

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Game* Sebagai Salah Satu Media Interaktif

Media Interaktif merupakan pengalaman interaksi antara pengguna dengan perangkat yang difasilitasi oleh komputer (umumnya berbasis layar) (Griffey, 2020, h.3). Sementara itu interaktifitas menurut Graham (1999, h.2), merupakan kombinasi dari berbagai jenis media yang memungkinkan pengguna berinteraksi dalam batas tertentu melalui presentasi digital. Media interaktif ini dapat berupa *website*, aplikasi, *video game*, dan sebagainya.

Sebagai salah satu media interaktif, *game* merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan tujuan tertentu seperti pendidikan, hiburan, dan simulasi (Martono, 2015). Menurut Lindley (2003), *game* adalah aktivitas yang dilakukan dalam suatu kerangka aturan yang disepakati untuk mencapai tujuan dan kompetitif. Menurut (Salen & Zimmerman, 2004), *game* (gim) dan *play* (permainan) memiliki pengertian yang berhubungan satu sama lain. *Play* merupakan istilah yang memiliki makna yang bersifat luas maupun sempit dalam hubungannya dengan *game*. Dalam artiannya secara luas, *play* mencakup *game* sebagai salah satu bentuknya. Namun, dalam artian sempit, setiap *game* mengandung elemen *play* di dalamnya. Dari pengertian ini dapat diketahui bahwa *play* (permainan) merupakan konsep yang lebih luas, sedangkan *game* (gim) merupakan bentuk *play* yang memiliki batasan aturan.

Menurut (Crawford, 1984, h.3), terdapat empat faktor yang umum digunakan dalam sebuah *game* dan menjadi sebuah penentu suatu permainan dikategorikan sebagai *game*, yaitu representasi (*representation*), interaksi (*interaction*), konflik (*conflict*), dan keamanan (*safety*).

1. Representasi, *game* menciptakan representasi dari realitas emosional yang disederhanakan secara subjektif (Crawford, 1982, h.5).

2. Interaksi, *game* memiliki elemen interaktif dan menjadi faktor penting untuk memberikan daya tarik kepada pemain (Crawford, 1982, h.5).
3. Konflik, *game* menghadirkan konflik berupa elemen intrinsik yang muncul dari interaksi dalam *game* secara alami. Konflik dapat bersifat langsung ataupun tidak langsung, dan dengan kekerasan ataupun tanpa kekerasan (Crawford, 1982, h.7-8).
4. Keamanan, *game* menyediakan cara yang aman untuk memberikan pengalaman realitas (Crawford, 1982, h.9).

Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa sebuah *game* harus memiliki sistem yang merepresentasikan suatu konsep/realitas tertentu. Hal ini digunakan untuk memungkinkan pemain melakukan interaksi dalam *game*, memberikan konflik agar pemain merasa termotivasi, serta memberikan rasa aman dari bermain tanpa adanya konsekuensi nyata yang dirasakan oleh pemain. Sebagai bagian dari sebuah media interaktif, dalam proses pembuatannya *game* membutuhkan elemen *game*, prinsip desain, dan elemen *User Interface* dan *User Experience* yang berfungsi sebagai dasar panduan dalam pembuatan *game*.

### **2.1.1 Elemen dalam Perancangan *Game***

Menurut (Fullerton, 2019) terdapat elemen yang digunakan dalam sebuah perancangan *game* yaitu elemen formal. Elemen formal merupakan elemen struktur dalam sebuah permainan. Fullerton (2019) menentukan elemen *game*, antara lain: Elemen ini terdiri atas pemain (*players*), objektif (*objective*), prosedur (*procedures*), peraturan (*rules*), sumber daya (*resources*), konflik (*conflict*), batasan (*boundaries*), dan hasil (*outcome*).

#### **a. Pemain (*players*)**

*Game* adalah aktivitas pengalaman yang dirancang untuk seorang pemain. Dalam elemen ini diperlukannya sebuah undangan berupa informasi tentang *game* yang akan dimainkan seperti jumlah pemain yang dapat memainkan *game* tersebut dan peran pemain dalam sebuah *game* (Fullerton, 2019, h.57).

b. Objektif (*objective*)

Objektif merupakan salah satu elemen dalam permainan yang dapat memberikan pemain sebuah tujuan untuk dicapai (Fullerton, 2019, h.68).

c. Prosedur (*procedures*)

Prosedur merupakan tata cara yang perlu dilakukan oleh pemain untuk mencapai objektif permainan (Fullerton, 2019, h.74).

d. Peraturan (*Rules*)

Peraturan merupakan beberapa tindakan yang ditetapkan dalam sebuah permainan yang dilakukan untuk membatasi pemain agar pemain hanya melakukan tindakan teratur yang sesuai dengan tujuan permainan. Peraturan ini dapat dijelaskan kepada pemain melalui sebuah panduan ataupun sistem yang membuat pemain tidak dapat melakukan suatu tindakan karena tidak adanya kontrol yang memungkinkan untuk melakukan tindakan tersebut, ataupun sistem yang menghentikan pemain agar tidak melakukan tindakan tersebut (Fullerton, 2019, h.76).

e. Sumber Daya (*Resources*)

Sumber daya merupakan aset yang dapat dimiliki ataupun diperoleh seorang pemain yang digunakan agar pemain dapat mencapai suatu tujuan tertentu. Sebagai elemen desain, sumber daya harus memiliki kegunaan dan kelangkaan yang membuatnya berharga untuk mencapai tujuan permainan. Sumber daya dalam permainan dapat berupa nyawa (*lives*), unit (*units*), kesehatan (*health*), mata uang (*currency*), tindakan (*actions*), peningkatan kekuatan (*power-ups*), inventaris (*inventory*), area spesial (*special terrain*), dan waktu (*time*) (Fullerton, 2019, h.80).

f. Konflik (*Conflict*)

Konflik merupakan permasalahan yang muncul dari pemain yang berusaha untuk mencapai tujuan permainan dalam

prosedur, aturan, dan batasan yang telah ditetapkan dalam permainan. Dengan adanya hal tersebut pemain dihadapi oleh tantangan yang memungkinkan pemain untuk tidak dapat menyelesaikan tujuan permainan dengan mudah. Namun, hal ini dapat membuat pemain merasa tantangan tersebut menyenangkan karena merasa senang akan pencapaiannya jika menyelesaikan tantangan tersebut (Fullerton, 2019, h.85).

g. Batasan (*Boundaries*)

Batasan merupakan hal yang memisahkan permainan dari segala hal yang bukan permainan. Secara fisik, batasan ini dapat berupa batas area ataupun media yang digunakan. Kemudian secara konsep, batasan ini dapat berupa kesepakatan pemain untuk bermain. Terakhir, secara emosional batasan juga berfungsi sebagai cara untuk memisahkan segala sesuatu yang terjadi dalam permainan terhadap kehidupan nyata (Fullerton, 2019, h.87).

h. Hasil (*outcome*)

Diperlukannya ketidakpastian dalam permainan agar menarik perhatian pemain (Fullerton, 2019, h.91).

Diketahui bahwa dalam perancangan suatu *game* diperlukannya elemen-elemen penting seperti pemain, objektif, prosedur, peraturan, sumber daya, konflik, batasan, dan hasil. Dengan adanya elemen ini sebuah *game* dapat dibuat secara terstruktur dan membuat *game* teridentifikasi sebagai *game*. Hal ini dilakukan agar pembuat *game* dapat merancang sebuah *game* yang menyenangkan bagi pemain.

### 2.1.2 Prinsip Desain dalam Perancangan *Game*

Untuk menciptakan karya yang efektif dan mudah dipahami secara visual, diperlukannya prinsip desain sebagai panduan yang digunakan oleh desainer grafis (Setiawan, 2023, h.2). Prinsip desain berfungsi sebagai pedoman bagi seorang desainer untuk memperoleh ide-ide kreatif, sehingga

mampu untuk mengarahkan kemampuan kreatif menjadi karya desain dengan solusi yang efektif dan estetis (Harsari et al., 2024, h.16). Oleh sebab itu, prinsip desain diperlukan sebagai panduan dalam pembuatan *game* yang efektif. Menurut Nugroho et al. (2021), terdapat beberapa prinsip desain yang dapat digunakan untuk menentukan penggunaan elemen desain, yaitu:

#### 1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan suatu susunan elemen visual yang ditentukan menurut ukuran, warna, bentuk, dan tekstur. Adapun menurut Harsari et al. (2024, h.18), keseimbangan berfungsi untuk memastikan agar elemen-elemen pada karya visual memiliki proporsi yang baik sehingga tidak adanya bagian yang terlalu mendominasi terhadap elemen visual lainnya. Keseimbangan dapat dicapai dengan tiga cara berbeda yaitu:

- a. Keseimbangan simetris merupakan pengaturan elemen antara kedua sisi pusat dari komposisi dengan beban visual serupa (Harsari et al., 2024, h.19).
- b. Keseimbangan asimetris merupakan pengaturan elemen antara kedua sisi pusat dari komposisi yang tidak memiliki beban visual serupa (Harsari et al., 2024, h.19).
- c. Keseimbangan radial merupakan keseimbangan yang dicapai dari elemen yang disusun dari berbagai arah terhadap elemen di pusat komposisi (Harsari et al., 2024, h.19).



Gambar 2.1 Tiga Komposisi Keseimbangan  
Sumber: Harsari et al. (2023)

Keseimbangan *game* dapat digunakan dalam berbagai bentuk seperti mekanika, sumber daya, dan sebagainya, karena setiap *game* memiliki berbagai hal yang berbeda untuk diseimbangkan. Keseimbangan ini dilakukan agar permainan terasa adil bagi setiap pemainnya (Schell, 2008). Oleh karena itu, elemen keseimbangan merupakan salah satu elemen yang penting untuk digunakan dalam perancangan *game* baik secara visual ataupun mekanikanya.

## 2. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan prinsip yang memberikan hubungan harmonis dari berbagai elemen yang digunakan seperti warna, bentuk, tekstur, dan tata letak (Harsari et al., 2024, h.24). Hal ini menjadikan kesatuan sebagai prinsip yang penting agar karya desain memiliki kesatuan yang berhubungan harmonis.

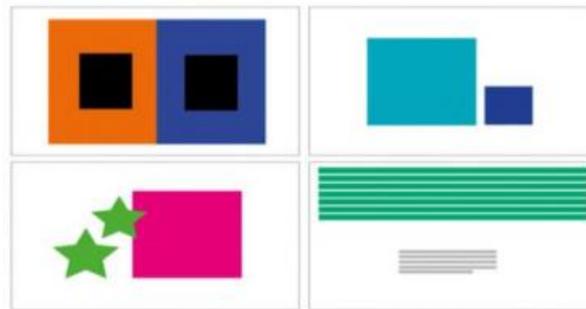


Gambar 2.2 Kesatuan  
Sumber: Harsari et al. (2023)

Kesatuan dalam *game* digunakan sebagai bagian yang penting dalam pembuatan *game*. Kesatuan dalam *game* berlaku dalam penggunaan empat elemen dasar menurut (Schell, 2008), seperti mekanik, cerita, estetika, dan teknologi. Diperlukannya penggunaan empat elemen dasar ini karena mereka saling terhubung satu sama lain. Oleh karena itu, elemen kesatuan merupakan salah satu elemen yang penting untuk digunakan dalam perancangan *game* baik secara visual ataupun elemen pembuatan *gamenya*.

### 3. Kontras (*Contrast*)

Kontras merupakan perbedaan antara suatu elemen terhadap elemen lainnya. Menurut Harsari et al. (2024, h.23), kontras mengacu pada perbedaan elemen visual seperti warna, bentuk, ukuran, atau sifat serupa, yang dapat menarik perhatian serta mengarahkan pandangan target ke suatu fokus tertentu untuk memberikan penekanan pada informasi penting, variasi, atau drama pada karya desain.



Gambar 2.3 Kontras  
Sumber: Harsari et al. (2023)

Kontras dalam *game* digunakan sebagai bagian yang penting dalam pembuatan *game*. Kontras dalam *game* contohnya seperti kontras antara lawan, mengenai hal yang dapat dikendalikan dan yang tidak dapat dikendalikan (hadiah dan hukuman). Prinsip kontras ini dilakukan agar *game* menjadi lebih bermakna bagi pemain (Schell, 2008). Oleh karena itu, elemen kontras merupakan salah satu elemen yang penting untuk digunakan dalam perancangan *game* baik secara visual ataupun mekanika.

### 4. Hirarki (*Hierarchy*)

Hirarki merupakan prinsip penataan elemen desain yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan makna pada suatu komposisi. Menurut Harsari et al. (2024, h.17), hirarki digunakan untuk mengarahkan perhatian target terhadap informasi berdasarkan tingkat kepentingannya. Prinsip hirarki digunakan agar target dapat mengidentifikasi dan menavigasi konten dengan baik.



Gambar 2.4 Hirarki  
Sumber: Harsari et al. (2023)

Hirarki dapat diciptakan dengan melakukan pengaturan pada elemen seperti bentuk, teks, gambar, hingga warna. Hirarki dapat diatur dengan memanfaatkan pengaturan gambar dari perbedaan ukuran, warna, kontras, dan posisi. Dengan memanfaatkan prinsip hirarki, perancang dapat menciptakan *game* agar pengguna dapat memahami dan menavigasi halaman dengan baik (Harsari et al., 2024, h.18).

#### 5. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan merupakan prinsip desain yang digunakan untuk menarik perhatian target terhadap suatu titik fokus. Menurut Harsari et al. (2024), penekanan digunakan untuk mengarahkan perhatian target kepada bagian terpenting pada suatu desain. Prinsip ini berfungsi untuk memberikan informasi yang terarah kepada titik fokus (h.21).



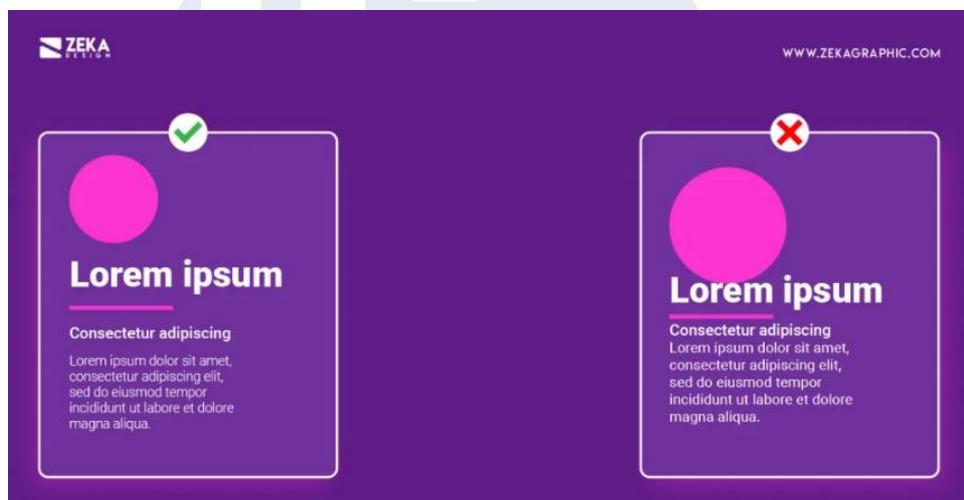
Gambar 2.5 Penekanan  
Sumber: Harsari et al. (2023)

Penekanan diciptakan dengan melakukan pengaturan pada elemen seperti bentuk, teks, gambar, hingga warna. Penekanan dapat diatur dengan memanfaatkan perbedaan ukuran, warna, bentuk, dan posisi. Dengan memanfaatkan prinsip penekanan, perancang dapat menciptakan *game* agar

pengguna dapat berfokus pada tujuannya dan menavigasi halaman dengan baik (Harsari et al., 2024, h.21).

#### 6. Ruang Kosong (*White Space*)

Ruang kosong merupakan prinsip yang berfungsi untuk memberikan kenyamanan pada target. Menurut Koskow (2023), ruang kosong bermanfaat untuk mempengaruhi kenyamanan pengguna dan berperan menciptakan satu kesatuan bentuk. Ruang kosong digunakan untuk memperjelas isi dari suatu halaman (h.33).



Gambar 2.6 Ruang Kosong

Sumber: <https://www.zekagraphic.com/white-space-in...>

Ruang kosong dapat membantu visual dan huruf bekerja sama agar menjadi satu kesatuan, seimbang, dan kontras. Sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pemahaman target terhadap suatu visual. Dengan memanfaatkan prinsip ruang kosong, perancang dapat menciptakan *game* agar pengguna dapat dengan nyaman bermain *game* ataupun membaca suatu informasi (Koskow, 2023, h.33).

#### 2.1.3 Elemen *UI* dan *UX* dalam *Game*

*User Interface (UI)* merupakan tampilan pada sebuah karya desain yang berfokus untuk memberikan kemudahan interaksi dan estetika pada antarmuka perangkat lunak (Aziza et al., 2024, h.1). *User Experience (UX)* merupakan pengalaman yang melibatkan aspek emosional, kognitif, dan

fungsional pada pengguna saat menggunakan produk digital (Yudhanto & Susilo, 2024, h.13). Adapun menurut Rachman et al. (2024), *User Experience (UX)* memerlukan pemahaman mendalam agar dapat menciptakan solusi yang memuaskan melalui kebutuhan dan preferensi dari pengguna (h.628). Oleh sebab itu, teori *UI/UX* merupakan salah satu teori yang perlu digunakan dalam perancangan karya, terutama untuk media digital. Berdasarkan perancangannya, *User Interface* terdiri atas berbagai elemen seperti:

#### 1. Tata Letak (*Layout*)

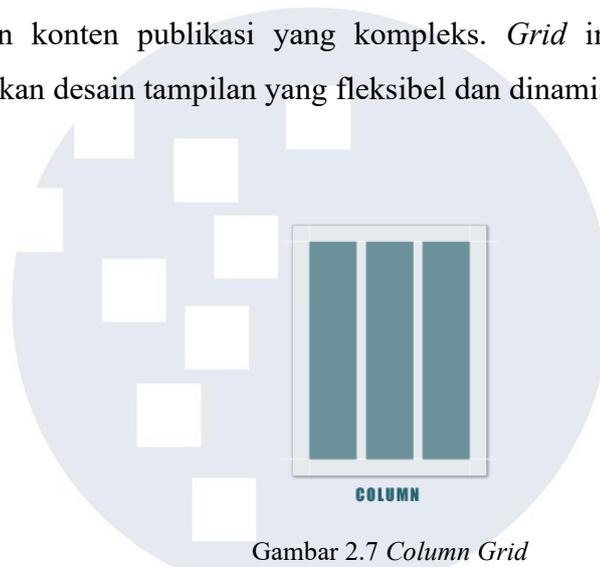
Tata letak merupakan elemen yang digunakan untuk mengatur letak elemen lainnya untuk menciptakan suatu kesatuan. Menurut (Sari, 2013), tata letak dilakukan dengan menggabungkan unsur grafis, seperti merek, ilustrasi, warna, dan tipografi agar menjadi satu kesatuan yang utuh dan memiliki hirarki visual (h.51). Berdasarkan Anggarini (2021, h.2), diketahui bahwa *layout* bertujuan untuk menghadirkan elemen teks dan elemen visual dengan baik, agar pembaca dapat memahami pesan yang ingin disampaikan dengan mudah. Secara umum menurut Anggarini, (2021, h.3) terdapat 2 fungsi *layout*, yaitu:

- a. Fungsi komunikasi, untuk mempermudah penyampaian pesan dan informasi melalui peletakan elemen desain yang baik (Anggarini, 2021, h.3).
- b. Fungsi estetis, untuk memberikan daya tarik dan agar pengguna dapat dengan mudah melakukan navigasi dan berpindah antara satu bagian ke bagian lainnya dengan cepat (Anggarini, 2021, h.3).

Dalam *layout*, margin merupakan suatu garis yang memberikan jarak antara pinggir bidang. Dalam ruang dari bidang tersebut elemen *layout* akan disusun dalam ruang untuk mencegah suatu elemen yang diletakkan terlalu pinggir (Anggarini, 2021, h.38). Dalam *game*, margin berfungsi sebagai pengatur agar elemen tombol, teks, dan visual terlihat seimbang dan mudah dinavigasi dengan baik oleh pengguna. Sementara itu, *grid* merupakan garis bantu yang digunakan sebagai panduan peletakan elemen pada bidang

(Anggarini, 2021, h.40). Dalam *game*, *grid* berfungsi sebagai pedoman agar elemen yang disusun terlihat rapi dan konsisten. Berdasarkan jenisnya, *grid* dibagi menjadi beberapa seperti *column grid* dan *modular grid*.

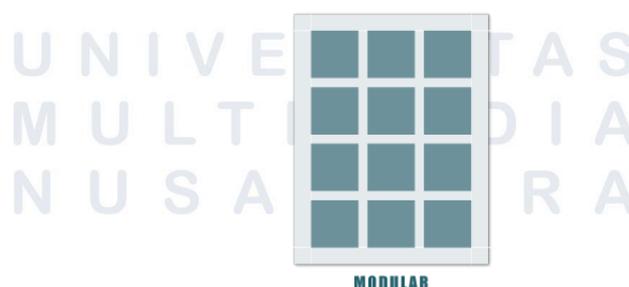
*Column Grid* adalah *grid* yang terdiri atas garis-garis vertikal, sehingga membentuk kolom. Pada umumnya, jenis *grid* ini banyak digunakan untuk menyusun konten publikasi yang kompleks. *Grid* ini berfungsi untuk menciptakan desain tampilan yang fleksibel dan dinamis (Anggarini, 2021, h.44).



Gambar 2.7 *Column Grid*

Sumber: [https://juliannakunstler.com/vislit\\_grids.html](https://juliannakunstler.com/vislit_grids.html)

*Modular Grid* adalah *grid* yang terdiri atas garis-garis vertikal dan horizontal, sehingga membentuk kotak-kotak. Pada umumnya, jenis *grid* ini banyak digunakan untuk menyusun elemen visual yang menggunakan lebih dari dua gambar. *Grid* ini berfungsi untuk menciptakan desain yang rapi (Anggarini, 2021, h.46).



Gambar 2.8 *Modular Grid*

Sumber: [https://juliannakunstler.com/vislit\\_grids.html](https://juliannakunstler.com/vislit_grids.html)

Dalam perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan, *layout* berperan untuk mengatur elemen teks dan elemen visual agar pengguna dapat dengan mudah melakukan navigasi dan memahami pesan yang hendak disampaikan pada desain. Penulis menggunakan *layout* untuk menyusun elemen-elemen dalam *game*, agar pengguna dapat memahami pesan yang ingin disampaikan secara emosional untuk memberikan pemahaman mengenai Kampung Bekelir agar pengguna terdorong untuk ikut berdonasi bagi pemeliharaan Kampung Bekelir.

## 2. Ikon dan Tombol

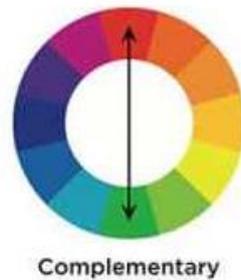
Dalam *UI/UX* terdapat ikon dan tombol yang digunakan untuk mempermudah pencarian dalam mendukung *layout UI/UX* (Khasanah & Sutabri, 2023, h.29). Menurut (Mumtazuddin & Ahmad, 2023, h.2), ikon merupakan penggambaran secara visual yang digunakan untuk mengekspresikan suatu objek, tindakan, dan ide. Ikon ini bertujuan untuk memberikan komunikasi ataupun penyampaian pesan dengan cara yang efisien untuk memberikan ide inti dan maksud dari suatu tindakan sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan menghemat penggunaan area pada tampilan. Sementara itu, tombol merupakan elemen interaktif yang digunakan untuk memicu suatu peristiwa ataupun aksi tertentu (Ardiningrum et al., 2021, h.94).

Ikon dan tombol dalam perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan, berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi pengguna agar dapat memahami fungsi dari suatu tombol dan ikon dengan baik. Hal ini bertujuan agar, Pengguna dapat menerima pesan yang disampaikan dalam ikon dan tombol agar dapat secara efektif memahami maksud dari suatu tindakan. Dengan digunakannya ikon dan tombol, tampilan desain dalam perancangan *game* akan memiliki daya tarik yang kejelasan yang baik.

### 3. Warna

Warna merupakan partikel gelombang cahaya yang ditangkap oleh mata manusia sebagai campuran dari warna merah, hijau, dan biru. Dalam penggunaannya warna berperan penting untuk memberikan respon emosional, menciptakan keselarasan/kesatuan, dan dapat meningkatkan keterbacaan (Graham, 1999, h.102). Untuk memberikan kesan keselarasan, diperlukannya beberapa skema warna seperti *Complementary Colors*, *Analogous Colors*, *Triadic Colors*, dan *Split Complimentary*.

*Complementary Colors* merupakan warna yang berada di sisi yang berlawanan pada roda warna. Bila digunakan maka akan memberikan kesan yang energik dan dapat menarik perhatian pada layar (Griffey, 2020, h.128). Beberapa contoh penggunaan warna komplementer yaitu jingga dan biru, kuning dan ungu, merah dan hijau.



Gambar 2.9 Warna Komplementer

Sumber: <https://www.garudaprint.com/info/warna/perpadua...>

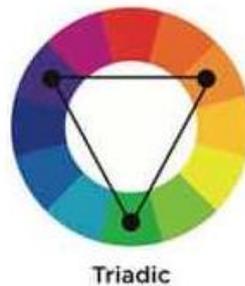
*Analogous Colors* merupakan warna yang bersebelahan pada roda warna. Bila digunakan maka akan memberikan kesan yang natural dan harmonis (Griffey, 2020, h.128). Beberapa contoh penggunaan warna analogus yaitu biru dan hijau, merah dan jingga, kuning dan hijau.



Gambar 2.10 Warna Analogus

Sumber: <https://www.garudaprint.com/info/warna/perpadua...>

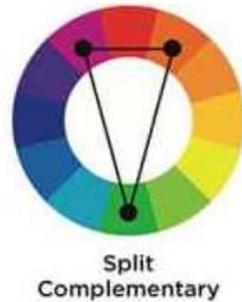
*Triadic Colors* merupakan warna yang terdiri atas tiga warna dengan jarak sama dalam roda warna sehingga membentuk segitiga sama sisi. Bila digunakan maka akan memberikan kombinasi yang mencolok, karena itu disarankan untuk menggunakan satu warna sebagai warna dominan dan sisanya sebagai aksen (Griffey, 2020, h.128). Beberapa contoh penggunaan warna triadic yaitu ungu, jingga, dan hijau.



Gambar 2.11 Warna Triadik

Sumber: <https://www.garudaprint.com/info/warna/perpadua...>

*Split Complimentary* merupakan warna yang terdiri atas tiga warna yang membentuk segitiga sama kaki. Bila digunakan maka akan memberikan kombinasi warna yang memiliki kontras visual yang kuat, namun dengan intensitas yang lebih rendah (Griffey, 2020). Beberapa contoh penggunaan warna split komplementer yaitu hijau, jingga, dan ungu.



Gambar 2.12 Warna Split Komplimenter

Sumber: <https://www.garudaprint.com/info/warna/perpadua...>

Menurut Elliot & Maier dalam Griffey (2020, h.127) pada media interaktif, warna juga berperan untuk memberikan makna penting terhadap kognisi dan perilaku seseorang. Oleh sebab itu, warna merupakan salah satu elemen penting yang dibutuhkan dalam sebuah perancangan. Menurut (Itten, 1970, h.18) warna digunakan sebagai alat untuk mengungkapkan ekspresi, dan komposisi ditentukan dari warna. Berdasarkan penggunaannya menurut Sawahata & Eldridge (2008, h.12), warna memiliki beberapa skema yang memberikan efek emosional dan psikologis berbeda seperti:

- a. *Hot* (Panas), warna yang mencolok seperti merah. Memberikan kesan agresif serta menarik perhatian (Sawahata & Eldridge, 2008, h.12).
- b. *Warm* (Hangat), warna merah sebagai dasar utama dengan tambahan warna kuning dan jingga. Memberikan kesan natural dan kenyamanan (Sawahata & Eldridge, 2008, h.12).
- c. *Cold* (Dingin), warna kombinasi dari biru ke hijau. Memberikan kesan bersih, dingin, keras, dan segar (Sawahata & Eldridge, 2008, h.12).
- d. *Cool* (Sejuk), warna biru sebagai dasar utama dengan campuran warna kuning dan merah, sehingga menghasilkan warna yang bervariasi dari hijau, biru, dan ungu. Memberikan kesan tenang dan damai (Sawahata & Eldridge, 2008, h.12).

- e. *Bright* (Cerah), warna dasar yang cerah, murni, dan intens tanpa tambahan warna putih atau hitam. Memberikan kesan dinamik dan energik (Sawahata & Eldridge, 2008, h.12).
- f. *Pale* (Pucat), warna dasar dengan banyak campuran warna putih sehingga terlihat pucat. Memberikan kesan muda, murni, lembut, dan romantis (Sawahata & Eldridge, 2008, h.12).
- g. *Light* (Terang), warna dasar dengan banyak campuran warna putih sehingga terlihat transparan. Memberikan kesan terang, luas, dan lapang (Sawahata & Eldridge, 2008, h.12).
- h. *Dark* (Gelap), warna dasar dengan banyak campuran warna gelap. Memberikan kesan kuat dan tenang (Sawahata & Eldridge, 2008, h.12).

Teori warna ini dapat digunakan dalam pembuatan perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan, baik secara penggunaan kombinasi warna ataupun efek psikologis warna. Penulis dapat menggunakan teori warna dan menggabungkan kombinasi warna yang cerah, harmonis, dan kontras untuk mencerminkan Kampung Bekelir yang penuh warna. Penggunaan psikologi warna juga membantu untuk membuat *game* yang dapat memberikan kesan hangat dan ceria bagi penggunanya.

#### 4. Tipografi

Tipografi merupakan alat yang digunakan untuk membentuk konten melalui huruf sehingga dapat memberikan suatu makna/bahasa dan menyampaikan pesan yang efektif melalui visual (Lupton, 2004, h.8). Dalam media interaktif, terdapat beberapa jenis teks yang berperan sebagai elemen penting untuk menjadi komponen utama dalam menciptakan kesatuan desain. Keterbacaan dan kemudahan penggunaan suatu teks dipersepsikan melalui pemilihan tipografi, karena itu tipografi berperan penting terhadap bagaimana suatu teks dipersepsikan. Pemilihan tipografi yang baik dapat meningkatkan penyampaian pesan secara signifikan, karena setiap gaya

jenis huruf dapat membangkitkan perasaan, sehingga penting untuk menyampaikannya dengan penggunaan tipografi yang sesuai (Griffey, 2020). Terdapat 3 jenis *font* yang sering digunakan dalam media interaktif:

- a. *Serif*, merupakan *typeface* dengan gaya yang lebih tradisional untuk memberikan kesan klasik, terpercaya, kredibel.
- b. *Sans Serif*, merupakan *typeface* dengan gaya yang lebih modern untuk memberikan kesan minimalis.
- c. *Decorative*, merupakan *typeface* dengan gaya yang lebih artistik untuk memberikan kesan yang unik, fleksibel, dan menyenangkan.

Dalam perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan, tipografi berperan untuk memberikan kesan suatu tulisan. Penulis menggunakan tipografi untuk menyampaikan pesan yang efektif berdasarkan jenis *font* yang digunakan. Dalam penggunaannya, tipografi perlu disesuaikan agar pengguna dapat dengan mudah membaca teks yang ditampilkan.

## 5. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah proses menciptakan sebuah konsep ataupun ide abstrak yang direpresentasikan ke dalam bentuk visual (Maharsi, n.d.). Dalam Pahlevi & Handriyotopo, (2024, h.14), diketahui bahwa ilustrasi digunakan sebagai media penyampaian pesan dan informasi. Maka dari itu ilustrasi dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik.

Dalam perancangan *game*, penggunaan ilustrasi dapat berperan penting untuk memberikan rasa emosional kepada pemain. Hal ini dilakukan sebagai media untuk menyampaikan pesan bahwa dibutuhkan pemahaman dari pengguna untuk dapat berkontribusi dalam pemeliharaan Kampung Bekelir melalui mekanisme pendanaan. Selain itu, penggunaan ilustrasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan mengenai Kampung Bekelir secara efektif dan menarik.

## 2.2 Kampung Tematik

Kampung tematik merupakan program proyek inovasi yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengatasi berbagai permasalahan sosial. Umumnya dilakukan untuk mengatasi permasalahan pemenuhan kebutuhan dasar pada kualitas lingkungan warga miskin dan prasarana dasar permukiman. Kampung tematik ini dilakukan untuk membuat perbaikan dengan perubahan seperti, mengubah lokasi kumuh menjadi lebih baik, yang dilakukan dengan melibatkan partisipasi warga secara aktif, sehingga dapat meningkatkan potensi ekonomi masyarakat setempat (Sarwono et al., 2023).

Adapun menurut Peraturan Walikota Tangerang Nomor 92 Tahun 2020 Pasal 1 Ayat 13 (Pemerintah Kota Tangerang, 2020), Kampung Tematik merupakan suatu kawasan di bawah administrasi kelurahan yang mengangkat dan menonjolkan potensi lokal yang dimiliki dengan menunjukkan identitas masyarakatnya berdasarkan hasil kesepakatan masyarakat. Dalam Pasal 3 terdapat beberapa tujuan dari pelaksanaan Kampung Bekelir yaitu:

- a. Meningkatkan kualitas lingkungan permukiman dengan melakukan perbaikan dari lingkungan kumuh menjadi tidak kumuh.
- b. Melakukan upaya peningkatan sosial ekonomi masyarakat melalui dorongan partisipasi masyarakat untuk ikut berperan aktif.
- c. Meningkatkan potensi lokal yang dimiliki dalam masyarakat dan lingkungan setempat.
- d. Meningkatkan kepedulian masyarakat, pemberdayaan masyarakat, dan membentuk identitas kampung agar menjadi motivasi dalam melaksanakan pembangunan wilayah.
- e. Sebagai motivasi terwujudnya kampung tematik serupa bagi kampung-kampung lainnya.
- f. Mendorong pengusaha agar dapat berkontribusi melalui tanggung jawab sosialnya dalam mendukung pelaksanaan Kampung Tematik.
- g. Menciptakan destinasi wisata lokal baru.

Kampung Tematik dapat menjadi strategi pengembangan kawasan yang baik untuk memperkuat identitas lokal dan meningkatkan daya tarik wisata untuk kesejahteraan masyarakat sekitarnya. Namun terdapat beberapa tantangan yang dapat terjadi seiring berjalannya waktu, seperti berkurangnya daya tarik kampung tematik sebagai destinasi wisata sehingga dapat menghilangkan identitas masyarakat. Oleh sebab itu dibutuhkan strategi pendanaan mandiri agar keberlangsungan daya tarik dan identitas masyarakat dapat terjaga, dan tidak terus bergantung pada bantuan eksternal seperti dukungan pemerintah ataupun program *CSR (Corporate Social Responsibility)*. Tantangan ini dapat diatasi dengan melakukan pendekatan berbasis teknologi seperti *game*, untuk mendukung keberlanjutan pemeliharaan Kampung Tematik.

### **2.3 Pendanaan Donasi**

Pendanaan dalam arti secara luas menurut (Andika, 2013), merupakan keputusan untuk menentukan berdasarkan pertimbangan untuk memilih sumber dana yang ekonomis untuk perusahaan. Sehingga hal ini dapat digunakan untuk mendukung berbagai kebutuhan investasi dan kegiatan usaha. Dalam perancangan, pendanaan dilakukan sebagai upaya mengumpulkan donasi untuk pemeliharaan Kampung Bekelir.

Menurut KBBI (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, n.d.), donasi merupakan sumbangan tetap yang diberikan oleh penderma kepada suatu perkumpulan. Oleh sebab itu, pendanaan donasi dilakukan untuk mengumpulkan dana sebagai donasi untuk pemeliharaan Kampung Bekelir. Melalui penjelasan tersebut, pendanaan untuk donasi pemeliharaan Kampung Bekelir dapat dilaksanakan dengan menggunakan *game* agar pengguna dapat dengan mudah termotivasi untuk ikut berdonasi ataupun hanya sebatas meningkatkan kesadaran pengguna terhadap pentingnya pemeliharaan Kampung Bekelir.

Penggunaan konsep *game* dalam pendanaan donasi berpotensi memberikan manfaat untuk memberikan berbagai dukungan positif di berbagai inisiatif sosial. Dengan ini penggunaan strategi *game* dalam pendanaan donasi yang menarik dan menyenangkan berfungsi untuk meningkatkan pemahaman ataupun

keterlibatan pengguna secara emosional untuk memberikan dukungan terhadap pemeliharaan Kampung Bekelir. Dengan demikian, hal ini dalam menyelesaikan permasalahan sosial pada Kampung Bekelir yang membutuhkan bantuan pendanaan melalui penjualan item dalam game sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan Kampung Bekelir.

### **2.3.1 Microtransaction**

*Microtransaction* atau yang disebut sebagai transaksi mikro merupakan pertukaran uang kecil yang dikembangkan sebagai kontribusi finansial dalam dunia virtual. Dengan semakin banyaknya orang yang menggunakan dan berinteraksi di dunia virtual, maka untuk meningkatkan pengalaman pengguna diciptakannya *microtransaction*. Adapun menurut Behuria (2022, h.12), *microtransaction* dibagi menjadi empat yang umum digunakan, yaitu:

- a. *In-game Currencies* merupakan pembelian mata uang premium dalam *game* yang digunakan untuk membeli barang-barang premium (Agarwal dalam Behuria, 2022, h.12).
- b. *In-game Items* merupakan pembelian barang secara langsung dalam *game* dengan uang nyata tanpa perlu membeli mata uang *game* terlebih dahulu (Behuria, 2022, h.12).
- c. *Cosmetic Items* merupakan pembelian barang dalam *game* berupa kosmetik seperti baju ataupun karakter dengan desain baru (Behuria, 2022, h.12).
- d. *Loot Boxes* merupakan pembelian barang dalam *game*, dimana pemain tidak memiliki kendali atas barang yang akan didapatkannya. Hal ini dikarenakan barang yang didapatkan bersifat acak, mulai dari barang seperti kosmetik, barang baru, dan sebagainya (Behuria, 2022, h.12).

Penggunaan *microtransaction* digunakan dalam *game* sebagai mekanisme pendanaan donasi untuk pemeliharaan Kampung Bekelir. Hal ini dilakukan melalui pembelian *item* dalam *game*. Dengan penggunaan

*microtransaction*, pemain dapat berkontribusi untuk berdonasi terhadap pemeliharaan Kampung Bekelir sekaligus mendapatkan *item* dalam *game*. Oleh sebab itu pengumpulan pendanaan dapat menggunakan *microtransaction* yang bertujuan untuk mengumpulkan pendanaan bagi pemeliharaan Kampung Bekelir.

## 2.4 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat landasan dan menunjukkan kebaruan penelitian, diperlukannya pengkajian penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang akan dibahas. Dalam bagian ini akan membahas beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan berkontribusi dalam pemahaman mengenai Kampung Tematik dan gamifikasi dalam pendanaan. Penelitian ini akan dianalisis berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian dan kebaruan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Gamifikasi <i>Crowdfunding</i> Melalui Konten <i>Live Streaming</i> Youtube Windah Basudara Sebagai Komunikasi Persuasif	Da'I Abi Yakto	Penelitian ini membahas dan menganalisis penggunaan gamifikasi <i>crowdfunding</i> dalam konten <i>live streaming</i> khususnya di Youtube Windah Basudara sebagai komunikasi persuasif.	Analisis mengenai strategi komunikasi persuasif dan penggunaan gamifikasi <i>crowdfunding</i> dalam konten <i>live stream</i> yang dapat meningkatkan dorongan dan keterlibatan penonton untuk berdonasi.
2.	Perancangan <i>Game</i> "Si Ali (Aku Peduli) Melawan	M.Misbachul Rizal dan Hendro Aryanto	Penelitian ini membahas penggunaan media interaktif	Penelitian ini menunjukkan penggunaan elemen budaya lokal, dengan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Korupsi” sebagai Media Interaktif Bernilai Budaya		berupa <i>game</i> sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran untuk melawan korupsi yang memiliki nilai kebudayaan.	konsep, karakter, dan alur cerita yang menarik dalam <i>game</i> , hal ini dapat meningkatkan kesadaran pemain secara emosional untuk mendukung pemahaman melawan korupsi.
3.	Analisis Minat Beli dalam Pembelian <i>Item</i> Virtual pada Role-Playing <i>Game Genshin Impact</i>	Aristo Decky Susilo	Penelitian ini membahas minat membeli seseorang dalam pembelian <i>item</i> virtual pada <i>game Genshin Impact</i> .	Ditemui bahwa adanya nilai emosional dan nilai sosial yang mempengaruhi minat seseorang dalam membeli <i>item</i> virtual di <i>Genshin Impact</i> . Nilai emosional ini berupa kesenangan, kepuasan, dan ketertarikan emosional pemain terhadap efek visual ataupun desain karakter dalam permainan. Sementara itu, nilai sosial berupa peningkatan status pemain dalam penggunaan <i>item</i> virtual.

Berdasarkan penelitian tersebut, diketahui bahwa penelitian sebelumnya membahas topik yang relevan dengan perancangan penulis seperti penggunaan gamifikasi untuk *crowdfunding*, penggunaan *game* untuk meningkatkan kesadaran pemain secara emosional, dan minat membeli seseorang yang dipengaruhi oleh nilai emosional dan nilai sosial. Dalam penelitian ini, kebaruan perancangan penulis terdapat pada perancangan media interaktif berupa *game* yang digunakan sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan Kampung bekelir. Dengan penggunaan *game* sebagai gamifikasi dalam pengumpulan pendanaan, berdasarkan penelitian sebelumnya hal ini menunjukkan hasil yang efektif untuk meningkatkan dorongan dan keterlibatan pemain untuk berdonasi. Kemudian diketahui berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan *game* dengan budaya lokal, konsep, karakter, dan alur cerita yang menarik dalam *game* dapat meningkatkan kesadaran pemain secara emosional dan keinginan untuk mendukung pemahaman, dalam penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan keinginan untuk mendukung Kampung Bekelir. Terakhir diketahui berdasarkan penelitian sebelumnya bahwa minat pembelian *item* dalam *game* dipengaruhi oleh nilai emosional dan nilai sosial seperti kesenangan, kepuasan, dan ketertarikan emosional pemain terhadap efek visual ataupun desain karakter dalam *game*.

