Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN

3.1. Gambaran Umum Tugas Akhir

Game digital ini mengangkat tema kebudayaan Tionghoa, khususnya budaya kulinernya. Keputusan ini diambil karena masih banyaknya orang yang tidak tahu makanan khas Peranakan Tionghoa di Indonesia. *Game* ini menceritakan seorang pemilik kedai makanan bernama Aseng yang memiliki impian untuk menjadi juru masak kerajaan. Lalu, sebuah sayembara memasak diumumkan oleh Raja Jayawijaya dengan hadiah menjadi juru masak kerajaan bagi pemenangnya. Setelah mendengar ini, Aseng pun mengikuti sayembara memasak ini. *Game digital* ini bertujuan selain sebagai media hiburan, juga sebagai media edukatif agar generasi muda bangsa paham akan budaya Tionghoa sebagai identitas Bangsa Indonesia.

3.2. Metodologi Penelitian

Penulis menggunakan pendekatan campuran kualitatif dan kuantitatif dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Untuk metode pengumpulan data secara kuantitatif, penulis menyebarkan kuesioner secara *online*. Untuk metode pengumpulan data secara kualitatif, penulis melakukan studi literatur, studi eksisting, dan wawancara.

3.2.1. Studi Literatur

Studi literatur digunakan penulis untuk mencari teori pendukung serta bahan yang akan digunakan penulis dalam perancangan serta penyusunan laporan ini. Penulis akan menggunakan buku, artikel, serta sumber dari internet sebagai bahan studi

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

literatur. Data yang didapat akan menjadi sumber rujukan dalam perancangan. Penulis menggunakan teori Male mengenai ilustrasi “chocolate box”, teori Johnson mengenai *information design*, dan teori Tondreau mengenai *grids* dan *layout*.

3.2.2. Penyebaran Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan secara *online* dengan jumlah responden sebanyak 187 orang. Responden memiliki rentang usia 16-21 tahun, berdomisili di daerah Tangerang dan Jakarta. Data yang didapatkan guna mengetahui seberapa banyak pengetahuan generasi muda akan budaya kuliner Tionghoa di Indonesia serta untuk mengetahui ketertarikan generasi muda akan *game* VR. Berikut adalah hasil data yang didapatkan dari penyebaran kuesioner.

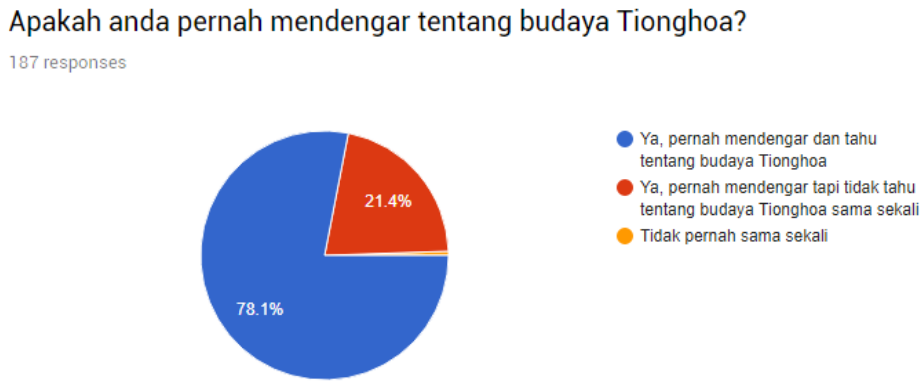


Diagram 3.1. Tingkat Kesadaran Responden terhadap Budaya Tionghoa

Berdasarkan diagram di atas, sebanyak 146 responden (78,1%) pernah mendengar dan tahu tentang budaya Tionghoa. Sementara, sebanyak 40 responden (21,4%) menjawab hanya pernah mendengar tentang budaya Tionghoa, tapi tidak tahu tentang budaya Tionghoa sama sekali. Hanya 1 responden (0,5%) yang menjawab tidak pernah mendengar sama sekali tentang budaya Tionghoa. Hal ini membuktikan bahwa budaya Tionghoa sudah umum dikenal oleh masyarakat.

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

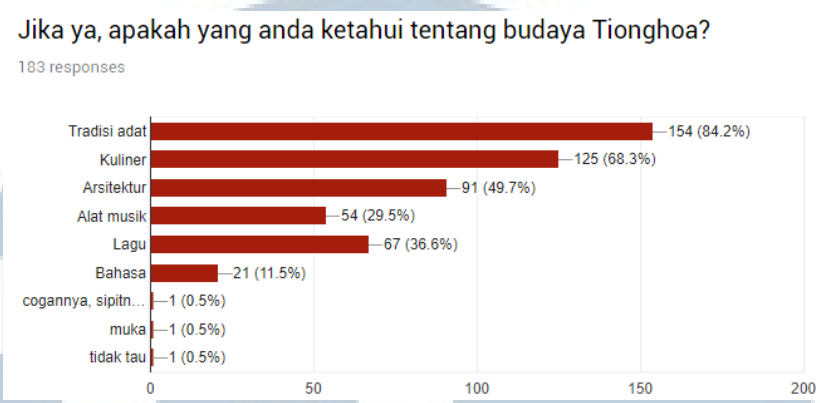


Diagram 3.2. Pengetahuan Responden tentang Budaya Tionghoa

Dari diagram yang ada, terlihat bahwa sebanyak 154 responden (84,2%) mengenali budaya Tionghoa lewat tradisi adatnya. Kemudian, sebanyak 125 responden (68,3%) mengenali budaya Tionghoa lewat kulinernya. Selanjutnya, budaya Tionghoa dikenal lewat arsitektur (49,7%), lagu (36,6%), alat musik (29,5%), bahasa (11,5%), dan lainnya (1,63%). Hal ini menunjukkan bahwa responden dapat mengenali budaya Tionghoa lewat kulinernya.

Diagram 3.3. Wawasan Responden terhadap Kuliner sebagai Budaya

Berdasarkan diagram di atas, 134 responden (71,7%) tahu bahwa kuliner merupakan bagian dari budaya. Sementara, sebanyak 53 responden (28,3%) tidak tahu bahwa kuliner adalah bagian dari budaya. Hal ini menunjukkan sebagian besar

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

responden sadar bahwa kuliner adalah bagian yang tidak bisa dilepaskan dari suatu budaya.

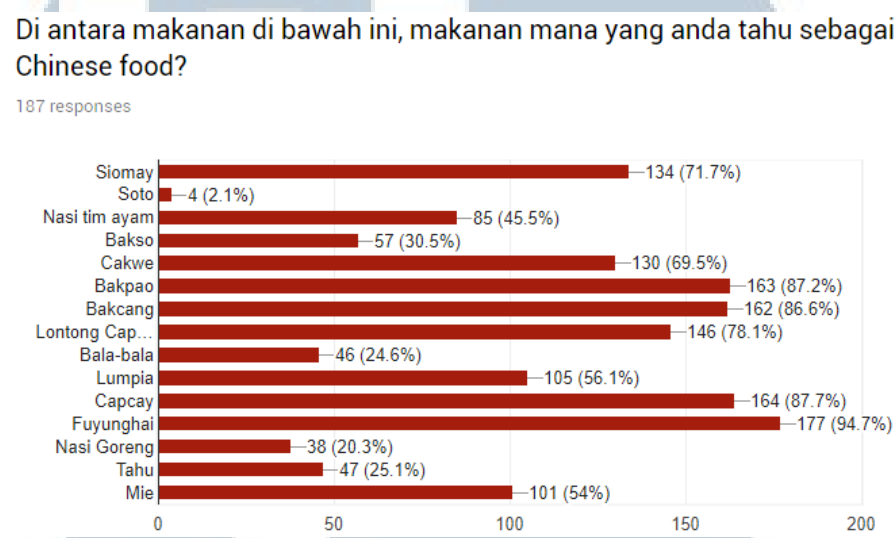


Diagram 3.4. Wawasan Responden akan Makanan Khas Peranakan Tionghoa

Berdasarkan diagram di atas, fuyunghai (94,7%), capcay (87,7%), bakpao (87,2%), dan bakcang (86,6%) adalah makanan yang paling dikenali responden sebagai makanan khas Peranakan Tionghoa. Sementara, responden tidak mengetahui bahwa soto (2,1%) dan nasi goreng (20,3%) adalah makanan khas Peranakan Tionghoa di Nusantara.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Diagram 3.5. Sumber Informasi Responden

Dari diagram tersebut, sebanyak 91,4% responden mengetahui makanan Peranakan dari keluarganya. Kemudian, dari media elektronik (44,9%), teman (40,6%), media cetak (35,8%), guru & lingkungan sekolah (17,1%), *game* (2,5%), dan lainnya (5,3%). Hal ini menunjukkan bahwa keluarga, seperti orangtua dan saudara, adalah pintu utama pengenalan makanan Peranakan kepada generasi muda Indonesia.

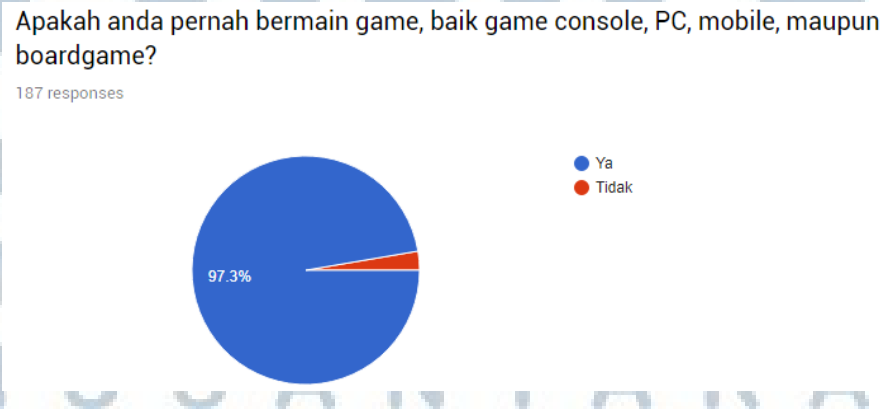


Diagram 3.6. Persentase Pengalaman Responden dalam Bermain *Game*

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

Berdasarkan persentase diagram di atas, sebanyak 182 responden (97,3%) menjawab pernah bermain *game*, baik itu *game digital* maupun *board game*. Hanya 5 orang responden yang menjawab tidak pernah bermain *game*. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game* telah menjadi bagian dari kehidupan sosial generasi muda Indonesia.

Diagram 3.7. Persentase Jenis *Game* yang Pernah Dimainkan oleh Responden

Berdasarkan diagram di atas, sebagian besar responden pernah memainkan *mobile game* dengan persentase sebesar 90,4%. Selain *mobile game,* responden juga menjawab pernah bermain *board game* (70,6%), PC *game* (65,8%), dan AR (35,3%). Hal ini menunjukkan bahwa *mobile game* paling sering dimainkan di kalangan muda Indonesia.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

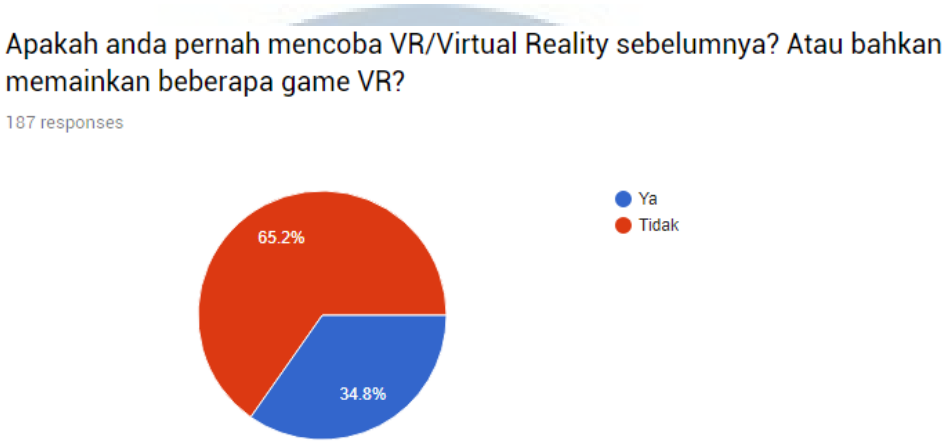


Diagram 3.8. Persentase Responden dengan Pengalaman Bermain *Game* VR

Dari diagram di atas, sebesar 65,2% responden belum memiliki pengalaman bermain VR. Hanya 34,8% responden yang sudah memiliki pengalaman bermain VR.

Diagram 3.9. Persentasi Ketertarikan Responden akan *Game* VR

Berdasarkan diagram ini, mayoritas responden tertarik untuk memainkan *game* VR, yaitu sebanyak 175 responden (93,6%). Hanya sebagian kecil responden yang tidak tertarik dengan VR, yaitu sebanyak 12 responden (6,4%). Dari kedua diagram di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* VR masih menjadi sesuatu yang baru di kalangan muda Indonesia, namun memiliki banyak peminat.

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

Diagram 3.10. Ketertarikan Responden terhadap *Cooking Game* VR

Berdasarkan diagram tersebut, sebesar 87,7% responden tertarik dan ingin mencoba memainkan *cooking game* dalam VR. Sementara, 12,3% responden menyatakan tidak tertarik dengan *cooking game* dalam VR.

Kesimpulan dari hasil kuesioner adalah kalangan muda Indonesia cukup mengenal budaya Tionghoa. Namun, masih banyak yang belum menyadari beberapa kuliner Nusantara, seperti soto dan nasi goreng adalah hasil akulturasi makanan Tionghoa dengan Indonesia. Apabila generasi Indonesia tidak mengetahui dengan jelas budaya kuliner yang ada di Nusantara, maka negara lain pun bisa mengakui kuliner khas Indonesia. Selain itu, pembelajaran kuliner Peranakan Tionghoa untuk generasi Indonesia dapat dihadirkan melalui VR. Hal ini dilihat dari ketertarikan responden terhadap *game* VR yang besar dan juga respon positif terhadap *cooking game* VR.

3.2.3. Wawancara

Langkah yang dilakukan penulis guna mendapatkan informasi dalam merancang ilustrasi adalah dengan mewawancarai Bernadus Boy Dozan. Beliau adalah seorang ilustrator, sekaligus *founder* dan CEO dari Joyseed Gametribe, salah satu *game*

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

developer yang berdiri tahun 2015 di Jakarta. Penulis menanyakan kesediaan beliau menjadi narasumber dan menyatakan bersedia pada tanggal 5 September 2017. Penulis mewawancarai beliau secara tatap muka pada tanggal 7 September 2017, bertempat di IDDC (*Indonesia Design Development Center*) yang berlokasi di Pendidikan dan Pelatihan Ekspor Indonesia, Grogol, Jakarta Barat.

Dari wawancara tersebut, terdapat beberapa kesimpulan yang didapat, yaitu seorang ilustrator pemula masih sering tergesa-gesa dalam membuat aset. Beliau menjelaskan bahwa kesalahan pemula pada umumnya adalah tidak mengetahui gaya visualnya sendiri. Seorang ilustrator harus mengenali gaya visual/*art style*-nya sendiri terlebih dahulu sebelum membuat sebuah ilustrasi. Tidak disarankan untuk menetapkan *target* yang terlalu bagus dan sulit untuk dikerjakan, misalnya ingin membuat gaya visual realis tetapi sang ilustrator tidak mampu membuatnya. Apabila dipaksakan, maka akan kacau, menambah waktu pengerjaan *game,* dan muncul gaya visual yang tidak konsisten pada *game* yang dibuat. Beliau juga mengingatkan bahwa ilustrator tidak sendiri dalam mengembangkan sebuah *game.* Maka dari itu, wajib bagi ilustrator untuk bisa membantu anggota tim yang lain. *Artist* jangan menyulitkan *programmer,* begitu pula sebaliknya.

Untuk pembuatan aset ilustrasi 2D yang melibatkan tulisan, beliau mengingatkan agar tulisan tersebut memiliki tingkat keterbacaan/*readability* yang tinggi dan nyaman dilihat mata. Beliau lebih lanjut mengingatkan bahwa *layout* dari desain juga memegang peran penting dalam tingkat keterbacaan teks.

Beliau juga memberi saran mengenai *game design.* Untuk pembuatan *game* edukasi, jangan membuat *game* yang terkesan sangat menggurui dan kaku, seperti

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

memasukkan fakta yang berlebih pada *game*. Apabila hal ini dilakukan, *game* akan membosankan. Buatlah *game* tersebut tetap menyenangkan bagi pemain dan memancing rasa ingin tahu pemain akan fakta yang ada.

Lalu, adapula halangan berupa hal teknis. Beliau menjelaskan bahwa selama proses pembuatan ilustrasi untuk *game digital*, hati-hati pada hal teknis, seperti ukuran, *visual effect*, dan *game engine*. Namun, beliau mengingatkan untuk tidak terpaku pada hal-hal teknis, karena dapat membuat hal-hal kecil lainnya luput dan akan menjadi masalah besar.

3.2.4. Studi *Existing*

Studi *existing* dilakukan guna mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang memiliki fokus konten yang sama. Berikut studi *existing* yang penulis lakukan:

1. *Game* iOS "Chinese Recipes – Asian Cuisine"

   Game ini adalah sebuah *cooking game* untuk anak-anak. Dibuat oleh pengembang *game* BabyBus dan dirilis pada Mei 2017. *Game* ini dapat dimainkan di Android dengan nama "Panda Chef: Chinese Cuisine".

Gambar 3.1. *Screen Capture Game* "Chinese Recipes – Asian Cuisine"
(Chinese Recipes – Asian Cuisine, 2017)

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

Kelebihan:

1. Sebagian besar ilustrasi makanan pada *game* sesuai dengan tampilan makanan sebenarnya.

Kekurangan:

1. Ada beberapa ilustrasi yang tidak mewakili makanan sebenarnya, misalnya pangsit berwarna oranye dan merah muda. Hal ini akan menanamkan informasi yang salah pada pemain.

Gambar 3.2. Ilustrasi Pangsit yang Tidak Realis
(Chinese Recipes – Asian Cuisine, 2017)

2. Aplikasi *mobile* "Chinese Food Maker Cook"

   Aplikasi ini dibuat oleh Detention Apps dan dirilis pada tahun 2014. Pengguna memilih makanan yang ada, kemudian menaruhnya di gambar *background* yang beragam. Aplikasi ini tersedia untuk *smartphone* berbasis Android.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.3. Aplikasi "Chinese Food Maker"
(Chinese Food Maker Cook, 2014)

Kelebihan:

1. Memperkenalkan makanan khas Tiongkok dan beberapa khas Peranakan.

Kekurangan:

1. Gaya ilustrasi yang digunakan tidak konsisten. Beberapa makanan ada yang menggunakan teknik fotografi, *digital painting*, *vector*.
2. Hanya menunjukkan tampilan makanannya saja. Beberapa ilustrasi makanan tersebut juga terlalu kecil.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.4. Gaya Visual yang Tidak Konsisten
(Chinese Food Maker Cook, 2014)

3. *Game digital* “Cooking Mama: Let’s Cook!” di Android & iOS

   Game ini dirilis pada tahun 2015 oleh Office Create Corp. yang dapat dimainkan di *smartphone* berbasis Android maupun iOS. *Game* ini merupakan variasi dari *game* Cooking Mama yang sangat terkenal dan telah dirilis di berbagai *platform game digital*, seperti di Nintendo DS, 3DS, dan Nintendo Wii.

Gambar 3.5. Proses Memasak pada *Game* "Cooking Mama Let’s Cook!"
(Cooking Mama Let’s Cook, 2015)

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

Kelebihan:

1. Beberapa ilustrasi yang digunakan mampu merepresentasikan bahan masakan dan makanan yang sebenarnya.

Kekurangan:

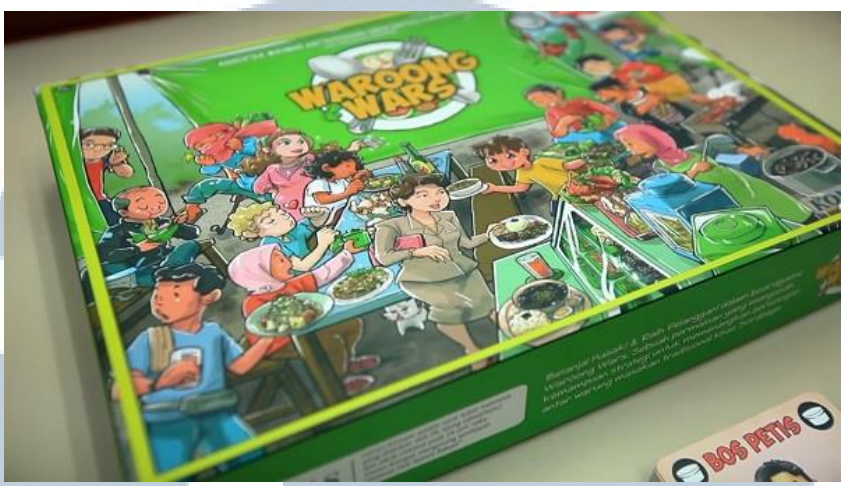
1. Terdapat ilustrasi yang memiliki gaya visual yang tidak konsisten. Untuk beberapa makanan, ada yang memiliki gaya visual realis, sementara ada pula yang menggunakan gaya visual *stylized* dan kartun.

Gambar 3.6. Gaya Ilustrasi Makanan Tidak Konsisten
(Cooking Mama Let's Cook, 2015)

4. *Board game* Waroong Wars

Board game yang dirilis oleh Kompas Publishing pada tahun 2015 ini menceritakan seorang juru masak di sebuah warung dan berusaha untuk menjadi warung terbaik di Indonesia. Pemain berperan sebagai sang juru masak warung dan berkompetisi dengan juru masak warung lainnya dengan menyajikan makanan tradisional Indonesia.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.7. Tampilan *Board Game* Waroong Wars
(Waroong Wars, 2015)

Kelebihan:

1. Ilustrasi makanan yang dihadirkan sangat menarik dan mampu merepresentasikan makanan sebenarnya dengan baik.
2. *Layout* kartu tidak membingungkan dimana pemain mampu bermain dan mengerti *layout* kartu dalam waktu yang cukup singkat.

Kekurangan:

1. Ukuran huruf yang digunakan dalam deskripsi kartu tidak konsisten. Kartu bahan memiliki ukuran yang relatif kecil, sehingga sedikit sulit terbaca. Sementara, di kartu resep dan kartu karakter memiliki ukuran huruf yang lebih besar.

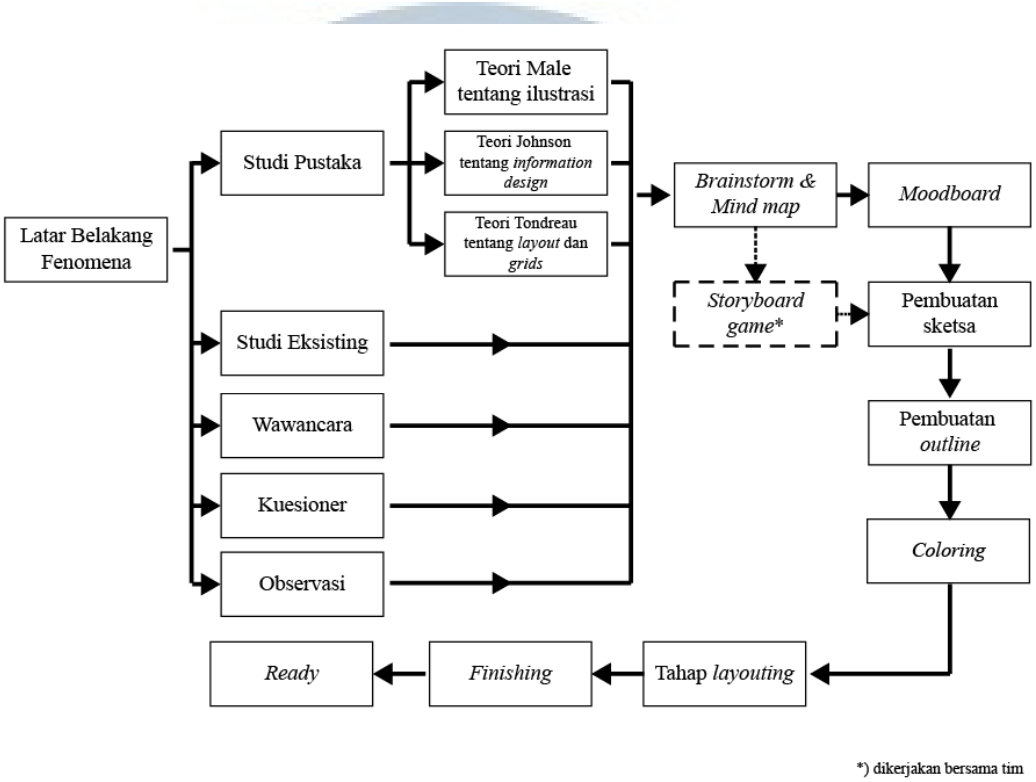
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.8. Ukuran Huruf pada Kartu
(Waroong Wars, 2015)

3.3. Metodologi Perancangan

Dalam perancangan ilustrasi, penulis mengenali terlebih dahulu permasalahan dan fenomenanya. Setelah itu, penulis melakukan 4 cara pengumpulan data, yaitu studi pustaka, studi eksisting, wawancara, dan kuesioner. Setelah data perancangan didapat, penulis melakukan *brainstorming* dan *mind mapping*, *moodboard*. Perancangan penulis mulai dari sketsa dan *outline*, kemudian ke tahap pewarnaan (*coloring*), *layouting*, dan terakhir *finisihing*. Berikut adalah metodologi perancangan yang penulis lakukan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.9. Bagan Perancangan

3.4. Perancangan

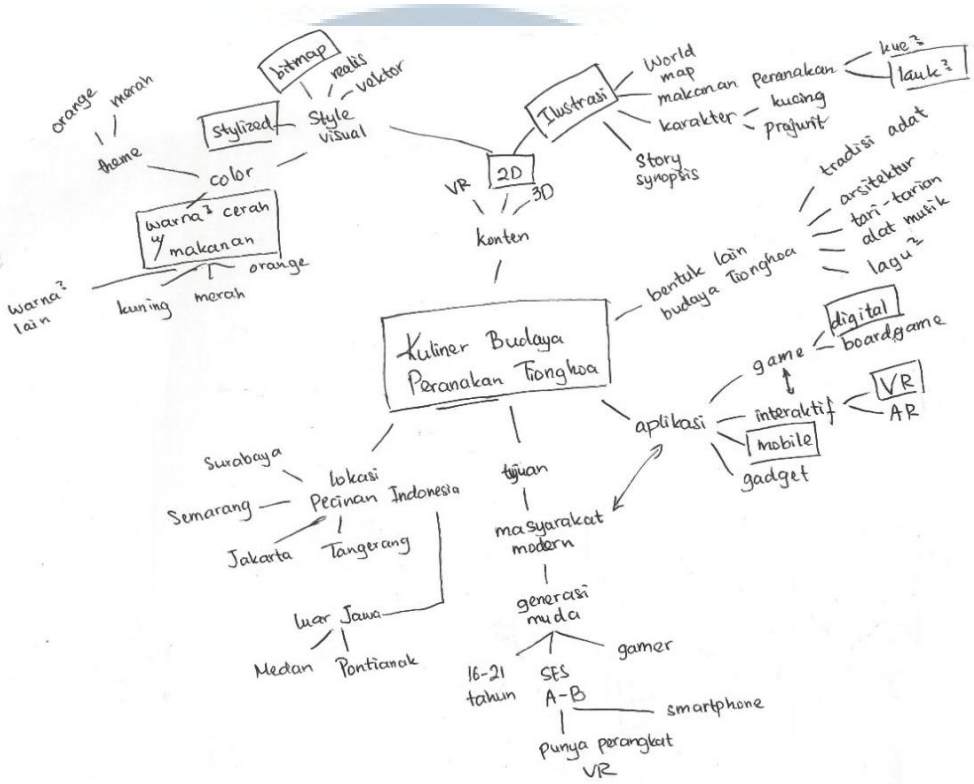
Tahapan perancangan yang penulis lakukan selama perancangan meliputi *brainstorming*, *mindmapping*, *moodboard*, sinopsis, pembuatan sketsa, *coloring*, dan *layouting*.

3.4.1. Tahap *Brainstorming* & *Mind Mapping*

Brainstorming dan *mind mapping* dilakukan penulis sebagai langkah pertama guna menemukan ide untuk perancangan karya ini. Berikut adalah hasil dari *mindmapping* yang penulis lakukan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018



Gambar 3.10. *Mind Mapping*

Dari hasil di atas, penulis menggunakan *keyword* kuliner budaya Peranakan Tionghoa. Penulis membaginya ke dalam beberapa kategori, seperti *target market*, lokasi Pecinan, media yang digunakan, dan konten dalam *game*. Penulis mengambil media *mobile* VR dalam bentuk *game digital*. Penulis juga memutuskan untuk membuat aset 2D berupa ilustrasi dengan gaya visual *stylized* dan warna-warna yang cerah.

3.4.2. *Moodboard*

Moodboard umumnya berisi tekstur, foto, gaya visual, *color scheme,* sampai jenis *font* yang terkait dengan tema perancangan sebagai referensi. Dalam proses ini, penulis mencari referensi mengenai gaya visual. Sementara, untuk jenis *font* dan *color scheme* dilakukan oleh penulis sendiri.

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

3.4.2.1. Referensi gaya visual

Gambar 3.11. Referensi Gaya Visual
(Chaisiri, 2012)

Penulis menggunakan gaya visual ilustrasi dari Chaisiri. Beliau menggunakan gaya visual *stylized realistic* dengan penggunaan warna yang cerah dan kontras dalam ilustrasi yang dibuatnya. Hal ini sesuai dengan teori "chocolate box" dari Male mengenai ilustrasi makanan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.4.2.2. *Color scheme* dan tipografi

Gambar 3.12. *Color Scheme* dan Tipografi

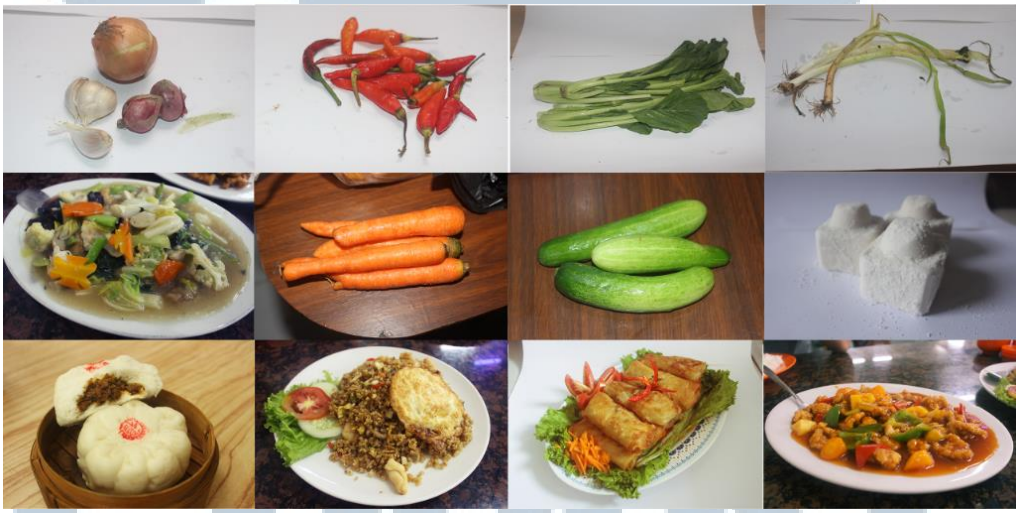
Dalam penentuan *color scheme*, penulis menggunakan warna merah sebagai identitas budaya Tionghoa dengan tambahan warna analogus dari merah, yaitu kuning dan ungu. Untuk warna sekunder, penulis menggunakan turunan warna dari ketiga warna primer, yaitu merah, kuning, dan ungu. Warna sekunder diambil dari *tint* dan *shade* dari warna primer. Warna *tint* digunakan untuk memberi *highlight* pada ilustrasi. Sementara, warna *shade* digunakan untuk memberi *shadow* pada ilustrasi.

Untuk pemilihan tipografi, penulis memilih gaya tipografi yang bisa merepresentasikan budaya Tionghoa sekaligus sesuai dengan karakter *target market*. Schuboise Handwrite dan Fawn Script memiliki karakter huruf yang luwes. SentyWen memiliki karakter Tionghoa dari bentuk hurufnya. JPangWa memiliki karakter huruf yang tebal dan tegas yang dapat digunakan untuk pemberian penekanan.

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

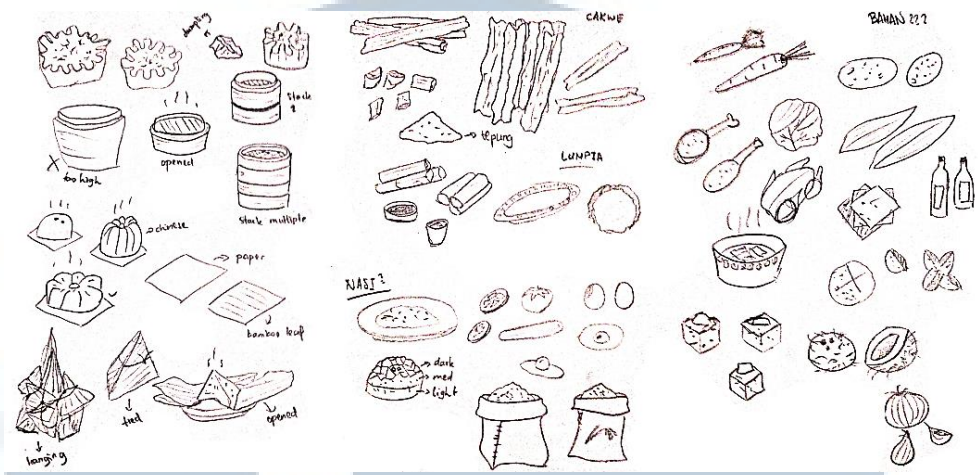
3.4.3. Sketsa & Foto Referensi

Penulis membuat sketsa sebagai langkah pertama dalam mengeksekusi visual ilustrasi yang dibuat. Sketsa yang dibuat didasarkan pada data hasil riset dan observasi yang telah penulis lakukan. Penulis melakukan proses ini di atas kertas sebelum dipindahkan ke bentuk *digital*. Hasil sketsa yang penulis lakukan mengikuti foto referensi yang penulis ambil sendiri. Hal ini dikarenakan penulis menggunakan gaya visual *stylized realistic*, sehingga penulis berusaha untuk tidak melakukan stilasi terlalu banyak.



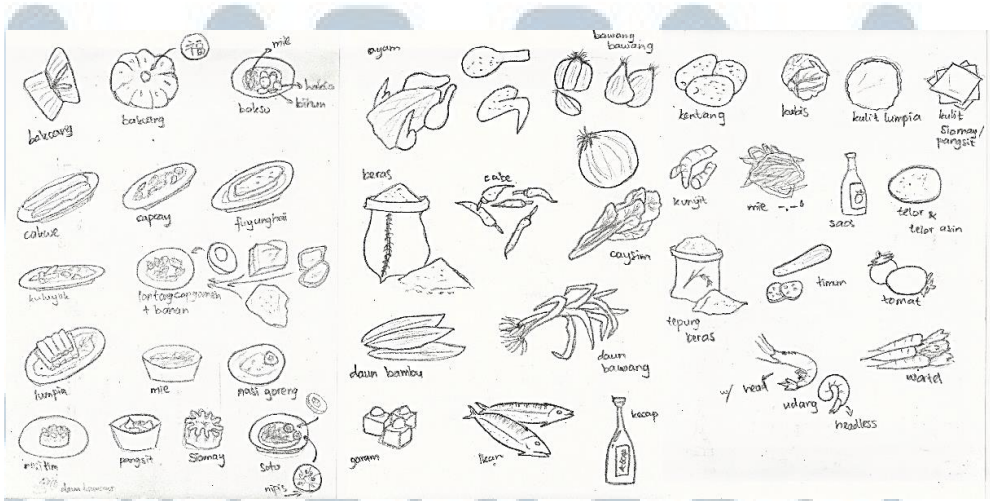
Gambar 3.13. Foto Referensi

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.14. Eksplorasi Sketsa

Sketsa dilakukan merujuk pada hasil observasi langsung dan juga foto referensi yang telah diambil sebelumnya. Pada eksplorasi sketsa, penulis membuat sketsa makanan dari beragam *angle* yang berbeda. Setelah menemukan *angle* yang dirasa tepat, penulis membuat *outline* ilustrasi dari semua makanan yang ingin dibuat. Pembuatan *outline* bertujuan untuk memberi gambaran kasar bentuk dari ilustrasi yang akan dirancang.



Gambar 3.15. Hasil *Outline*

MULTIMEDIA NUSANTARA

3.4.4. *Coloring*

Tahap *coloring* adalah tahap dimana penulis mulai melakukan digitalisasi pada hasil *outline* dan dimulai saat semua *outline* ilustrasi telah selesai. Tidak seperti hasil *outline*, dalam proses digitalisasi, *outline digital* dibuat serapi mungkin hingga bentuknya sesuai dengan yang diinginkan.

Gambar 3.16. Proses Digitalisasi

Setelah membuat *outline digital,* langkah selanjutnya yaitu menerapkan warna dasar pada hasil *outline*. Hal ini penulis lakukan agar penulis mendapatkan gambaran kasar dari hasil akhir ilustrasi yang dibuat. Warna dasar yang digunakan penulis mengikuti warna dasar dari makanan yang sebenarnya. Setelah itu, penulis mulai menambahkan detil-detil kecil pada hasil pemberian warna dasar. Tahap selanjutnya, penulis memberikan *highlight* dan *shadow* pada ilustrasi yang dibuat menggunakan warna *tint* dan *shade* pada *color palette* yang telah ada. Berikut adalah hasil akhir dari ilustrasi makanan yang dibuat.

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

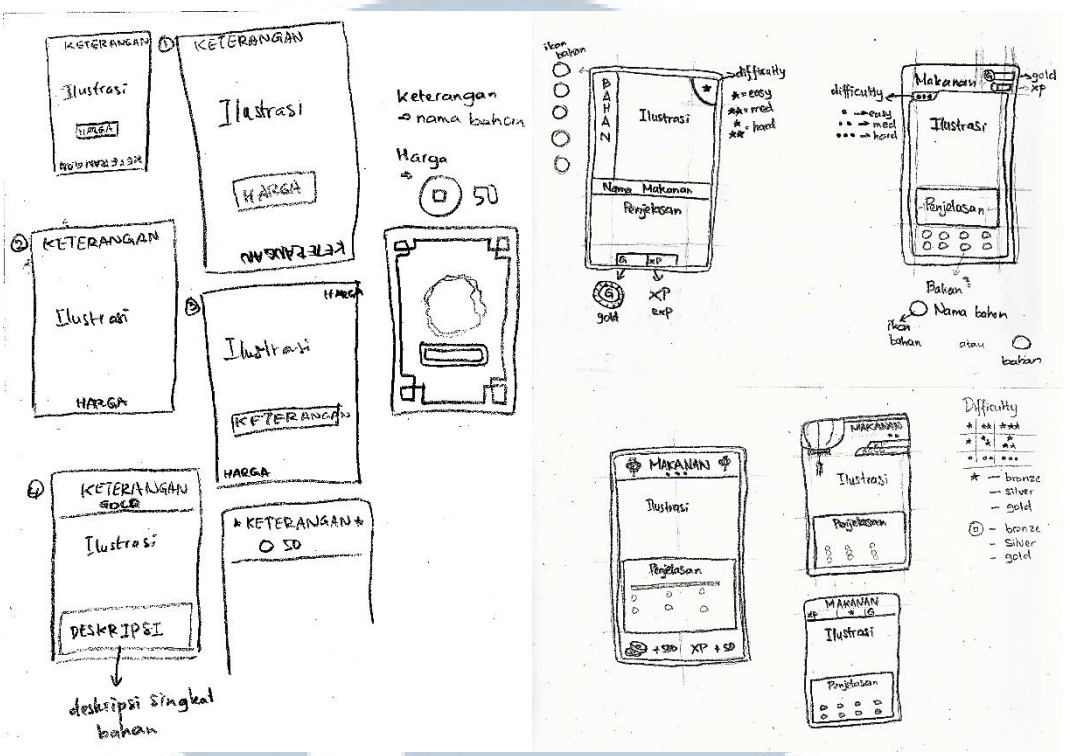
Gambar 3.17. Hasil Ilustrasi Makanan

3.4.5. *Layouting*

Ilustrasi makanan yang telah selesai kemudian dimasukkan menjadi bentuk kartu dengan *layout* yang sesuai. Penulis membuat dua *layout*, yaitu *layout* untuk kartu resep dan *layout* untuk buku resepnya. Untuk kartu resep, penulis memutuskan untuk menggunakan warna merah sebagai warna dominannya. Sementara, untuk kartu bahan, penulis menggunakan warna kuning sebagai warna dominan. Untuk buku resep, penulis menggunakan warna abu-abu muda sebagai warna dominan. Berikut proses sketsa dan hasil akhir dari *layout* kartu dan buku resep yang penulis lakukan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018



Gambar 3.18. Sketsa *Layout* Kartu Resep dan Kartu Bahan

Untuk kartu bahan (kiri), penulis menggunakan *layout* berdasarkan sketsa nomor 4, dimana adanya deskripsi singkat mengenai bahan. Sementara untuk kartu resep (kanan), penulis menggunakan sketsa *layout* yang mana nama makanan dan *reward* berada di atas, ilustrasi di tengah, kemudian deskripsi dan bahan makanannya di bawah.

Setelah itu, penulis mulai memasukkan semua komponen pada kartu sesuai letaknya pada sketsa *layout*. Komponen yang dimaksud yaitu, ilustrasi makanan, nama makanan/bahan, harga bahan, *reward* dan *difficulty*, serta deskripsi singkat mengenai makanan/bahan tersebut. Selain itu, penulis juga menentukan jenis *font* yang dirasa cocok sesuai dengan *moodboard* perancangan.

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

Gambar 3.19. Alternatif *Layout* Kartu Bahan dan Resep

Setelah melakukan *testplay* pada sampel pengguna, sampel mengeluhkan bahan yang tidak terlihat karena terlalu kecil dan bingung karena tidak adanya keterangan nama bahan. Ilustrasi visual kartu secara keseluruhan juga terlalu ramai pada kartu resep. Sementara, tidak ada keluhan pada kartu bahan. Dari keluhan tersebut, penulis membuat *layout* yang tetap sama, namun kartu resepnya menjadi 2 sisi. Setelah itu, bahan makanan diberikan keterangan nama agar pemain tahu bahan apa yang harus dikumpulkannya. Penulis juga tetap mempertahankan *hierarchical grids* pada hasil akhir ini. Pada kartu yang baru, sisi depan memuat tentang nama makanan, *reward* dan *difficulty*. Sisi belakang memuat nama makanan, deskripsi singkat, serta bahan yang harus dikumpulkan. Inilah hasil akhir kartu resep yang telah diperbaharui.

Perancangan Ilustrasi Pada..., Hadi Wongso, FSD UMN, 2018

Gambar 3.20. *Layout* Akhir Kartu Resep

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA