boneka arwah "*Pediophobia*". Setelah memutuskan untuk membuat *game* penulis membuat *moodboard*, *key visual*, konsep *imagery*, konsep warna setelah itu membuat aset yang diperlukan seperti logo, slogan, membuat sinopsis cerita, menciptakan skenario dalam *game*, membuat desain karakter dan lainnya, setelah itu menggabungkannya menjadi satu dalam sebuah *software game*. Setelah *game* telah selesai dibuat, *game* tersebut diuji coba dan diberikan feedback yang dimana *game* diuji coba oleh dosen dimana terdapat *feedback* yaitu kolom *dialog* ketika mati lampu harus

diterangkan, persamaan waktu disamakan dan pada objek diberikan cahaya atau tanda agar dapat dilihat lebih baik lagi. Selain itu pembuatan alur cerita dalam demo *game* dibuat *cliffhanger* agar pemain menjadi tertarik untuk memainkan *full game* agar dapat menemukan *true ending* dalam *game*. *Game* juga memiliki *gameplay* yang mudah dimainkan seperti dapat berinteraksi dengan beberapa objek, dapat digerakkan ke samping, kanan maupun kiri dan juga atas dan bawah, hal ini dibuat agar permainan dapat menarik pemain karena kontrol yang mudah. *Game* ini memiliki kelebihan dalam sisi cerita yang berceritakan pengalaman orang yang mengadopsi boneka arwah, serta kontrolnya yang mudah dimengerti dan dapat dimainkan dengan spesifikasi PC yang rendah. Akan tetapi dalam perancangan *game* ini juga memiliki kekurangan bahwa *game* tidak dapat dimainkan di platform *smartphone* dan karena *game* baru dibuat, terdapat masalah dalam programnya.

Dalam pembuatan *game* dipromosikan melalui acara yang diselenggarakan pada *event Comic Frontier 15* (comifuro15) dimana orang – orang dapat mencoba demo *game* dan dapat membeli *full game* serta mendapatkan merchandise mengenai *game* yang telah dibuat. Limitasi dari penelitian ini adalah *game* yang tidak bisa dimainkan pada *smartphone* dan *game* terdapat banyak *bug* karena merupakan *game* yang baru keluar dan implikasi dalam *game* ini adalah dapat dimainkan tanpa menggunakan internet, memiliki kontrol yang sederhana dan mudah dimainkan siapa saja, dapat dimainkan dengan spesifikasi komputer rendah, serta penggunaan tema boneka arwah yang sedang hangat dapat membuat orang tertarik dalam mencoba memainkan *game* ini. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu mengembangkan industri *game* Indonesia mulai dari dalam negeri

dan diharapkan dengan dikenalnya *game* ini di Indonesia, orang asing akan ikut tertarik dan mencoba memainkannya sehingga *game* ini dapat ke ranah internasional, selain itu diharapkan dari cerita dalam *game* orang – orang dapat diberi pesan mengenai jangan mengadopsi boneka arwah. Saran untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat melanjutkan *game* dalam tahap *full game* bukan hanya sebuah demo, membuat *game* dengan lebih banyak mekanik dan cerita yang lebih menarik, juga agar perancangan dapat dibuat dengan desain yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Pratnyawan. (2021). *7 Game Horor Buatan Indonesia Terseram, Bikin Bergidi*.
<https://www.hitekno.com/games/2021/12/20/184316/7-game-horor-buatan-indonesia-terseram-bikin-bergidi>
- Cafasso, J. (2019). *Pediophobia: Fear of Dolls*. Healthline.
<https://www.healthline.com/health/mental-health/pediophobia#:~:text=Pediophobia is a type of,that poses no actual threat.&text=Thinking about or seeing a,that the fear is irrational>
- Corbuzier, D. (2022). *WOI!! HANTU ATAU HALU!? WAKAKAKA - SPIRIT DOLL - Dedy Corbuzier Podcast*. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=0W10LfYypUE>
- Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M. S. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. S. Dr. Patta Rapanna, SE. (ed.); 1st ed.). Syakir Media Press.
https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625
- Gustaman, Y. (2018). *Pengalaman Mistis Kolektor Boneka Berarwah: Didatangi Lewat Mimpi Hingga Bergerak Sendiri*. TribunJakarta.Com.
<https://jakarta.tribunnews.com/2018/12/03/pengalaman-mistis-kolektor-boneka-berarwah-didatangi-lewat-mimpi-hingga-bergerak-sendiri?page=all>
- Herlambang, H. (2020). *Kenapa Film Horor Indonesia Disukai Banyak Orang?*
<https://www.kincir.com/movie/cinema/film-indonesia-horor-laris-alasan-DG4bfA4aazvd>
- Indonesia, C. (2022). *Mengenal Spirit Doll, Boneka Arwah yang Viral*.
<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20220103144439-277-741952/mengenal-spirit-doll-boneka-arwah-yang-viral>
- Matthew Barr & Alicia Copeland-Stewart. (2021). *Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being*. *Games and Culture*, 17(1), 122–139.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1177/15554120211017036>
- Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyudin, Y. A. (2020). *Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)*. *IJGD: Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51.
<http://ijgd.unram.ac.id/index.php/ijgd/article/view/17>
- Müller-roterberg, C. (2019). *Christian Mueller-Roterberg Handbook of*
- Wibowo, A. W. (2022). *Viral Adopsi Boneka Arwah, Ini Pandangan Pemerhati Budaya UNS*. INewsJateng.Id.
<https://jateng.inews.id/berita/viral-adopsi-boneka-arwah-ini-pandangan-pemerhati-budaya-uns>
- Wiguna, B. A. (2022). *Banyak Diadopsi Artis, Apa Sebenarnya Boneka Arwah Itu?* Tempo.Co.
<https://gaya.tempo.co/read/1546900/banyak-diadopsi-artis-apa-sebenarnya-boneka-arwah-itu/full&view=ok>

- Wijaya, C. (2021). *Covid-19: “Stres, mudah marah, hingga dugaan bunuh diri”, persoalan mental murid selama sekolah dari rumah*. BBC News.
<https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-55992502>
- Wikanto, A. (2022). *Covid-19 Melonjak Lagi Di atas 1.300 Kasus, Ini Instruksi Jokowi*.
<https://nasional.kontan.co.id/news/covid-19-melonjak-lagi-di-atas-1300-kasus-ini-instruksi-jokowi>