

## 2. STUDI LITERATUR

### Teori Utama

#### *Game Environment Design.*

Menurut Chris Solarski (2012) Desain sebuah lokasi atau lingkungan yang digunakan didalam game harus selaras dengan pemikiran yang dipakai saat menciptakan karakter. Layaknya karakter desain sebuah lokasi mempunyai kegunaan untuk memberitahu pemain tentang sifat dari lokasi tersebut. Sifat dari lokasi ini digunakan untuk menunjukkan pada pemain apakah tempat tersebut aman atau berbahaya dan sangat mudah untuk mengarahkan player pada suatu emosi tertentu. Sam.R Kennedy (2013) menambahkan bahwa tugas dari desain lokasi Teori ini ditunjang oleh Chris Solarski (2012) yang menyatakan bahwa kesinambungan antara desain lokasi dengan karakter menunjukkan keharmonisan dan kekacauan. Desain lokasi ini sangat terlihat saat karakter pemain ditempatkan di tempat ama seperti rumah atau markas maka tempat itu akan memberikan perasaan aman dan tenang, sebaliknya jika karakter pemain ditempat di kemah musuh atau gua maka pemain akan merasa tertekan atau berbeda sendiri di lokasi tersebut. Keharmonisan dan kekacaun yang dirasakan oleh pemain juga bisa digunakan untuk mengajarkan pada pemain mengenai mekanik yang dipakai di dalam *game*. jika pemain ditempatkan di lokasi yang berbentuk dan bersifat sama maka pemain akan secara tidak sadar melihat tempat tersebut sebagai tempat aman dan berasumsi bahwa mereka bisa beristirahat dengan tenang. Namun, jika pemain dihadap dengan lokasi yang penuh dengan bentuk dan sifat yang berbeda dengan player maka player akan secara otomatis akan mengasosiasikan lokasi dan benda yang ada didalamnya sebagai bahaya yang harus dihadapi.

Dalam membuat *environment* artis diperlukan untuk memerhatikan berbagai detail penting saat merancang lokasi atau tempat. Hal ini dikarenakan *environment* yang digunakan dalam *game* memiliki tujuan untuk membuat pemain percaya dan menjadi bagian dalam game. Untuk mencapai tingkat kepercayaan

tersebut seorang artis harus melihat detail bahwa objek dan lokasi di dunia nyata tidak sempurna dan mempunyai berbagai cacat yang keluar seiring dengan waktu. Detail bahwa gedung dan lokasi yang ditempati tidak sempurna ini memberikan rasa bahwa tempat tersebut tidak hanya dibuat di dunia digital tetapi memiliki umur dan sejarah.

Ditambah lagi dalam mendesain sebuah environment seorang artis juga harus memperhatikan detail lokasi dan properti yang ditaruh di dalam tempat. Properti yang ditempatkan di sebuah tempat memberikan pemain informasi mengenai lokasi mereka berada di dunia game. Penempatan properti di dalam game sangat berpengaruh dengan bagaimana pemain berinteraksi dengan environment. Hal ini ditunjang dengan properti tempat tidur atau api unggun yang di letakan dalam game memberitahu pemain bahwa tempat yang mereka datang sekarang merupakan tempat aman bagi karakter mereka untuk beristirahat. Sebaliknya penempatan benda seperti duri membuat pemain sadar jika benda tersebut karakter mereka akan terluka.

## **Teori Pendukung**

### *Top-down view*

*top down view* merupakan *angle* kamer yang menunjukkan lokasi pemain dan element dari *environment* dari tampak atas. Menurut Scott Rogers (2014) *top down view* merupakan angle kamera yang sering digunakan didalam permainan *arcade*. Walaupun memiliki keunikan visua, *game* dengan tampilan kamera tampak atas mempunyai kekurangan yaitu pemain terkadang tidak bisa melihat detail dari karakter mereka dan tidak adanya kedalaman di *environment*.

### Warna dalam desain Arsitektural

Warna bermain peran penting dalam menentukan tema dan hawa dari ruangan. Selain itu warna mempunyai beberapa peran lain dalam bidang arsitektural. Menurut Jonathan Poore (1994) warna terkadang dalam mendesain