

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kesehatan mental penting bagi kesejahteraan individu, namun masih banyak orang yang masih kesulitan mengatasi masalah kesehatan mental karena kurangnya kesadaran atau stigma. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mencatat bahwa sekitar 970 juta orang di seluruh dunia hidup dengan gangguan mental pada tahun 2019, dengan mayoritas di Negara-Negara Berpendapatan Rendah Menengah (Freeman 2022). Di antara mereka, sebagian adalah karyawan kantor di Jakarta, Indonesia, yang juga mengalami kesulitan akibat kurangnya keseimbangan antara kehidupan kerja dan pribadi. Studi menunjukkan bahwa ketegangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi dapat meningkatkan tingkat stres dan berdampak negatif pada kesehatan mereka (Iswahyudi & Ramadhani, 2023). Banyak responden dalam sebuah wawancara juga merasa bahwa 24 jam sehari tidak cukup untuk mencapai keseimbangan yang memuaskan (VICE Indonesia 2019). Data tersebut menunjukkan pentingnya keseimbangan antara kehidupan kerja dan kehidupan pribadi bagi kesehatan mental para pekerja di Jakarta, yang menjadikan meningkatkan kesadaran akan perlunya keseimbangan tersebut menjadi hal yang penting.

Studi kasus yang relevan adalah serial TV Jepang "Midnight Diner," yang menggambarkan kehidupan sehari-hari di sebuah restoran misterius di

Tokyo. Serial TV ini menyoroti bagaimana para pekerja kantor menghadapi tantangan mental seperti depresi dan kesepian dalam lingkungan kerja yang sibuk dan menegangkan. Dengan menyoroti kesamaan antara Tokyo dan Jakarta dalam hal etika kerja dan stres, proyek ini terinspirasi oleh narasi dalam serial tersebut. "Midnight Diner" memberikan pandangan yang relevan tentang realitas kehidupan di kota metropolitan seperti Tokyo dan Jakarta, menjadikannya inspirasi yang cocok untuk proyek ini.

Serial TV ini dengan efektif menyampaikan pesan tentang kehidupan pekerja perkotaan yang stres, memanfaatkan platform Netflix untuk menjangkau audiens yang luas dan meningkatkan kesadaran tentang realitas kehidupan di kota metropolitan. Tidak hanya serial TV, *video game* juga efektif dalam melakukan hal serupa. Studi menunjukkan bahwa *video game* yang ditujukan untuk perubahan sosial dapat meningkatkan kesadaran akan isu-isu sosial penting melalui permainan yang menarik dan berarti serta teknik distribusi yang inovatif (Schreiner 2008). Selain itu, bermain *video game* juga dapat mengurangi stres dan kecemasan pada berbagai kelompok usia dengan hasil positif di berbagai platform (Pallavicini, Pepe, dan Mantovani 2021).

Konsep seni untuk *video game* adalah komponen visual yang diciptakan oleh seniman dan desainer untuk meningkatkan daya tarik dan kualitas artistik keseluruhan permainan, dengan tujuan mengoptimalkan proses untuk meningkatkan empati pemain dan kualitas estetika (Shevchenko et al., 2022). Ini menegaskan bahwa konsep seni adalah

representasi yang kuat dari sebuah *video game*. Tahap visualisasi konsep dalam pembuatan *video game* merupakan langkah penting sebelum produksi dan pasca produksi. Harapannya, proyek ini dapat berperan sebagai bukti konsep atau prototipe yang berpotensi menjadi *video game* lengkap di masa mendatang.

1.2. Identifikasi Masalah

Sebagaimana telah disinggung singkat dalam pengantar, terdapat beberapa permasalahan yang harus diselesaikan melalui penciptaan karya ini:

1. Kurangnya kesadaran mengenai masalah keseimbangan antara kehidupan kerja yang dihadapi oleh pekerja kantor di Jakarta berkontribusi pada tingkat stres mereka. Masalah ini memerlukan perhatian, terutama karena liputan media tentang topik khusus ini terbatas.
2. Kurangnya kesadaran akan solusi untuk stres yang dialami oleh para pekerja kantor menuntut sebuah proyek yang memberikan solusi praktis untuk mengelola kehidupan kerja yang menuntut.
3. Dalam mengembangkan proyek ini, dapat digambarkan suatu pengaturan fiksi di mana kota Jakarta yang sibuk menyembunyikan *safe space* tersembunyi ini, sehingga penonton menyadari bahwa di kehidupan nyata ada tempat-tempat untuk bersantai dan berbagi kisah mereka.

1.3. Batasan Masalah

Hasil akhir dari proyek ini akan berupa buku konsep berukuran A4 dengan sampul keras yang menampilkan tujuh karakter, dengan mengambil inspirasi konsep dan tema keseluruhan dari “Midnight Diner”. Buku konsep ini akan mencakup desain karakter, desain kostum, ekspresi, gestur, desain prop, *key arts*, *environmental designs*, dan *grayscale storyboard*.

1.4. Tujuan

1. *Concept art* ini dapat berfungsi sebagai panduan visual yang membantu developer *game* dalam mengembangkan konsep ini menjadi sebuah *video game* yang lengkap.
2. *Concept art* ini memiliki potensi untuk mengilustrasikan kesulitan dan tantangan yang dialami oleh pekerja kantor di Jakarta, sehingga dapat memberikan *awareness* atau informasi tentang masalah stres yang terkait dengan pekerjaan dan dampaknya pada kesehatan mental.

1.5. Manfaat

1. Untuk pengetahuan

Diharapkan bahwa tugas akhir ini akan berfungsi sebagai referensi bagi seniman berbakat lainnya yang ingin mengeksplorasi dan membuat desain karakter dan lingkungan untuk konsep *video game* mereka yang menangani masalah kesehatan mental.

2. Untuk masyarakat

Diharapkan agar penyelesaian tugas akhir ini dapat memberikan informasi dan *awareness* tentang kesehatan mental di kalangan masyarakat Indonesia. Harapannya, proyek ini juga dapat menginspirasi masyarakat Indonesia lainnya untuk menciptakan karya dengan tujuan serupa.

