

ABSTRAK

Tingginya angka korban kecelakaan lalu lintas di Daerah Khusus Ibukota Jakarta terhadap rentang umur 15 sampai 30 tahun menunjukkan pentingnya pengetahuan mengenai pertolongan pertama terutama kepada pelajar yang sedang menduduki kursi pendidikan. Remaja Sekolah Menengah Atas termasuk dalam rentang umur tersebut, sehingga menjadi khalayak sasaran yang tepat untuk diinformasikan mengenai cara pertolongan pertama yang benar. Dari permasalahan di atas diperlukannya perancangan media yang dapat menunjukkan proses pertolongan pertama yang benar secara interaktif kepada remaja SMA, yaitu melalui media *game* yang pasarnya saat ini berkembang sangat pesat. Untuk dirancangnya sebuah *game* dibutuhkan visualisasi konsep *game* tersebut. Di sinilah, perancang berperan sebagai *Concept artist* yang bertugas dalam desain karakter dan *environment* pada *game* yang berjudul "*Special Rescue Team*". Oleh sebab itu perancang menganalisis dan mengumpulkan data melalui metode kualitatif yaitu studi literatur, wawancara, dan observasi untuk dapat mengilustrasikan konsep *game* yang akan dirancang. *Game* ini akan menggambarkan proses pertolongan pertama melalui dua perspektif, yaitu perspektif dalam dan perspektif luar. Perspektif dalam akan menunjukkan fisiologi dan anatomi tubuh manusia melalui representasi antropomorfisme yang menyerupai kota Jakarta, di mana unit – unit bagian tubuh seperti sel, jaringan, dan organ akan direpresentasikan seperti manusia pada kota Jakarta. Sedangkan pada perspektif luar, akan menunjukkan tahap-tahap proses pertolongan pertama yang benar. Untuk menciptakan visual yang lebih menarik pada khalayak sasaran, perancang mengintegrasikan aspek fiksi ilmiah pada konsep *game* ini. Dengan perancangan *concept art* ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam perancangan *game* pada tahap selanjutnya dalam produksi.

Kata Kunci: Pertolongan pertama, fisiologi, anatomi, *game*, *concept art*, fiksi ilmiah, remaja SMA.