

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Gim

Schell (2019) dalam bukunya berjudul “The Art of Game Design: A Book of Lenses” menyampaikan bahwa gim adalah sebuah pengalaman memecahkan masalah yang diciptakan oleh seorang desainer dengan menggunakan berbagai elemen pendukung. Gim dibuat untuk dimainkan oleh seorang pemain yang akan melakukan sejumlah interaksi untuk mencapai sebuah tujuan.

2.1.1 Gim Digital

Gim digital adalah jenis gim yang dimainkan dengan menggunakan perangkat elektronik dan berbasis teknologi. Gim digital dapat diakses melalui media seperti komputer, konsol, atau ponsel. Gim ini sering kali memiliki aspek interaktif yang lebih kompleks dibandingkan dengan gim tradisional (Schell, 2019, h.26). Di dalam gim digital, adanya penggunaan elemen-elemen pendukung seperti animasi visual, audio, hingga pemanfaatan *artificial intelligence* (AI) ketika proses pembuatannya (h.357). Gim digital terbagi lagi menjadi beberapa turunan.

A) *Video Game* (PC, Mobile, Console)

Lanzinger (2021, h.412) menyebutkan bahwa *video game* adalah jenis permainan yang menggunakan sejumlah interaksi berbasis digital untuk melibatkan pemain dengan permainan yang dimainkan. Seorang pencipta *video game* memanfaatkan sejumlah elemen seperti memiliki mekanika, cerita, animasi, hingga penggunaan audio visual untuk menciptakan pengalaman bermain yang imersif dan menghibur bagi pemainnya (h.143). *Video game* dapat dimainkan menggunakan komputer, *handphone*, konsol, hingga dengan TV.



Gambar 2.1 Contoh *Video Game*

Sumber: https://store.steampowered.com/app/220/HalfLife_2/

2.1.2 Genre Gim

Selain jenisnya, gim juga diklasifikasikan berdasarkan genre. Hansen (2016, h.48) menyatakan bahwa genre merupakan klasifikasi gim berdasarkan pada gaya permainannya, tantangan, hingga unsur *storytelling* yang ditawarkan. Seiring kemajuan teknologi, genre gim mengalami perkembangan hingga melahirkan subgenre baru dengan gaya permainan yang lebih luas (h.153).

A) *Adventure*

Gim bergenre *adventure* memiliki aksi yang cepat juga, namun perbedaannya dengan *action* adalah pemain diberikan tujuan jangka panjang seperti meningkatkan skill karakter, memenuhi *inventory*, hingga mengerjakan misi-misi tertentu. Gim *adventure* memberikan pengalaman berpetualang dengan unsur *storytelling* kepada pemain (h.361).



Gambar 2.2 *Adventure Game*

Sumber: <https://www.npr.org/2023/04/26/1171938298/...>

B) Casual

Gim *casual* mudah dimengerti dan biasanya dapat dimainkan berulang-ulang. Gim seperti ini menggunakan interaksi yang mudah dipelajari sehingga dapat menjangkau target audiens yang lebih luas karena bisa dimainkan semua kalangan (h.303).

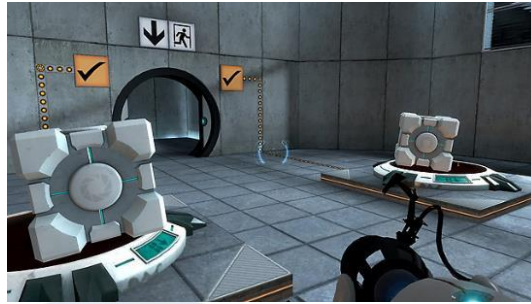


Gambar 2.3 *Casual Game*
Sumber: <https://www.farmville3.com/game>

Contoh gim *casual* yang sering dimainkan oleh banyak kalangan usia adalah Farmville. Gim ini selalu menyediakan panduan atau instruksi sehingga tidak membutuhkan *skill* atau kemampuan khusus tertentu untuk bermain. Pemain dapat melakukan interaksi sederhana seperti berkebun dan membangun lahan pertanian secara berulang-ulang.

C) Puzzle

Gim dengan genre ini memfokuskan pada pemberian teka-teki yang menantang pemain. Pemain harus menggunakan keterampilan dan logika tertentu untuk memecahkan teka-teki atau masalah yang ada pada permainan (h.317).



Gambar 2.4 *Puzzle Game*

Sumber: <https://store.steampowered.com/app/400/Portal/?l=indonesian>

Portal merupakan contoh gim dengan genre *puzzle* yang mengharuskan pemainnya untuk berpikir dalam menyelesaikan beberapa mekanisme sebelum dapat melanjutkan ke tahapan permainan berikutnya. Setelah diberikan panduan sederhana, pemain harus mencari cara untuk menyelesaikan *puzzle* tanpa bantuan siapapun.

D) *Platformer*

Dengan kehadiran gim bergenre *platformer*, pemain dapat merasakan eksplorasi dengan mekanika menarik yaitu melompat. Ketika bermain, pemain harus melewati sejumlah rintangan dan terus maju menuju tujuan akhir. Selama berjalan, pemain akan menemukan banyak musuh dan *objects* yang harus dikumpulkan untuk membuka tahap permainan selanjutnya (h.48).



Gambar 2.5 *Platformer Game*

Sumber: <https://www.pluggedin.com/game-reviews/new-super-mario...>

2.1.3 Mekanika Gim

Berdasarkan pada pernyataan Schell (2019, h.165), mekanika merupakan inti dari sebuah gim. Gim dapat berfungsi apabila memiliki mekanika (*game mechanics*) yang baik. Mekanika sendiri artinya adalah peraturan yang menjelaskan tujuan dari gim, apa yang harus dilakukan oleh pemain, hingga konsekuensi dari hal yang dilakukan pemain tersebut. Mekanika dari gim terbagi menjadi beberapa kategori dan memiliki fungsinya masing-masing.

A) *Space*

Space atau ruang mengartikan bagaimana suatu tempat di dalam gim saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. *Space* juga berarti area tempat permainan berlangsung, bisa berupa ruang fisik ataupun virtual (h.166). *Space* terbagi menjadi dua yaitu *nested spaces* and *zero dimensions*.

1. *Nested Spaces*

Sebuah struktur ruang dalam permainan, terdapat suatu area yang memiliki area lain di dalamnya, menciptakan sebuah lapisan ruang yang disebut *nested spaces*. Contohnya, dalam permainan dengan genre *role-playing adventure*, pemain dapat berkeliling mengeksplorasi *world* yang luas. Ketika pemain memasuki suatu area baru seperti gua, pemain berpindah ke wilayah yang lebih terbatas di *world* tersebut (h.170).

2. *Zero Dimensions*

Zero dimensions mengacu pada permainan yang tidak memiliki gambaran ruang fisik yang jelas. Sebagai contoh, permainan tebak-tebakan yang berfokus pada pertukaran informasi antar pemain, permainan ini mementingkan

pertukaran gerakan dan bukan keterlibatan ruang fisik (h.170).

B) Time

Time atau waktu di dalam gim bersifat *discrete* dan *continuous*. *Discrete* berarti terpisah atau bergiliran, sedangkan *continuous* artinya memiliki batas waktu. *Time* juga dapat dimanipulasi seperti berhenti, mundur, atau dipercepat (h.172).

C) Objects

Objects merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sebuah ruang (*space*). *Objects* adalah entitas dalam permainan yang dapat diinteraksi oleh pemain. Setiap objek memiliki atributnya masing-masing yaitu informasi mengenai karakteristik yang menentukan perilaku atau fungsi dari objek tersebut di dalam permainan (h.174).

D) Actions

Actions adalah setiap aksi atau langkah yang dilakukan oleh pemain. Aksi dibagi menjadi dua perspektif, *basic action* dan *strategic action*.

1. Basic Action

Basic action menggambarkan aksi pemain yang dilakukan secara sederhana saja tanpa ada maksud atau mengubah jalannya permainan. Contoh dari *basic action* yaitu ketika pemain hanya memindahkan pion dalam catur tanpa memakan catur lawan (h.179).

Selain itu, *basic action* yang paling sering ditemukan di dalam sebuah gim adalah interaksi dialog. Pemain hanya mengklik kotak dialog dan melanjutkan pembicaraan dialog dengan karakter lain.

2. Strategic Action

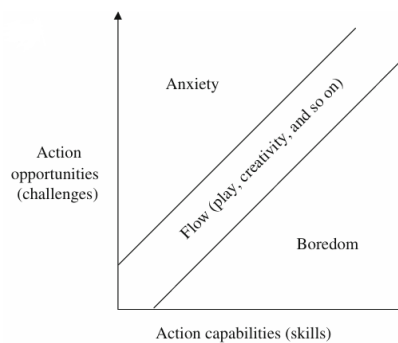
Strategic action berbeda dengan *basic action* karena setiap langkah yang pemain lakukan dapat berdampak besar bagi jalannya permainan. Pemain harus memikirkan langkah yang strategis dan tepat untuk mencapai tujuan. *Strategic action* dilakukan dengan berurutan dan lebih berjalan dalam durasi yang lebih lama dibandingkan dengan *basic action* (h.179).

E) Rules

Rules menjadi mekanika yang paling mendasar dalam permainan. *Rules* mengatur berjalannya sebuah permainan dimulai dari pemilihan *space*, penentuan *time*, *objects*, hingga aturan dalam melakukan *actions*. *Rules* menentukan tujuan (*goal*) dari permainan. Setiap permainan bisa memiliki *rules* yang berbeda-beda tergantung pada mode gim (h.184).

2.1.4 Flow and Immersion

Csikszentmihalyi (2014, h.248) dalam bukunya “Flow and the Foundations of Positive Psychology” menjelaskan bahwa *flow* dapat dicapai ketika terjadi keseimbangan antara tantangan dari gim dengan keterampilan yang dimiliki pemain. *Immersion* merupakan keadaan pemain yang tenggelam dalam aktivitas permainan karena telah mencapai titik kepuasan. Jika pemain memiliki tingkat keterampilan di bawah dari tingkat kesulitan tantangan yang diberikan oleh gim, maka akan muncul sikap apatis atau tidak berminat untuk melanjutkan permainan (h.248). Menurut model aliran *flow*, seorang pemain yang mengalami *flow* akan mendorongnya untuk bertahan dan selalu kembali melakukan aktivitas di dalam permainan karena bertujuan untuk mendapatkan imbalan yang dijanjikan oleh gim (h.249).



Gambar 2.6 *Flow Model*
Sumber: Csikszentmihalyi (2014)

2.1.5 Elemen Visual

Perancangan sebuah gim melibatkan desain grafis sebagai faktor utama untuk membuat visual di dalamnya. Terdapat beberapa elemen visual dari desain grafis yang menjadi dasar atau fondasi agar sebuah gim bisa terbentuk dengan baik. Landa (2019, h.19) mengatakan bahwa elemen tersebut dibagi menjadi bentuk, warna, dan tekstur.

A) Bentuk

Bentuk adalah elemen garis yang membentuk jalur tertutup dan terkonfigurasi pada sebuah bidang dua dimensi. Garis tersebut memanjang dari satu titik hingga mengitari tempat titik tersebut dimulai sehingga membentuk sebuah formasi bidang. Bentuk terdiri dari tiga bentuk dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Ketiga bentuk dasar tersebut bisa divariasikan menjadi bentuk lain seperti jajargenjang, trapesium, bintang, dan lainnya (Landa, 2019, h.19).

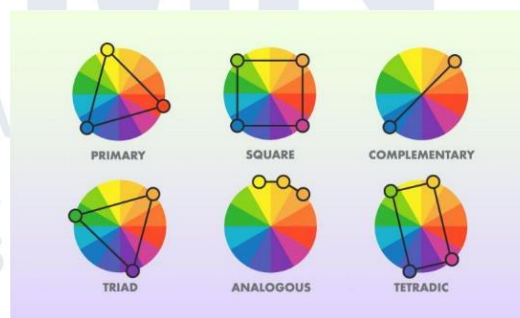


Gambar 2.7 Implementasi Bentuk pada Karakter
Sumber: <https://ih1.redbubble.net/image.372826244...>

Bentuk dapat digunakan untuk pembuatan berbagai elemen visual dalam sebuah gim seperti perancangan karakter, obyek, tempat, hingga tampilan *user interface*.

B) Warna

Landa (2019, h.124) menjelaskan bahwa warna merupakan elemen desain yang berperan penting sebagai fondasi desain grafis. Warna memiliki kesan yang kuat dan provokatif, sehingga dapat menarik perhatian audiens. Sebuah warna dihasilkan karena pantulan cahaya yang menghasilkan pigmen. Elemen warna terbagi menjadi tiga bagian yaitu *Hue*, *Value*, dan *Saturation*.



Gambar 2.8 Warna
Sumber: <https://idseducation.com/memahami-elemen-desain/>

1. Hue

Hue adalah sebutan nama untuk warna di dalam dunia desain grafis. Warna diklasifikasikan menjadi warna merah, kuning, biru, hijau, dan lainnya. Di dalam *hue* dikenal istilah temperatur warna yang berarti warna dapat terkesan hangat atau dingin. Warna hangat terdiri dari merah, jingga, dan kuning, sedangkan untuk warna dingin terdiri dari biru, hijau, dan ungu (h.126). Beberapa *hue* bisa terlihat menyatu dan harmonis jika digabungkan dengan warna yang tepat. Sebaliknya beberapa *hue* akan terlihat bertabrakan dan kurang harmonis jika digabungkan dengan warna yang kurang cocok.

2. Value

Value merupakan tingkat pencahayaan atau seberapa terang dan gelapnya suatu warna. Untuk mengatur tingkatan *value* maka diperlukan penggunaan dua warna netral seperti hitam dan putih. Kedua warna ini tidak termasuk *hue* karena dianggap sebagai warna akromatik atau netral yang tidak ditemukan di dalam spektrum warna. *Value* dapat digunakan untuk menggambarkan emosi di dalam sebuah komposisi karya sehingga karya tersebut berkesan kuat (h.127).

3. Saturation

Saturation merupakan tingkat intensitas (*chroma*) kejernihan atau pemudaran suatu warna. Intensitas (*intensity*) warna yang tinggi tanpa campuran warna hitam dan putih dapat menghasilkan *hue* yang jernih. Jika *hue* dicampur dengan warna netral maka akan menciptakan pemudaran warna atau warna yang terlihat lebih keruh (h.127). Saturasi tinggi menghasilkan warna yang vibran dan cocok untuk digunakan pada elemen visual yang ingin dijadikan sebagai fokus utama.



Gambar 2.9 *Hue, Saturation, Value*
 Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-components...>

4. *Color Association*

Dabner dkk. (2020) dalam buku berjudul “The Principles and Practice of Graphic Design” menjelaskan bahwa warna memiliki asosiasi simbolis yang bergantung pada konteks dan budaya. Warna dapat dijadikan cara untuk menyampaikan emosi dan bahasa kepada audiens. Pada budaya Cina, warna merah erat kaitannya dengan keberuntungan dan secara universal digunakan sebagai simbolisme membangkitkan perasaan gembira. Warna seperti biru dianggap memiliki konotasi ketenangan, kedamaian, dan keamanan (h.94). Kontras warna merah yang hangat dan biru yang dingin menciptakan kesan keseimbangan antara rasa semangat dan sejuk.

C) **Tekstur**

Landa (2019, h.22) menilai bahwa tekstur dapat diartikan sebagai proses simulasi yang dirasakan dengan sentuhan pada kualitas suatu permukaan. Proses simulasi dilakukan untuk mengidentifikasi kasar atau halusny suatu permukaan. Tekstur dibagi menjadi dua kategori yaitu tekstur taktil yang dapat disentuh secara fisik dan tekstur visual yang hanya berupa ilusi peniruan tekstur nyata dan hanya dapat dilihat saja.



Gambar 2.10 Tekstur Kayu pada *User Interface*
 Sumber: <https://idseducation.com/memahami-elemen-desain/>

Contoh implementasi tekstur seperti penggunaan tekstur kayu pada tampilan *user interface* gim. Pemain tidak dapat merasakan tekstur tersebut secara langsung tapi bisa membayangkan rasa tekstur yang digambarkan secara visual.

2.1.6 Prinsip Desain

Dabner, dkk (2020, h.32) dalam bukunya yang berjudul “The Principles and Practice of Graphic Design” menjelaskan bahwa prinsip desain merupakan panduan bagi seorang desainer terutama yang akan membuat gim agar dapat membuat desain menjadi lebih menarik perhatian dan relevan melalui komposisi yang baik. Komposisi yang baik meliputi:

A) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* dalam desain diukur ketika setiap komposisi pada desain sudah tertata dengan baik. Komposisi yang dimaksud seperti jumlah bentuk, ukuran, warna, hingga ketebalan garis dalam sebuah karya sudah terbagi secara merata. Keseimbangan dibagi menjadi dua bagian yaitu *symmetry* dan *asymmetry* (Dabner dkk., 2020, h.38).

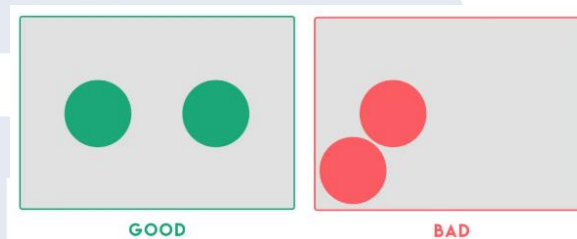
1. *Symmetry*

Simetri atau *symmetry* terbentuk ketika elemen-elemen dalam sebuah desain ditempatkan dan dibagi secara merata pada kedua sisi komposisinya. Simetri menciptakan

kesan formal dan harmonis, kedua hal tersebut membuat sebuah desain menjadi lebih berseni.

2. *Asymmetry*

Asimetri atau *asymmetry* dapat terbentuk jika elemen-elemen dalam sebuah desain ditempatkan dan dibagi secara tidak merata. Pembagian ini harus tetap memperhatikan keseimbangan warna, ukuran, atau kontras yang ada pada desain. Penggunaan asimetri menciptakan kesan bergerak ke dalam sebuah desain.

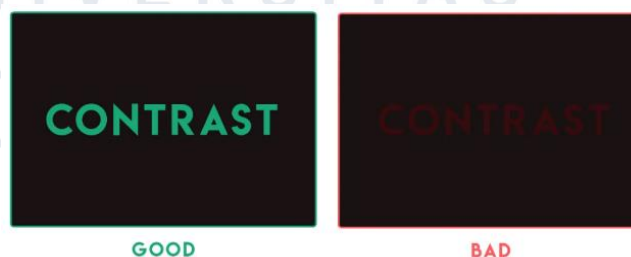


Gambar 2.11 Keseimbangan

Sumber: <https://www.zekagraphic.com/12-principles-of-graphic-design/>

B) **Kontras (*Contrast*)**

Kontras atau *contrast* dapat membuat audiens menjadi lebih fokus terhadap suatu elemen. Kontras digunakan untuk mengarahkan pandangan audiens kepada sebuah informasi atau bentuk yang diinginkan. Kontras terbentuk ketika ada suatu elemen atau objek yang terlihat berbeda dan unik jika dibandingkan dengan elemen lainnya (h.46).

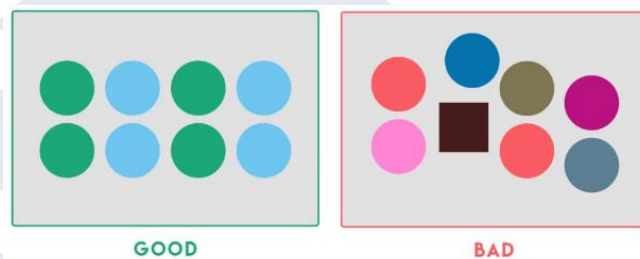


Gambar 2.12 Kontras

Sumber: <https://il.wp.com/www.zekagraphic.com/wp-content/u...>

C) Pengulangan (*Repetition*)

Pengulangan atau *repetition* membantu memperkuat identitas visual dan menciptakan keterpaduan dalam desain. Pengulangan melibatkan penggunaan elemen desain yang konsisten. Hal ini membantu memperkuat identitas visual dan memastikan pesan yang disampaikan melalui visual tetap konsisten (h.59).



Gambar 2.13 Pengulangan

Sumber: <https://www.zekagraphic.com/12-principles-of-graphic-design/>

D) Proporsi dan Skala (*Proportion and Scale*)

Proporsi merujuk pada ukuran antara elemen-elemen di dalam sebuah desain, sementara skala berkaitan dengan seberapa besar atau kecil elemen tersebut dalam konteks keseluruhan desain. Memahami dan mengontrol proporsi serta skala penting untuk menciptakan keseimbangan dan fokus dalam komposisi (h.50).



Gambar 2.14 Skala dan Proporsi

Sumber: <https://www.designyourway.net/blog/difference-between...>

E) Ruang (*Space*)

Ruang dapat diartikan sebagai area netral yang dijadikan wadah bagi elemen-elemen desain. Ruang ini dapat memberikan kesan kedalaman, jarak, hingga hubungan antara elemen-elemen

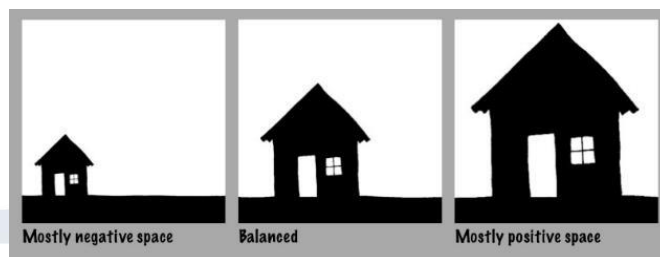
dalam sebuah komposisi desain. Penggunaan ruang yang baik dapat menciptakan keseimbangan visual (h.33). Ruang dibagi menjadi dua sifat utama yaitu *positive space* dan *negative space*.

1. *Positive Space*

Positive space dapat terwujud ketika area dalam desain ditempati oleh elemen-elemen seperti gambar, teks, atau objek lainnya yang menjadi fokus perhatian. Elemen-elemen ini menjadi fokus utama yang ingin disampaikan oleh desainer kepada audiens (h.33).

2. *Negative Space*

Negative space atau *white space* merupakan ruang kosong yang mengelilingi dan memisahkan elemen-elemen utama dalam desain. Ruang kosong membantu dalam memisahkan batasan ruang positif, sehingga menciptakan keseimbangan dan pandangan audiens menjadi lebih terarah (h.34).

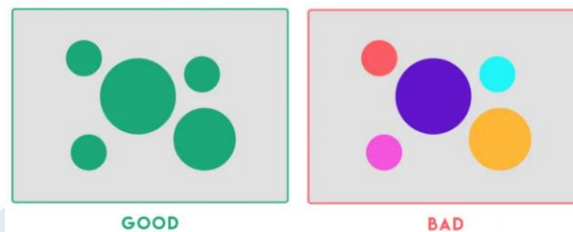


Gambar 2.15 *Positive dan Negative Space*
Sumber: <https://designinplay.com/2016/02/03/exploring-positive...>

F) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan atau unity menjadi prinsip yang memastikan bahwa seluruh elemen saling berkaitan dan membentuk kesatuan yang harmonis. Kesatuan dapat dicapai ketika dalam sebuah desain menggunakan warna yang konsisten, tipografi yang seragam, hingga penataan elemen dilakukan secara teratur. Dengan adanya kesatuan,

sebuah desain dapat terlihat lebih estetik dan mampu menyampaikan pesan dengan mudah kepada audiens (h.52).

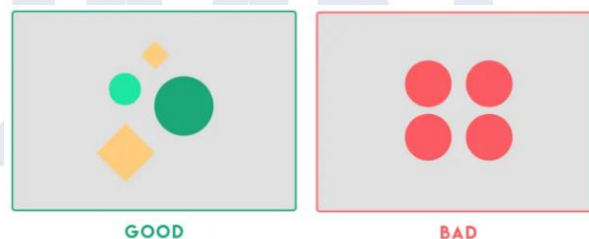


Gambar 2.16 Kesatuan

Sumber: <https://www.zekagraphic.com/12-principles-of-graphic-design/>

G) Variasi (*Variety*)

Variasi atau variety menambahkan kontras dalam sebuah desain yang dapat membuat audiens tetap tertarik untuk memperhatikan. Variasi tercapai melalui penggunaan beragam jenis bentuk, ukuran, warna, hingga tekstur. Penggunaan terlalu banyak variasi tanpa kesatuan dapat membuat desain berkesan tidak teratur dan membingungkan audiens (h.46). Variasi harus menyesuaikan tema keseluruhan dari gim untuk menciptakan konsistensi dan keterkaitan antar elemen visual.



Gambar 2.17 Variasi

Sumber: <https://www.zekagraphic.com/12-principles-of-graphic-design/>

2.1.7 Tipografi

Stocks (2024) dalam bukunya yang berjudul “Universal Principles of Typography: 100 Key Concepts for Choosing and Using Type” menyampaikan bahwa tipografi adalah sebuah seni tulisan yang digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan. Pemilihan

tipografi yang tepat mencerminkan kualitas desain yang disampaikan (h.25). Menurut penulis, tipografi berperan penting dalam sebuah gim karena selain untuk menyampaikan pesan, tipografi juga bermanfaat untuk mendukung kemudahan aksesibilitas dan menambah estetika permainan.

A) Anatomi Huruf

Sebuah huruf terdiri dari beberapa anatomi yang menjadi bagian penting dalam penulisan tipografi (h.36). Anatomi huruf yang harus selalu diperhatikan:

1. ***Ascender height***

Tinggi dari huruf kecil.

2. ***Cap height***

Tinggi dari huruf besar atau kapital, bukan *ascender*.

3. ***X-height***

Tinggi dari huruf kecil, tidak termasuk *ascender*.

4. ***Baseline***

Garis menandakan bagian bawah huruf, bukan *descender*.

5. ***Descender depth***

Bagian dari huruf kecil di bawah *baseline*.



Gambar 2.18 Anatomi Huruf

Sumber: <https://yesimadesigner.com/get-familiar-with-type-anatomy/>

B) Jenis *Typeface*

Typeface terbagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan karakteristik hurufnya (Stocks, 2024).

1. *Serif*

Serif merupakan jenis *typeface* yang memiliki ekor kecil di bagian ujung setiap hurufnya. Desain *serif* memiliki sejarah yang panjang dimulai dari abad ke-15 hingga saat ini. Jenis *typeface* ini seringkali digunakan untuk menciptakan kesan klasik, elegan, dan formal. Jenis ini juga sering ditemukan dalam media cetak seperti koran dan juga buku (h.56).



Gambar 2.19 *Serif*

Sumber: <https://learn.nural.id/course/graphic-design/fundamental...>

2. *Decorative*

Decorative merupakan *typeface* yang digunakan dalam desain yang memiliki tampilan mencolok dan unik. Jenis *typeface* ini cocok untuk kebutuhan *branding* atau media sosial (h.388).

Blackmoor LET

Cracked
Papayrus

Playbill

Gambar 2.20 *Decorative*

Sumber: https://owl.purdue.edu/owl/general_writing/visual_rhetoric/...

C) Elemen Tipografi

Hunt (2020, h.125) menjelaskan bahwa tipografi terdiri dari beberapa elemen yang dapat menjadikan tipografi lebih kontras dari visual yang ditampilkan.

1. *Size*

Perbedaan ukuran huruf menciptakan hierarki visual yang membedakan antara judul, subjudul, dan isi teks. Huruf dengan ukuran lebih besar akan lebih menarik perhatian audiens dibandingkan huruf ukuran kecil (h.125).

2. *Weight*

Perbedaan ketebalan huruf berfungsi untuk menekankan bagian teks tertentu. Ketika ada poin penting yang ingin disampaikan dalam desain maka teks dibuat lebih tebal agar audiens langsung terarahkan kepada teks tersebut (h.125).



Gambar 2.21 *Weight*
Sumber: Hunt (2020)

3. *Structure*

Perbedaan struktur dari jenis huruf, hal ini berfungsi untuk menciptakan dinamika visual (h.126).



Gambar 2.22 *Structure*
Sumber: Hunt (2020)

4. *Form*

Perbedaan bentuk atau gaya huruf seperti penggunaan *italic* untuk penulisan kata dengan bahasa asing (h.126).

5. *Direction*

Perbedaan orientasi atau arah huruf yang berfungsi untuk mengarahkan perhatian audiens ke bagian tertentu dalam desain (h.126).



Gambar 2.23 *Direction*
Sumber: Hunt (2020)

6. *Texture*

Perbedaan dalam kepadatan atau jarak (*spacing*) antar setiap huruf. Perbedaan jarak ini menciptakan tekstur visual yang berfungsi untuk membuat huruf terlihat lebih kontras (h.127).

7. *Color*

Perbedaan warna huruf dengan huruf lainnya atau perbedaan warna huruf dengan latar belakang desain. Hal ini menciptakan efek keterbacaan yang lebih baik (h.127).

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi adalah kemampuan menciptakan gambar yang didasarkan pada ide kreatif dan solusi untuk pemecahan masalah. Sebuah ilustrasi menjadi salah satu bentuk komunikasi dalam mengutarakan pesan yang ingin disampaikan oleh ilustrator kepada audiensnya. Ilustrasi yang hebat seperti dalam sebuah cerita mengharuskan audiens untuk menganalisa dan menafsirkan ilustrasi terlebih dahulu untuk mendapatkan pesan tersembunyi yang merupakan hasil dari pemikiran kreatif

(Zeegen, 2020, h.93). Ilustrasi menjadi salah satu cara efektif untuk berkomunikasi dengan audiens melalui gambaran visual.

2.2.1 *Self-Initiated Illustration*

Self-initiated illustration merupakan jenis ilustrasi yang dibuat berdasarkan keahlian yang dimiliki oleh seorang ilustrator tanpa tuntutan dari perusahaan apapun. Ilustrasi ini bersifat eksploratif dan mencerminkan sifat dari ilustrator. Jenis ini sering digunakan untuk proyek gim pribadi atau hanya untuk membangun portofolio. Walaupun demikian, besar kemungkinan jika suatu gaya visual yang dihasilkan seorang ilustrator memiliki keunikan maka bisa membuka peluang untuk diangkat oleh perusahaan tertentu dan digunakan dalam sebuah proyek (h.82). Ilustrasi ini bisa dimanfaatkan ketika menciptakan bentuk yang tidak butuh modifikasi banyak seperti pembuatan karakter.



Gambar 2.24 *Self-Initiated Illustration*

Sumber: <https://cdn.wccftech.com/wp-content/uploads/2017/10/...>

2.2.2 *Vector Graphics*

Vector graphics merupakan jenis gambar grafis yang terdiri dari kumpulan garis, kurva, dan bentuk. Kumpulan ini digabungkan dengan menggunakan rumus matematis hingga terbentuk menjadi satu kesatuan gambar (Chapman, 2000, h.69). Kelebihan dari *vector graphics* adalah ketika suatu *object* gambar dimodifikasi seperti diputar, digeser, atau diperbesar maka *object* akan tetap terlihat seperti semula dan tidak akan kehilangan kualitas gambarnya (h.72). *Vector* dapat dimanfaatkan untuk menciptakan bentuk-bentuk visual yang rumit supaya bisa dimodifikasi dengan mudah tanpa mengorbankan kualitas yang dihasilkan.



Gambar 2.25 *Vector Graphics*

Sumber: <https://png.pngtree.com/illustration/20220322/ourmid/png...>

2.3 Desain Karakter

Karakter merupakan salah satu faktor penting yang dibutuhkan dalam perancangan gim. Sebuah karakter dapat menyampaikan pesan cerita dengan emosional menyesuaikan narasi dalam permainan. Hal ini dapat menimbulkan koneksi lebih mendalam antara karakter dengan pemain (Harder, 2023, h.25). Dalam mendesain sebuah karakter, hal yang harus selalu diperhatikan adalah membentuk sifat dari setiap karakter memiliki keunikan masing-masing. Selain itu, bentuk, postur, ekspresi wajah, cara berpakaian, aksesoris tambahan, hingga pemilihan warna karakter juga menjadi aspek penting ketika mendesain sebuah karakter (h.34). Elemen-elemen tersebut jika digabungkan dapat menciptakan karakter yang beragam dan tidak terkesan monoton karena memiliki karakteristik masing-masing.

2.4 *User Experience* (UX)

Hodent (2017, h.105) dalam bukunya yang berjudul “The Gamer’s Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design” mengutarakan bahwa *User Experience* adalah sebuah pemikiran yang mencakup setiap pengalaman yang didapatkan oleh pemain ketika melakukan berbagai aktivitas yang berhubungan dengan gim. Interaksi tersebut meliputi ketertarikan bermain, proses membeli atau mengunduh gim, berinteraksi di dalam permainan, hingga pengalaman bermain. Dengan ini, seorang desainer mengetahui keinginan pemain dan harus mampu memberikan pengalaman bermain yang terbaik.

2.4.1 Usability

Sebuah gim harus dibuat dengan mempertimbangkan kemudahan bermainnya. Pemain harus bisa memahami apa yang sedang disampaikan melalui permainan seperti penggunaan tampilan interaksi atau *user interface* yang jelas dan mudah dimengerti (Hodent, 2017, h.115). Terdapat tujuh pilar atau heuristik ketika mengimplementasikan *usability* di dalam gim yang dijelaskan sebagai berikut:

A) *Signs and Feedback*

Signs yang dimaksud pada sebuah gim yaitu penggunaan visual, audio, hingga indikator yang menginformasikan pemain mengenai situasi yang sedang terjadi di dalam permainan. *Signs* memiliki banyak jenis yang bisa digunakan agar sistem gim dapat berkomunikasi dengan pemain (Hodent, 2017, h.115).

1. *Informative Signs*

Tanda yang memberitahu pemain akan status pemain yang sedang bermain di dalam permainan. Tanda ini tidak boleh mengganggu jalannya permainan. Contohnya yaitu jumlah amunisi yang masih tersisa di dalam senjata pemain.

2. *Inviting Signs*

Tanda yang muncul untuk menginformasikan kepada pemain bahwa adanya interaksi yang bisa dilakukan. Contohnya seperti tombol berinteraksi dengan karakter NPC (*non-playable character*).

3. *Feedback*

Timbal balik yang terjadi ketika pemain melakukan suatu interaksi. Contohnya yaitu pemain yang membuka *inventory* maka akan muncul barang-barang dengan setiap penjelasan deskripsi singkat.

B) Clarity

Seluruh informasi yang disampaikan oleh sistem gim harus mudah dipahami pemain. Segala penggunaan simbol dan juga teks harus mudah terbaca dan jelas tertuju pada pesan yang ingin disampaikan. *Clarity* bermaksud untuk memastikan pemain bisa mengartikan setiap elemen gim dengan baik dan tidak membingungkan (h.117).

C) Form Follows Function

Tampilan elemen dalam gim harus didesain berdasarkan pada fungsinya. Contohnya, *inventory* memiliki ikon berbentuk tas yang berisikan berbagai jenis item yang dimiliki oleh pemain (h.123).

D) Consistency

Konsistensi mempermudah pemain dalam memahami seluruh elemen dan interaksi di dalam gim, sehingga pemain bisa mempelajari mekanika gim lebih cepat dan mengurangi kesempatan melakukan kesalahan berulang (h.125).

E) Minimum Workload

Sebuah gim harus dibuat agar pemain tidak perlu dibebankan dengan banyaknya informasi atau usaha berlebihan yang membuat pemain kelelahan (h.127). Terdapat dua jenis *workload* yaitu:

1. Minimizing Physical Load

Gim yang membuat pemainnya harus melakukan interaksi berlebihan di waktu yang bersamaan dapat menyebabkan pemain mudah lelah secara fisik.

2. Minimizing Cognitive Load

Gim yang membuat pemain terlalu berpikir keras karena tingkat kesulitan yang rumit dapat menyebabkan

kelelahan pada mental pemain. Hal ini membuat pemain menjadi frustrasi dan akan segan melanjutkan permainan.

F) Error Prevention and Error Recovery

Gim dibuat agar pemain tidak melakukan kesalahan dan menyediakan cara untuk memulihkan diri dari kesalahan tersebut jika tidak sengaja terjadi. Apabila pemain melakukan kesalahan maka sistem gim harus memberitahukan melalui penyampaian informasi yang menjelaskan mengapa sebuah tindakan kesalahan terjadi (h.129).

G) Flexibility

Pemain diberikan kesempatan untuk menyesuaikan *experience* bermain sesuai dengan preferensi individu. *Flexibility* yang dimaksud seperti menyediakan akses bahasa lain dan juga opsi khusus untuk pemain yang memiliki disabilitas (h.132).

2.4.2 Engage-Ability

Hodent (2017) menjelaskan kalau komponen *engage-ability* memfokuskan pada pengukuran kesenangan dan imersi yang didapatkan pemain ketika bermain. Terdapat tiga pilar utama dalam komponen ini yaitu *motivation*, *emotion*, dan *game flow* (h.136).

A) Motivation

Motivation menjadi dasar pemain memainkan gim karena adanya suatu kebutuhan. *Motivation* terbagi menjadi tiga bagian yaitu *intrinsic motivation*, *extrinsic motivation*, dan *implicit motives* (Hodent, 2017, h.137).

1. Intrinsic Motivation

Intrinsic motivation muncul akibat pemain yang memainkan gim karena memang bertujuan untuk bermain, bukan didorong oleh tujuan lain. Motivasi jenis ini harus mampu memberi kepuasan terhadap kebutuhan psikologikal pemain

yang meliputi *competence*, *autonomy*, dan *relatedness*. *Competence* artinya pemain merasa keterampilan yang dimiliki dapat berkontribusi untuk permainan. *Autonomy* artinya pemain merasa mendapatkan kebebasan dalam membuat pilihan di dalam gim. *Relatedness* artinya pemain merasakan adanya hubungan keterikatan dengan permainan (h.138).

2. *Extrinsic Motivation*

Extrinsic motivation berarti pemain memiliki dorongan untuk bermain gim demi mencapai suatu tujuan. Hal ini bisa berupa mengejar medali, poin, atau pencapaian lain yang dapat meningkatkan status pemain (h.149).

3. *Implicit Motives*

Setiap pemain memiliki kebutuhan yang berbeda-beda namun tidak ditunjukkan ketika memainkan sebuah gim. Hal ini dikaitkan dengan sifat dan karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing pemain (h.151).

B) *Emotion*

Emosi di dalam gim disebabkan oleh rasa yang muncul berdasarkan pengalaman pemain yang bermain gim. Emosi muncul karena faktor penggunaan visual dan narasi pada sebuah gim. Emosi merupakan aspek penting yang harus diperhatikan oleh desainer ketika merancang gim karena seringkali diabaikan (Hodent, 2017, h.153)

1. *Game Feel*

Game feel artinya pemain merasakan pengalaman imersif berada di dalam dunia permainan tersebut. Hal yang mencakup *game feel* yaitu *control*, *camera*, dan *character* (3Cs). *Control* permainan harus terasa natural, pemain tidak boleh dibebankan dengan kontrol berlebihan. *Camera* dalam

permainan menunjukkan perspektif sesuai dengan tema permainan, contohnya *isometric*, *top-down*, *first-person*, atau bahkan *third-person*. Desainer juga mempertimbangkan kamera yang memiliki fitur *scroll* dan *zoom* atau tidak diperlukan. *Character* dibuat dengan memiliki tampilan dan animasi yang sesuai dengan tema gim, pemain harus dibuat tertarik dengan setiap karakter terutama karakter utama yang menjadi kunci penting berjalannya cerita di dalam permainan (h.154). Selain aspek 3Cs, ada *presence* yang berarti pemain dapat merasakan berada di dalam dunia gim secara fisik ataupun dapat merasakan emosi pada situasi yang sedang terjadi. Dengan demikian, pemain memiliki hubungan atau ikatan dengan dunia virtual dari gim tersebut (h.156).

2. *Discovery, Novelty, and Surprises*

Seiring berjalannya permainan, pemain akan merasa bosan dengan interaksi yang sama dan dilakukan berulang-ulang. Desainer harus memberikan beberapa elemen baru yang tidak terduga dalam gim sehingga memicu rasa penasaran pemain. Elemen tersebut bisa berupa memberikan mekanika permainan yang baru, menambahkan *hidden levels*, hingga *plot twist* dari cerita (h.160).

C) *Game Flow*

Game flow mengacu pada setiap keadaan pemain yang terlibat penuh dengan permainan sehingga semakin lama merasa tenggelam di dalam dunia virtual tersebut. Munculnya *game flow* berkaitan dengan pilar *engage-ability* lainnya seperti *motivation* dan *emotion* (h.161).

1. *Difficulty Curve*

Pemain dibuat semakin tertantang dengan tingkat kesulitan yang meningkat dan rintangan baru yang muncul seiring berjalannya permainan. Hal ini membuat pemain tetap tertarik dalam bermain tanpa merasa bosan (h.163).

2. *Learning Curve and Onboarding*

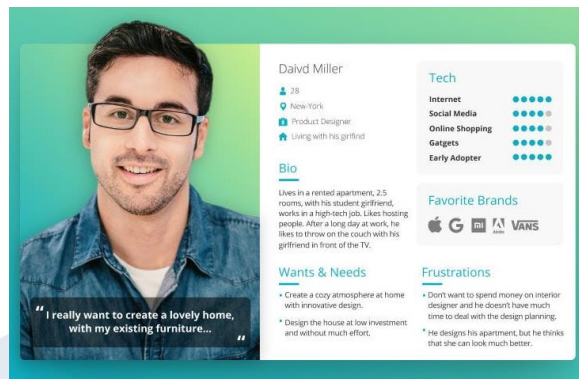
Pemain diperkenalkan dengan mekanika dan aturan baru di dalam gim. Penggunaan *onboarding* yang baik dapat membantu pemain memahami cara bermain tanpa merasa dibebani. Hal tersebut dapat menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan (h.167).

2.4.3 *UX Research*

Untuk mendukung pembuatan UX yang baik, diperlukan sebuah riset untuk menggali preferensi dari target audiens. Brewer (2025, h.63) dalam bukunya berjudul “The Pocket Mentor for Video Game UX UI” menjelaskan bahwa *UX research* diperlukan untuk mengenal target audiens dan apa yang menjadi preferensi mereka. *UX research* terbagi menjadi beberapa metode yang dapat digunakan untuk mendukung perancangan seperti *user persona* dan *journey mapping*.

A) *User Persona*

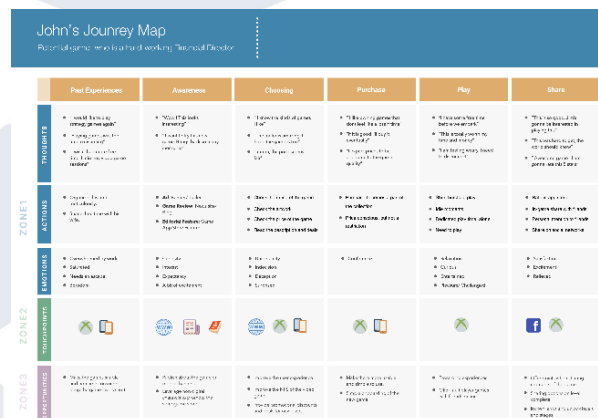
User persona merupakan metode yang dapat digunakan untuk mendapatkan gambaran target audiens sebuah gim. Gambaran target didapatkan dari hasil segmentasi atau riset yang telah dilakukan sebelumnya seperti melalui wawancara ataupun melalui kuesioner. Hasil dari *persona* bermanfaat untuk membantu perancangan memiliki dasar UX yang baik (h.65).



Gambar 2.26 Contoh *User Persona*
 Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:800/1*zslyy...

B) Journey Mapping

Journey mapping atau *user journey* merupakan cara untuk memvisualisasikan dan memahami tahapan perjalanan dari target audiens dimulai dari awal bermain hingga akhir. Metode ini dapat membantu dalam mengidentifikasi masalah, hambatan, hingga peluang dalam perancangan gim (h.65).

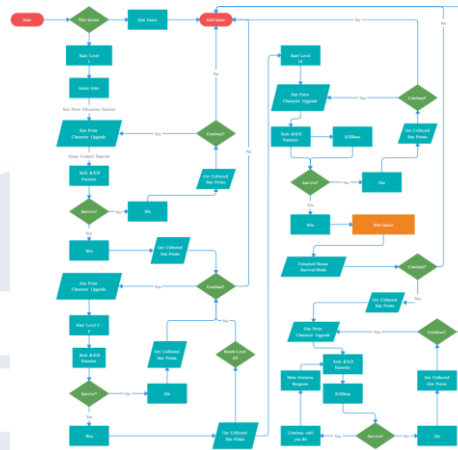


Gambar 2.27 Contoh *Journey Mapping*
 Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:9318/1*50q63nFb...

C) User Flow

User Flow adalah sebuah diagram atau bagan yang berisikan alur atau tahapan yang ditempuh oleh pemain ketika melakukan berbagai aksi atau interaksi dalam sebuah gim. Diagram ini dapat digunakan untuk membantu dalam perencanaan fitur,

navigasi menu, interaktivitas, dan kebutuhan teknis lainnya di dalam gim (h.66).



Gambar 2.28 Contoh *User Flow*
Sumber: <https://svg.template.creately.com/ievj9wj62>

2.5 User Interface (UI)

User Interface merupakan bagian dari elemen visual dan interaktif yang membuat pemain dapat berinteraksi dengan gim. UI meliputi tampilan menu, tombol, hingga ikon. Brewer (2025, h.81) menjelaskan bahwa UI adalah hasil percampuran antara desain, interaksi, emosi, hingga prinsip seni. UI di dalam gim merupakan perpaduan antara estetika dan fungsionalitas yang berfungsi untuk mempermudah dan memperjelas interaksi di dalam gim.

2.5.1 Prinsip *User Interface*

Prinsip menjadi peran penting untuk menciptakan *interface* yang fungsional dan menarik. Dengan implementasi yang tepat, desainer dapat membuat kesan yang baik kepada pemain ketika berinteraksi dengan UI di dalam gim (Brewer, 2025, h.83). Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan ketika merancang UI.

A) *Consistency*

Elemen UI seperti pergerakan, desain, hingga tata letak harus selalu konsisten dan tertata. Hal ini bertujuan untuk

menciptakan tampilan yang rapi, sehingga intuisi pemain menjadi lebih terarahkan (h.83).

B) Hierarchy

Elemen UI diatur dengan baik agar menciptakan urutan (hierarki) kepentingan yang jelas untuk pemain. Pemain dengan mudah mampu menelaah informasi yang ada pada UI secara berurutan (h.83).

C) Simplicity

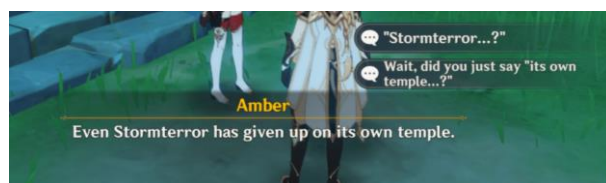
Visual yang ditampilkan dalam UI diusahakan sederhana saat cukup banyak informasi disampaikan. Hal ini berfungsi untuk mengurangi beban kognitif pemain (h.84).

2.5.2 Elemen User Interface

User Interface pada sebuah gim memiliki banyak elemen yang harus diperhatikan karena mempermudah pemain dalam melakukan navigasi di dalam permainan. Elemen dapat disesuaikan dengan kebutuhan desainer dan digunakan sebagai pedoman untuk menghemat waktu dan tenaga serta untuk memastikan konsistensi keseluruhan tampilan *interface* (Brewer, 2025, h.104).

A) Text

Teks meliputi seluruh label tombol, dialog, panduan permainan, hingga tujuan dari gim yang ditampilkan dalam bentuk tulisan pada sebuah kotak. Pemilihan *font* dan gaya penulisan disesuaikan dengan tema gim. Teks harus dapat dengan mudah terbaca dan dipahami. Oleh karena itu, ukuran, warna, dan *typeface* yang dipilih harus lebih diperhatikan lagi (h.105).



Gambar 2.29 Teks Dialog

Sumber: <https://interfaceingame.com/wp-content/uploads/...>

B) Images

Penggunaan gambar atau visual ketika penyampaian informasi sangat membantu pemain memahami gim, sehingga tidak hanya disampaikan melalui teks saja. *Images* bisa meliputi gradasi, latar tombol, *cutscene*, bentuk, hingga garis pembatas pada *interface* (h.106).



Gambar 2.30 *Images* dalam UI

Sumber: <https://img.itch.zone/aW1hZ2UvMzA0MzEyMy8xODIwM...>

C) Buttons

Tombol berfungsi untuk memandu pemain untuk melakukan berbagai interaksi dalam gim. Tombol harus konsisten dan terlihat berbeda dengan elemen lain, dapat dengan mudah diakses dan memberikan feedback, serta memiliki hierarki visual yang jelas (h.106).



Gambar 2.31 *Buttons*

Sumber: <https://www.gameuidatabase.com/uploads/Candy-...>

D) Menus

Menu adalah kumpulan dari berbagai opsi atau pengaturan gim yang dijadikan satu tampilan. *Menu* memungkinkan pemain

untuk melakukan pengaturan paling tepat untuk performa gim yang baik (h.108).



Gambar 2.32 Tampilan *Menu*

Sumber: <https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/gamemenu...>

E) *Grid Menu*

Menu ini menampilkan berbagai opsi yang berbentuk pola. Pola bisa *asymmetrical* atau seragam berurutan dimulai dari opsi yang paling penting di dalam permainan. *Grid menu* cocok digunakan untuk memuat informasi yang sedikit (h.111).



Gambar 2.33 *Drop-down Menu*

Sumber: <https://img.itch.zone/aW1hZ2UyMTM2MjY1Ny8xND...>

F) *Tab Menu*

Menu jenis ini menampilkan opsi di dalam sebuah tab atau panel yang terpisah. Pemain harus mengakses tab dengan melakukan sebuah interaksi terlebih dahulu (h.111).

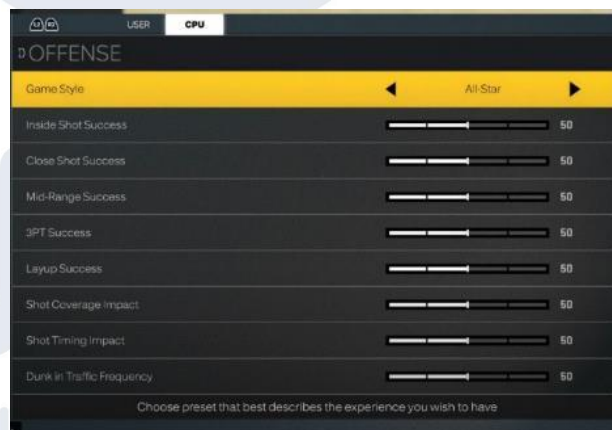


Gambar 2.34 Tab Menu

Sumber: <https://img.freepik.com/free-vector/complete-menu...>

G) *Sliders and Steppers*

Sliders dan juga *steppers* memberikan opsi bagi pemain untuk melakukan pengaturan secara numerik. Pemain menggeser sebuah pegangan atau *handle* secara vertikal ataupun horizontal untuk mengubah nilai numerik (h.113).



Gambar 2.35 Slider and Stepper

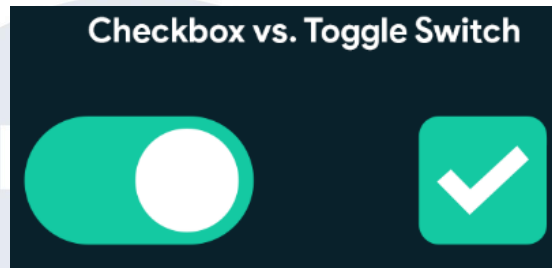
Sumber: <https://nba2kw.com/wp-content/uploads/2022/09/2k23...>

H) *Separators and Spacers*

Separators dan *spacers* bertujuan untuk membagi elemen di dalam UI sehingga menciptakan ruang antara setiap elemen. Hal ini membuat pemain mampu melihat dengan jelas setiap pengelompokan pada *interface* (h.113).

I) Checkboxes and Toggle Switches

Checkbox biasanya dibuat dalam bentuk kotak persegi yang dapat dicentang atau tidak. Sedangkan *toggle* memiliki dua sisi kiri dan kanan yang dapat digeser. Kedua status elemen ini harus dibedakan dan tidak boleh terlihat mirip (h.114).



Gambar 2.36 *Checkbox and Toggle Switch*

Sumber: <https://infyom.com/blog/wp-content/uploads/2024/...>

2.5.3 Variasi User Interface

Interface dapat berubah disesuaikan dengan platform gim yang dipilih oleh desainer. Tidak semua gim memerlukan fitur *interface* atau tampilan yang spesifik (Brewer, 2025, h.80). Berikut adalah penjelasan dari setiap variasi *user interface* yang sering digunakan:

A) Start Screen

Start screen adalah hal pertama yang pemain lihat ketika memulai gim. Tampilan *start screen* menjadi cara paling mendasar untuk membuat pemain tertarik dengan permainan. *Start screen* mencakup logo, judul, hingga pilihan opsi yang berkaitan dengan tema gim (h.90).



Gambar 2.37 Start Screen

Sumber: <https://cdn.wikimg.net/en/zeldawiki/images/thumb/e/e1/...>

B) Frontend Menus

Frontend menus muncul setelah pemain menyelesaikan tahap *start screen* lalu masuk ke dalam permainan. *Frontend menus* dapat dengan mudah dilewati (*skip*) oleh pemain karena biasanya berisikan pengenalan atau tutorial gim (h.91).



Gambar 2.38 Frontend Menus

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:2000/1*tS2OYr...

C) Settings atau Options

Settings digunakan agar pemain dapat melakukan pengaturan atau preferensi permainan seperti pengaturan grafis, audio, bahasa, hingga kontrol. *Settings* dapat dibuat dengan bentuk *slider* sehingga pemain bisa melakukan pengaturan secara minimum dan maksimum (h.92).

D) In-game Overlays

In-game overlays berisikan informasi yang membantu pemain yang sedang bermain. Di dalam *in-game overlays* terdapat menu seperti untuk menghentikan permainan sementara (*pause*), memperlambat waktu, hingga mengizinkan pemain untuk melakukan aktivitas kecil selain mekanika utama di dalam gim (h.94).

2.6 Digital Storytelling

Miller (2019) dalam bukunya yang berjudul “Digital Storytelling 4e” menjelaskan bahwa *digital storytelling* adalah media digital berbasis teknologi yang memfokuskan unsur naratif sebagai bentuk penyampaian pesan kepada audiens. *Digital storytelling* menjadi unik karena adanya unsur interaktif yang memungkinkan audiens untuk mendapatkan informasi melalui berbagai interaksi (h.7). Jangkauan media pada *digital storytelling* sangatlah luas hingga menjangkau *video game, mobile application*, hingga media sosial.

2.6.1 The Special Characteristics of Digital Storytelling

Digital storytelling memiliki keunikannya tersendiri sebagai cabang bentuk dari unsur naratif. Penggabungan antara teknologi digital dan *digital storytelling* menciptakan bentuk interaksi cerita yang lebih dinamis dan emosional sehingga memberikan *experience* narasi baru bagi para audiens. Narasi ini bersifat *interactive, non-linear, deeply immersive, participatory*, dan *navigable* (Miller, 2019, h.23). Dalam dunia gim yang menggunakan *digital storytelling*, pemain berinteraksi dengan karakter di dalam dunia virtual seolah mereka nyata. Seiring berjalannya cerita, pemain juga harus menyelesaikan berbagai tantangan yang dapat memberikan imbalan atau hukuman (h.24). Aspek imajinatif dan memberikan kesenangan menjadi aspek penting dalam memberikan pengalaman *digital storytelling* bagi pemain sebuah gim.

2.6.2 Learning from Games

Di dalam sebuah gim akan ada konflik dan tujuan yang muncul seiring berjalannya cerita. Tujuan itu bisa berupa memenangkan kompetisi,

menyelesaikan misi, melawan pemain lain, menyelesaikan tantangan, dan lainnya. Untuk beberapa jenis pemain, hal ini bisa menjadi sebuah tantangan dan hiburan (Miller, 2019, h.96). Miller (2019) menambahkan bahwa gim yang memiliki unsur *storytelling* yang baik memfokuskan pada tujuan (*goals*) yang jelas. Tujuan tersebut harus spesifik, mudah dipahami, sangat menarik minat, dan sulit dicapai sehingga pemain memiliki keinginan untuk mencapai tujuan tersebut dengan berbagai cara. Jika hal-hal tersebut tidak berhasil dicapai, maka pemain akan meninggalkan gim tersebut dan memiliki pengalaman yang buruk. Dalam perjalanan mencapai tujuan itu, pemain akan merasakan berbagai konflik yang menjadi akar dari munculnya sebuah drama. Drama inilah yang menjadi unsur penting dalam sebuah *digital storytelling* (h.97).

2.6.3 The Storyline in Linear and Interactive Narratives

Dalam *traditional linear narratives*, alur cerita harus jelas dan memiliki kesan kuat karena merupakan dasar dari sebuah cerita. Sedangkan dalam *digital storytelling* yang bersifat *non-linear*, sebuah cerita tidak bisa berkembang dengan urutan yang ketat, berbeda dengan linear yang harus direncanakan dengan hati-hati. Miller (2019) memberikan catatan penting bahwa ketika merancang gim, jangan sampai interaktivitas mengganggu berjalannya alur cerita (h.105). Tingkat kompleksitas alur cerita dalam *digital storytelling* bervariasi tergantung dengan jenis media yang digunakan. Di dalam gim casual mungkin tidak memiliki cerita yang rumit, sementara gim RPG memiliki alur cerita yang rumit dengan berbagai plot dan unsur interaktif. Hal yang paling terpenting dalam menyesuaikan *digital storytelling* dengan gim adalah menyesuaikan narasi dengan pemilihan genre, target audiens, tujuan, dan unsur interaktivitas di dalam gim tersebut (h.106).

2.7 Tahun Baru Imlek

Tahun Baru Imlek atau Hari Raya Imlek diperingati setiap tanggal 1 bulan ke 1 tahun Imlek. Hal ini dihitung berdasarkan perhitungan kalender Lunar (peredaran bulan) yang digabungkan dengan peredaran matahari dan pergantian musim. Imlek sendiri diartikan sebagai perayaan menyambut musim semi di

belahan bumi bagian utara, maka terkadang dikenal juga sebagai Festival Musim Semi. Imlek dirayakan oleh seluruh kalangan masyarakat Tionghoa karena memiliki makna untuk mengucapkan syukur dan permohonan berkat kepada Tuhan (Jusuf, 2020, h.48).

2.7.1 Tradisi Imlek

Masyarakat Tionghoa seringkali melakukan berbagai tradisi menjelang Imlek. Tradisi tersebut meliputi membersihkan rumah terutama di bagian dapur karena merupakan bagian yang paling berjasa dalam memberi kehidupan sebuah rumah tangga. Selain itu, orang tua juga akan menyiapkan pakaian baru untuk anak-anak hingga mempersiapkan makanan untuk dinikmati oleh keluarga (Jusuf, 2020, h.49).



Gambar 2.39 Tradisi Barongsai

Sumber: <https://akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2024/...>

2.7.2 Tradisi Angpau

Saat perayaan Imlek berlangsung, masyarakat Tionghoa memiliki tradisi untuk saling berkunjung ke tempat tinggal saudara dan juga teman. Ketika berkunjung, masyarakat akan melakukan tradisi Angpau. Angpau berasal dari Bahasa Hokkian yang merupakan cabang dari Bahasa Mandarin. *Ang* berarti merah dan *pau* artinya bungkus atau amplop, sehingga jika digabungkan berarti amplop merah (Olivia, 2021, h.92). Angpau berisi uang yang masih baru dan terdiri dari dua hingga enam lembar (Jusuf, 2020, h.51).

Anak-anak yang sudah berpakaian dengan rapi akan melakukan Tionghoa *Pai* untuk memberi hormat kepada orang tua (Jusuf, 2020, h.50). Tionghoa *Pai* dilakukan dengan cara mengepalkan kedua tangan lalu tubuh sedikit membungkuk berhadapan dengan lawan bicara. Sembari melakukan *pai* bisa disandingi dengan ucapan “*kiong hi*” atau “*gōng xǐ fā cái*” yang berarti selamat. Ketika anak-anak melakukan tersebut maka orang tua akan memberikan Angpau yang disandingi dengan nasihat baik. Sebaliknya, untuk anak-anak yang sudah memiliki pasangan atau sudah bekerja bisa membalas kebaikan orang tuanya dengan memberi Angpau sebagai tanda terima kasih (h.50). Jika seseorang sudah berpasangan atau sudah berpenghasilan maka biasanya ia sudah tidak diberikan Angpau, melainkan memberi.



Gambar 2.40 Tradisi Angpau

Sumber: <https://akcdn.detik.net.id/visual/2020/01/23/3f8d21cf-47...>

2.8 Penelitian yang Relevan

Penulis melakukan perbandingan terhadap beberapa penelitian terdahulu yang topiknya berkaitan dengan topik perancangan penulis. Tujuan dari perbandingan ini yaitu untuk memperkuat landasan penelitian dan mencari kebaruan perancangan gim penulis. Dengan demikian, perancangan gim yang dilakukan oleh penulis akan tetap relevan dengan situasi dan masalah yang berkaitan dengan tradisi Angpau.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Mengangkat Budaya dan Tradisi Imlek Melalui <i>Game</i>	Anastasia Anette Djauhari, Hafiz Aziz Ahmad	Penelitian ini membahas mengenai pembuatan media berupa gim sebagai cara untuk memperkenalkan budaya dan tradisi Tionghoa kepada anak-anak berusia 6-12 tahun. Hal ini dilakukan untuk melestarikan budaya dan tradisi yang ada pada Imlek. Permainan ini dirancang menggunakan <i>gameplay</i> yang <i>simple</i> dengan sedikit interaksi. Selain itu, adanya penggunaan gaya visual <i>vector</i> dengan warna-warna yang cerah.	a. Unsur <i>storytelling</i> atau alur cerita: Permainan berbasis <i>storytelling</i> atau memiliki unsur cerita sebagai daya tarik dan menghibur untuk remaja. b. Memfokuskan pada pengenalan tradisi Angpau: Memberikan informasi mengenai sejarah dan makna dari tradisi Angpau secara menyeluruh melalui berbagai interaksi di dalam gim.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi untuk Mengenal Hari Besar dalam Budaya Tionghoa untuk Remaja	Leta Alfiani Neko, Bing Bedjo Tanudjaja, Daniel Kurniawan Salamoon	Penelitian ini membahas tentang perancangan media berupa buku ilustrasi untuk memperkenalkan hari besar dalam budaya Tionghoa untuk remaja di kota-kota besar di Indonesia. Buku ini menceritakan berbagai kisah hari besar Tionghoa termasuk pemberian Angpau. Perancangan buku ini menggunakan gaya ilustrasi kartun dekoratif dengan teknik <i>brush</i> . Penggunaan <i>layout</i> yaitu <i>simplicity</i> dengan pendekatan <i>grid</i> .	a. Pendekatan digitalisasi dan interaktif: Menggunakan teknologi digital dalam perancangan gim yang memiliki unsur interaktif untuk meningkatkan minat pembelajaran pada remaja. b. Aplikasi mekanika gim: Penggunaan mekanika gim seperti <i>objects</i> dan <i>rules</i> untuk menciptakan <i>gameplay</i> yang interaktif.
3.	Mitos Tradisi Perayaan Tahun Baru Imlek	Jepriyanti Br Tambunan, Sridevi Hutauruk,	Penelitian ini membahas seputar mitos pada tradisi perayaan Tahun Baru Imlek. Teori yang digunakan dalam penelitian yaitu teori fungsional yang berarti	a. Menggabungkan sejarah dan mitos: Narasi gim menceritakan kisah sejarah pada Imlek, terutama seputar tradisi

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
		Zeco Hamos Sianno Pardede	segala kepercayaan dan sikap masyarakat memerankan fungsi dasar di dalam sebuah kebudayaan. Pada penelitian ini, segala mitos yang berkaitan dengan budaya dan tradisi saat Imlek akan dibahas lebih mendalam seperti simbolisme, makna, dan kaitannya dengan sejarah. Salah satu mitos yang dibahas disini juga mengenai tradisi Angpau.	Angpau namun digabungkan dengan mitos sehingga menghasilkan narasi yang lebih menarik dan bukan hanya mengupas tentang sejarah saja. b. Pembahasan mengenai tradisi Angpau di era modern: Melakukan pembahasan tradisi Angpau yang dikaitkan dengan perkembangannya di dunia modern saat ini.

Berdasarkan penemuan dari penelitian terdahulu tersebut, kebaruan yang akan penulis implementasikan ke dalam perancangan gim mengenai sejarah dan makna tradisi Angpau yaitu penggunaan *storytelling* yang memfokuskan pada pengenalan tradisi Angpau, sehingga remaja terhibur dengan cerita yang disampaikan dan tidak merasa bosan. Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam perancangan memiliki unsur interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar pada remaja, ditambah dengan penggunaan mekanika gim sebagai pendukung penyampaian edukasi para remaja. Perancangan ini juga akan menggabungkan kisah sejarah dan mitos pada saat perayaan Imlek terutama seputar tradisi Angpau. Selain sejarah, kisah pada gim akan membahas tentang tradisi Angpau yang sudah semakin berkembang di era modern saat ini. Hal ini dilakukan untuk meluruskan makna dari tradisi Angpau yang sebenarnya.