

PERANCANGAN KARAKTER GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI OBSESSIVE COMPULSIVE DISORDER (OCD)

Hafiz Gilang Santoso¹, Tiara Radinska Deanda², Muhammad Adharamadinka³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Bandung, Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Sukapura, Dayeuh Kolot 40257 Bandung, Jawa Barat

hafizgilangs@student.telkomuniversity.ac.id¹, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id², ramadinka@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Obsessive Compulsive Disorder atau OCD merupakan gangguan mental yang bisa dialami siapa saja. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap OCD membuat masyarakat kurang awas terhadap dampaknya. Untuk mengedukasikan OCD dibutuhkan media yang menarik bagi masyarakat. Penelitian ini dilakukan untuk merancang karakter game sebagai media sosialisasi tentang OCD kepada masyarakat. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, survei, dan studi pustaka. Data data dianalisis dan diolah sampai menjadi jenuh. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan target audience yang dicapai, perancangan karakter yang menarik dan tepat sebagai media sosialisasi tentang OCD kepada masyarakat.

Kata Kunci: Edukasi, Game, Karakter Game, OCD

Abstract

Obsessive Compulsive Disorder or OCD is a mental disorder that can be experienced by anyone. The lack of public knowledge about OCD makes people less aware of its impact. To educate about OCD, media that is engaging for the public is needed. This research was conducted to design game characters as a medium for socializing about OCD to the public. The research uses a descriptive qualitative method. Data collection was conducted using interview, observation, survey, and literature study techniques. The data were analyzed and processed until saturation was reached. From the research results, it can be concluded that the target audience has been reached, and the character design is engaging and appropriate as a medium for socializing about OCD to the community.

Keywords: Education, Game, Game Characters, OCD

PENDAHULUAN

Gangguan obsesif kompulsif atau OCD adalah kondisi yang bersifat mental dan tergolong rumit serta dapat memberikan dampak besar untuk kehidupan seseorang. Sebagian besar masyarakat masih memahami OCD sebagai kebiasaan perfeksionisme atau melakukan ritual repetitif. Kondisi ini memiliki jauh lebih banyak gejala yang satu atau lebih bersifat tersembunyi. Dan kesalahan pemahaman semacam ini menjadi salah satu faktor dalam menghambat proses pemulihan penderita. Para gamer sudah menjadi 'budaya' di kalangan Gen Z, dan bisa dimanfaatkan sebagai perantara edukasi bermanfaat akibat interaktivitas dan daya tarik visual yang ditawarkan. Games tidak hanya digunakan untuk menghibur, tetapi informasi juga dapat disampaikan dengan pendekatan yang menarik dan emosional kepada

pemain. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan merancang karakter dalam game yang mampu menjadi media edukatif tentang OCD dengan cara yang lebih informatif dan empatik.

Metodologi penelitian

Untuk mendapatkan data yang akan ditulis dalam karya, penulis menggunakan metode mixed, yang merupakan kombinasi dari metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan teknik dokumentasi, observasi, wawancara, kuesioner, serta studi pustaka.

LANDASAN TEORI

Pada bagian ini akan membahas teori-teori yang mendukung dalam perancangan. Teori yang digunakan mencakup mengenai OCD & prinsip desain karakter. Pemaparan teori ini nantinya akan digunakan sebagai referensi akademik dan praktis dalam memperkuat keputusan desain

OCD

Menurut (Clark & Purdon, 2007) dalam *Overcoming Obsessive Thoughts: How to Gain Control of Your OCD* menjelaskan OCD sebagai gangguan mental yang ditandai dengan pikiran obsesif yang tidak diinginkan dan perilaku kompulsif untuk mengurangi kecemasan oleh pikiran tersebut. Masih menurut (Clark & Purdon), OCD dibagi menjadi 3 tipe yaitu OCD Kebersihan, OCD Keraguan Patologis, & OCD Pikiran Tak Diinginkan.

Desain Karakter

Tujuan dari desainer karakter adalah menciptakan karakter yang dapat memenuhi kebutuhan skrip, adegan, game, atau cerita yang sesuai dengan jalan cerita. Yang berarti pembentukan suatu karakter haruslah memenuhi suatu tujuan dari media yang akan dibuat sehingga dapat sesuai dengan jalan cerita yang telah dibuat (Bancroft, 2006). Adapun dalam perancangan karakter nantinya akan menggunakan beberapa teori yang dapat membantu dalam perancangan.

Bentuk dasar

Bentuk merupakan apa yang pada dasarnya kita gunakan untuk mendefinisikan sesuatu (Tillman, 2011). Bentuk dasar ini nantinya akan dibagi menjadi tiga bentuk yaitu kotak didefinisikan sebagai stabilitas, kepercayaan, kejujuran, tatanan, keamanan, kesetaraan, dan maskulinitas, segitiga didefinisikan sebagai aksi, agresi, energi, kelicikan, konflik, dan

ketegangan, dan lingkaran didefinisikan sebagai kelengkapan, keanggunan, keceriaan, kenyamanan, persatuan, perlindungan, dan kekanak-kanakan.

Warna

Pewarnaan karakter merupakan bagian yang penting dalam perancangan karakter dimana warna dapat membuat desain menjadi lebih jelas, dalam bukunya, (Tillman, 2011) menyebutkan bahwa warna dapat memiliki konotasinya sendiri, seperti warna merah yang didefinisikan sebagai aksi, keberanian, energi, amarah, kekuatan, dan perang, atau warna biru didefinisikan sebagai kepercayaan, loyalitas, kepercayaan, kebijaksanaan, dan penyakit.

Siluet

Siluet adalah garis luar karakter yang diisi dengan warna hitam, siluet digunakan untuk mengetahui bentuk dasar agar dapat membuat bentuk karakter lebih menarik. Fungsi dari siluet ini agar mendapat kejelasan dari bentuk karakter yang dibuat (Tillman, 2011).

Gestur

Gestur dapat membuat suatu karakter tidak terlalu kaku dan lebih bernyawa (Tillman, 2011). Maka dapat didefinisikan bahwa gestur sebagai salah satu aspek untuk membuat karakter lebih hidup dan tidak terlihat kaku ketika digambar.

Style

Setiap proyek pasti memiliki stylenya sendiri, dan style itu tentang konsistensi, style bisa berbeda-beda dan bisa berefek pada pembuatan karakter (Bancroft, 2006). yang mana dalam perancangan ini nantinya akan menggunakan 2-style di dalam game, style yang digunakan adalah style anime dan chibi yang merupakan penggayaan gambar dari Jepang.

Manga Matrix

Merupakan sistem visual dan konseptual dalam pengembangan karakter dalam gaya manga atau anime. Mengkategorikan karakter berdasarkan kepribadian, ekspresi emosi, bentuk tubuh, hingga pilihan kostum. Tujuannya adalah untuk mempermudah dalam proses pembuatan karakter yang memiliki visual yang kuat (Tsukamoto, 2006). Manga matrix ini dibagi menjadi 3 matriks yaitu matriks kepribadian, matriks bentuk, dan matriks kostum.

Data dan Analisis

Bagian ini menyajikan data yang didapatkan dari dokumentasi, observasi visual, wawancara dengan narasumber ahli, serta hasil dari kuesioner yang telah disebar. Informasi ini mencakup mengenai OCD serta aspek visual yang nantinya akan dijadikan landasan dalam perancangan karakter.

Data Mengenai OCD

Melalui wawancara dengan beberapa ahli dan analisis kuesioner yang didapat, saya mengambil kesimpulan bahwa Obsessive Compulsive Disorder (OCD) adalah gangguan kecemasan yang disertai dengan trauma, stres, serta faktor lingkungan dan mengandung unsur kompulsif sebagai reaksi terhadap kecemasan, berbeda dari perilaku perfeksionis. Berdasarkan studi yang dilakukan, gangguan ini muncul di rentang usia 19 hingga 20 tahun, lebih umum ditemui pada wanita, dan berisiko menjadi penyebab gangguan mental lainnya, seperti depresi dan skizofrenia. Berdasarkan hasil kuesioner yang diteliti, meskipun 71,4% responden berusia 19-29 tahun mengklaim mengetahui tentang OCD, faktanya pengetahuan mereka tentang hal ini masih sangat terbatas. 97,1% responden menyadari pentingnya edukasi tentang OCD, dan 80,7% menunjukkan ketertarikan untuk memainkan game tentang OCD. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam hal ini, media game dapat dimanfaatkan sebagai alat edukasi yang membantu di dalam masyarakat dalam meningkatkan pengetahuan mengenai OCD.

Data Mengenai Desain Karakter

Penulis melakukan observasi terhadap karyawan kafe sebagai referensi dalam perancangan karakter, dan menemukan bahwa sebagian besar pelayan mengenakan busana sederhana seperti baju polos dan celemek, sedangkan pemilik kafe tampil dengan gaya yang rapi namun tidak mencolok. Selain itu, karakteristik perempuan Bandung juga menjadi acuan visual, dengan ciri khas wajah menawan, sifat lembut, dan kepribadian yang menarik. Untuk mendukung desain karakter tambahan, penulis juga merujuk pada data dari jurnal mengenai preferensi busana mahasiswa, yang cenderung bergaya sederhana namun tetap stylish dan mengikuti tren.

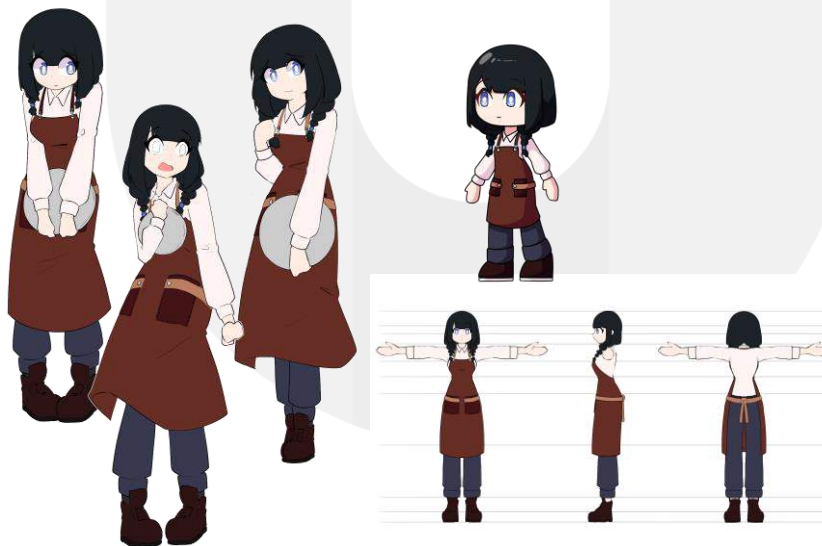
Dari hasil wawancara dengan praktisi desain karakter, diperoleh wawasan bahwa perancangan karakter yang efektif perlu mempertimbangkan aspek visual dan verbal secara seimbang. Tujuan karakter harus jelas dan sejalan dengan pesan yang ingin disampaikan agar karakter mampu menyampaikan narasi secara tepat. Hal ini menjadi landasan penting dalam proses desain karakter utama maupun karakter pendukung seperti NPC pelanggan dalam game.

HASIL PERANCANGAN

Pada bagian ini akan menjelaskan hasil dari perancangan karakter berdasarkan data dan teori yang sudah dibahas sebelumnya. Perancangan dilakukan melalui tahap eksplorasi sketsa dan siluet, pemilihan warna, pembuatan gestur, hingga finalisasi karakter.

Hasil Perancangan Karakter

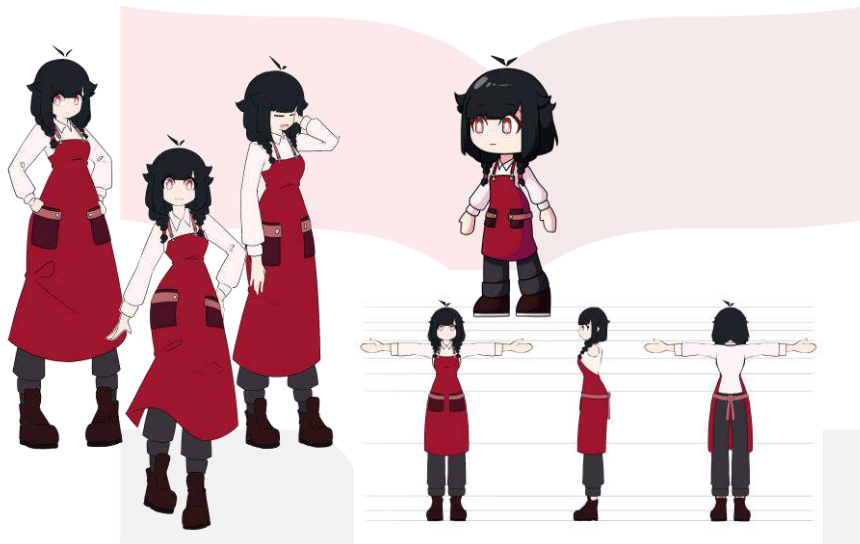
Perancangan karakter game ini mengikuti alur yang sistematis mulai dari pengumpulan data, eksplorasi sketsa dan siluet, pemilihan warna, hingga finalisasi. Proses perancangan ini selain mempertimbangkan estetika visual namun juga kesesuaian karakter dengan sifat dan latar belakangnya.



Dahlia

Perancangan karakter Dahlia menggunakan bentuk yang cenderung melingkar, menggambarkan karakternya bersahabat dan tidak mengancam. Gestur dari Dahlia juga cenderung tertutup menggambarkan sifatnya yang memiliki rasa khawatir yang tinggi dan pendiam. Warnanya yang didominasi putih, coklat mewakili pribadinya yang bersih dan

netral, selain itu matanya yang berwarna biru dikaitkan dengan pemaknaan warnanya yaitu penyakit, dimana disini Dahlia mengidap penyakit mental yaitu OCD. Dahlia mengenakan baju lengan panjang serta celana panjang, menandakan kepribadiannya yang cukup tertutup dan tidak percaya diri, selain itu ia mengenakan celemek yang mana umum ditemui pada pelayan cafe. Proses revisi Dahlia mencakup pemilihan pakaian dan gaya rambut agar lebih sesuai dengan deskripsi karakternya.

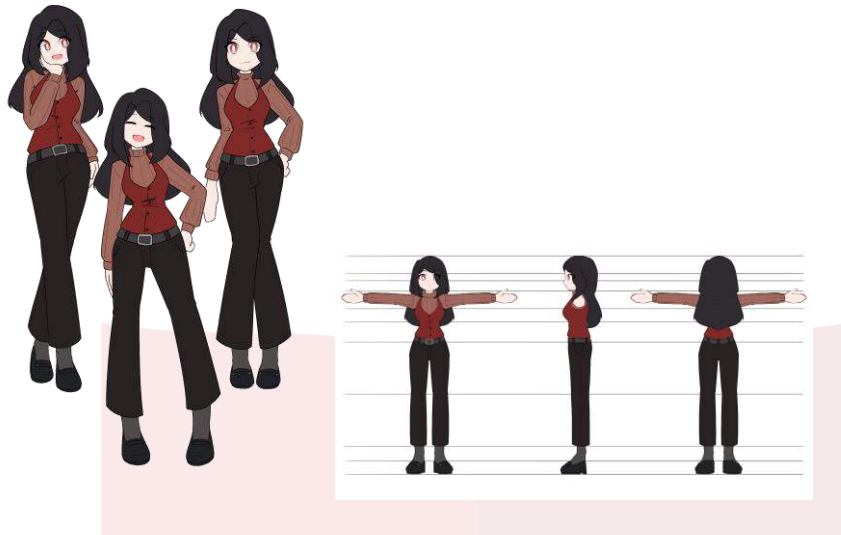


Lia

Perancangan karakter Lia menggunakan basis dari karakter Dahlia, karena Lia merupakan penggambaran OCD Dahlia yang muncul dan diciptakan Dahlia sebagai kembarannya. Namun karakter Lia mengalami sedikit perubahan seperti pada bagian rambut yang mencuat dan membentuk segitiga untuk membedakan dari Dahlia, bentuk rambut yang mencuat ini merepresentasikan karakter Lia sebagai pikiran buruk Dahlia. Selain itu pemilihan warna pada Lia juga membedakannya dengan Dahlia, dimana Lia memiliki warna dominan merah, yang berarti bahaya dan kekuatan, dimana Lia lebih sering mengontrol Dahlia untuk melakukan hal hal OCD nya.

Nashia





Perancangan karakter Nashia memiliki bentuk yang lebih kaku dan terkotak kotak, mewakili dirinya sebagai orang yang stabil dan dapat dipercaya. Selain itu pemilihan warna Nashia lebih dominan ke coklat, selain karena warna netral, warna coklat juga menunjukkan kesan hangat karakternya. Baju yang dipakai Nashia merupakan turtleneck dengan jas vest, menunjukkan karakternya yang santai namun tetap profesional dan dapat diandalkan. Proses revisi Nashia mencakup perubahan gaya rambut dan pakaian agar sesuai dengan deskripsi karakternya.

Penutup

Kesimpulan

Dalam proses perancangan karakter game *"Dahlia"*, penting bagi perancang untuk tidak hanya mengandalkan preferensi pribadi, melainkan melalui tahapan riset yang sistematis, termasuk pengkajian terhadap karakteristik pengidap OCD dan visualisasi karyawan kafe sebagai referensi lingkungan. Karakter yang dihasilkan tidak hanya harus menarik secara visual, tetapi juga harus mencerminkan kepribadian dan latar belakang psikologis yang relevan, agar mampu menyampaikan pengalaman emosional yang autentik dan memungkinkan pemain memahami perspektif penderita OCD secara lebih empatik.

Saran

Dalam proses penelitian dan perancangan laporan ini, penulis menemukan bahwa kurangnya informasi dan sosialisasi mengenai OCD di masyarakat berkontribusi terhadap rendahnya kesadaran akan gangguan ini, yang berpotensi memicu masalah kesehatan mental lainnya. Oleh karena itu, melalui perancangan karakter pengidap OCD dalam game *"Dahlia"*, diharapkan komunitas kesehatan mental dan kalangan psikolog dapat lebih aktif dalam

menyuarakan dan menyebarkan edukasi mengenai OCD agar masyarakat menjadi lebih terinformasi dan responsif.

REFERENSI

- Agustian, dkk. (2023). *Fenomena Fashion Thrift di Kalangan Mahasiswa FISIPKOM UNIDA sebagai Bentuk Mengekspresikan Diri*. Universitas Djuanda Bogor.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design* (3rd ed.). New Riders.
- Aulia, Gina Fajri. (2024). *Mastering the Art of Chibi: A Comprehensive Review of "Beginner's Guide to Drawing Manga Chibi Girls"*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Avidy, Deanda, dan Mario. (2025). *Perancangan Desain Karakter dalam Animasi 2D untuk Pengenalan Lingsir Wengi dan Kidung Rumeksa Ing Wengi pada Anak Remaja di Bandung*. Universitas Telkom.
- Bancroft, T. (2012). *Creating Characters with Personality*. Watson-Guption.
- Berndt, Jaqueline. (2021). *More Mangaesque than the Manga: "Cartooning" in the Kimetsu no Yaiba Anime*. Stockholm University.
- Clark, D. A., & Purdon, C. (2007). *Overcoming Obsessive Thoughts: How to Gain Control of Your OCD*. New Harbinger Publications.
- Creswell, J. W. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Fadillah, Deanda, dan Rahadianto. (2025). *Perancangan Desain Karakter untuk Game Edukatif Mengenai Penanganan dan Penanggulangan Kebakaran Hutan di Wonosobo untuk Dewasa Muda*. Universitas Telkom.
- Feldman, E. (1992). *Art Criticism: History, Theory, and Practice*. Prentice Hall.
- Hu, T. G. (2010). *Frames of Anime: Culture and Image-Building*. Hong Kong University Press.
- Ibrahim, dkk. (2024). *Fenomena Thrifting Fashion di Era Milenial (Studi pada Mahasiswa Pengguna Thrifting Fashion di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Gorontalo)*. Universitas Negeri Gorontalo.
- Moleong, L. J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, P. A. (2015). *Anime sebagai Budaya Populer*. *Jurnal Pendidikan Psikologi*.
- Rahman, Mario, dan Deanda. (2023). *Desain Karakter Game Visual Novel Melati Nyi Mas Belimbing*. Universitas Telkom.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. 3DTotal Publishing.
- Soewardikoen, D. (2019). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Penerbit ITB.
- Stanchfield, W. (2009). *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes*. Focal Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Su, H., & Zhao, V. (2012). *Alive Character Design: For Games, Animation and Film*. CYPI Press.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Focal Press.

Tsukamoto, Hiroyoshi. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*. Collins Design.

Wiprahutama, Farrel. A. (2023). *Pengkaryaan Desain Karakter Berdasarkan Flora dan Fauna dalam Taman Hutan Raya Ir. Djuanda Bandung untuk Keperluan Video Game "Jagawana"*. Universitas Telkom.

Salamah & Muámmaroh. (2021). *Pengendalian Diri Pada Penderita OCD*. PSIKODINAMIKA : Jurnal Literasi Psikologi.

