

**GAME DESIGN DOCUMENT SEBAGAI MEDIA UNTUK
MENINGKATKAN KEWASPADAAN TERHADAP BAHAYANYA HOAX
DI MEDIA SOSIAL**

**GAME DESIGN DOCUMENT AS A MEDIUM TO INCREASE
VIGILANCE AGAINST THE DANGERS OF HOAXES ON MEDIA SOCIAL**

Muhammad Baran Alrasyhad¹, Rully Sumarlin², Irfan Dwi Rahadianto³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*
baranalrsyd@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Luasnya informasi di media sosial yang bisa dijangkau oleh kalangan muda maupun tua, terdapat beberapa informasi yang menyesatkan (hoaks) dan masih rendahnya literasi masyarakat sehingga dapat menyebabkan seseorang mudah untuk terserang berita palsu. Bagaimana penulis sebagai perancang *game* mengedukasi masyarakat tentang bahayanya hoaks dan meningkatkan kewaspadaan terhadap bahayanya hoaks melalui media gim karena sekarang gim sangat disukai oleh kalangan muda maupun tua. Gim sendiri membutuhkan sebuah konsep. *Game design document* berperan sebagai dokumentasi pembuatan *game* dari tahap praproduksi sampai dengan pasca produksi, Gim yang akan dirancang memiliki cerita yang bertema tentang hoaks. Untuk tercapainya *Game Design Document* yang sesuai dengan tema yang akan digarap, dibutuhkan pengumpulan data dengan metode kombinasi Metode yang perancang akan gunakan adalah metode kombinasi, metode ini menggabungkan metode kualitatif dengan menggunakan dua pengumpulan data yaitu studi pustaka dan wawancara. Dalam pengumpulan data untuk menambah pengetahuan pada fenomena dan karya yang akan digarap dikombinasikan dengan metode kuantitatif dengan menggunakan pengumpulan data yaitu kuisisioner. Pengumpulan data kuisisioner ini untuk menganalisa khalayak sasaran. Melalui *game*

design document ini game yang akan digarap akan menampilkan bagaimana bahaya hingga dampak yang disebabkan oleh hoaks.

Keyword: *game design document, hoaks, informasi, media sosial*

Abstract: *The breadth of information on social media that can be reached by young and old people, there is some misleading information (hoaxes) and the low literacy of the community so that it can cause someone to be easily attacked by fake news.. How the author as a game designer educates the public about the dangers of hoaxes and increases awareness of the dangers of hoaxes through the media of games because now games are very much liked by young and old people. The game itself requires a concept. The game design document acts as documentation of game creation from the pre-production stage to post-production, The game to be designed has a story with a theme about hoaxes. To achieve a Game Design Document that is in accordance with the theme to be worked on, it is necessary to collect data with a combination method. The method that the designer will use is a combination method, this method combines qualitative methods using two data collections, namely literature study and interviews. In data collection to increase knowledge on the phenomena and a game to be worked on, combined with quantitative methods using data collection, namely questionnaires. The collection of this questionnaire data is to analyze the target audience. Through this game design document, the game that will be worked on will show how the dangers to the impact caused by hoaxes*

Keywords: *game design document, hoax, information, social media*

PENDAHULUAN

Media Sosial adalah sebuah media berbasis kecanggihan teknologi yang digunakan untuk berinteraksi, berpartisipasi, hingga berbagi. Media berbasis kecanggihan teknologi ini juga terdapat dari macam-macam bentuk seperti *blog*, gambar, dan *video*. Biasanya media sosial digunakan untuk menyampaikan pesan, media sosial juga digunakan untuk memperoleh informasi. Walaupun banyak keuntungan yang bisa kita peroleh melalui media sosial, kekurangan dari media sosial juga tidak boleh dihindari dan harus diwaspadakan.

Luasnya informasi di media sosial yang bisa dijangkau oleh kalangan muda maupun tua, ada kemungkinan terdapat beberapa informasi yang menyesatkan (*Hoax*). *Hoax* menurut KBBI adalah kebohongan yang dibuat dengan tujuan jahat. Seperti berita palsu yang bertujuan untuk menipu pembaca agar mempercayai berita tersebut, tentunya dampak dari berita palsu ini dapat merugikan orang atau pihak tertentu sehingga menyebabkan reputasi seseorang atau pihak tertentu tersebut terlihat buruk di mata masyarakat. Kemudian berita palsu dapat menyebabkan perpecahan dan jika berita palsu ini sudah menyebar luas dan kebohongan sudah dianggap biasa, fakta tidak akan lagi dipercaya.

kebanyakan masyarakat masih mengalami kesulitan untuk membedakan konten positif dari banyaknya informasi di dunia maya dikarenakan masih rendahnya tingkat literasi pada masyarakat. Biasanya ciri-ciri *hoax* dapat mengakibatkan kebencian hingga permusuhan, dan berita tidak mempunyai sumber yang jelas. *Hoax* juga memiliki beberapa jenis diantaranya yaitu berita bohong (*Fake News*), berita bohong bertujuan untuk memalsukan suatu berita. Kemudian terdapat *misinformation*, *misinformation* adalah informasi tidak akurat yang bertujuan untuk menipu. Lalu yang terakhir terdapat propaganda, propaganda adalah penyebaran informasi, fakta atau kebohongan yang bertujuan untuk mempengaruhi opini publik. Kemudian *hoax* tentang kesehatan, informasi tentang kesehatan menjadi informasi yang paling penting jika menyangkut dengan kesehatan seseorang atau masyarakat.

Biasanya oknum oknum yang tidak bertanggung jawab menyebarkan *hoax* demi kepentingan tertentu, disaat menyebarkan *hoax* tentunya oknum tersebut harus menemukan platform dengan platform aktif yang digunakan banyak orang, salah satunya yaitu *Facebook*. *Facebook* adalah jejaring sosial yang sangat populer besutan Mark Zuckerberg, apapun status sosial seseorang, status pendidikan

seseorang, hingga status agama seseorang berbaur menjadi satu melalui jejaring sosial ini. (Juju. D., & Sulianta. F. 2010).[1]

Dari permasalahan diatas perancang mengetahui bahwa dampak dari *hoax* itu sangat berbahaya, tujuan utama perancang adalah untuk memberi tahu bagaimana dampak dari *hoax* dan bagaimana ancaman *hoax* melalui media *game*, *Game* adalah sebuah aktifitas dari makhluk makhluk yang cerdas, makhluk yang dimaksud bisa mencakup manusia, binatang. Hingga robot yang dibuat dengan kecerdasan buatan dan *game* adalah pertandingan antara 2 orang atau entitas atau lebih yang diatur oleh aturan dengan kesepakatan yang disahkan bersama (Evry, H. 2005:1). [6] Dengan sifat interaktif didalam sebuah permainan menjadikan *game* sebagai media komunikasi untuk para pemain, dan dengan adanya sifat interaktif ini menjadikan pemain dapat memiliki empati dengan karakter dari permainan hingga merasakan lingkungan yang *game* tersebut berikan.

Game tentunya membutuhkan konsep sebelum terbentuk menjadi sebuah *game*, oleh karena itu dibutuhkan *game design* untuk merancang suatu permainan. *Game design* adalah proses pembuatan konten dan aturan dari suatu permainan. *Game design* yang baik adalah proses membuat suatu tujuan yang dapat memotivasi pemain dan aturan yang memiliki keputusan yang berarti dalam mengejar suatu tujuan untuk pemain (Brathwaite, W, Schreiber, I. 2009:26).[5] Sebagai *game designer*, perancang bertugas untuk membuat aturan, konsep dalam bermain, *level* dalam *game* dan cerita dari permainan. Perancang berharap dengan *game* yang akan dibuat dapat membantu siapapun yang memainkan *game* yang akan dibuat ini untuk meningkatkan tingkat kewaspadaan terhadap *hoax* dan lebih bijak dalam membaca berita.

DASAR PEMIKIRAN

Media Sosial

Menurut Philip Kotler & Kevin Keller [2] media sosial adalah sarana untuk berbagi informasi teks, gambar, video, dan audio dengan seseorang dan dengan perusahaan dan sebaliknya. Ada juga beberapa fungsi media sosial yaitu untuk memperluas interaksi sosial manusia dengan memanfaatkan teknologi internet, membangun *personal branding* bagi pengusaha, hingga sebagai media komunikasi antara pengusaha atau tokoh masyarakat dengan pengguna media sosial lainnya. Sebagian besar media sosial memberikan kebebasan bagi pengguna untuk berkomentar, berbagi, hingga melakukan *voting*, tentu ini bisa menjadi dampak positif untuk melakukan kebaikan kepada sesama. Namun pengaruh buruk juga terdapat didalam media sosial yang dapat mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat. Salah satunya *hoax* atau berita palsu yang dapat mempengaruhi reputasi seseorang di mata masyarakat jikat terkena dampaknya.

Hoax

Rendahnya tingkat literasi pada masyarakat mengakibatkan masyarakat mengalami kesulitan dalam memilih konten yang berada di media sosial. Hoax adalah kabar, informasi, berita palsu atau berita bohong. Hoax memiliki beberapa ciri yaitu diantaranya *fake news*, *clickbait*, *misinformation*, *satire*, dan *propaganda*. Dari semua ciri ciri *hoax* tersebut dapat mengakibatkan kecemasan, kebencian, hingga permusuhan, kemudian biasanya *hoax* memiliki sumber berita yang tidak jelas dan bermuatan fanatisme atas nama ideologi. (Simarmata, Iqbal, Hasibuan , Limbong & Albra, 2019). [1] Adapun jenis-jenis *hoax* sebagai berikut:

1. Berita bohong (*fake news*) : berita bohong ini bertujuan untuk memalsukan berita asli dengan menambahkan hal-hal yang tidak benar.

2. Tautan jebakan (*clickbait*) : biasanya *clickbait* digunakan oleh jurnalis yang ingin artikelnya dibaca oleh banyak orang, jurnalis membuat konten sesuai fakta namun pada judulnya dibuat sangat berlebihan untuk menarik orang untuk membuat pembaca membaca artikelnya.
3. *Misinformation* : misinformasi adalah informasi yang tidak akurat yang bertujuan untuk menipu orang yang membaca informasi tersebut.
4. *Satire* : satire adalah gaya bahasa untuk menyindir melalui sebuah tulisan dengan bentuk ironi atau parody, dan bisa menjadi hal yang dibesar-besarkan untuk menilai kejadian yang sedang panas.
5. Pasca-kebenaran (*post-truth*) : untuk membentuk opini masyarakat biasanya penyebar akan memainkan emosi sehingga fakta yang sedang terjadi dihiraukan oleh pembaca atau pendengar.
6. Propaganda : propaganda adalah aktifitas yang menyebarkan informasi hingga kebohongan untuk membentuk dan mempengaruhi opini masyarakat.

Menurut KemKominformasi dan Komunikasi terdapat tiga jenis individu yang berpotensi menjadi penyebar *hoax*,

Untuk mengatasi berita *hoax*. Eko Nugroho (2016) [11] memberi tahu 5 langkah sederhana untuk membantu mengidentifikasi mana berita *hoax* dan mana berita asli. Diantaranya :

Hati-hati dengan judul provokatif

Berita *hoax* biasanya menggunakan judul yang provokatif, misalnya dengan menuduh ke pihak tertentu. Isi berita mungkin merupakan fakta yang diambil dari berita resmi namun didalamnya ada yang diubah hingga menimbulkan persepsi sesuai yang ditulis oleh penyebar.

Cermati alamat situs

Setiap berita yang kita baca berasal dari suatu website, oleh karena itu jika alamat url bukan dari institusi pers resmi melainkan dari domain blog, berita tersebut patut dicurigakan.

Periksa fakta

Disaat kita membaca berita pastikan kita mencari tahu darimana sumber berita tersebut berasal, jika hanya ada satu sumber maka berita tersebut tidak bisa langsung dipercaya.

Cek keaslian foto

Berita *hoax* tidak melulu melalui teks, di zaman era teknologi digital saat ini ada saatnya dimana penyebar *hoax* mengedit foto dan memprovokasi pembaca dan yang melihatnya. Oleh karena itu kita harus mengecek keaslian foto dengan memanfaatkan *google*.

Ikut serta grup diskusi anti-hoaks

Media sosial memiliki banyak grup diskusi anti-hoaks yang dimana bisa dimanfaatkan untuk bertanya mengenai informasi atau berita yang tidak jelas.

Game

Game adalah jenis aktivitas permainan di mana pemain bermain dalam realitas buatan dan mencoba untuk mencapai setidaknya satu tujuan tertentu dan bertindak sesuai dengan aturan (Ernest Adams, 2010:3). [4]

Game Action Adventure

Game Action-Adventure adalah penggabungan genre yang berbeda sehingga menjadi satu genre. Komponen *action* memberikan kecepatan pergerakan reflek saat karakter menghindari serangan musuh dan komponen *adventure* memberikan elemen cerita dan *puzzle* kedalam *game*. (Novak, J. 2012:73) [7]

Game Platformer

Game Platformers adalah genre yang biasanya bergantung kepada *puzzle*, *combat*, dan bagaimana pemain bergerak maju mundur sebagai inti *gameplay*nya. *Game Platformers* juga cukup linier, pemain harus menyelesaikan serangkaian *puzzle* yang diberikan. (Feil, J., Scattergood, M. 2005:181) [9]

Game Development

Menurut Jeanne Novak (2012) [7] *game development* mempunyai beberapa fase dalam tahap pengembangannya dan setiap fase melibatkan semua anggota tim pengembangan *game* dan fokus terhadap tujuannya masing masing. Beberapa fase tersebut diantaranya:

Concept

Tujuan dari tahap pengembangan konsep adalah untuk menentukan tentang apa *game* yang akan dibuat dan menyampaikan ide konsep tersebut melalui tulisan.

Pre-Production

Setelah mendapatkan konsep yang dicari, saatnya memasuki rencana tahap pengembangan dengan membuat dokumen yang berisi tentang rencana produksi dan pengayaan *art style*. Pada fase ini biasanya diakhiri dengan pembuatan *game design document*.

Prototype

Sebuah *prototype* adalah bagian perangkat lunak yang diambil dilayar dan menghasilkan esensi apa yang membuat *game* itu special, apa yang membuat *game* itu berbeda dari yang lain, dan apa yang membuat *game* menjadi sukses.

Production

Saat *prototype* sudah disetujui, waktunya untuk melanjutkan ke tahap produksi. Pada tahap produksi tim pengembang akan bekerja hingga *game* yang dikembangkan berhasil dibuat.

Alpha

Fase *alpha* adalah dimana *game* yang dikembangkan sudah bisa dimainkan dari awal hingga akhir namun hasil *game* yang masih berada di fase *alpha* belum *final*, fase ini lebih memfokuskan pada menyelesaikan dan memoles *game* daripada membangun dan menciptakan. Untuk melalui fase *alpha*, dibutuhkan beberapa elemen yaitu:

1. Dapat dimainkan dari awal hingga akhir
2. Mempunyai teks bahasa utama
3. *Basic interface* dengan dokumentasi awal
4. Kompatibilitas dengan konfigurasi *hardware* dan *software* yang ditentukan
5. Persyaratan sistem minimum yang sudah di uji coba
6. Sebagian besar *interface* sudah di uji coba untuk kompatibilitasnya
7. Terdapat pengganti atau penampung pada seni dan audio
8. Fungsi *multiplayer* yang sudah di uji coba (jika ada)
9. *Draft Manual* permainan

Beta

Saat sebuah *game* melewati fase *alpha*, *game* tersebut memasuki fase *beta*. Pada fase ini tujuan tim pengembang adalah menstabilkan dan menghilangkan *bugs* sebanyak yang bisa ditemukan sebelum mengirim produk *game* tersebut, selain menyingkirkan *bug* tujuan fase *beta* juga untuk meningkatkan performa *game* dan

menguji coba *game* tersebut pada platform yang didukung. Untuk melalui fase *beta*, dibutuhkan beberapa elemen yaitu:

1. Kode
2. Konten
3. Versi teks bahasa
4. Navigasi jalur permainan
5. Kompatibilitas *hardware* dan *software*
6. Kompatibilitas *manual interface*
7. Seni dan audio
8. *Game manual*

Gold

Game yang sudah melalui fase *beta* akan memasuki fase *gold*, fase *gold* adalah dimana *game* yang dikembangkan akan dikirim untuk diproduksi setelah *game* tersebut diuji secara menyeluruh dan dapat diterima.

Post-Production

Paska produksi adalah fase setelah *game* yang dibuat sudah di rilis , untuk menambah panjangnya umur *game* yang sudah dibuat biasanya terdapat patch untuk memperbaharui *bug* atau untuk menyempurnakan *game* tersebut.

Game Design

Game design merupakan inti dari perancangan suatu *game*, setiap *game* yang pemain mainkan berawal dari hasil pemikiran didalam *game design* melalui *game design document*. *Game design document* adalah cara mengkomunikasikan setiap konsep permainan dengan cara menuliskan setiap konsep atau visi kedalam suatu dokumen. Desain dokumen ini mempunyai tujuan untuk menjelaskan konsep *game* secara detil, hal yang harus diketahui oleh pengembang *game* adalah target audiens,

gameplay, interface, control, karakter, hingga level. Game designer adalah seseorang yang menulis dan menjadi pengurus utama terhadap dokumennya. (Tracy Fullerton, 2008) [8]

Level Design

Level design adalah dimana semua komponen *game* yang berbeda menjadi satu, dalam beberapa hal membuat *level* hampir sama seperti menyusun kepingan puzzle hingga selesai. Untuk membuat *level, game designer* harus memanfaatkan *game engine, art, dan core gameplay* (Rouse, R 2005:450). [10]

PERANCANGAN

Ide Besar

Perancang akan membuat *game design* yang bertujuan untuk mengingatkan masyarakat akan bahayanya hoaks yang ada pada media sosial yang dikemas menjadi sebuah *game* dengan *genre action adventure*, bergrafis 3 dimensi dengan sudut pandang kamera side view, dengan tema seputar hoaks/informasi palsu yang menceritakan perjalanan karakter utama yang baru Kembali ke kota lamanya yang ingin menemukan obat untuk penyakit adiknya serta mencari tahu tentang kegelapan yang bersembunyi di seluk beluk kota. Dalam perjalanannya ia menemukan berbagai macam tantangan dan musuh yang berbahaya, namun terdapat orang yang ingin membantu serta ada orang lainnya yang memikirkan masalahnya sendiri. Dalam game ini hoaks direpresentasikan sebagai sebuah penyakit atau virus yang berbahaya bagi makhluk hidup yang hidup di dunia, di game ini pemain berperan sebagai seorang remaja yang mengunjungi kota lamanya yang memiliki ketidakstabilan sosial, dengan jajaran bawah yang lebih terancam oleh virus hoaks tersebut.

Game ini akan memperlihatkan bagaimana *hoax* yang mempengaruhi peradaban, memperlihatkannya melalui *gameplay* permainan, dan mekanik permainan. *Game* ini juga memfokuskan pada karakter dan *environment* dalam ceritanya, dengan ini pemain akan lebih merasakan bagaimana pembangunan karakter dan dunia didalam *game* dengan sifat yang berbeda beda sehingga dapat memperlihatkan reaksi yang berbeda beda pada setiap konflik.

Perancang selaku *Game Designer*, memiliki tugas untuk membuat bagaimana *game* tersebut akan berjalan. Contohnya dengan membuat bagaimana cerita hingga mekanik dari *game* yang akan dibuat.

Konsep Media

Hasil perancangan yang dihasilkan adalah prototipe *PC Game* dan *Game Design Document* yang sesuai dengan teori. Dengan adanya teori dalam membuat *game design document* dapat memudahkan perancang dalam membayangkan bagaimana hasil dari *game* yang akan dibuat diawali dengan konsep, mulai dari cerita hingga mekanik yang terdapat dalam *game* yang akan dirancang sehingga pesan yang akan disampaikan dapat terkirim dengan baik.

Konsep Pesan

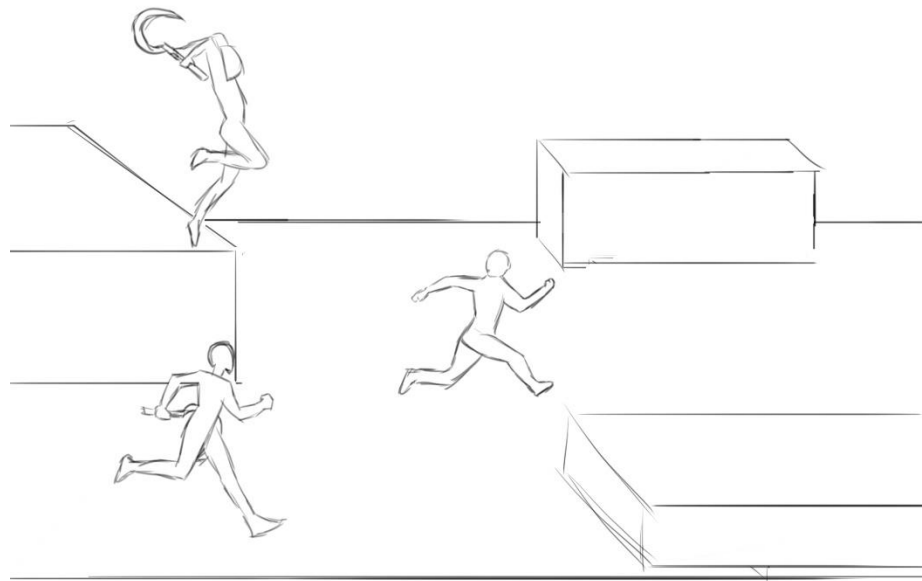
Konsep pesan yang ingin disampaikan dari perancangan *game design document* dalam *game* ini secara keseluruhan adalah untuk mengingatkan masyarakat akan bahayanya hoaks yang ada pada media sosial yang dapat meningkatkan kewaspadaan serta membantu masyarakat akan menghindari berbagai macam jenis hoaks yang ada pada media sosial pada zaman yang dikelilingi oleh teknologi ini. Oleh karena itu diharap pemain selaku audiens dapat mengetahui seberapa pentingnya bahaya hoaks yang ada pada media sosial baik pada diri sendiri ataupun orang disekitar mereka.

Hasil Perancangan

Game Overview

1. *Title* : "A Lie Within"
2. *Genre* : Story-Driven, Platformers, Action-Adventure
3. *Platform* : PC
4. *Target Audience* : Remaja 12 – 21 Tahun
5. *Goal* : Game ini memiliki tujuan untuk menyembuhkan adik dari virus hoax dan mencari tahu kebenaran tentang apa yang terjadi pada kotanya

Core Gameplay



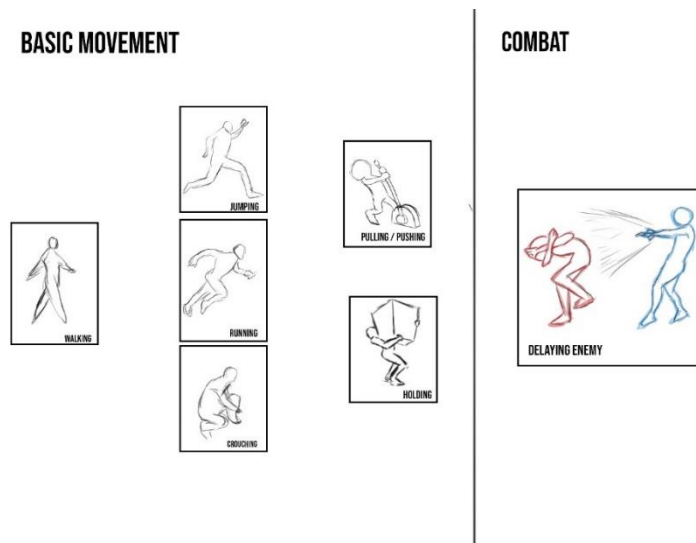
Gambar 3.1 Konsep *Gameplay*

Core gameplay yang berada didalam game ini adalah *stealth* dan *chase and run* yang dimana pemain harus berusaha menghindari musuh dengan cara apapun. Camera gameplay akan menggunakan *side view*.

Core Experience

Pemain akan berpetualang dalam dunia yang terkena dampak dari *hoax*, Seiring berjalannya cerita, pemain akan merasakan bagaimana bahaya yang disebabkan oleh lingkungan, hingga orang-orang yang terkena dampak dari *hoax*.

Mechanics

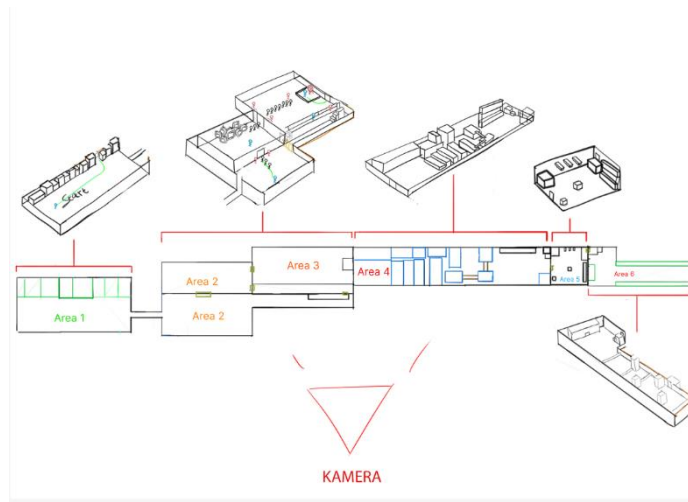


Gambar 3.4.5.1 Mekanik game

Mekanik *Basic Movement* yang berada didalam game ini diantaranya berjalan, melompat, berlari, menunduk, menarik/mendorong, dan memegang. Karakter berinteraksi dengan objek pada game secara langsung baik memegang, menarik, atau menggunakan, mengambil sesuatu.

Combat yang melibatkan protagonis dan musuh bersifat occasional dan tidak membunuh, dimana protagonis hanya bisa men-delay musuh dengan kekuatannya dan hanya bisa digunakan dalam waktu tertentu saja.

Level Design



Gambar 3.4.6.1 Konsep Level

Pada *level* pertama yang dibuat cukup linear, pemain hanya harus mengikuti arus *level* yang diberi rintangan dan sedikit *puzzle* untuk mencapai tujuan. Karena *game* ini adalah *game side scrolling*, arah yang akan digunakan dalam awal permainan adalah dari arah kiri ke kanan, pemain harus terus bergerak ke arah kanan untuk mencapai tujuan. Berikut skenario dalam level permainan :

1. Pada area 1 pemain berjalan lurus ke kanan sampai arah masuk gang, untuk visualisasinya perancang ingin memperlihatkan bagaimana dunia *gamanya* dengan memperlihatkan kota.
2. Saat pemain memasuki area 2 pemain harus mengantri untuk memasuki suatu Gedung, saat pemain memasuki Gedung tersebut, pemain harus mengantri lagi untuk menuju pintu kedua, namun pemain diperlihatkan ada pintu ke tiga yang terbuka. Pemain memasuki pintu itu dan melihat Lorong yang Panjang, saat pemain memasuki Lorong itu, pemain diperlihatkan sesuatu yang ada di didalam pintu kedua. Saat pemain

hampir menempuh ujung Lorong tiba-tiba ada penjaga yang melihat pemain dan menyuruhnya kembali untuk mengantri di pintu kedua.

3. Pada area ke 3 karena pemain sudah diperlihatkan apa yang ada didalam pintu kedua tersebut yaitu terdapat suatu makhluk aneh dengan kepala tv yang seperti sedang mencuci otak orang orang yang sedang mengantri, pemain terpaksa untuk mengantri untuk giliran berikutnya, saat giliran pemain untuk berhadapan dengan makhluk berkepala tv tersebut tiba tiba ada ledakan yang membuat semua orang di Gedung itu panik, pemain mengambil kesempatan itu untuk kabur dari makhluk aneh tersebut.
4. Untuk area 4 ini bagian dimana pemain harus menghindari musuh dengan cara berlari dan melompat, pemain harus berlari dan melompati halangan halangan yang menghalangi dirinya. Saat pemain mendekati akhir dari area 4 terdapat *cutscene* yang menunjukkan sesuatu yang roboh yang membuat musuh tidak bisa mengejar pemain.
5. Area 5 adalah dimana pemain menyelesaikan *puzzle, puzzle* yang harus dilakukan adalah pemain harus mendorong 2 *box* untuk mencapai langit langit ruangan untuk mencapai tujuan berikutnya.
6. Area 6 adalah area terakhir yang akan dilalui oleh pemain, disini pemain berhasil keluar dari Gedung aneh tersebut, dan terdapat bagian kejar kejaran lagi untuk terakhir kalinya. Saat pemain berlari menghindari musuh, tiba tiba terdapat orang misterius yang menariknya kedalam suatu Gedung. Disini saat orang misterius tersebut menarik pemain, layar akan menampilkan *black screen* untuk menghasilkan kesan cerita yang gantung dan menjadi penanda berakhirnya *demo game* ini.

KESIMPULAN

Dengan banyaknya *hoaks* yang merajalela di media sosial membuat masyarakat mudah tertipu, oleh karena itu perancangan karya ini dibuat untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap bahayanya *hoaks* di media sosial melalui media *game*. Berikut kesimpulan yang perancang dapatkan dalam pembuatan karya ini:

1. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuisisioner dan buku, literasi masyarakat masih kurang sehingga rentan terkena oleh *hoaks* di media sosial, oleh karena itu pentingnya memilah berita di media sosial dengan mengecek keaslian berita agar terhindar dari *hoaks*.
2. Melalui *game design document*, *game* yang dibuat akan menampilkan bagaimana bahaya hingga dampak dari *hoaks* yang diterapkan melalui cerita pada *gamenya*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adams, E. 2010. *Fundamental of Game Design*. New Jersey. Pearson Education, Inc.
- [2] Brathwaite, B., Schreiber, I. 2009. *Challenge for Game Design*. USA. Course Technology
- [3] Evry, H. J. 2005. *Beginning Game Graphics*. Boston. Thomson Course Technology PTR
- [4] Fullerton, T. 2008. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovatible Games*. USA. Elsevier, Inc.
- [5] Juju, D., Sulianta, F. 2010. *Hitam Putih Facebook*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo

[6] Kotler, P., Keller, K. 2018. Pengertian Media Sosial Adalah, Fungsi, Tujuan, Jenis Sosial Media. [Online] Available at : ([Pengertian Media Sosial Adalah, Fungsi, Tujuan, Jenis Sosial Media \(maxmanroe.com\)](#))

[7] Novak, J. 2012. Game Development Essentials: An Introduction 3rd Edition. Canada. Delmar, Cengage Learning

[8] Nugroho, E. 2016. 5 Langkah Mengidentifikasi Berita Hoaks di Media Sosial [Online] Available at : ([5 Langkah Mengidentifikasi Berita Hoaks di Media Sosial | kumparan.com](#))

[9] Rouse, R. 2005. Games Design Theory & Practice. Texas. Wordware Publishing, Inc

[10] Scattergood, M., Feil, J. 2005. Beginning Game Level Design.. Boston. Thomson Course Technology PTR.

[11] Simamarta, J., Iqbal, M., Hasibuan, M. S., Limbong, T., Albra, W. 2019. Hoaks dan Media Sosial: Saring Sebelum Sharing. Medan. Yayasan Kita Menulis