

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Video Game*

Terdapat banyak sekali definisi dari sebuah *game*, karena pemahaman *game* bagi orang setiap berbeda-beda. Jika secara formal, *game* merupakan suatu permainan yang menyenangkan, mempunyai *goals*, konflik, peraturan, dan hasil akhir menang atau kalah. Maka dari itu, pemain secara sadar dan tanpa paksaan akan memasuki permainan tersebut (Schell, 2020, h.42). Jika secara desain, maka *game* merupakan permainan yang memiliki interaktivitas, tantangan, dan *value* tersendiri (h.44). Terdapat dua jenis *game*, yaitu digital dan fisik.

Untuk *game* digital dimainkan dengan menggunakan perangkat digital, seperti *smartphone*, *tablet*, PC, dan lainnya. Salah satu bentuk dari *game* digital adalah *video game*. Menurut Bergonse (2017), *video game* merupakan sebuah interaksi antara pemain, mesin, dan pemain lainnya yang di mediasi dengan ikatan emosional melalui hasil tindakannya dalam *game* (h.253). *Video game* berdiri atas empat pilar, yaitu *game*, *play*, peralatan audio visual, dan cerita. Peralatan audio visual yang dimaksud adalah teknologi yang digunakan dalam menjalankan permainan, baik *input* (*mouse*, *keyboards*, *controller*, dan lainnya) dan *ouput* (*speaker*, layar komputer, dan lainnya) (Esposito, 2005, h.1).

2.1.1 Prinsip Desain *Game*

Untuk mengetahui kualitas dari sebuah *game*, perlu diselesaikan terlebih dahulu pembuatannya. Selalu pastikan bahwa *game* yang dibuat telah sesuai dengan konsep yang dituju dan tidak memiliki banyak eror. Jika tidak diperhatikan dengan teliti, maka dapat membuat *game* menjadi gagal.

Untuk menyiasati hal tersebut, terdapat prinsip yang digunakan untuk merancang sebuah *game*. Prinsip tersebut digunakan untuk memastikan kesesuaian *game* dalam aspek pemain, penggunaan teknologi, mekanik

permainan, ataupun visualisasi *game*. Dengan begitu, diharapkan tidak terlalu banyak eror ketika telah dirilis sepenuhnya (Bates, 2004, h,17).

2.1.1.1 *Player Empathy*

Dalam mendesain suatu *game*, desainer *game* harus paham mengenai keinginan pemain dan perasaannya. Hal ini menjadi sulit, karena setiap pemain memiliki pemikirannya masing-masing dan tidak mungkin sama antara satu dengan lainnya. Oleh karena itu, setiap *game* yang dibuat harus memiliki *player test* agar dapat mengetahui *bug*, serta hal lain yang kurang dari *game*.

Ketika sedang melakukan *playtesting*, desainer sangat dilarang untuk mengarahkan jalannya permainan. Pemain sendirilah yang harus menemukan jalan tersebut. Jika desainer terus mengarahkan pemain, maka tidak ada hal yang bisa dikembangkan, karena hanya tinggal bertanya jika merasa buntu (h.17).

Walaupun desainer dilarang untuk mengarahkan pemain secara terang-terangan, namun pemain masih harus tetap dibina. Terkadang desainer menganggap pemain memiliki pemikiran yang sama dengannya, sehingga setiap *puzzle* yang disediakan pasti dapat diselesaikan oleh pemain atau hal lainnya. Kenyataannya tidak seperti itu. Pemain harus tetap bisa mengakses informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan *game* dan tetap diberikan *feedback* atas semua hal yang telah dilakukan (h.32).

2.1.1.2 *Feedback*

Interaksi paling dasar antara pemain dengan *game* adalah pemain menjalankan *game* dan *game* akan memberikan balasan atas aksi tersebut. Batasan tersebut yang menjadikan sebuah *game* memiliki interaktivitas. Sekecil apapun interaksi yang pemain lakukan dalam *game*, maka wajib untuk diberikan *feedback* dalam bentuk apapun.

Pemberian *feedback* pada pemain dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti *visual feedback*, *aural feedback*, atau *tactile feedback* jika *game* memiliki teknologi lain sebagai alat kontrol permainan. Selain itu, *feedback* juga harus diberikan kepada pemain apapun bentuk aksi yang dilakukan, baik benar ataupun salah. Hal terpenting dalam pemberian *feedback* adalah harus jelas agar pemain tidak merasa kebingungan (h.18).

2.1.1.3 Grounding the Player

Pemain harus mengetahui alasan dirinya berada dalam permainan, melakukan aksi tersebut, dan progres yang telah dilakukan (h.18). Untuk beberapa *game*, dunia yang dimiliki sangat luas dan memerlukan banyak waktu untuk menjelajah. Oleh karena itu, informasi terkait progres dalam *game* akan sangat membantunya, sehingga membuatnya menjadi tertarik untuk menyelesaikannya.

Dalam *game*, pemain biasanya memiliki tiga *goals* yang harus diselesaikan. *Long-term goal* merupakan *goal* dengan waktu yang panjang untuk menyelesaikannya, sehingga biasanya menjadi tujuan utama permainan. *Medium-range goals* merupakan *goal* tercipta untuk mendukung penyelesaian *goal* utama dan biasanya berada di tiap-tiap tingkatan *game*. *Immediate goal* merupakan *goal* yang berada tepat di depan pemain, sehingga biasanya harus diselesaikan secara cepat (h.19).

2.1.1.4 The Moment to Moment Experience

Dalam *game*, setiap pemain memiliki opsi untuk tetap bertahan atau keluar dari permainan. Sebuah *game* yang baik harus dapat menahan pemain agar tetap berada dalam permainan. Oleh karena itu, diperlukan suatu hal untuk dapat terus menarik perhatian dan menghibur pemain setiap saat. Akan tetapi, pastikan juga bahwa setiap aksi yang dilakukan untuk menciptakan perhatian tersebut tidak membuat pemain menjadi jengkel (h.20).

Akan tetapi, jika pemberian *moment to moment experience* terlalu berlebihan, maka dapat membuat pemain memilih untuk meninggalkan *game*. Sebagai contoh, ketika pemain telah menyelesaikan satu *puzzle*, maka jangan biarkan pemain melakukan *puzzle* lagi dalam waktu yang dekat atau memberikan *cutscene* yang tidak bisa dilewati. Jika terlalu berlebihan, maka akan membuat pemain menjadi tidak nyaman (h.21).

2.1.1.5 Immersion

Immersion akan terjadi ketika *game* berhasil membuat *moment to moment experience* bagi pemain. Hal ini dikarenakan, ketika pemain berhasil bertahan, berarti dirinya benar-benar tertarik dan fokus dalam menjalankan permainan, seakan-akan dunia asli telah menghilang. Dengan begitu, ketika pemain sadar waktu sudah berlalu begitu banyak (h.21).

Immersion bisa didapatkan dari penggunaan *voice actor*, pemilihan kata, visual, dan musik. Akan tetapi, jika terdapat salah satu dari hal tersebut tidak sesuai dengan tema permainan, maka dapat menyebabkan *immersion* seseorang menjadi hancur. Oleh karena itu, selalu pastikan konsep dan visualisasi dalam *game* selalu sejalan (h.22).

2.1.1.6 Writing

Penulisan cerita yang baik mungkin akan jarang disadari. Akan tetapi, penulisan cerita terasa buruk, maka dapat langsung disadari oleh pemain. Penulisan yang buruk dapat membuat *immersion* pemain terhadap *game* menjadi hilang. Oleh karena itu, sebisa mungkin maksimalkan penulisan cerita dan dialog agar sesuai dengan konsep.

Selain itu, penulisan dalam *game* menjadi hal yang penting, karena tulisan tersebut akan tampil pada layar permainan, sehingga pemain pasti akan membacanya. Penulisan juga berfungsi sebagai jembatan penghubung antara satu *scene* dengan *scene* lainnya. Oleh

karena itu, selalu minta pendapat orang lain mengenai penulisan yang telah dibuat (h.22).

2.1.1.7 Design with Limits

Membuat sebuah *game* berarti membuat suatu pengembangan *software*, sehingga pasti memiliki estimasi biaya dan waktu pengerjaan yang telah dirancang sebelumnya. *Game* yang sukses tidak hanya dinilai dari kerumitan cerita atau memiliki mekanik permainan yang bagus. Akan tetapi, juga memperhitungkan dari sisi perilsan *game* yang tepat waktu, sesuai *budget*, dan keberfungsian teknologi.

Selain itu, pasti terdapat banyak pihak yang terlibat dalam pembuatan *game*, sehingga harus memikirkan mengenai kondisi pihak lain. Jangan egois hanya untuk memenuhi ego pribadi (h.22). Maka dari itu, buatlah batasan mengenai implementasi dan ukuran *file* dalam *game*. Jangan membuat hasil akhir *game* menjadi sulit untuk diakses karena ukuran *file* yang terlalu besar (h.23).

2.1.1.8 Removing Impediments

Salah satu cara meningkatkan *moment to moment experience* pemain adalah dengan menghilangkan teknik-teknik penghambat kesenangan pemain, seperti *load time* yang lama, *bugs* dan visual yang jelek. Mungkin hal ini merupakan masalah teknik. Akan tetapi, harus tetap dikurangi atau bahkan dihilangkan, karena dapat mengganggu kesenangan pemain (h.23).

2.1.2 Elemen Game

Sebuah *game* dibuat dengan menggabungkan beberapa elemen menjadi satu. Dengan penggabungan tersebut, tercipta suatu permainan yang dapat dijalankan. Setiap elemen memiliki fungsinya tersendiri, namun keberagaman tersebut menjadi pelengkap satu sama lain (Schell, 2020, h.53).

Secara garis besar, terdapat tiga jenis elemen dalam *game*, yaitu *formal elements*, *dramatic elements*, dan *system dynamics*. Ketiga elemen tersebut diciptakan untuk membuat pengalaman bermain dan emosional dalam *game* menjadi seimbang antara satu sama lain. Berikut merupakan penjelasan dari setiap elemen (Fullerton, 2024, h.60, 101, & 134).

2.1.2.1 Formal Elements

Formal elements merupakan elemen yang membentuk struktur *game* dan bertugas memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan bagi pemain. Tanpa elemen ini, maka *game* tidak akan terbentuk (Fullerton, 2024, h.60). Berikut merupakan *formal elements* yang dimiliki oleh sebuah *game*.

A. Players/Pemain

Players merupakan seseorang yang bermain dan harus mematuhi semua aturan serta batasan yang dibuat dalam *game*. Sebelum masuk dalam *game*, pemain perlu undangan dan penyambutan. Biasanya *game* akan melakukan penyambutan tersebut dengan cahaya yang meredup atau terdapat tirai terbuka. Simbolisasi tersebut dilakukan, karena *game* ingin memisahkan antara dunia dalam permainan dan nyata. Dengan begitu, pemain diharapkan dapat fokus terhadap *game* (h.61).

Jumlah pemain akan sangat menentukan cara mendesain sebuah *game*, karena tidak memungkinkan permainan untuk satu orang akan sama dengan delapan orang (h.61). Selain itu, jumlah pemain juga akan menentukan jenis peran. Walaupun biasanya setiap karakter memiliki peran yang sama dengan jumlah pemain yang banyak, namun tidak menutup kemungkinan masing-masing pemain akan memiliki perannya tersendiri (h.62).

Bentuk interaksi dalam *game* juga ditentukan oleh jumlah pemain. Secara garis besar, terdapat tiga interaksi utama pemain yang terdapat dalam *game*, yaitu interaksi dengan sistem, antar pemain lain, dan kelompok pemain lainnya. Avedon (dalam Fullerton, 2024) mengembangkan ide baru mengenai pola interaksi dengan konsep bernama Interaction Patterns (h.63).

Pola *single player versus game* merupakan interaksi pemain melawan sistem dalam *game*. Biasanya, pola ini akan ditemukan pada *game* untuk *mobile*, *PC*, dan *console*. Akan tetapi, tidak ada pemain lain di dalamnya, sehingga biasanya akan menggunakan teka-teki atau *puzzle* untuk menciptakan konflik (h.63).



Gambar 2.1 *Single Player vs Game*
Sumber: Fullerton (2024)

Pola *multiple individual players versus game* merupakan interaksi beberapa pemain melawan sistem. Walaupun sifatnya bersama-sama, namun tidak ada interaksi secara nyata antar pemain. Pola permainan ini bekerja dengan baik pada permainan berbasis permainan sosial, bukan kompetisi (h.63).



Gambar 2.2 *Multiple Individual Players vs Game*
Sumber: Fullerton (2024)

Pola *player versus player* merupakan interaksi dua pemain yang saling melawan satu sama lain. Pola ini biasanya banyak digunakan pada permainan yang memiliki kompetisi di dalamnya. Pertarungan dalam permainan ini sifatnya personal dan tidak ada campur tangan dari pihak lain (h.63).



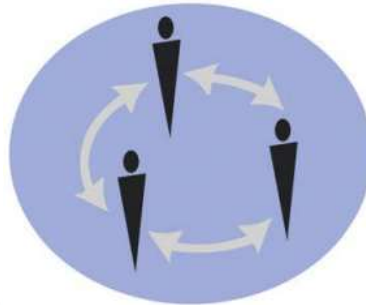
Gambar 2.3 *Player vs Player*
Sumber: Fullerton (2024)

Pola *unilateral competition* merupakan interaksi dua atau lebih pemain melawan satu pemain. Biasanya pola ini ditemukan pada permainan strategi. Pola permainan ini menggabungkan sifat permainan kooperatif dan kompetitif dalam satu wadah *game* yang sama (h.63).



Gambar 2.4 *Unilateral Competition*
Sumber: Fullerton (2024)

Pola *multilateral competition* merupakan interaksi permainan dengan tiga atau lebih pemain saling berkompetisi satu sama lain. Pola permainan ini sering kali dikenal sebagai *multiplayer gaming*. Contoh dari permainan ini adalah Monopoly dan Call of Duty: Black Ops (h.65).



Gambar 2.5 *Multilateral Competition*
Sumber: Fullerton (2024)

Pola *cooperative play* merupakan interaksi antara dua atau lebih pemain yang saling bekerja sama untuk melawan sistem. Belakangan ini, banyak *game* yang mengadopsi pola permainan ini. Contoh permainan yang pernah menggunakan pola ini adalah Journey. Dalam *game* tersebut, pemain akan berperan sebagai penjelajah yang bertemu dengan penjelajah lainnya untuk menjelajah bersama dan membangun hubungan yang baik (h.67).



Gambar 2.6 *Cooperative Play*
Sumber: Fullerton (2024)

Pola *team competition* merupakan interaksi sekelompok pemain saling bekerja sama untuk melawan kelompok lainnya. Pola permainan ini biasa dapat ditemukan pada permainan olahraga dan konsep *guild*. Selain itu, melalui pola permainan ini, tercipta *multiplayer gaming* dan *Massively Multiplayer Online* (MMO) (h.67).



Gambar 2.7 *Team Competition*
Sumber: Fullerton (2024)

Pemain menjadi elemen *game* yang penting. Tanpa adanya pemain, *game* hanyalah sebuah program atau alat permainan saja. Selain itu, pemain menjadi sumber utama dalam penentuan pola interaksi permainan, baik secara jumlah ataupun sifat pemain. Setiap pemain memiliki preferensinya masing-masing, sehingga pemain dapat memilih pola permainan yang sesuai dengan keinginannya.

B. Objectives/Tujuan

Objectives merupakan misi atau tujuan yang harus dicapai oleh pemain dalam *game*. Sebuah *objectives* haruslah menantang, namun harus tetap realistis agar dapat diselesaikan oleh pemain (Fullerton, 2024, h.72). Selain itu, *objectives* berperan sebagai pemandu bagi pemain dalam menjalankan permainan, sehingga tidak perlu membuang-buang waktu karena bergerak sembarangan. Pemberian *objectives* dapat berupa pemberian konteks pada *cutscene* atau menempatkan konteks di layar *game* (Bates, 2004, h.111).

Setiap *game* pasti memiliki *objective* utama, sehingga seringkali memiliki *partial objectives* atau *mini objectives*. Selain itu, setiap *objectives* pasti berhubungan dengan cerita dalam *game*. Dengan begitu, setiap *game* memiliki *objective* yang berbeda. Berikut merupakan kategori *objective* yang banyak digunakan (Fullerton, 2024, h.72).

Capture merupakan *objective* untuk menghancurkan kepemilikan lawan sambil menghindari serangan darinya. Kategori ini banyak digunakan pada permainan yang membutuhkan strategi secara

realtime. Selain itu, kategori *objective* ini banyak digunakan juga untuk permainan *action* (h.73).

Chase merupakan *objective* untuk menangkap dan menghindari lawan, sama seperti konsep permainan kejar - kejaran. *Objective* ini banyak digunakan pada pola *single player versus game*, *player versus player*, atau *unilateral competition*. Selain itu, permainan *objective chase*, membutuhkan logika dan deduksi yang kuat karena berhubungan dengan strategi (h.73).

Race merupakan *objective* untuk mencapai urutan yang paling pertama. Permainan ini membutuhkan ketangkasan fisik dan strategi dalam menjalankannya. Selain itu, faktor keberuntungan juga terkadang dapat membantu menyelesaikan *objective* tersebut (h.73).

Alignment merupakan *objective* untuk menempatkan potongan-potongan permainan di tempat yang sesuai. Bentuk *game* ini biasanya berupa *puzzle*. Maka dari itu, *objective* ini membutuhkan penyelesaian *game* dengan logika serta perhitungan yang matang (h.73).

Rescue or escape merupakan *objective* untuk menyelamatkan sesuatu. Biasanya *objective* ini menggunakan beberapa *partial objectives* untuk mencapai *objective* utama yang diterapkan pada setiap level permainan. Maka dari itu, biasanya *partial objectives* di setiap level akan berbeda untuk menyesuaikan progres dalam *game* (h.75).

Forbidden act merupakan *objective* untuk melanggar peraturan permainan. Sebagai contoh, pemain diharuskan untuk tertawa, berbicara, atau melakukan gerakan yang salah, padahal seharusnya pemain tidak boleh melakukannya. Permainan ini jarang ditemukan karena dianggap tidak memiliki nilai kompetitif (h.75).

Construction merupakan *objective* untuk membangun, menjaga, atau mengatur suatu objek. *Objective* ini merupakan perkembangan dari *alignment objective*. Biasanya *objective* ini banyak

digunakan untuk *game* yang bertemakan perdagangan, sehingga membutuhkan perhitungan strategi yang matang (h.76).

Exploration merupakan *objective* untuk menjelajahi arena permainan. Biasanya *objective* ini digunakan sebagai *partial objective*, sehingga sering kali digabung dengan *objective* lainnya. Hal ini dikarenakan, biasanya *objective* untuk menjelajah suatu daerah akan digabungkan dengan misi lain, seperti memecahkan *puzzle* atau menghindari serangan musuh (h.76).

Solution merupakan *objective* yang lebih banyak menyelesaikan masalah dibandingkan dengan kompetisi. Teka-teki yang dimaksud biasanya mirip seperti *puzzle*. Contoh dari *game* yang menggunakan *objective* ini adalah *Myst series* dan *Zelda* (h.77).

Outwit merupakan *objective* yang mengharuskan pemain untuk mengalahkan pemain lain dengan menggunakan pengetahuan tertentu. Permainan ini banyak digunakan sebagai sarana edukasi. Selain itu, permainan ini mengundang dinamika sosial yang menarik, namun masih jarang *game* digital dengan pendekatan ini (h.77).

C. Procedures/Prosedur

Procedures merupakan arahan yang diterima oleh pemain untuk mencapai *objective* dari suatu *game* dan biasanya terdapat empat langkah. Pertama, *starting action* untuk menjelaskan konteks permainan. Kedua, *progression of action* untuk menjelaskan cara bermain. Ketiga, *special action* untuk menjelaskan cara bermain ketika berada pada situasi khusus. Keempat, *resolving actions* untuk menjelaskan cara mengakhiri permainan (Fullerton, 2024, h.78).

Procedures yang dimiliki oleh *game* digital jauh lebih rumit, karena sistem harus merespon terhadap setiap situasi dan aksi pemain yang beragam. Selain itu, *feedback* yang diberikan oleh *game* digital juga jauh lebih cepat, karena menggunakan sistem yang canggih. Akan

tetapi, tidak menutup kemungkinan kepada *game* fisik dengan *procedures* yang lebih rumit (h.79).

D. Rules/Peraturan

Rules merupakan sekumpulan aksi yang diizinkan atau tidak dalam permainan. Pada *game* digital, *rules* biasanya muncul secara otomatis ketika pemain melanggar peraturan yang telah ditetapkan atau terkadang juga dapat diberikan penjelasan secara manual sebelum memulai permainan. Selain itu, *rules* juga menutup celah pada permainan untuk menghindari perbuatan curang (Fullerton, 2024, h.81).

Ketika membuat suatu peraturan, pastikan untuk memikirkan pemain dan menggunakan alasan yang logis. Terlalu banyak peraturan, akan menyulitkan pemain untuk mengikutinya. Selain itu, komunikasikan peraturan secara jelas agar tidak menimbulkan pergeseran makna (h.81).

Terdapat tiga klasifikasi mengenai sifat dari peraturan. Klasifikasi yang pertama adalah peraturan dapat mendefinisikan objek dan konsep dalam permainan, karena terdapat perbedaan status, fungsi, dan arti dengan objek yang ada di kehidupan nyata (h.82). Klasifikasi yang kedua adalah peraturan dapat membatasi aksi pemain, namun peraturan ini berpotensi menjadi *loopholes*, sehingga harus dipastikan memang sejalan dengan konsep yang dibawakan (h.83). Klasifikasi yang ketiga adalah peraturan menentukan efek yang ditimbulkan dari permainan terhadap kondisi tertentu (h.84).

E. Resources

Resources merupakan aset yang dimiliki pemain untuk mencapai suatu tujuan. Setiap *game* pasti memiliki *resources*, maka menjadi tugas desainer *game* untuk mengelola dan mengontrol *resources* milik pemain. Selain itu, *resources* haruslah bersifat langka

dan penting untuk digunakan dalam jalannya permainan (Fullerton, 2024, h.84). Maka, berikut merupakan klasifikasi *resources*.

Lives merupakan *resources* yang paling banyak digunakan pada *game* aksi. Konsep dari *lives* adalah pemain memiliki beberapa *lives* untuk menjalankan permainan. Jika terkena serangan, maka *lives* tersebut akan berkurang. Jika habis, maka pemain akan mati (h.85).

Units merupakan barang yang harus dikelola oleh pemain dalam sebuah *game*. Biasanya *units* memiliki jenis dan bentuk yang beragam, sehingga pemain harus mengelolanya agar tidak habis. *Units* akan tersebar di sepanjang permainan, maka pemain dapat mengumpulkannya supaya tidak habis (h.86).

Healths dalam *resources* biasanya berbentuk bar. Selain itu, *healths* digunakan sebagai bentuk dramatisasi ketika *lives* atau *units* mendekati habis. Sebagai *resources*, tentu saja *health* dapat bertambah dan juga berkurang, tergantung dengan konsep dari permainan (h.86).

Currency merupakan *resources* yang biasa digunakan dalam *game* yang bertemakan ekonomi (h.86). Biasanya *currency* memiliki fungsi yang sama seperti di dunia nyata, yaitu untuk melakukan kegiatan jual beli (h.87). Oleh karena itu, mudah bagi pemain untuk memahami fungsi dari *resources* ini.

Actions dalam beberapa *game* termasuk dalam *resources*. *Actions* yang dimaksud sama seperti aksi yang biasa dilakukan, namun biasanya memiliki kondisi khusus. Sebagai contoh, gerakan khusus yang efektif untuk melawan musuh agar cepat dalam mengalahkannya dan tidak menguras tenaga karakter (h.87).

Power-ups merupakan *resources* yang berfungsi untuk menambahkan kekuatan pemain. Biasanya *power-ups* sifatnya langka dalam permainan, sehingga pemain harus mencarinya terlebih dahulu.

Dengan kelangkaan tersebut, maka pemain juga harus dapat mengatur penggunaan *resources* agar tidak cepat habis (h.88).

Dalam beberapa *game*, pemain diizinkan untuk mengambil barang dan menyimpannya. Oleh karena itu, dibutuhkan *inventory* agar ketika pemain menemukan barang tidak harus langsung dipakai, melainkan dapat disimpan terlebih dahulu. Konsep dari *inventory* tidak hanya berlaku pada *game* aksi saja, melainkan *card game* juga mengadopsi sistem ini (h.88).

Special terrain merupakan *resources* yang banyak digunakan pada *game* berbasis peta. Fungsi dari *resources* ini untuk menandai suatu titik dalam map, seperti menandai daerah potensial. Maka, biasanya *resources* ini digunakan pada *game* strategi (h.89).

Time merupakan *resources* yang membuat pergerakan pemain menjadi terkekang dengan adanya pembatasan waktu. Selain pembatasan, *time* juga kerap kali menjadi tambahan efek dramatisasi pada permainan. Dengan begitu, pemain harus dapat memanfaatkan waktu agar tidak habis (h.90).

F. Conflict/Konflik

Conflict merupakan kendala yang dialami pemain untuk mencapai tujuan. *Conflict* tercipta karena adanya *procedures*, *rules*, dan keadaan yang menghalangi pemain untuk menyelesaikan masalah secara instan. Oleh karena itu, pemain harus mencoba menggunakan *skill*, baik yang terdapat dalam *game* atau berdasarkan logika pemain untuk menyelesaikannya. Selain itu, *conflict* juga dapat menumbuhkan jiwa kompetitif dalam diri pemain (Fullerton, 2024, h.90).

Terdapat tiga jenis *conflict* yang biasa ditemukan dalam permainan. Pertama, *obstacle* merupakan konflik yang berbentuk barang-barang dan teka-teki, sehingga biasanya terdapat di permainan *single player* atau *multiplayer*. Kedua, *opponents* merupakan konflik

yang biasa ditemukan pada permainan *multiplayer*, karena lawan bermainlah yang akan menjadi konflik. Ketiga, *dilemmas* merupakan konflik yang berbentuk pertimbangan ketika hendak memilih sesuatu di dalam *game* yang berhubungan dengan kelanjutan permainan (h.91).

G. Boundaries

Boundaries merupakan pemisah antara dunia di dalam dan di luar *game*. Bentuk *boundaries* dapat berupa bentuk fisik atau kesepakatan sosial. Tujuan dari diberlakukannya *boundaries* untuk menetapkan batasan dari pergerakan pemain, strategi permainan yang digunakan, batasan lainnya dalam permainan agar pemain tidak melangkah terlalu jauh (Fullerton, 2024, h.92).

Selain itu, *boundaries* juga berperan sebagai sisi emosional pemain. Dengan *boundaries*, pemain merasakan terdapat batasan yang jelas antara dunia *game* dengan dunia nyata sehari-hari yang dijalani. Oleh karena itu, pemain dapat menggunakan sifat yang berbeda dalam permainan dan kehidupan sehari-hari tanpa saling tercampur (h.92).

H. Outcome

Outcome merupakan hasil akhir dari sebuah permainan. Penentuan hasil akhir suatu permainan berdasarkan penyelesaian *objective* utama oleh pemain. Hasil akhir dari *game* harus dibuat tidak pasti untuk menarik minat pemain (Fullerton, 2024, h.96).

Pada permainan digital ataupun fisik, pasti selalu menggunakan konsep menang atau kalah di setiap akhir permainan. Akan tetapi, terdapat pula *game* yang dirancang untuk dimainkan berkali, sehingga tidak ada hasil akhir berupa menang dan kalah dalam permainan tersebut. Biasanya *game* dengan konsep tersebut, akan mendapatkan hasil akhir berupa penerimaan *reward*, seperti jumlah *score* yang tinggi dan mendapatkan hadiah *item* (h.96).

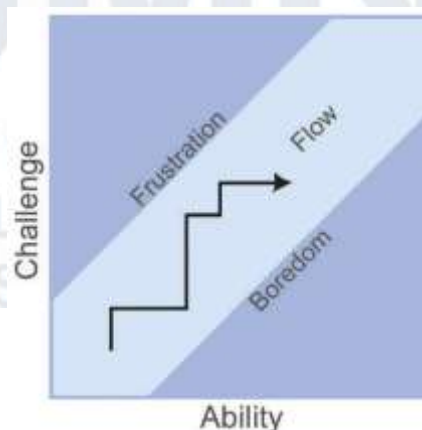
2.1.2.2 Dramatic Elements

Dramatic elements merupakan elemen yang berfungsi sebagai pengikat emosi pemain melalui pengalaman bermain. Dalam *game*, elemen dramatis dijadikan sebagai pemberian konteks terhadap penggunaan elemen formal dalam menciptakan pengalaman bermain (Fullerton, 2024, h.101). Berikut merupakan elemen-elemen dramatis dalam permainan.

A. Challenge/Tantangan

Challenge merupakan tugas yang harus diselesaikan oleh pemain dalam *game*. Sebuah *challenge* harus bersifat menyenangkan dan sebanding dengan hasil yang didapatkan bagi pemain. Maka dari itu, pembuatan *challenge* ditentukan berdasarkan kemampuan pemain yang dituju (Fullerton, 2024, h.102).

Akan tetapi, tidak selamanya pemain dapat terus merasa tertarik dengan *challenge*. Jika pemain telah menguasai pola penyelesaian *challenge*, maka besar kemungkinan pemain akan meninggalkan *game*. Oleh karena itu, Mihaly Csikszentmihalyi, seorang psikolog membuat konsep Flow yang menunjukkan respon seseorang ketika menghadapi sebuah *challenge* (h.102).



Gambar 2.8 Flow Diagram
Sumber: Fullerton (2024)

Sebuah *challenge* haruslah seimbang dari sisi kemampuan, frustrasi, dan kebosanan pemain. Untuk itu, terdapat cara untuk menyeimbangkan *challenge* agar dapat mencapai konsep Flow dengan baik. Berikut merupakan penjelasan dari setiap cara (h.103).

Cara pertama adalah sebuah tantangan membutuhkan kemampuan yang sesuai dengan pemain, maka penting bagi desainer *game* membuat tantangan yang sesuai. Kemampuan pemain yang dimaksud dimulai dari fisik, mental, dan sosial. Dengan kesesuaian kemampuan, maka tantangan akan terasa menyenangkan. Akan tetapi, jika tidak sesuai, akan menjadi membosankan (h.103).

Cara kedua adalah gabungan aksi dengan kesadaran pemain. Ketika aksi yang dilakukan oleh pemain sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, maka semua atensi pemain akan berpindah pada *game* tersebut. Dengan fokus tersebut, lama kelamaan pemain akan mengerti dan terbiasa untuk menjalankan tantangan tersebut hingga seperti otomatis melakukannya (h.103).

Cara ketiga adalah menentukan tujuan dan imbalan yang jelas. Dalam teori Flow, setiap tantangan harus diberikan informasi yang jelas mengenai progres dalam *game* serta imbalan setelah menyelesaikan tantangan tersebut (h.103). Bila tujuan jelas, maka pemain akan mengetahui strategi dan aksi yang harus dilakukan, sehingga mendapatkan imbalan yang sesuai dengan usahanya (h.104).

Cara keempat adalah fokus pada tugas yang sedang dihadapi sekarang. Sebuah tantangan harus dapat menarik perhatian pemain dari hal yang berada di luar permainan. Oleh karena itu, visualisasi harus mendukung mekanisme tantangan, baik secara visual dan suara (h.104).

Cara kelima adalah paradoks dari sebuah kendali. Beberapa orang merasa senang untuk mengendalikan keadaan ketika berada pada situasi sulit. Maka dari itu, perlu untuk memberikan paradoks kepada

pemain seakan-akan telah memegang kendali permainan, padahal tidak. Cara ini banyak digunakan untuk menciptakan perasaan menyenangkan dalam permainan, karena di tengah ketidakpastian tersebut, pemain harus memilih pilihan yang nantinya sangat berpengaruh di masa depan, tanpa mengetahui hasil akhir yang akan dihadapi (h.105).

Cara keenam adalah buatlah pemain merasa menjadi dirinya sendiri dalam permainan. Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang pasti sangat memperhatikan cara berinteraksi, bekerja, hingga hal sekecil apapun sebagai upaya menjaga sikap. Dalam teori Flow, pemain diharuskan hanya berfokus pada situasi dalam *game*, hingga di titik pemain melupakan lupa untuk menjaga pembawaan diri. Untuk mencapai hal tersebut, *game* harus memiliki kegiatan yang jelas secara tujuan, peraturan yang sesuai, dan tantangan yang sesuai dengan kemampuan pemain (h.105).

Cara ketujuh adalah buatlah pemain mengalami transformasi waktu. Ketika pemain telah berhasil fokus pada *game*, maka pemain biasanya akan merasa waktu telah berlalu dengan cepat. Akan tetapi, jika pemain merasakan hal sebaliknya, maka dapat dipastikan pemain tidak menikmati *game* tersebut (h.105).

Cara kedelapan adalah pengalaman merupakan hasil akhir dari permainan itu sendiri. Ketika pemain bermain *game*, maka dirinya akan menjadi seseorang yang *autotelic*, yaitu bermain *game* hanya untuk menikmati permainannya saja. Hal ini dikarenakan, *game* merupakan sesuatu yang *autotelic*, sehingga pemain memainkan *game* memang hanya karena ingin bersenang - senang (h.106).

B. Play/Bermain

Play merupakan sebuah kebebasan pemain untuk bergerak dalam sebuah permainan, namun tetap harus mengikuti peraturan dan prosedur yang berlaku. Sifat dari *play* bermacam-macam, seperti

mengajarkan cara untuk bersosialisasi, mendapatkan pengetahuan baru, mengasah kemampuan, memecahkan masalah, dan bersantai. Selain itu, ada pula sifat *play* yang tidak serius karena mengundang tawa dan kesenangan, namun ada pula yang serius karena mencoba untuk mendobrak batasan dan mencoba hal - hal baru (Fullerton, 2024, h.107).

Menurut Roger Callois (dalam Fullerton, 2024), terdapat empat tipe permainan, yaitu *competitive play*, *chance-based play*, *make-believe play*, dan *vertigo play*. Callois membagi berdasarkan keceriaan saat bermain. Dengan adanya klasifikasi ini, membantu desainer *game* dalam menentukan tipe pemain dan *game* yang akan dibuat (h.108).

	Freeform play (<i>paida</i>)	Rule-based play (<i>ludus</i>)
Competitive play (<i>agón</i>)	Unregulated athletics (foot racing, wrestling)	Boxing, billiards, fencing, checkers, football, chess
Chance-based play (<i>alea</i>)	Counting-out rhymes	Betting, roulette, lotteries
Make-believe play (<i>mimicry</i>)	Children's initiations, masks, disguises	Theater, spectacles in general
Vertigo play (<i>ilinx</i>)	Children "whirling," horseback riding, waltzing	Skiing, mountain climbing, tightrope walking

Gambar 2.9 *Rules of Play by Salen and Zimmerman*
Sumber: Fullerton (2024)

Selain itu, terdapat klasifikasi pemain berdasarkan minat yang dimiliki dalam permainan. Hal ini dikarenakan, minat setiap pemain pasti akan berbeda, baik secara kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. *The competitor* merupakan tipe pemain yang ingin menjadi paling terbaik. *The explorer* merupakan tipe pemain yang senang menjelajahi seluruh daerah dalam *game*. *The collector* merupakan tipe pemain yang senang mengumpulkan barang dan pengetahuan (h.108).

The achiever merupakan tipe pemain yang berusaha untuk mendapatkan pencapaian di setiap level permainan. *The joker* merupakan tipe yang bermain hanya untuk bersenang-senang saja. *The artist* atau *achitect* merupakan pemain yang kreatif dan senang

berkreasi. *The director* merupakan pemain yang senang memimpin suatu hal (h.108).

The storyteller merupakan pemain yang senang berada di dunia fantasi dan imajinasi. *The performers* merupakan pemain yang senang melakukan pertunjukan pada pemain lain. *The craftsman* merupakan pemain yang senang membangun merekayasa, atau memecahkan *puzzle*. *The gardner* merupakan pemain yang senang memelihara karakter virtual (h.108).

Selain kategori permainan dan tipe pemain, level keterlibatan pemain juga menjadi poin penting dalam bermain, karena tidak semua pemain memiliki keterlibatan yang sama dalam *game*. Beberapa *game* dengan genre yang serius, sangat menggunakan keterlibatan ini sebagai tujuan utama dalam menciptakan pengalaman bermain. Sebagai contoh, pemain diharuskan menjadi pemimpin Timur Tengah untuk membawa perdamaian untuk mendapatkan pengalaman berdasarkan masalah yang memang terjadi di dunia nyata (h.109).

C. Premise/Premis

Game biasanya menggunakan drama untuk membuat pemain tertarik dan terikat secara emosional. Maka, desainer *game* harus dapat menciptakan sebuah premis yang dramatis mengenai interaksi di dalam permainan. Salah satu konsep premis yang banyak digunakan dalam *game* adalah menggunakan metafora terhadap tindakan yang dilakukan dalam permainan (Fullerton, 2024, h.109).

Premis juga didirikan sebagai pemaparan awal sebuah cerita. Premis biasanya berisi penjelasan mengenai hubungan antar karakter, tempat dan waktu dalam cerita, serta *status quo* yang berlaku dalam cerita. Premis yang baik adalah ketika pemain tidak perlu mengetahui keseluruhan cerita terlebih dahulu agar dapat merasakan ketegangan dalam sebuah permainan. Sebagai contoh, dalam *Space Invaders*, cerita

berlatar belakang di bumi yang sedang di serang oleh alien. Pemain berperan sebagai protagonis yang bertanggung jawab untuk menjaga bumi dari serangan alien. Cerita akan dimulai ketika tembakan pertama telah dimulai (h.110).

Menciptakan premis dengan menyatukan elemen formal dan dramatis, dapat meningkatkan pengalaman bermain bagi pemain. Seiring dengan berkembangnya permainan digital, semakin banyak desainer *game* yang mulai membuat premis dengan lebih rumit. Terkadang karena terlalu rumit, sering kali pemain salah sangka bahwa premis tersebut merupakan cerita dalam *game*, bukan premis (h.112).

D. Character/Karakter

Karakter merupakan aktor yang menceritakan semua drama yang terjadi di dalam *game* melalui aksinya. Dengan mengenali karakter serta tujuan yang diinginkannya, pemain dapat mengetahui jalan cerita dan berempati pada karakter. Cara untuk mengenali karakter adalah dengan memahami psikologisnya (Fullerton, 2024, h.113).

Terdapat beberapa fungsi karakter dalam sebuah *game*. Pertama, karakter menjadi simbolis terhadap suatu keadaan, seperti mimpi yang ingin dicapai oleh Amerika atau sistem demokrasi yang ideal. Kedua, karakter melambangkan beberapa komunitas, seperti etnis dari negara tertentu. Ketiga, karakter melambangkan figur seseorang di dunia nyata. Dengan fungsi tersebut, pemilihan karakter akan bergantung pada cerita yang dibawakan dalam *game* (h.113).

Terdapat dua jenis karakter yang biasanya memiliki porsi *screen time* yang banyak dalam *game*. Protagonis adalah karakter utama dalam *game* yang berperan penting dalam membawakan cerita. Antagonis merupakan karakter yang menghambat tujuan karakter utama. Selain dari dua karakter tersebut, terdapat karakter pembantu yang berperan sebagai pendukung karakter utama (h.113).

Dalam membuat karakter, pastikan memiliki karakteristik yang realistis dan dibangun dengan sangat baik. Untuk membangun karakter tersebut, maka harus seimbang antara agensi dan empati. Agensi adalah representasi pemain dalam *game*. Sementara itu, empati adalah potensi pemain untuk mengembangkan keterikatan emosional pada karakter (h.114).

E. Story/Cerita

Layaknya hasil akhir dari sebuah *game*, sebuah cerita juga harus mendapatkan hasil akhir yang tidak pasti. Jika membandingkannya dengan film, cerita akan diakhiri oleh sang pembuat cerita. Sementara itu, yang menentukan hasil akhir cerita dari sebuah *game* adalah pemain itu sendiri. Maka dari itu, sulit untuk menerapkan plot tradisional ke dalam *game* (Fullerton, 2024, h.117).

Pada beberapa *game*, penggunaan cerita banyak yang terbatas pada *backstory*, semacam premis dengan versi lebih rumit. Penambahan tersebut bagus, karena pemain dapat mengerti mengenai konteks cerita serta konflik yang akan dihadapi. Akan tetapi, perkembangan cerita ke titik berikutnya tidak akan dipengaruhi oleh permainan, sehingga interaktif dalam permainan hanya terkesan untuk menjalankan cerita (h.117).

Desainer *game* sekarang banyak mengembangkan *game* yang berpusat pada aksi pemain dalam menjalankan cerita, sehingga hal tersebut akan mempengaruhi hasil akhir permainan. Cara untuk membuat cerita tersebut adalah dengan menggunakan percabangan. Setiap cabang yang pemain pilih, akan memiliki hasil akhirnya tersendiri sesuai yang dipilih, sehingga kelanjutan cerita berada di tangan pemain (h.118).



Gambar 2.10 *Branching Story Structure*
Sumber: Fullerton (2024)

Akan tetapi, jika menggunakan percabangan dalam cerita, dapat menyebabkan pilihan pemain menjadi buruk. Hal ini dikarenakan, pilihan yang diberikan terbatas, sehingga permainan terasa sederhana dan tidak menantang. Oleh karena itu, banyak desainer *game* percaya bahwa menggunakan cerita yang hadir dari interaksi dalam permainan, akan memiliki potensi lebih baik. Selain itu, pilihan lainnya adalah desainer *game* membuat percabangan cerita lebih banyak, supaya pemain dapat memiliki pilihan yang lebih beragam (h.118).

F. *Worldbuilding*/Konsep Dunia

Worldbuilding merupakan konsep dunia dibalik terbentuknya cerita. Konsep dari *worldbuilding* berupa peta, budaya tentang penduduk, bahasa, mitologi, pemerintahan, dan ekonomi dalam *game*. Pembuatan *worldbuilding* menjadi penting, karena berfungsi meningkatkan ketertarikan dan pengalaman bermain melalui kerumitan cerita dalam jangka waktu yang lama (Fullerton, 2024, h.122).

Jenkins (dalam Fullerton, 2024) menuliskan, semakin banyak cerita yang dibangun, maka akan terbentuk sebuah konsep dunia yang luas. Dengan begitu, akan semakin banyak hal yang dapat dijelajahi dalam dunia tersebut. Selain itu, *worldbuilding* juga dijadikan sarana untuk mengembangkan ekonomi, dengan cara membuat sekuel dari konsep tersebut, atau bahkan mengembangkan penggunaan pada media baru. Sebagai contoh, *worldbuilding* dari Marvel Cinematic

Universe memiliki pemekaran media yang luas, seperti *game*, buku, film, mainan, bahkan taman bermain (h.122).

Dalam membangun sebuah *worldbuilding*, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Pertama, tentukan latar yang digunakan, baik fantasi, *sci-fi*, atau dunia nyata. Kedua, tentukan sejarah serta budaya yang digunakan dari tempat yang dipilih. Ketiga, tentukan geografi dari latar dan makhluk hidup di dalamnya. Terakhir, tentukan pembawaan cerita yang nantinya akan dirasakan oleh pemain (h.123).

G. The Dramatic Arc/Fase Dramatis

Dramatic arc merupakan elemen yang paling emosional dalam pembawaan cerita dalam *game*. Hal ini dikarenakan, elemen tersebut memiliki konflik di dalamnya yang menjadi tujuan utama pemain menyelesaikan *game*. Selain tujuan, *dramatic arc* juga bertujuan untuk mendalami *game* secara emosional (Fullerton, 2024, h.123).

Terdapat struktur plot yang perlu dipahami terlebih dahulu sebelum membuat *dramatic arc*. Struktur yang pertama adalah eksposisi untuk mengenalkan karakter, latar tempat, dan awal dari konflik. Struktur yang kedua adalah *rising action*, ketika konflik yang terjadi dalam cerita mulai meningkat. Struktur yang ketiga adalah klimaks, ketika konflik sudah mencapai tahapan tertinggi dan pemain harus memilih langkah yang akan diambil selanjutnya. Struktur yang keempat adalah *falling action*, ketika konflik telah usai dan mulai memasuki akhir dari cerita (h.127).

Konflik dalam *game* terjadi ketika protagonis menghadapi masalah yang membuatnya kesulitan untuk mencapai tujuannya. Protagonis yang dimaksud merupakan pemain atau karakter yang mewakili pemain. Konflik yang dihadapi dapat berupa melawan musuh atau sistem dalam *game*. Dengan terus meningkatkan tantangan dalam *game*, maka dapat membuat pemain semakin tertarik, menimbulkan

ketegangan, serta ketertarikan dengan yang akan terjadi selanjutnya dalam *game* (h.127).

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat *dramatic arc*. Pertama, pastikan untuk memperkenalkan konflik terlebih dahulu kepada pemain agar dapat mengerti mengenai tujuan yang harus dicapai kedepannya. Kedua, secara perlahan, tambahkanlah kesulitan terhadap tantangan yang dihadapi oleh pemain agar dapat merasakan urgensi dari masalah tersebut. Ketiga, buatlah karakter yang mudah diingat dan merasa terhubung oleh pemain, baik secara desain maupun kepribadian. Keempat, buatlah pilihan yang berarti bagi pemain sebagai hasil akhir yang akan dipilih oleh pemain dan hasil tersebut harus bersifat memuaskan (h.128).

2.1.2.3 System Dynamics

System dynamics merupakan cara untuk menggabungkan elemen formal dan dramatis menjadi satu agar *game* dapat berjalan. Tujuan dibuatnya sistem ini untuk mengendalikan kualitas interaksi, pertumbuhan, dan perubahan permainan dari waktu ke waktu. Berikut merupakan sistem yang digunakan dalam *game* (Fullerton, 2024, h.134).

A. Games as System

Sebuah sistem dapat tercipta, karena terdapat perilaku kompleks yang muncul akibat interaksi antar elemen. Oleh karena itu, sistem dapat ditemukan dalam berbagai bentuk dan bersifat mekanis, biologis, atau sosial. *Game* juga termasuk dalam sistem, karena tercipta pertemuan antar dua elemen, sehingga memberikan pengalaman bermain dan emosional yang menarik (Fullerton, 2024, h.134).

Sebuah sistem dapat menjadi mudah ataupun rumit, tergantung dengan hasil akhir yang ingin dicapai. Sistem dapat memberikan hasil akhir yang tepat dan dapat diprediksi ataupun sebaliknya. Oleh karena itu, perlu ditentukan terlebih dahulu keputusan

untuk penggunaan jenis sistem dalam *game*. Agar dapat memahami cara sistem bertindak, maka perlu mengetahui empat elemen dasar dari sebuah sistem (h.135).

Objects merupakan elemen dasar dari sebuah sistem. Bentuk dari *objects* dapat berupa pion permainan, konsep di dalam permainan, pemain/karakter yang mewakili pemain, dan juga arena dalam permainan. Hubungan antar *objects* ditentukan oleh *properties* dan *behaviours* dalam permainan (h.135).

Properties merupakan kualitas yang menentukan *objects* secara fisik maupun konsep. Properti akan membentuk blok data deskriptif yang penting untuk menentukan interaksi antar objek dalam sistem permainan. Kondisi dalam *game* juga merupakan salah satu hal yang penting dalam sistem permainan, karena sebuah properti dapat berubah sesuai dengan situasi dalam permainan (h.135).

Behaviour merupakan aksi potensial yang mungkin dilakukan suatu objek dalam keadaan tertentu. Contoh dari *behaviour*, yaitu berlari, berjalan, dan memindahkan kartu. Semakin banyak properti dan objek yang digunakan, maka akan semakin besar pula kemungkinan aksi yang akan dilakukan (h.136).

Relationship merupakan hubungan yang tercipta antara *objects* dan sistem. Jika tidak ada hubungan antar keduanya, maka yang terbentuk hanyalah sebuah koleksi, bukan sistem. *Relationship* dapat digambarkan, seperti permainan papan memiliki hubungan antar objek berdasarkan lokasi atau urutan pada kartu remi (h.137).

B. System Dynamics

Elemen dalam sistem selalu bekerja sama. Jika salah satu elemen diambil tanpa mengetahui fungsi dan hubungan antar satu sama lain, maka elemen tersebut hanya menjadi sebuah koleksi, bukan sistem. Selain itu, setiap komponen sistem harus disusun secara benar, supaya

dapat berjalan dengan semestinya. Jika susunan sistem diubah, maka akan menghasilkan interaksi yang berbeda pula (Fullerton, 2024, h.138).

Bermain dengan sistem yang bebas dapat menghasilkan variasi yang lebih banyak. Sebagai desainer *game*, perlu memahami cara menilai permainan yang dapat mempengaruhi pengalaman bermain seorang. Desainer *game* dapat mengetatkan atau melonggarkan sistem, sesuai dengan jenis *game* yang dibuat. Hal ini dilakukan, agar dapat membuat pemain terasa terlibat dalam permainan (h.141).

C. *Interacting with System*

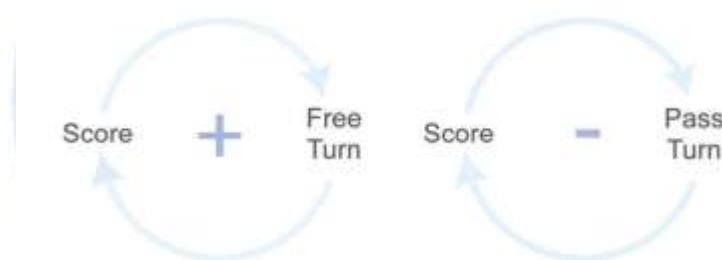
Sistem dalam *game* hadir agar pemain dapat berinteraksi dalam permainan. Oleh karena itu, sistem yang dibuat harus berhubungan dengan interaksi tersebut. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sistem, yaitu struktur informasi, kontrol, dan *feedback* (Fullerton, 2024, h.156).

Struktur informasi digunakan untuk memberikan informasi kepada pemain mengenai kondisi objek dan hubungan yang dimiliki. Hal ini dikarenakan, pemain perlu menentukan pilihan untuk melangkah maju. Akan tetapi, jika ingin membuat permainan yang memiliki unsur menebak, menggertak, atau menipu, maka dapat menyembunyikan informasi, sehingga pemain tidak menerima kepastian data mengenai lawan. Oleh karena itu, penggunaan informasi ini akan sangat bergantung dengan konsep permainan yang digunakan (h.157).

Kontrol yang digunakan dalam permainan, akan bergantung dengan bentuk media yang digunakan, sehingga perlu dipikirkan lebih lanjut oleh desainer *game*. Jika berbentuk fisik, maka pemain sendiri yang menggerakannya. Akan tetapi, jika berbentuk digital, maka akan dibantu dengan menggunakan perantara, seperti *mouse*, *keyboard*, atau *joystick*. Pemilihan kontrol menjadi penting, karena berhubungan langsung dengan pengalaman bermain seorang pemain. Sifat dari

kontrol merupakan repetitif, sehingga bila aksi dasar saja sulit digerakan, maka akan menjadi masalah untuk melakukan aksi yang sama atau bahkan lebih sulit (h.157).

Arti *feedback* dalam *game* memiliki arti yang berbeda dengan konteks komunikasi. *Feedback* dalam sistem lebih mengarah pada hubungan antara hasil akhir antara suatu interaksi dengan elemen sistem lainnya. *Feedback* bisa bersifat positif atau negatif dan juga bisa menunjukkan perbedaan atau keseimbangan dalam sistem (h.159).



Gambar 2.11 *Positive and Negative Feedback Loops*
Sumber: Fullerton (2024)

Positive feedback akan didapatkan ketika pemain berhasil menyelesaikan suatu kegiatan, seperti ketika berhasil mencetak poin, maka akan mendapatkan giliran yang baru. *Negative feedback* didapatkan ketika pemain tidak berhasil menyelesaikan kegiatan, seperti ketika tidak berhasil mencetak poin, maka giliran selanjutnya akan dilanjutkan oleh lawan. Dari kedua konsep tersebut, maka tercipta keseimbangan sistem dan tidak ada pemain yang mengalami ketidakadilan, seperti mendapatkan lebih atau kurang (h.160).

D. Turning Game System

Dengan telah memahami semua elemen yang dimiliki dan dibutuhkan oleh sistem, maka perlu melakukan *playtest* untuk mencoba keberlangsungan sistem. Sebelum melakukan *playtest* kepada orang-orang, pastikan untuk memainkannya sendiri terlebih dahulu dan setelahnya baru meminta tolong desainer lain untuk memainkannya.

Jika sudah sesuai, maka baru disebarkan kepada orang lain untuk mendapatkan *feedback* (Fullerton, 2024, h.167).

Terdapat beberapa hal yang perlu diperiksa dan dipastikan sebelum melakukan *playtest*. Pertama, pastikan internal sistem telah berjalan dengan semestinya. Kedua, pastikan *game* yang dibuat memiliki unsur keadilan dan seimbang dengan hasil yang didapatkan dalam permainan. Terakhir, pastikan *game* bersifat seru dan menantang untuk dimainkan. Semua hal ini penting untuk dilakukan, karena pada akhirnya *game* ini untuk dimainkan oleh orang lain, bukan desainer *game*, sehingga harus sesuai dengan ekspektasi dari pemain (h.167).

2.1.3 Interface Video Game

Dalam *game*, *interface* berfungsi untuk memberikan informasi kepada pemain tentang status dan pilihan dalam permainan. Selain informasi, *interface* dalam *game* juga bekerja sama dengan kontrol dan sudut pandang pemain untuk menciptakan pengalaman bermain. Maka, desain *interface* harus dibuat sejelas mungkin, agar pemain dapat memahami informasi yang disampaikan dan dapat bermain dengan fokus (Fullerton, 2024, h.281).

Interface sangat berhubungan erat dengan bentuk teknologi yang digunakan. Bila menggunakan teknologi *keyboard* dalam *game*, maka *interface* yang dihasilkan akan berbeda dengan yang menggunakan *touch screen*. Hal ini dikarenakan, biasanya *game* berbasis *touch screen* menggunakan banyak *button*, dibandingkan dengan *game* yang menggunakan *keyboard*. Pertimbangan tersebut penting untuk dipahami dalam menyesuaikan *interface* dengan teknologi yang digunakan (Schell, 2020, h.281).

2.1.3.1 Focal Point/Titik Fokus

Konsep dari menciptakan *focal point* adalah membuat tampilan *interface* dalam sebuah *game* menjadi lebih menarik dan nyaman dilihat. Hal ini dikarenakan, pemain harus berinteraksi dengan *interface* dalam menentukan tindakannya, maka menjadi hal yang

sangat krusial. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dijadikan *focal point* dalam *game* (Fox, 2005, h.81).

A. Elemen Terpenting

Dalam mendesain *interface*, sebagai pembuat *game* harus mengetahui daftar yang penting untuk diletakkan pada *interface*, mulai dari urutan pertama hingga akhir. Maka dari itu, penempatan elemen harus sesuai dengan hirarki. Elemen yang paling penting harus dapat ditemukan secara cepat oleh pemain. Oleh karena itu, peletakkan harus diatur sedemikian rupa agar mudah ditemukan tanpa kesulitan (h.81).

Akan tetapi, jangan membuat semua elemen menjadi menonjol ataupun tidak menonjol. Jika semua elemen ditonjolkan, maka akan membuat pemain menjadi bingung dan bahkan dapat berhenti untuk bermain karena mengalami visual stres. Akan tetapi, jangan juga membuat semua elemen tidak menonjol. Setidaknya harus terdapat satu elemen yang harus ditonjolkan atau diletakkan pada area yang mudah dijangkau penglihatan pemain, agar dapat ditemukan (h.82).

B. Variasi Ukuran

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan perhatian pemain adalah dengan menggunakan variasi ukuran. Semakin penting suatu elemen, maka biasanya memiliki ukuran yang paling besar di antara elemen lainnya. Hal ini dikarenakan, variasi ukuran dapat memberikan kesan penting terhadap suatu hal (h.83).

Jika dalam suatu tampilan diharuskan memiliki ukuran yang sama besar, maka dapat disiasati dengan mengurangi dampak visual kepada elemen lainnya. Sebagai contoh, semua pilihan dalam HUD harus memiliki ukuran yang sama, mulai dari *play*, *load game*, *option*, dan *credits*, namun dapat disiasati dengan membuat tulisan menjadi terang atau ukuran yang membesar ketika pemain memilih salah satu

tombol tertentu. Dengan begitu, pemain menjadi paham mengenai tombol yang saat ini sedang dipilih (h.84).

C. Warna dan *Value*

Warna dapat menjadi pilihan yang baik dalam membuat suatu objek menjadi menonjol. Hal ini dikarenakan, warna memiliki kesan dramatis, sehingga dapat memberikan kesan menonjol. Contoh dari penggunaan warna untuk menonjolkan objek adalah menggunakan warna *complimentary* dan memberikan *stroke* (h.84).

Value merupakan terang gelapnya dari suatu warna. Dengan *value*, dapat menciptakan kontras warna. Hal ini juga dimanfaatkan untuk memberikan titik fokus. Semakin terang kontras suatu gambar, maka akan semakin menonjol dan begitu pula sebaliknya (h.85).

D. Movement/Pergerakan

Titik fokus juga dapat diciptakan melalui pergerakan. Objek yang bergerak dengan menggunakan animasi, biasanya akan jauh lebih menarik dibandingkan yang statis. Oleh karena itu, banyak pemain yang akan lebih memperhatikan objek bergerak dibandingkan yang diam.

Akan tetapi, penggunaan animasi juga harus melihat pada kondisi. Jika terlalu banyak pergerakan, maka akan membuat pemain mengalami visual stres. Maka, biasanya animasi hanya digunakan untuk objek, bukan *background* pada visual *game* (h.85).

2.1.3.2 Interface yang Efektif

Dalam membuat kontrol untuk *game*, sebuah *interface* harus mudah dimengerti oleh semua pemain. *Interface* haruslah inovatif dan baru. Berikut merupakan teknik untuk membantu dalam pembuatan *interface* sesuai dengan konsep *game*, namun tetap mudah diinteraksikan oleh pemain (Fullerton, 2024, h.281).

Teknik yang pertama, yaitu buatlah *interface* sesuai dengan fungsinya. Penting untuk mengetahui elemen formal yang dimiliki dalam *game* sebelum membuat *interface*, supaya inovatif dan sesuai konteks *game* yang dibuat. Selain itu, penting untuk dipahami, bahwa *interface* tercipta dari sebuah permainan, bukan sebaliknya, maka pembuatan *interface* dapat memanfaatkan aset visual dari *game* (h.281).

Teknik yang kedua, yaitu gunakan metafora pada tampilan *interface*, karena dapat membantu pemain dalam memahami arti dan fungsi dari *interface* tersebut. Sebagai contoh, untuk lambang *inventory*/penyimpanan milik karakter, maka dapat digambarkan dengan bentuk tas. Akan tetapi, pemilihan metafora haruslah benar dan umumnya penggambaran tersebut memiliki makna yang universal, yaitu setiap orang memiliki pemahaman yang sama. Hal ini perlu dipertimbangkan, karena pemilihan metafora yang salah dapat mengacaukan navigasi (h.282).

Teknik yang ketiga, yaitu selalu gunakan visualisasi yang sesuai. Dalam bermain *game*, pemain akan selalu menerima informasi dengan jumlah yang banyak. Maka dari itu, diperlukan visualisasi yang dapat membantu pemain mencerna informasi secara cepat. Sebagai contoh, menggunakan penempatan bar darah di samping karakter untuk mengetahui status dari karakter tersebut atau termometer dengan bar suhu yang naik turun untuk mengetahui suhu di tempat tersebut (h.282).

Teknik yang keempat, yaitu gunakan *grouping features* atau fitur pengelompokan. Hal ini digunakan, untuk membantu pemain memudahkan untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Sebagai contoh, jika menggunakan *health bar* lebih dari satu jenis, maka letakan bar secara berdekatan agar memudahkan pemain melihat bar (h.283).

Teknik yang kelima, yaitu selalu konsisten. Jika akan berpindah halaman dalam *game*, namun akan menampilkan bar yang sama dengan sebelumnya, maka jangan mengubah posisi bar tersebut pada halaman yang baru. Posisi bar tersebut harus tetap berada di tempat yang sama, agar tidak kesulitan mencari di halaman yang baru (h.283).

Teknik yang keenam, yaitu berikan *feedback*/timbal balik. Ketika pemain menyentuh *interface*, pastikan selalu berikan *feedback* agar pemain mengerti, bahwa aksi yang dilakukannya sudah berjalan. *Feedback* yang diberikan dapat berupa visual ataupun audio, sesuai dengan kebutuhan dan aksi yang sedang dijalankan (h.283).

2.1.4 MDA Frameworks

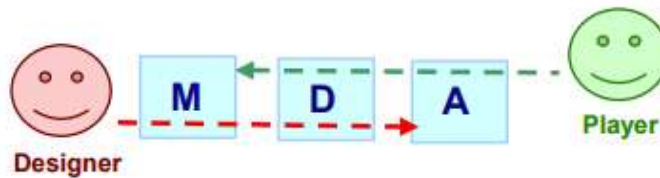
MDA merupakan salah satu cara untuk memahami permainan secara formal dengan mencoba mencari penghubung antara desain, pengembangan, kritik, dan penelitian terhadap *game*. Dalam mengembangkan sebuah permainan, diperlukan interaksi yang menciptakan kompleksitas, dinamika, dan perilaku. Oleh karena itu, dibutuhkan bantuan untuk menganalisis hasil akhir *game* untuk menyempurnakan permainan dan juga kebalikannya. Dengan begitu, desainer *game* dapat mempertimbangkan berbagai kemungkinan hubungan antar elemen *game* (Hunicke dkk., 2004, h.1).



Gambar 2.12 MDA Frameworks
Sumber: Hunicke dkk. (2004)

MDA *frameworks* terdiri dari tiga komponen yang saling berhubungan, yaitu *mechanics*, *dynamics*, dan *aesthetics*. Masing-masing komponen mewakili elemen yang wajib dipenuhi dalam *game*, yaitu *mechanics* untuk peraturan, *dynamics* untuk sistem, dan *aesthetics* untuk konsep menyenangkan atau “*fun*”. Cara pandang desainer *game* dengan pemain mengenai MDA dalam sebuah *game* sangatlah berbeda. Desainer

memandang penggunaan *mechanics* akan menciptakan sebuah perilaku tertentu, karena *system dynamics* yang digunakan akan berakhir menghasilkan pengalaman bermain bagi pemain. Sementara itu, pemain melihat *aesthetics* sebagai penentu *dynamics* dan *mechanics* bekerja.



Gambar 2.13 Perspektif MDA Desainer dan Pemain
Sumber: Hunicke dkk. (2004)

Dengan begitu, dibutuhkan kedua perspektif tersebut dalam pembuatan *game*. Hal ini dilakukan, agar dapat menciptakan permainan yang berdasarkan pada pengalaman bermain, bukan karena fitur yang terdapat dalam *game* (h.2). Oleh karena itu, berikut merupakan penjelasan dari masing-masing komponen dalam *MDA Frameworks* secara lebih mendalam agar dapat memahami setiap fungsinya.

Mechanics merupakan komponen yang menjelaskan data dan algoritma dalam *game*. Oleh karena itu, *mechanics* banyak membahas tentang tindakan, perilaku, dan kontrol yang digunakan dalam permainan. *Mechanics* akan menghasilkan konten permainan, seperti level dan aset *game*, untuk mendukung komponen *dynamics* dan *aesthetics* dalam menjalankan serta menciptakan pengalaman bermain (Hunicke dkk., 2004, h.3).

Dynamics merupakan komponen yang menciptakan perilaku pada sistem akibat pemain yang melakukan interaksi pada *game*. Dengan begitu, dinamika akan menciptakan pengalaman bermain bagi pemain dan berlanjut pada penghasilan komponen *aesthetics*. Hasil dari komponen *dynamics* mengharuskan pemain untuk meninggalkan jejak, seperti membeli barang atau membangun bangunan yang bertujuan untuk menciptakan ketegangan dramatis dalam pengalaman bermain. Selain itu, diperlukan pengembangan

game yang bisa memprediksi dinamika permainan. Hal ini dilakukan, agar dapat menghindari kesalahan pembuatan *game* (Hunicke dkk., 2004, h.3).

Aesthetics merupakan komponen yang menumbuhkan respon emosional pemain melalui interaksi dalam *game*. Oleh karena itu, komponen ini membahas tentang konsep menyenangkan untuk menciptakan pengalaman bermain. Agar tidak hanya terperangkap dengan kata “*fun*” atau “*gameplay*” saja, *aesthetics* dapat dijabarkan dengan beberapa taksonomi berikut (Hunicke dkk., 2004, h.2).

Tabel 2.1 Taksonomi *Aesthetics*

Taksonomi	Penjelasan
<i>Sensation</i>	<i>Game</i> sebagai kesenangan yang diterima dari lima panca indra
<i>Fantasy</i>	<i>Game</i> sebagai khayalan
<i>Narrative</i>	<i>Game</i> sebagai drama
<i>Challenge</i>	<i>Game</i> sebagai rintangan
<i>Fellowship</i>	<i>Game</i> sebagai kerangka sosial
<i>Discovery</i>	<i>Game</i> sebagai wilayah yang belum dijelajahi
<i>Expression</i>	<i>Game</i> sebagai penemuan pribadi
<i>Submission</i>	<i>Game</i> sebagai hiburan

Kata-kata taksonomi tersebut, dapat dijadikan sebagai kompas dalam menentukan bentuk permainan yang hendak dibuat. Hal ini dikarenakan, desainer *game* dapat dengan mudah menentukan kesesuaian mekanik dan dinamika dengan pengalaman yang hendak diciptakan. Dengan begitu, pemain dapat menjalankan dinamika permainan sehingga menghasilkan pengalaman bermain yang maksimal.

2.1.5 *Puzzle Video Game*

Menurut Wolf (2001), *puzzle* merupakan permainan berupa mencari solusi dengan cara memecahkan teka-teki, navigasi, mengoperasikan sesuatu, dan memanipulasi cara kerja sebuah objek. Oleh karena itu, *puzzle* yang digunakan dalam permainan bukanlah *puzzle* yang hanya menggunakan tanya jawab kepada pemain. Penggunaan *puzzle* banyak diterapkan pada *game* yang konflik utamanya bukan berada pada karakter permainan (h.124).

Scott Kim (dalam Fullerton, 2024), membagikan cara untuk membuat sebuah *puzzle* yang baik. Pertama, tentukan desain level dan peraturan yang akan digunakan dalam *puzzle*. Kedua, tentukan tujuan yang ingin dicapai dalam *puzzle*, sama seperti menentukan tujuan dalam *game*. Ketiga, janganlah terpaku pada *puzzle* yang telah ada sebelumnya, karena sifat dari *puzzle* adalah ekspresif, sama seperti karya seni lainnya (h.47).

2.1.5.1 Principles of Puzzle

Puzzle dalam *game* sangat memungkinkan untuk diterapkan oleh semua genre *game*, baik oleh genre *adventure*, *first-person shooter*, *fighting game*, dan genre lainnya. Semakin baik sebuah *puzzle* diciptakan, maka dapat meningkatkan kualitas *game*. Oleh karena itu, terdapat beberapa prinsip yang dapat diterapkan saat membuat *puzzle* sebagai salah satu mekanik untuk *game* (Schell, 2020).

Prinsip yang pertama, yaitu buatlah tujuan yang jelas dan mudah dipahami oleh pemain (h.255). Jika sejak awal merasa bingung dengan cara menyelesaikan dari *puzzle*, maka besar kemungkinan pemain menjadi tidak tertarik dengan *puzzle* tersebut. Oleh karena itu, *puzzle* harus jelas secara bentuk, tujuan, serta selalu memberikan *feedback* bila pemain berada di jalan yang benar. Terkadang memang terdapat *puzzle* dengan mekanisme petunjuk yang tidak jelas, namun *puzzle* seperti itu hanya dapat dinikmati oleh pemain sangat menyukai *puzzle*. Jika tidak, maka dapat dipastikan pemain tidak akan tertarik untuk menyelesaikannya (h.256).

Prinsip yang kedua adalah buatlah awalan yang mudah. Ketika telah mengerti tujuan dari *puzzle*, pasti pemain akan mulai mencoba untuk mengerjakannya. Dengan begitu, buatlah awalan yang mudah dengan tidak menggunakan visualisasi *puzzle* yang rumit. Hal ini dilakukan, agar pemain dapat dimanipulasi bahwa *puzzle* dapat diselesaikan dengan mudah dan terus berusaha mengerjakannya (h.256).

Prinsip yang ketiga adalah buatlah pemain merasa *puzzle* yang dikerjakan telah berproses. Terdapat perbedaan antara teka-teki dengan *puzzle*. Teka-teki biasanya hanya berupa pertanyaan yang perlu dijawab, sedangkan *puzzle* biasanya terdapat manipulasi, sehingga pemain merasa sudah akan menyelesaikan *puzzle* sedikit demi sedikit. Perasaan inilah yang dibutuhkan pemain ketika sedang mengerjakan sebuah *puzzle* dan pastikan progres *feedback* diketahui pemain (h.258).

Prinsip yang keempat adalah buatlah pemain merasa *puzzle* dapat diselesaikan. Setelah memberikan perasaan bahwa *puzzle* yang dikerjakan telah berproses, pastikan juga bahwa pemain merasa bahwa *puzzle* ini dapat diselesaikan. Jika pemain sudah merasa bahwa *puzzle* tidak dapat diselesaikan, maka pemain akan merasa dirinya telah membuang-buang waktu dan akan meninggalkan *puzzle* tersebut. Oleh karena itu, pastikan bahwa terdapat kemajuan progres yang dapat dilihat/dirasakan oleh pemain secara langsung, agar merasa *puzzle* tersebut memiliki hasil akhir (h.259).

Prinsip yang kelima adalah tambahkan kesulitan *puzzle* secara bertahap. Sama seperti *game*, kesulitan pada *puzzle* harus meningkat secara bertahap. Ketika bermain *puzzle*, pemain biasanya akan mengambil langkah kecil terlebih dahulu hingga menuju langkah yang besar untuk menghantarkannya pada penyelesaian *puzzle*. Dalam proses inilah kesulitan *puzzle* harus ditambah secara bertahap, agar pemain tidak merasa kaget jika kesulitan bertambah secara mendadak (h.259).

Prinsip yang keenam adalah biarkan pemain beristirahat (h.260). Ketika pemain berusaha memecahkan *puzzle*, maka pemain perlu berhenti sejenak untuk berpikir. Akan menjadi berbahaya apabila pemain merasa tidak dapat menyelesaikan *puzzle* tersebut dan merasa tidak ada progres yang dapat dikerjakan. Oleh karena itu, akan menjadi baik apabila memberikan beberapa *puzzle* secara bersamaan, agar pemain dapat memilih *puzzle* yang lain jika sudah merasa buntu (h.261).

Prinsip yang ketujuh adalah menggunakan struktur piramid untuk meningkatkan ketertarikan (h.261). Maksud dari struktur piramid pada *puzzle* adalah menggunakan *mini puzzle* sebagai petunjuk untuk menyelesaikan *puzzle* yang lebih besar. Dengan begitu, pemain menjadi mengerti tujuan dan dapat mencoba menyelesaikannya (h.262).

Prinsip yang kedelapan adalah petunjuk dapat meningkatkan ketertarikan. Ketika pemain sudah mulai menyerah terhadap *puzzle*, maka pemberian petunjuk dapat menyelamatkan pemain dari keputusasaan dan kebingungan. Walaupun terdapat harga yang harus dibayarkan, pemain pasti akan tetap memilih untuk menggunakannya dibandingkan harus merasa penasaran. Akan tetapi, maksud dari petunjuk di sini hanya berupa potongan kecil yang menuntun pemain agar mendapatkan jawaban, bukan jawaban yang seutuhnya (h.263).

Prinsip yang kesembilan adalah berikan jawaban. Bagi pencinta *puzzle*, pasti hal yang menyenangkan dari memecahkan sebuah *puzzle* adalah ketika menemukan jawaban tersebut secara mandiri lewat petunjuk-petunjuk yang diberikan. Akan tetapi, terdapat pula pemain yang merasa senang ketika menemukan jawaban *puzzle* dengan melihat kunci jawaban, karena pemain dapat menelusuri langkah pemecahan dari jawaban tersebut (h.263).

Prinsip yang kesepuluh adalah cara pemain menerima informasi merupakan pedang bermata dua. Ketika pemain menerima informasi secara benar, maka pemain dapat menyelesaikan *puzzle* dengan baik. Akan tetapi, ketika pemain gagal untuk memahami informasi yang diberikan, maka pemain akan merasa bingung, tidak mendapatkan apa-apa, bahkan tidak dapat berprogres (h.264).

2.1.5.2 Types of Puzzle

Seni dari sebuah penciptaan *puzzle* adalah membuat sebuah masalah beserta dengan penyelesaiannya yang sesuai dengan konsep. Dengan begitu, pemain akan mengerti mengenai alasan terbentuknya *puzzle* tersebut dan hubungannya dengan *game* yang dimainkan. Terdapat beberapa tipe *puzzle* yang biasa digunakan dalam permainan dengan fungsinya masing-masing (Bates, 2004).

Konsep dari tipe *puzzle ordinary use of an object* adalah menggunakan barang-barang yang secara jelas telah terlihat cara penyelesaiannya. Biasanya konsep ini menggunakan barang-barang yang sama secara fungsi di dunia nyata. *Puzzle* dengan konsep ini, biasanya memberikan tantangan kepada pemain dalam bentuk mencari suatu objek, dibandingkan dengan memecahkan masalah. Maka, biasanya desainer *game* menempatkan barang tersebut pada ruangan yang berbeda atau disembunyikan agar pemain dapat mencarinya terlebih dahulu. Sebagai contoh, pemain memasuki ruang yang gelap tanpa bohlam, kemudian pemain menemukan bohlam dan memasangkannya pada ruangan tersebut, sehingga sekarang ruangan tersebut telah menjadi terang (h.120).

Konsep dari *puzzle unusual use of an object* adalah menggunakan fungsi lain dari suatu barang. Berbeda dengan sebelumnya, konsep *puzzle* ini mengharuskan pemain berpikir secara kreatif mengenai penyelesaian *puzzle* tersebut. Sebagai contoh, lilin memang memiliki fungsi utama sebagai penerangan, namun pada saat yang bersamaan, lilin juga dapat berfungsi sebagai *wax* untuk membuat duplikat barang (h.120).

Konsep dari “*building*” *puzzles* adalah meminta pemain untuk membuat suatu barang yang baru dengan menggabungkan beberapa material dalam *game* untuk menghasilkan barang tersebut. Dalam mendesain *puzzle* seperti ini, desainer *game* perlu memberikan

informasi atau petunjuk yang jelas mengenai barang yang diperlukan. Hal ini disebabkan, jalan pemikiran pemain dan desainer tidaklah sama, sehingga dibutuhkan suatu arahan yang pasti agar pemain dapat memiliki pemikiran yang sejalan (h.121).

Konsep dari *information puzzles* adalah meminta pemain untuk mengisi atau melengkapi potongan informasi yang hilang (h.121). Cara pemain untuk menemukan bagian informasi yang hilang dapat dengan berbicara pada karakter lain, mencari dari tumpukan dokumen, atau menebak sendiri potongan informasi tersebut berdasarkan pada situasi dalam *game* (h.122). Contoh interaksi yang digunakan dalam *puzzle* ini, yaitu mengisi kata sandi untuk membuka ruangan (h.121).

Puzzle dengan konsep *codes, cryptograms, and other “word” puzzles* masih termasuk dalam bagian *information puzzle*, namun terdapat batasan mengenai informasi yang dicari oleh pemain. Desainer *game* harus memberitahu pemain bahwa *puzzle* yang sedang dikerjakan oleh pemain menggunakan kata asing, seperti tulisan dengan bentuk tertentu atau kriptogram. Dengan begitu, pemain dapat mencari informasi yang memang sesuai dengan *puzzle* (h.122).

Excluded middle puzzles termasuk ke dalam salah satu *puzzle* yang sulit untuk didesain maupun dipecahkan, karena melibatkan hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu, desainer *game* harus dapat menyadarkan pemain sejak awal bahwa semua aksi yang dilakukan memiliki dampak untuk kedepannya, sehingga harus berhati-hati dalam bertindak. Sebagai contoh, pemain menggosok lampu ajaib, seketika muncul banteng yang agresif, kemudian banteng melihat sesuatu yang berwarna merah, dan langsung berlari kearahnya. Pada saat yang bersamaan pemain berdiri di depan pintu berwarna merah, sehingga banteng berlari kearahnya (h.122).

Preparing the way merupakan konsep lanjutan dari *excluded middle puzzle*. Pada *puzzle* ini, pemain harus melakukan suatu cara agar dapat memutuskan rantai sebab akibat dari konsep *excluded middle puzzle*. Semakin panjang hubungan sebab-akibat, maka akan semakin sulit menyelesaikan *puzzle preparing the way*. Oleh karena itu, desainer *game* harus berhati-hati agar pemain tidak merasa terlalu kesulitan. Sebagai contoh, pemain harus mengecat suatu pintu merah menjadi warna hijau, namun pemain tidak memiliki cat dan memilih untuk menggosok lampu ajaib, sehingga terjadi skenario banteng tersebut, maka cara yang dapat dilakukan untuk menghindari skenario tersebut adalah dengan mengecat pintu merah menjadi hijau (h.123).

Konsep dari *people puzzles* adalah menyelesaikan *puzzle* yang berhubungan dengan suatu karakter. *Puzzle* ini menjadi jenis yang paling disukai, karena pemain juga dapat mempelajari latar belakang dari karakter tersebut. Biasanya, karakter yang digunakan sebagai *puzzle* adalah karakter yang menghalangi progres pemain atau karakter yang memegang informasi yang dibutuhkan oleh pemain, sehingga pemain harus memahami tujuan dan keinginan dari karakter tersebut. Sebagai contoh, jika karakter adalah anak kecil, maka pemain harus mencarikannya boneka atau jika karakter adalah mata-mata, maka pemain harus memberikannya informasi yang dibutuhkannya (h.123).

Timing puzzles menjadi salah satu konsep *puzzle* yang sulit, karena mengharuskan pemain untuk melakukan sebuah aksi agar tidak berdampak negatif untuk tahap selanjutnya. Dengan demikian, pemain harus selalu berpikir sebelum mengambil tindakan. Konsep ini akan menjadi sulit apabila melibatkan lebih dari satu tempat dalam penyelesaian *puzzle* (h.123).

Konsep dari *sequence puzzles* adalah menyusun sebuah aksi menjadi urutan yang benar. Biasanya *puzzle* ini memiliki cara penyelesaian yang sederhana, sehingga tujuan yang harus dicapai pun

juga sederhana. Akan tetapi, biasanya terdapat penghalang untuk menyelesaikan *puzzle*, sehingga harus terus mengulang hingga *puzzle* selesai. Maka, pemain harus memikirkan cara yang sesuai agar dapat menyelesaikan *puzzle* (h.124).

Konsep dari *logic puzzles* adalah pemain harus menyimpulkan informasi dengan memeriksa dan menemukan makna tersembunyi dari serangkaian pernyataan. Biasanya pola kalimat pernyataan menggunakan kalimat setara. Sebagai contoh, “jika Mr. Robinson adalah dokter gigi, Mr. Simth mengendarai mobil cokelat, dan Mr. Jones hanya membuka pintunya ketika rabu, maka.....” (h.124).

Classic game puzzles bukan merupakan tipe *puzzle* yang digunakan untuk *game* aksi atau petualangan, tapi belakangan konsep *puzzle* ini juga telah masuk ke dalam genre *game* tersebut. Contoh dari konsep *puzzle* ini adalah magic square puzzle, memindahkan korek, atau peg solitaire. Dalam membuat *puzzle* ini, desainer *game* harus memberikan pilihan kepada pemain untuk mengulang kembali dalam menyusun *puzzle* tersebut, sehingga pemain dapat menggunakan fitur tersebut ketika sudah merasa buntu (h.125).

Konsep dari *riddles*/teka-teki merupakan tipe *puzzle* yang sulit, karena bila pemain tidak mengetahui jawabannya, maka tidak akan berprogres. Oleh karena itu, wajib desainer *game* untuk memberikan banyak petunjuk di sekitar tempat teka-teki tersebut berada. Sebagai contoh, pemain harus menebak kata untuk dapat masuk ke dalam ruangan, kemudian terdapat *clue* berupa pernyataan yang harus pemain susun terlebih dahulu (h.125).

Konsep dari *dialogue puzzles* berdasarkan dialog dari karakter dalam *game*, sehingga mengharuskan pemain untuk mengikuti alur percakapan hingga karakter tersebut mengatakan hal yang benar. Keuntungan dari *puzzle* ini adalah tidak ada pilihan jawaban yang salah,

sedangkan kerugiannya adalah pemain hanya tinggal memilih semuanya pilihan setiap dialog, sehingga kerap kali *puzzle* ini tidak dianggap seperti *puzzle* sungguhan. Meski begitu, *puzzle* ini sangat baik dalam menciptakan suasana paranoid bagi pemain (h.125).

Konsep dari *machinery puzzles* adalah pemain harus menyadari fungsi dari suatu mesin dan cara mengontrolnya dalam *game*. Sering kali *puzzle* ini menggunakan konsep logika dan juga percobaan atau *trial and error*. Sebagai contoh, terdapat pipa yang menyuplai coolant fluid untuk menerbangkan roket berbasis nuklir, maka pemain harus menyalakan pipa tersebut akan cairan tersebut dapat menyalakan roket tersebut (h.126).

Konsep dari *alternative interfaces* adalah mengubah tampilan *game* menjadi *puzzle* yang sedang dikerjakan oleh pemain menjadi satu halaman penuh. Konsep *puzzle* ini dapat digunakan pada semua tipe *puzzle* (h.126). Sebagai contoh, pemain ingin masuk ke dalam ruangan dengan pintu batu, namun pintu tersebut terkunci. Pada bagian atas, terdapat *mozaic* dan ketika di klik, maka tampilan akan berubah menjadi mozaic yang mengharuskan pemain untuk mengatur *mozaic* agar pintu dapat terbuka (h.127).

Konsep dari *mazes* biasanya digunakan pada *game* petualangan. Akan tetapi, tipe *puzzle* ini sekarang sudah menjadi membosankan. Maka, ketika ingin membuat *puzzle* dengan konsep ini, harus mengembangkan sesuatu yang menarik dan unik secara navigasi atau pemetaannya (h,127).

2.2 Interaktivitas

Interaktivitas dapat digambarkan dalam beberapa kata kunci, seperti “menarik”, “imersif”, “partisipatif”, “responsif”, dan “reaktif”. Dengan kata kunci tersebut, maka interaktivitas dapat didefinisikan sebagai suatu keterlibatan yang berkelanjutan, sehingga memiliki konsep komunikasi dua arah. Terdapat perbedaan

antara interaksi dan interaktivitas. Interaksi mengacu pada hubungan antar manusia. Sementara itu, interaktivitas adalah hubungan antara manusia dengan suatu objek, seperti komputer.

Interaktivitas bukanlah sebuah media, melainkan sebuah proses komunikasi. Oleh karena itu, dalam interaktivitas diperlukan aturan dan batasan agar komunikasi dapat berlangsung dengan baik. Interaksi yang baik, pasti akan memiliki rangkaian aturan yang tercipta secara berulang, sehingga dapat meminimalkan kerusakan dan memaksimalkan pemaknaan (Meadows, 2002, h.37).

2.2.1 Tipe Interaksi

Pada dunia modern, terdapat beberapa perubahan cara berinteraksi. Hal ini disebabkan, maraknya penggunaan berbagai macam media baru untuk berkomunikasi, sehingga terdapat penyesuaian cara berinteraksi. Menurut Thompson (2018), terdapat empat tipe interaksi yang dialami oleh seseorang, yaitu *face to face interaction*, *mediated interaction*, *mediated quasi-interaction*, dan *mediated online interaction* (h.2).

Tipe *face to face interaction* memiliki tiga karakteristik. Pertama, komunikasi terjadi dalam satu tempat yang sama. Kedua, komunikasi melibatkan semua orang yang hadir dan harus bersifat dua arah. Ketiga, komunikasi banyak menggunakan banyak bahasa tubuh, seperti ekspresi wajah, suara, dan bahasa lainnya yang mendukung percakapan (h.2–3).

Tipe *mediated interaction* merupakan interaksi yang menggunakan media lain sebagai perantara dan terjadi dalam satu waktu yang sama. Walaupun *mediated interaction* harus menggunakan media lain untuk berinteraksi, namun masih dapat melihat bahasa tubuh yang digunakan, walaupun terbatas. Sebagai contoh, ketika menggunakan telepon, maka dapat membaca perasaan melalui suara dan cara menanggapi percakapan (h.3).

Tipe *mediated quasi-interaction* merupakan interaksi yang diciptakan oleh media masa, seperti koran, berita di televisi, dan lainnya. Interaksi ini memiliki dua kunci, yaitu interaksi bersifat monolog dan penerima

informasi dari interaksi ini bersifat luas, sehingga tidak hanya tertuju pada satu atau dua orang saja. Dengan konsep tersebut, maka terdapat pelebaran ruang dan waktu, karena tidak setiap orang akan menerima komunikasi dalam satu waktu yang sama. Salah satu contoh dari interaksi ini adalah ketika membaca koran atau menonton televisi (h.3).

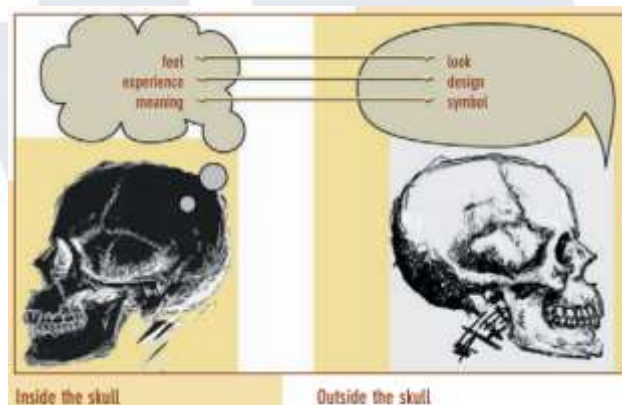
Tipe *mediated online interaction* merupakan interaksi yang tercipta karena perkembangan internet dan media komunikasi berbasis internet, seperti Instagram, Facebook, Youtube, dan lainnya. Interaksi biasa dilakukan pada *handphone*, komputer, dan media lainnya. Terdapat dua hal penting dalam interaksi *mediated online interaction*, yaitu interaksi bersifat dua arah atau memiliki dialog, serta sifatnya melibatkan banyak orang, tidak hanya satu atau dua orang saja. Sifat dari interaksi ini tidak dapat terputus, sehingga dapat memperluas jaringan hubungan sosial seseorang melalui pertukaran simbolik, seperti foto, *video*, *likes*, *comments*, dan lainnya (h.4).

2.2.2 Prinsip Interaktivitas

Prinsip dari interaktivitas berfungsi sebagai pemandu kualitas serta kedalaman dari sebuah interaksi. Jika prinsip-prinsip tersebut diperhatikan, maka dapat meningkatkan kualitas dari sebuah interaksi. Berikut merupakan tiga prinsip interaktivitas menurut Meadows (2002).

Prinsip yang pertama adalah *input/output*. Dalam prinsip ini, sebuah *input* harus dapat menghasilkan *output* dan begitu juga sebaliknya, karena hal tersebut merupakan sebuah siklus kemampuan dari interaktivitas untuk menambahkan informasi mengenai kualitas dari suatu interaksi. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat *input/output*. Pertama, pastikan respon waktu yang diberikan antara *input* dan *output* tidak terlalu lama, agar *user* tidak merasa interaksi tersebut tidak bekerja. Kedua, harus terdapat kontrol untuk menjalankan *input/output*. Ketiga, diharapkan dari prinsip *input/output* ini, *user* mendapatkan kemampuan yang baru (h.39).

Prinsip yang kedua adalah *inside/outside*. Dalam prinsip ini, sebuah dialog harus tercipta di antara dunia *inside the skull* dan *outside the skull*. Interaksi *inside the skull* berada di dalam imajinasi *user*, maka diharapkan dari interaksi ini dapat memperluas pengetahuan serta pengalaman milik *user*. Sementara itu, interaksi *outside the skull* lebih mengarah pada elemen yang menciptakan pengalaman bagi *user* di dalam *inside the skull*. Dalam membuat interaksi *inside* atau *outside the skull*, harus benar-benar diperhatikan dan seimbang dalam penerapannya, agar dapat membuat interaktivitas semakin menyenangkan, bahkan membuat *user* menjadi terbenam di dalamnya (h.40).



Gambar 2.14 *Inside and Outside The Skull*
Sumber: Meadows (2002)

Prinsip yang ketiga adalah *open/closed*. Prinsip ini berhubungan dengan interaksi bersama dengan sebuah sistem. *Open system* biasanya lebih menarik dibandingkan dengan *closed system*, karena cenderung lebih rumit dan sulit diprediksi, seperti algoritma dalam sebuah sistem. Sementara itu, *closed system* dilihat kurang menarik, karena sistem tersebut memberikan balasan yang sudah terduga, seperti ketika menendang batu bata, maka pasti batu bata tersebut akan berguling, tidak akan ada respon tak terduga yang diberikan oleh batu bata tersebut (h.43).

2.2.3 Tahapan Interaktivitas

Interaktivitas seperti layaknya plot, memiliki daya tariknya tersendiri. Daya tarik inilah yang membuat seseorang merasa *immersive* ke dalam sebuah interaktivitas. Oleh karena itu, interaktivitas memiliki tahapan yang perlu dipahami terlebih dahulu proses dasarnya agar dapat memandu interaktivitas. Terdapat empat tahapan dari interaktivitas, yaitu *Observation*, *Exploration*, *Modification*, dan *Reciprocal Change* (Meadows, 2002).

Tahap *observation* merupakan tahapan ketika *user* memberikan penilaian. Dalam tahap ini, pembaca harus belajar mengenal terlebih dahulu mengenai interaksi yang diberikan, karena tahapan ini merupakan proses awal. Ketika *user* merasa telah familiar dengan lingkungan atau interaksinya, maka dapat lanjut pada tahap selanjutnya (h.44).

Tahap *exploration* merupakan tahapan ketika *user* melakukan sesuatu terhadap interaksi. Setelah mengenali interaksi, *user* harus mempelajari ketentuan dalam interaksi, seperti hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Akan tetapi, proses ini lebih mengarah pada mempelajari hal yang belum diketahui sebelumnya dan ditemukan secara tidak sengaja (h.44).

Tahap *modification* merupakan tahapan ketika *user* merubah sistem dari interaksi. Setelah melakukan kedua tahap sebelumnya, *user* akan mengerti mengenai situasi interaksi dan hal yang harus dilakukan, sehingga dirinya telah memiliki kuasa atas interaksi tersebut. Dengan begitu, *user* dapat memilih yang akan dilakukan dalam sistem. Situasi tersebut dapat membuat level interaktivitas menjadi bertambah (h.45).

Tahap *reciprocal change* merupakan tahapan ketika sistem mencoba untuk merubah perilaku *user*. Ketika sistem dan *user* sudah saling terhubung, sistem akan mencoba untuk mengubah langkah *user*. Dengan adanya tahap *reciprocal change*, maka menandakan bahwa interaksi telah mencapai tahapan yang paling tinggi. Hal ini untuk menunjukkan, bila tidak ada perubahan, maka interaksi akan terkesan monoton dan tidak ada hal baru yang dapat dijelajahi.

Setelah tahap terakhir berhasil dilewati, maka tahapan akan kembali pada tahap *observation*, karena pembaca harus menyesuaikan diri kembali dengan interaksi baru yang diberikan (h.45).

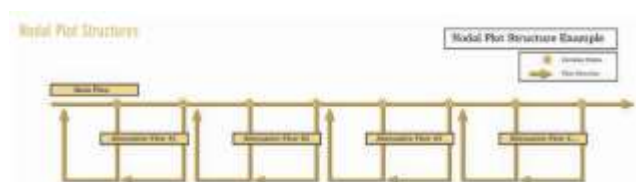
2.2.4 Plot Interaksi

Dalam dunia interaktif, plot berfungsi sebagai penunjuk waktu dalam cerita. Terdapat perbedaan antara plot tradisional dan interaktif, yaitu penentuan waktu dalam plot tradisional banyak ditentukan oleh pembuat cerita, sedangkan pada plot interaktif, *user* mendapatkan peran lebih besar dalam menentukan perkembangan cerita. Hal ini mengindikasikan, terdapat perubahan pemegang kendali dalam plot, sebab user dapat melakukan interaksi untuk menjalankan media tersebut. Maka dari itu, terbitlah sebuah ide baru untuk memberikan kendali kepada *user* mengenai jalannya cerita.

Dari pemikiran tersebut, Meadows memberikan tiga plot interaksi terbaru berdasarkan perkembangan dunia interaktif yang sekarang. Ketiga plot tersebut adalah *nodal plot*, *modulated plot*, dan *open plot*. Semuanya memiliki cirinya masing-masing, mulai dari yang bersifat pengekangan hingga yang menerapkan kebebasan (Meadows, 2002, h.63).

2.2.4.1 Nodal Plot

Nodal plot merupakan plot yang memiliki sedikit interaktif, karena hanya bergerak secara linear. Kekuatan utama dari *nodal plot* adalah cerita, sehingga plot ini banyak digunakan untuk media-media interaktif yang membutuhkan cerita kompleks. Dengan cerita yang kompleks, membuat pemain mendapatkan latar belakang cerita yang jelas, perkembangan karakter, dan penjelasan latar belakang situasi secara mendalam.

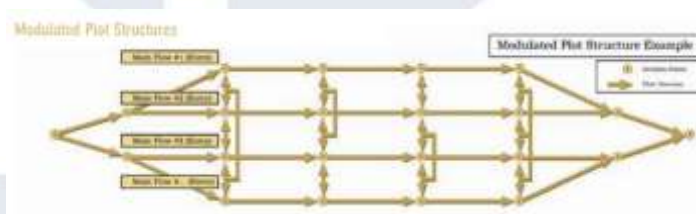


Gambar 2.15 *Nodal Plot*
Sumber: Meadows (2002)

Akan tetapi, kekuatan utama *nodal plot* membuat kesan interaktif menjadi kurang, seakan-akan interaksi hadir hanya untuk melihat perkembangan cerita. Hal ini dikarenakan, *nodal plot* hanya memiliki dua pilihan yang dapat diambil, yaitu pemain kalah atau pemain berhasil menyelesaikan permainan. Jika kalah, maka *user* harus mengulangnya sesuai *check point*. Sementara itu, jika berhasil, maka *user* dapat melanjutkan pada tahap yang berikutnya sampai selesai dengan konsep interaksi yang sama (h.64).

2.2.4.2 *Modulated Plot*

Modulated plot merupakan plot interaksi yang mirip dengan *nodal plot*, yaitu sama-sama memiliki dasar cerita yang kuat, namun tidak serumit *nodal plot*. Selain itu, *modulated plot* tidak memiliki cerita yang terstruktur seperti *nodal plot*, melainkan dapat melompat pada bagian yang lain. Dengan begitu, menjadi sulit untuk dikembangkan.



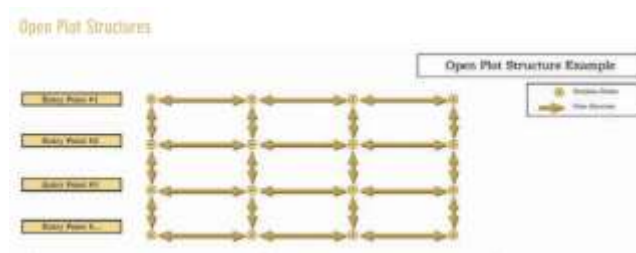
Gambar 2.16 *Modulated Plot*
Sumber: Meadows (2002)

Modulated plot memiliki lebih banyak interaksi dibandingkan dengan *nodal plot*. Sebagai contoh, *user* dapat memilih rute cerita yang diinginkan ataupun sebaliknya. Walaupun begitu, *user* akan tetap mendapatkan satu *ending* yang telah ditentukan sebelumnya, terlepas dari pilihan apapun dalam perjalanan permainan (h.65).

2.2.4.3 *Open Plot*

Open plot merupakan plot interaksi dengan cerita yang tidak kompleks seperti dua plot sebelumnya. Kerap kali *open plot* disamakan seperti *roadmap*. *Open plot* memberikan *user* sebuah kebebasan untuk memilih tempat dilakukannya interaksi tanpa memiliki batasan yang

ketat. Dengan begitu, *user* dapat bergerak ke segala arah dan memilih pilihan apapun.



Gambar 2.17 *Open Plot*
Sumber: Meadows (2002)

Open plot lebih mengutamakan eksplorasi, petualangan, dan interaksi bebas lainnya. Biasanya cerita dalam *open plot* akan muncul seiring dengan perkembangan interaksi yang *user* lakukan. Oleh karena itu, *user* harus banyak melakukan interaksi, seperti menjelajah atau menyelesaikan misi untuk memahami cerita yang dibawakan (h.66).

2.3 *Emotional Sponge*

Emotional Sponge adalah kata kiasan terhadap suatu fenomena ketika seseorang seperti sedang “menyerap” emosi (Im et al., 2020, h.204). Selain itu, *Emotional Sponge* juga digambarkan sebagai bentuk mekanis dari sebuah empati yang melakukan cerminan terhadap emosi orang lain. Dengan cerminan emosi tersebut, maka perasaan orang lain akan menular pada *Emotional Sponge* dan merasakan hal yang sama dengan orang tersebut (McCaffree, 2020, h.3). Sebagai contoh, ketika lawan bicara sedang tertawa, maka *Emotional Sponge* juga ikut tertawa. Respon ini juga berlaku untuk respon emosi lainnya, seperti menangis, takut, dan lainnya.

Penyebab utama terjadinya *Emotional Sponge* adalah kesulitan membuat batasan emosi yang jelas antara diri sendiri dan orang lain. Maka, secara tidak sadar akan menyerap perasaan orang lain ke dalam dirinya dan bercampur dengan emosi miliknya (Orloff, 2017, h.2 & 10). Dengan merasakan emosi orang lain, maka dapat membuat *Emotional Sponge* mengalami kelelahan, baik fisik dan emosional, terlebih jika emosi yang diserap merupakan emosi yang negatif. Terlalu banyak

emosi yang diserap dapat mengalami *sensory overload* yang berujung pada masalah mental yang lebih serius (Orloff, 2017, h.2).

Berdasarkan Marks (2020) psikiater forensik yang berfokus kesehatan mental asal Georgia, penyebab fenomena *Emotional Sponge* termasuk ke dalam prinsip psikodinamika. Teori psikodinamika dikembangkan oleh Sigmund Freud yang berfokus pada kepribadian dan sifat seseorang yang di alami secara tidak sadar (Wijaya dkk., 2024). Sifat dan kepribadian tersebut dapat hadir, dikarenakan memiliki konflik di masa lalu yang belum terselesaikan, sehingga mengendap dan tertanam sebagai suatu sifat di alam bawah sadar. Maka dari itu, diperlukan terapi psikodinamik untuk menyadarkannya mengenai perilaku tersebut dan menyelesaikan konflik masa lalu dengan mengubah pemahaman dalam dirinya sendiri (U.S. Department of Health and Human Services, 2013, h.121).

Konsep dari terapi psikodinamika ini diimplementasikan oleh Judith Orloff, seorang psikiater dari Amerika Serikat. Berdasarkan pengalaman *psychotherapy* miliknya, pengobatan untuk kondisi psikologis yang berkaitan dengan empati seseorang, tidak boleh langsung menggunakan obat-obatan, melainkan harus mengutamakan pengobatan dengan menggunakan pendekatan energi, intuisi, dan spiritualitas. Hal ini dikarenakan, empati merupakan suatu kelebihan, bukan kekurangan yang harus menggunakan pengobatan melalui psikiater (Orloff, 2017, h.22). Oleh karena itu, bentuk dari terapi ini adalah mengajarkan membuat batasan dengan orang-orang yang dirasa menyulitkan, serta merubah pemikiran bahwa dengan empati tinggi yang dimiliki itu, dapat menjadi sumber kekuatan dan cinta, daripada memandangnya sebagai penyakit (h.23).

Emotional Sponge memiliki keterkaitan dengan dua hal, yaitu *Emotional Labor* dan empati. Dua hal tersebut merupakan faktor dari penyebab *Emotional Sponge*. Berikut merupakan penjelasan hubungan *Emotional Sponge* dengan *Emotional Labor* dan empati.

2.3.1 *Emotional Sponge* dan *Emotional Labor*

Konsep *Emotional Labor* pertama kali diungkapkan oleh Arlie Hochschild pada bukunya yang berjudul *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling* tahun 1983. Menurut Hochschild (2003), *Emotional Labor* adalah emosi yang tercipta akibat memendam perasaan agar dapat tetap berpikir jernih. Biasanya emosi ini banyak dirasakan pada pekerjaan yang melibatkan banyak koordinasi antara fisik dan perasaan (h.7). Terdapat dua strategi yang biasa digunakan untuk memendam *Emotional Labor*, yaitu dengan *surface acting* dan *deep acting*. *Surface acting* merupakan strategi dengan mengubah tampilan luar tanpa mengubah perasaan yang sebenarnya dalam dirinya. Sementara itu, *deep acting* merupakan strategi dengan mencoba menyelaraskan antara tampilan luar dengan emosi yang sebenarnya agar dapat menjadi lebih tulus (h.33).

Akan tetapi, bila terus memendam perasaan untuk menciptakan profesionalitas dalam bekerja, dapat berujung pada *burnout* dan stres akibat kelelahan emosional dan fisik (Hochschild, 2003, h.206). Kelelahan tersebut dapat membuat pertahanan emosi seseorang melemah, sehingga membuatnya menjadi rentan terhadap penularan emosi, dan berakhir menyerap emosi yang terjadi di sekitarnya (Orloff, 2017, h.2). Penyerapan emosi tersebutlah yang dikenal sebagai *Emotional Sponge*.

2.3.2 *Emotional Sponge* dan Empati Berlebih

Emotional Sponge sangat berkaitan erat dengan empati. Terdapat dua pengalaman empati yang biasa dimiliki seseorang, yaitu *ordinary empathy* dan *being an empath*. *Ordinary Empathy* hanya merasa bersimpati saja terhadap perasaan orang lain tanpa menyerap energi apapun, sedangkan *being an empath*, cenderung akan menyerap energi dan emosi milik orang lain, sehingga lebih peka, sensitif, dan dapat membaca pergerakan fisik seseorang. Oleh karena itu, seseorang dengan pengalaman empati *being an empath*, sangat peka terhadap berbagai keadaan sekitar (Orloff, 2017, h.5).

Terdapat dua penyebab seseorang memiliki empati berlebih. Penyebab yang pertama, yaitu memang seseorang dilahirkan dengan kepekaan yang tinggi. Hal tersebut dapat terlihat secara jelas sejak bayi baru lahir, seperti sangat sensitif terhadap cahaya, bau, sentuhan, pergerakan, suhu, dan suara. Penyebab yang kedua, yaitu didikan dari orang tua. Seseorang dengan trauma masa kecil akibat tumbuh di keluarga yang pemabuk, kasar, atau memiliki orang tua yang narsistik dapat membuat ketahanan emosi menjadi rendah, sehingga cenderung memiliki pengelolaan emosi yang buruk (h.6).

2.4 Penelitian yang Relevan

Dalam memahami bentuk media serta hubungannya dengan topik, maka penulis melakukan perbandingan dari penelitian yang sudah ada sebelumnya. Hal ini bertujuan, agar kebaruan yang ditemukan dalam penelitian dapat menjadi bekal di masa depan bagi perancangan penulis. Berikut merupakan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik atau media yang akan dibuat oleh penulis.

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Media Pembelajaran Regulasi Emosi melalui Jurnal Refleksi	Samantha Teonata	Peneliti menemukan bahwa kemampuan regulasi emosi menjadi penting, karena berhubungan dengan kesehatan mental. Semakin buruk regulasi emosi seseorang, maka semakin tinggi kemungkinan untuk terkena kelainan/penyakit mental di masa mendatang. Maka, dibutuhkan sebuah media untuk membantu pengenalan emosi bagi seseorang untuk belajar	Peneliti menggabungkan <i>journaling</i> dengan <i>storytelling</i> di dalamnya sebagai media untuk membantu pengenalan emosi. Berdasarkan hasil <i>user test</i> , secara desain produk, target merasa suka dengan desain keseluruhan. Jika secara konten dan penggunaan bahasa, target merasa kesulitan dalam memahami kata-kata. Selain itu, dibutuhkan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			mengungkapkan emosi yang dirasakan.	aktivitas tambahan dalam <i>journaling</i> agar kegiatan menjadi bervariasi.
2	Terapi Musik untuk Meningkatkan Kesehatan Mental: Tinjauan Literatur dalam Perspektif Psikodinamika	Fajry Sub'haan Syah Sinaga dan Emah Winangsit	Penelitian difokuskan pada terapi musik dengan menggunakan pendekatan psikodinamika. Dari hasil penelitian terbukti, bahwa saat mental seseorang sedang tidak seimbang antara keinginan diri dengan tuntutan norma masyarakat, terapi musik dapat membantunya untuk mengekspresikan emosi. Hal ini dikarenakan, musik menghasilkan alunan nada yang yang dapat mengekspresikan emosi secara aman dan terapeutik.	Peneliti menemukan bahwa kesehatan mental tidak hanya disebabkan karena lingkungan, namun juga dapat karena konflik dalam diri. Selain itu, terapi musik dapat membantu para korban dalam mengelola konflik emosional yang terjadi dalam dirinya. Hal ini di nilai lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan terapi perubahan pikiran superego individu.
3	Perancangan <i>Game Digital Mobile</i> dengan Teknik <i>Dynamic</i> untuk Mengubah Distorsi Kognitif Penderita Depresi Mayor Pada Remaja	Muchammad Rizhamu Amam, T. Arie Setiawan P., dan Jasson Prestilliano	Peneliti menemukan bahwa masih banyak masyarakat yang mengalami depresi. Maka dari itu, dibutuhkan penanganan serta pengendalian agar tidak semakin parah. Maka, peneliti membuat sebuah <i>game</i> dengan pendekatan teknik	<i>Dynamic difficulty scaling</i> merupakan teknik penyesuaian tingkat kesulitan dalam <i>game</i> dengan kemampuan pemain. Penggunaan teknik ini menjadi sukses, karena berdasarkan hasil <i>user test</i> , pemain merasa

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			<i>dynamic</i> untuk membantu terapi bagi para penderita depresi mayor/ringan.	tantangan yang diberikan telah sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.
4	Perancangan <i>Video Game</i> Tentang Pengelolaan Waktu Bagi Pelajar Usia 16 - 18 Tahun	Jeremy Limanto, Cok Gde Raka Swendra, dan Hen Dian Yudani	Peneliti menemukan bahwa setiap keputusan yang dipilih oleh remaja, akan berdampak pada masa depannya, termasuk dalam pengelolaan waktu. Maka, peneliti membuat sebuah media untuk membantu para remaja berlatih dalam pengambilan keputusan mengenai waktu serta konsekuensi yang akan dihadapinya.	<i>Game</i> yang dibuat menggunakan konsep <i>role playing</i> , yaitu pemain berperan menjadi karakter dalam <i>game</i> . Konsep ini menjadi sukses, karena dapat memberikan pengalaman secara nyata kepada target untuk memilih setiap keputusan mengenai waktu serta konsekuensi yang didapatkannya.
5	Perancangan <i>Game</i> Edukatif Sebagai Pendukung Terapi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Autis	Silvy Margaretha Radsmawan, Hanny Haryanto, dan Annas Marzuki Sulaiman	Peneliti menemukan bahwa <i>game</i> dapat dijadikan media pendukung dalam terapi kognitif bagi penderita autisme.	<i>Puzzle</i> dapat digunakan dalam <i>game</i> digital sebagai media pendukung terapi. Hal ini dikarenakan, <i>puzzle</i> mencakup semua hal yang dibutuhkan dalam terapi kognitif, yaitu visual, meningkatkan konsentrasi, dan komunikasi.

Dari penelitian terdahulu tersebut, terdapat dua kesimpulan yang dapat ditarik, yaitu dari sisi emosional dan media *game*. Dari sisi emosional, penelitian tersebut membahas, bahwa kesehatan mental tidak hanya terjadi karena faktor dari luar saja, namun juga dapat terjadi karena konflik internal dalam diri yang tidak dapat mengenali emosi yang dirasakan. Hal ini sejalan dengan konsep *Emotional Sponge*. Alasan tidak membahas penelitian terdahulu bertemakan perancangan media mengenai topik *Emotional Sponge*, dikarenakan sejauh ini belum ditemukan penelitian tersebut. Akan tetapi, pemilihan jurnal yang digunakan dalam penelitian yang relevan ini mendekati dengan topik *Emotional Sponge*.

Dari sisi media, perancangan media yang bertemakan emosional, dapat menggunakan *game* sebagai bentuk pendukung terapi, sekaligus informasi. Dengan mengangkat tema tersebut, maka perlu diperhatikan penggunaan audio visual, konsep *game* yang diangkat, serta level desain yang digunakan, agar para pengguna dapat fokus pada pesan yang ingin diambil. Melalui dua kesimpulan tersebut, kebaruan yang penulis temukan dalam penelitian yang terdahulu, akan digunakan sebagai referensi dalam melakukan perancangan ini. Selain kebaruan, celah dalam penelitian ini juga akan dikembangkan melalui perancangan ini.

