

PERANCANGAN GAME DESIGN DOCUMENT UNTUK GAME MENGENAI OBSESSIVE-COMPULSIVE DISORDER SEBAGAI MEDIA EDUKASI

GAME DESIGN DOCUMENT FOR A GAME ABOUT OBSESSIVE-COMPULSIVE DISORDER AS AN EDUCATIONAL MEDIA

Safira Putri Aliza¹, Tiara Radinska Deanda², Muhammad Adharamadinka³

¹²³*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

[¹safirapaliza@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:safirapaliza@student.telkomuniversity.ac.id), [²iaradinska@telkomuniversity.ac.id](mailto:iaradinska@telkomuniversity.ac.id), [³ramadinka@telkomuniversity.ac.id](mailto:ramadinka@telkomuniversity.ac.id)

ABSTRAK

Kesehatan mental adalah elemen krusial yang seharusnya dipahami dan diketahui oleh publik secara menyeluruh. Sayangnya, terdapat banyak kesalahpahaman yang ada, termasuk anggapan bahwa Obsessive Compulsive Disorder (OCD) sama dengan karakter perfeksionis. Sebenarnya, keduanya memiliki perbedaan yang jelas baik dari segi klinis maupun perilaku. Untuk mengklarifikasi perbedaan ini, penting untuk menggunakan media yang tepat, menarik, dan dapat berkomunikasi dengan baik agar informasi disampaikan dengan cara yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi cara merancang video game sebagai sarana edukasi interaktif yang dapat menyampaikan informasi mengenai perbedaan antara OCD dan perfeksionisme dengan pendekatan yang lebih pribadi dan mendalam. Penelitian ini menerapkan metode campuran dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan analisis terhadap karya sejenis. Semua data diolah secara bertahap sampai mencapai batas jenuh. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman karakteristik audiens yang dituju, penggunaan narasi yang menarik, serta perancangan mekanik permainan yang relevan, memegang peranan penting dalam pembuatan game edukatif. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, pengetahuan mengenai kesehatan mental di masyarakat. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, pengetahuan, berkaitan dengan isu kesehatan mental di masyarakat.

Kata Kunci : Kesehatan Mental, Edukasi, Game, OCD

ABSTRACT

Mental health is a crucial element that should be thoroughly understood and recognized by the public. Unfortunately, many misconceptions exist, including the notion that Obsessive Compulsive Disorder (OCD) is the same as perfectionism. In fact, the two have clear differences in both clinical and behavioral terms. To clarify this distinction, it is important to use appropriate, engaging and communicative media to convey information in an effective way. This research aims to explore how to design a video game as an interactive educational tool that can convey information about the differences between OCD and

perfectionism in a more personal and in-depth approach. This research applies mixed methods with data collection techniques through interviews, observations, questionnaires, and analysis of similar works. All data was processed gradually until it reached saturation. The findings of this research show that understanding the characteristics of the intended audience, using interesting narratives, and designing relevant game mechanics, plays an important role in making educational games. This design is expected to increase awareness, knowledge about mental health in the community. This design is expected to increase awareness, knowledge, related to mental health issues in the community.

Keywords : Mental Health, Education, Game, OCD

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Obsessive-Compulsive Disorder atau OCD merupakan masalah kesehatan mental yang sering disalah artikan dengan perfeksionis. OCD dibagi menjadi dua, yaitu obsesi dan kompulsif. Obsesi sendiri adalah sebuah pikiran atau dorongan dari sebuah gambaran mental yang berulang-ulang yang membuat pemikirnya cemas. Sementara dengan kompulsif sendiri adalah sebuah perilaku yang berulang-ulang. Sehingga jika digabung, OCD adalah sebuah perilaku yang berulang-ulang akibat sebuah pikiran atau dorongan yang membuat pengidapnya cemas jika tidak segera dilakukan. Dari pengertian OCD saja, jelas-jelas sudah berbeda dengan perfeksionis.

Perfeksionis sendiri merupakan sebuah kebiasaan yang membuat pelakunya ingin semua serba sempurna. Dari tata letak barang, sebuah pekerjaan, maupun nilai. Perfeksionis sendiri muncul karena pola asuh atau keinginan dari pelaku. Sementara OCD muncul karena genetika atau trauma masa kecil. Untuk mengurangi salah pengertian antara OCD dan perfeksionis, dibutuhkan media untuk memberitahu masyarakat.

Media yang dipilih dalam perancangan ini adalah game. Game sangat disukai masyarakat, terutama kalangan muda, karena berfungsi sebagai media hiburan, banyak pihak yang menggunakannya sebagai media edukasi karena lebih mudah diterima oleh anak-anak (Rahardianto, Deanda, & Mario, 2022).

Dalam perancangan game, dibutuhkan game design document atau GDD sebagai inti utama dalam sebuah game. GDD merupakan alat perancangan dasar yang menguraikan isi sebuah game, seperti konsep, mekanisme, narasi, karakter, GDD berfungsi sebagai titik referensi utama yang membuat tim pengembang tetap selaras selama proses produksi.

Menurut Schell (2019), GDD sangat penting untuk mengubah ide yang tidak jelas menjadi produk yang dapat dimainkan dan diuji: “Dokumen desain game membantu memfokuskan visi kreatif, memastikan pemahaman bersama di antara para pemangku kepentingan, dan memberikan cetak biru tentang apa game itu dan bagaimana game tersebut harus dibuat”.

LANDASAN TEORI

Teori Objek

Obsessive-Compulsive Disorder

Dalam buku teks psikiatri tahun 1838, psikiater Prancis terkenal Jean Etienne Dominique Esquirol (1772–1840) menggambarkan OCD sebagai bentuk monomania, atau

kegilaan parsial. Monomania adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kondisi kejiwaan di mana fokus patologi berada di satu area disfungsi tertentu tetapi bagian kepribadian dan kecerdasan lainnya tetap utuh.

Sementara itu ada psikiater Prancis lainnya, Henri Dagonet (1823–1902) menganggap kompulsi sebagai sejenis impuls dan OCD sebagai bentuk ‘folie impulsive’ (kegilaan impulsif). Dalam penyakit ini, impuls yang keras dan tak tertahankan mengalahkan kemauan dan terwujud dalam obsesi dan kompulsi.

Dapat disimpulkan OCD merupakan sebuah perilaku yang membuat pengidapnya melakukan sesuatu yang berulang-ulang karena pikirannya yang memunculkan pemikiran untuk melakukan hal tersebut.

Perfeksionis

Perfeksionis berasal dari kata latin “Perfectio” yang berarti penyelesaian, kesempurnaan. Kata ini sendiri terbentuk dari kata kerja yaitu “Perficere” yang berarti menyelesaikan, menyempurnakan. Sementara itu sendiri, perficere terdiri dari dua akar kata latin yakni per- yang berarti secara menyeluruh, sepenuhnya dan -facere yang berarti melakukan, membuat.

Psikologis Umur

Dalam teori Erik Erikson, tahap ke-enam intimasi vs isolasi, terjadi pada masa dewasa muda, biasanya pada rentang umur 18-40. Pada tahap ini, seorang individu mencari sebuah hubungan yang melibatkan rasa peduli dan rasa kasih sayang. Bukan hanya hubungan romantis namun pertemanan juga. Pada tingkat ini juga, seorang individu sedang menjelajahi dunia nya sendiri. Dimana ketika mereka berhasil mendapatkan hubungan yang kuat. Namun jika mereka gagal, individu itu akan merasakan terisolasi dan sendirian. Kemungkinan bisa merasakan rasa keterputusan dan keterasingan di masa dewasa.

Game

Game menurut Ernest Adam dalam bukunya Fundamental of Game Design adalah sebuah aktivitas bermain yang dilakukan dengan berpura-pura dalam realita, dimana peserta mencoba untuk menyelesaikan setidaknya satu tujuan namun juga mengikuti aturan yang ada.

Game Design

Mendesain game membutuhkan seni dan ilmu pengetahuan dalam membuat satu. Tidak hanya berfokus kepada grafik visual maupun pengkodean komputer untuk membentuk suatu game. Namun berfokus kepada cara kerja suatu game, seperti mekanisme, aturan, tujuan.

Selain itu dalam membuat game perlu diperhatikan membuat pemain tetap tertarik untuk terus bermain game tersebut. Dibutuhkannya juga keseimbangan dalam membuat game, tingkat kesusahan seperti dalam level dan menyenangkan seperti mendapatkan hadiah yang memuaskan, membuat flow yang harmonis membuat pemain terus bermain game tersebut (Csikszentmihalyi, 1990).

Story and Narrative

Game Design Document

Game design document atau disingkat GDD merupakan jangkar dari mendesain game. GDD merupakan sebuah paperwork yang berisikan semua yang dibutuhkan dalam membuat sebuah game. Menurut Adams, Ernest (2010:54), dokumen desain game adalah kumpulan dokumen yang digunakan oleh desainer game untuk memberikan informasi tentang

game yang mereka desain. Proses ini mengubah ide yang awalnya abstrak menjadi rencana tertulis.

METODE PENELITIAN

Mix Method

Penelitian ini menggunakan metode mix method, yaitu metode penelitian yang menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Menurut Creswell (2018), miex method merupakan sebuah metode untuk mengeksplorasi isu-isu yang berkaitan dengan perilaku, masyarakat, dan kesehatan dengan mengumpulkan dan memeriksa data numerik dan deskriptif secara sistematis untuk menjawab pertanyaan penelitian, dan menggabungkan atau “memadukan” kedua jenis data ini dalam kerangka kerja penelitian tertentu untuk menghasilkan wawasan atau pemahaman yang lebih segar dan lebih komprehensif daripada yang dapat dicapai dengan hanya menggunakan data numerik atau deskriptif saja. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi karya sejenis, wawancara, serta studi pustaka.

Sumber Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan pandangan atau informasi secara lisan dari orang yang diwawancarai (Koentjaraningrat dalam Soewardikoen, 2021:53). Dalam penelitian ini, wawancara akan dilakukan dengan para pakar terkait, yaitu psikolog yang telah menangani kasus OCD.

2. Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan serangkaian pertanyaan mengenai subjek yang sedang diteliti yang perlu dijawab oleh para responden secara individu (Soewardikoen, 2021:60). Dalam penelitian ini, kami akan menyusun kuesioner menggunakan google formulir untuk memperoleh informasi tambahan dari masyarakat dalam waktu yang telah ditentukan.

3. Studi pustaka

Studi pustaka merupakan analisis teoretis serta referensi lain yang berhubungan dengan nilai, budaya, dan norma yang ada dalam konteks sosial yang sedang diteliti (Sugiyono, 2018:291). Dalam penelitian ini, akan dilakukan studi pustaka dengan mengumpulkan data dari buku-buku atau literatur yang membahas teori desain lingkungan permainan, penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan game dan informasi mengenai OCD.

4. Observasi Karya Sejenis

Salah satu pendekatan penelitian lainnya bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang fenomena sosial melalui perbandingan dua atau lebih kasus. Karya seperti ini akan dibuat dalam pendekatan ini. Metode ini didasarkan pada keyakinan bahwa membandingkan karya-karya yang berbeda dapat membantu menjelaskan kesamaan dan perbedaan. Sugiyono mengatakan bahwa studi komparasi adalah penelitian yang membandingkan status variable tunggal atau lebih dalam dua atau lebih sampel yang berbeda atau pada waktu yang berbeda untuk menentukan hubungannya.

ANALISIS DATA

Setelah melakukan studi pustaka dan wawancara mengenai OCD, dapat disimpulkan OCD merupakan gangguan mental yang mana pengidapnya memiliki suatu kecemasan yang menyebabkan terjadinya pengulangan perilaku. OCD biasanya disebabkan oleh trauma, rentakan psikologis, dan faktor genetik yang mana banyak pengidapnya diantaranya adalah perempuan. OCD bisa membuat pengidapnya melarikan diri ke dunia imajinasinya sebagai coping mechanism, merenungkan diri dan memastikan tidak membuat kesalahan sembari mengulang percakapan yang dilakukan, ketakutan dalam memulai hubungan dan menjalankan hubungan, kebutuhan untuk selalu dapat mengontrol, hingga pengalaman mengalami eksistensial teror. OCD dengan perfeksionis itu berbeda, dimana perfeksionis bukanlah penyakit mental, melainkan sebuah pola kebiasaan. OCD tidak dapat diremehkan karena dapat menyebabkan beberapa gangguan mental lain seperti skizofrenia dan dapat menghambat aktivitas pengidapnya.

Oleh karena itu ketika membuat GDD nanti, penulis hati-hati dalam agar tidak membuat GDD menjadi bahan cemooh pengidap OCD. Oleh karena itu ketika membuat GDD, penulis harus membuat gameplay yang cocok dengan tujuan membuat GDD.

Sementara itu dari hasil kuesioner yang telah dilakukan, diperoleh bahwa hampir semua orang mengetahui OCD. Namun dibalik itu, tidak semuanya benar-benar tau OCD seperti apa. Menggunakan sampel yang didapatkan dari kategori umur 19-29 tahun hanya 25% yang. Banyak dari mereka mengetahui OCD termasuk dalam kesehatan mental, sehingga banyak yang menjawab bahwa OCD penting untuk diketahui.

KONSEP DAN PERANCANGAN

Konsep karya

Perancangan game “Dahlia” ini memiliki konsep visual top down yang akan dikemas dalam bentuk 2D anime. Game akan terasa seperti Diner Dash dan Dead Plate. Dengan memiliki game mekanik seperti Diner Dash, Dead Plate, dan A Little bit to the Left. Dalam game ini player akan mengetahui bagaimana OCD dalam pekerjaan cafe sehari-harinya.

Perancangan akan menggunakan android sebagai platform dimana game ini akan dijalankan. Sementara untuk program yang digunakan dalam membuat game adalah unity.

Pesan utama yang ingin disampaikan pada game ini adalah memperkenalkan tokoh bernama Dahlia dan Nashia yang akan menunjukkan perbedaan OCD dan perfeksionis melalui cerita yang akan disampaikan melalui game ini.

Hasil perancangan

Game Design Document

Tabel Game Summary

Game Summary	
Judul	Dahlia
Genre	Adventure

Target Audiens	Dewasa muda berumur 19 - 29 tahun
Platform	Android
Konsep	Game ini merupakan adventure 2D top down, dengan puzzle akan berfokus pada puzzle mengenai ritual OCD
Mode Pemain	Single Player
Key Features	- Pemain akan bermain sebagai karakter yang bernama Dahlia - Terdapat tugas dan puzzle yang berkaitan dengan OCD terutama mengenai ritual. Dimana pemain akan melakukan sebuah task yang berkaitan dengan pekerjaan di kafe seperti melayani pelanggan, menyapu lantai, membersihkan piring/gelas, gudang dan meja, dan menyusun barang dapur dan gudang. Dalam task ini terdapat langkah-langkah ritual yang akan dipaksakan untuk dikerjakan. Namun pemain dapat menolaknya dengan akibat menerima konsekuensi. - Terdapat percabangan level tergantung dengan tindakan pemain. Apakah akan melakukan ritual tersebut, atau tidak.

Story Overview

Dahlia seorang mahasiswi universitas bekerja di sebuah cafe lokal yang terletak tidak jauh dari universitasnya. Sebuah cafe indie yang dibuka oleh seorang mantan budak korporat bernama Nashia. Selama bekerja di cafe Dahlia akan sering diganggu oleh kembarannya (yang merupakan perwujudan OCD) bernama Lia. Lia mengganggu Dahlia dengan menyuruhnya melakukan ritual yang akan menghambat pekerjaannya. Namun jika tidak melakukannya, hal tersebut akan mengganggu Dahlia juga. Setiap tindakan Dahlia akan memberikannya efek kepada hari berikutnya. Sehingga Dahlia harus belajar untuk mengerjakan semua ritual dengan cepat sembari melayani pelanggan, atau lebih baik meninggalkan semua ritual itu dan mendapatkan gangguan yang semakin parah?

Tabel Hasil Implementasi

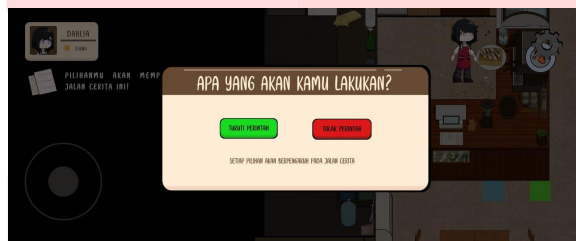
Hasil Implementasi
 Homescreen



Ingame screen



Menyusun barang di gudang



Pemilihan percabangan cerita



Dialog bar

PENUTUP

Kesimpulan

Dalam merancang game design document (GDD) dengan topik kesehatan mental yaitu Obsessive Compulsive Disorder (OCD), digunakan metode mix method yaitu wawancara dengan ahli psikolog, kuesioner dan studi literatur untuk menunjang penelitian ini. Dari kuesioner yang didapatkan, masih banyak orang-orang yang mengira mereka

mengetahui apa itu OCD, namun kenyataannya mereka menyalah kirakan OCD dengan perfeksionis yang merupakan hal berbeda. Dokter menyarankan untuk membuat game yang mengajar pengidap OCD apa itu hal normal, untuk menanggulangi kebiasaan mereka bertindak berulang kali. Mereka juga menyarankan kalau OCD perlu diketahui. Karena walaupun OCD dianggap biasa saja, dampak dari OCD sendiri bisa berbahaya kepada pengidapnya. Maka dari itu, dalam perancangan GDD dalam video game mengenai OCD bertujuan untuk memberitahu tahu orang-orang awam kalau OCD itu sebaiknya tidak disepelekan. Perlunya mengetahui apa itu OCD seperti apa agar tidak disalah artikan dengan perfeksionis. Dengan target audiens yang merupakan dewasa muda ke atas yaitu 19 tahun. Alasan memilih kalangan umur itu, karena pada terjadi proses perkembangan psikologis dan menurut data yang dikumpulkan, pada kalangan umur 19 tahun ke atas merupakan pengonsumsi video game terbanyak. Langkah-langkah proses desain dan komponen dokumen desain game merupakan kunci desain GDD, termasuk desain level, yang dapat membantu pemain mencapai tujuan game.

Saran

Diperlukannya waktu untuk meneliti topik ini untuk menghasilkan yang terbaik dan tidak menyinggung siapapun terutama para pengidap OCD. Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam penelitian ini dan berharap bisa melanjutkannya lebih dalam jika tidak ada keterbatasan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design* (E. Adams, Ed.). New Riders.
- Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. New Riders.
- Am I A Perfectionist? 5 Traits and Signs*. (2023, May 4). Cleveland Clinic Health Essentials. Retrieved July 10, 2025, from <https://health.clevelandclinic.org/signs-of-perfectionism>
- Budiman, A., & Rizaldi, A. R. (2019). The Revitalization Concept of “Pramuka Penggalang” in The Digital Game Design. In 6th Bandung Creative Movement 2019. Telkom University.
- Erikson, E. H. (1977). *Childhood and Society*. Triad/Paladin.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*.
- Cohen, I., & Steketee, G. S. (1998). Obsessive-compulsive disorder. *Handbook of empirically based social work practice: Mental disorders*, 1, 343-363.
- Etymology World*. (n.d.). Etymology World Online. Retrieved July 6, 2025, from <https://etymologyworld.com/item/perfectionist>

- Hewitt, P. L., & Flett, G. L. (1991). Perfectionism in the self and social contexts: Conceptualization, assessment and association with psychopathology. *Journal of Personality and Social Psychology*, 60, 456–470.
- McLeod, S. (2025, March 12). *Erikson's Stages of Development*. Simply Psychology. Retrieved April 16, 2025, from <https://www.simplypsychology.org/erik-erikson.html#Stage-6-Intimacy-vs-Isolation-Young-Adulthood-18%E2%80%9334-Years>
- Rahadiano, I. D., Deanda, T. R., & Mario, M. (2022). Analisis Merrill's First Principles of Instruction Pada Game Edukasi Covid Fighter Dengan Pendekatan Formal Element. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(1), 28-41.
- Riley, J. (n.d.). *The history of OCD*. OCD-UK. Retrieved April 16, 2025, from <https://www.ocduk.org/ocd/history-of-ocd/>
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.
- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Soewardikoen, Didit W. (2020). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Sugiyono. (2015). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Toates, F. M., Toates, F., & Coschug-Toates, O. (2002). *Obsessive Compulsive Disorder: Practical, Tried-and-tested Strategies to Overcome OCD*. National Institute of Mental Health.