

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Game*

Fullerton (2024, h.1) memaparkan *game* dari sisi aspek motivasi pemain dengan menyatakan bahwa seseorang bermain *game* dengan tujuan untuk mempelajari keterampilan baru, merasakan suatu pencapaian, mempererat relasi dengan orang terdekat, atau sekadar mengisi waktu luang. Berbeda dengan hal tersebut, Salen dan Zimmerman (2004, h.11) mengajukan definisi *game* sebagai suatu sistem yang dibangun berdasarkan sejumlah aturan, di mana pemain terlibat dalam konflik yang menghasilkan skor tertentu. Schell (2020, h.45) kemudian berbicara mengenai elemen-elemen yang umumnya terdapat dalam *game* seperti tujuan, konflik, aturan, kondisi menang atau kalah, interaktivitas, serta tantangan yang melibatkan interaksi pemain secara aktif. Berbanding terbalik dengan itu, Brathwaite dan Schreiber (2009, h.47) menambahkan bahwa tidak semua *game* memiliki ciri-ciri tersebut secara keseluruhan, sebab terdapat *game* yang tidak melibatkan konflik, tujuan, titik awal maupun akhir, bahkan tanpa pengambilan keputusan (*problem solving*). *Game* tidak selalu memenuhi semua kriteria umum yang sering diasosiasikan dengannya.

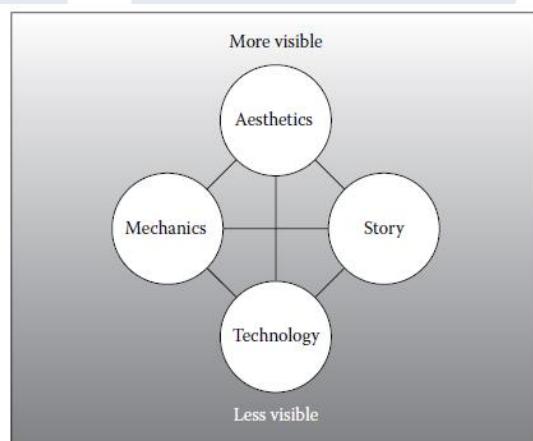
Schell (h.46) kemudian mengambil sudut pandang berbeda dan menekankan terkait pemecahan masalah dalam *game*. Ia berargumen bahwa tanpa aspek tersebut, suatu *game* hanya akan menjadi aktivitas biasa. Dengan demikian, *game* dipandang sebagai aktivitas pemecahan masalah yang dilakukan dengan sikap bermain (h.48). Senada dengan itu, Burgun (2013, h.3) memberikan perspektif yang lebih ringkas, dengan mendefinisikan *game* sebagai sebuah kontes pengambilan keputusan dengan aspek ketidakpastian dan strategi dalam proses bermainnya.

Berdasarkan berbagai definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan suatu konsep yang kompleks. *Game* dapat dinilai dari sisi motivasi dan pengalaman bermainnya, struktur dan aturan yang dibentuk, elemen-elemen

permainan, serta aspek pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Dengan demikian, secara umum *game* dapat dipandang sebagai suatu aktivitas pemecahan masalah yang diatur oleh aturan tertentu, melibatkan interaksi maupun konflik, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan tidak hanya fungsinya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran, pengembangan keterampilan, pencapaian pribadi, serta interaksi sosial.

### 2.1.1 Elemen Dasar *Game*

Schell (2020) menetapkan empat elemen dasar sebagai pondasi dari *game*, empat elemen ini dinamakan *elemental tetrad*. Keempat elemen tersebut memiliki tingkat prioritas yang setara dan saling memengaruhi satu sama lain (h.55). Maka dari itu, *elemental tetrad* dirancang seperti bentuk ketupat, di mana setiap elemen terhubung satu sama lain.



Gambar 2.1 *Elemental Tetrad*  
Sumber: Schell (2020)

Pada bagan di atas, *aesthetic* ditempatkan pada bagian yang lebih terlihat dan langsung dilihat oleh pemain. Sedangkan, *technology* merupakan bagian paling tersembunyi, karena pemain tidak dapat melihat kode, algoritma, ataupun *pipeline* (alur kerja) yang bekerja di balik layar. *Mechanics* dan *story* berada ditengah-tengah karena tentunya menyadari mekanik dan cerita setelah memainkan *game* dalam jangka waktu tertentu. Melalui kerangka ini, Schell (2020) merangkai elemen *game* secara keseluruhan, perancangan *game* tidak hanya dilakukan dengan berfokus pada satu sisi saja. Dengan demikian,

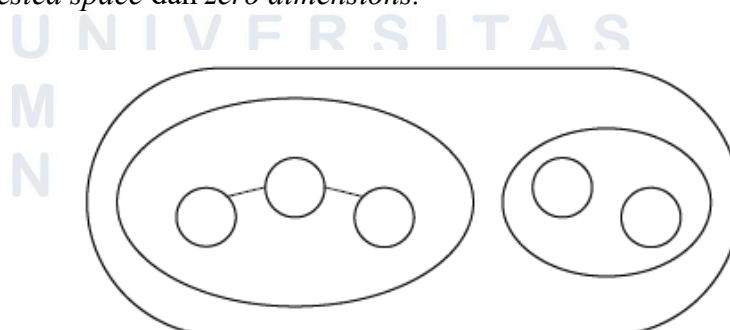
pemahaman terhadap masing-masing elemen menjadi krusial untuk meninjau bagaimana *game* dapat dirancang dengan efektif.

## 1. *Mechanics*

*Mechanics* merupakan fondasi utama dari sebuah *game*, yakni berupa seperangkat aturan yang jelas dan objektif (Schell, 2020, h.166). Lebih dari sekadar mengatur jalannya permainan, Brenda Romero dalam Fullerton (2024, h.95) menyebutkan bahwa *mechanics* juga dapat memberikan ruang bagi pemainnya untuk membangun pengalaman serta makna pribadinya, tanpa harus diarahkan secara eksplisit oleh elemen naratif tambahan. Dengan adanya *mechanics*, pengalaman bermain sepenuhnya ditentukan oleh keterlibatan pemain.

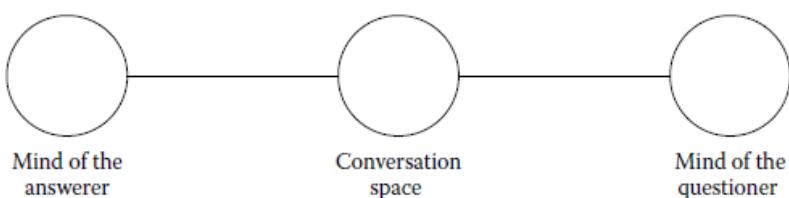
### a. *Space*

*Space* merupakan representasi dari tempat *game mechanics* dijalankan. Ruang ini dapat dipahami melalui dimensi, sifatnya yang *discrete* atau *continuous*, serta apakah ruang tersebut terbatas atau saling terhubung (h.167). Dimensi ruang dapat berupa 1D, 2D, atau 3D, tergantung pada cara representasinya. Ruang *discrete* ditandai dengan unit-unit terpisah, seperti petak pada papan catur. Sedangkan ruang *continuous* bersifat menyatu, memungkinkan objek bergerak dengan bebas, contohnya pada meja biliar. Lebih lanjut, Schell (h.170) membagi *space* ke dalam dua kategori, yaitu *nested space* dan *zero dimensions*.



Gambar 2.2 *Nested Space*  
Sumber: Schell (2020)

*Nested space* merujuk pada konsep ruang di dalam ruang. Contohnya dapat ditemukan pada genre *role-playing game* (RPG), di mana terdapat ruang luar yang bersifat *continuous*, namun juga terdapat ruang bagian dalam terpisah yang dapat diakses pemain. Cara ini efektif untuk menyederhanakan representasi dunia *game* yang kompleks menjadi lebih mudah (h.170).



Gambar 2.3 *Zero Dimensions*  
Sumber: Schell (2020)

*Zero dimensions* merujuk pada ruang *game* yang bersifat paling sederhana, yakni hanya berupa satu titik tanpa perlu eksplorasi fisik yang kompleks (h.171). Pemain dalam ruang ini tidak perlu bergerak melalui *space*, melainkan langsung berinteraksi dengan tombol atau menu yang muncul pada layar. *Zero dimensions* dapat dilihat pada *game* Sudoku hingga *game* yang menggunakan genre *visual novel*. Konsep ini menegaskan bahwa setiap *game* tetap memiliki *space*, bahkan pada level yang paling sederhana, karena selalu ada wadah tempat *game* berjalan.

#### b. *Time*

Dalam sejumlah *game*, waktu berfungsi sebagai aturan yang membatasi aksi pemain, misalnya melalui sistem perhitungan mundur atau pergiliran antar pemain (Fullerton, 2024, h.90). Di sisi lain, terdapat *game* yang memberikan kesempatan bagi pemain untuk mengendalikan waktu, seperti menghentikan, mempercepat, atau mengulang kembali (Schell, 2020, h.172). Dengan demikian, waktu menjadi elemen krusial yang dapat mengubah pengalaman bermain dan membentuk mekanisme *game*.

### c. *Objects, Attributes, dan States*

*Objects* mencakup segala sesuatu yang dapat dilihat atau dimanipulasi dalam *game*, seperti karakter, properti, ikon, hingga papan skor (Schell, 2020, h.174). Setiap objek umumnya memiliki satu atau lebih *attributes*, salah satunya adalah posisi *objects* terkini dalam ruang *game*. *Attributes* sendiri merupakan kategori informasi yang melekat pada objek, dan masing-masing *attribute* memiliki kondisi atau *states* tertentu. Sebagai prinsip dasar, *object* yang memiliki perilaku serupa sebaiknya ditampilkan dalam visualisasi yang sama, sedangkan *object* dengan perilaku berbeda sebaiknya divisualisasikan secara berbeda. Contoh sederhananya dapat dilihat pada karakter yang menampilkan beragam ekspresi dan aksi sesuai dengan informasi atau kondisi yang sedang dialaminya.

### d. *Actions*

*Actions* mencakup segala hal yang dapat dilakukan oleh pemain dalam sebuah *game*. Schell (2020, h.179) membagi *actions* menjadi dua, yaitu *basic action* dan *strategic action*. *Basic action* adalah tindakan paling dasar yang dapat dilakukan oleh pemain, misalnya menggerakkan karakter ke berbagai arah, melompat, berlari, menyerang, ataupun bertahan. Sementara itu, *strategic action* berkaitan dengan cara pemain memanfaatkan *basic action* untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh dari *strategic action* adalah menggunakan serangan elemen air terhadap musuh berelemen api, meski *basic action*-nya tetap menyerang, pemain menggunakan tindakan strategis berupa penggunaan elemen tertentu sesuai dengan keadaan atau kelemahan musuh.

### e. *Rules*

*Rules* dalam *game* berfungsi untuk menetapkan ruang, waktu, objek, aksi, konsekuensi, batasan, serta *goals* (Schell, 2020, h.184). Dari semua aspek tersebut, *goals* menjadi elemen paling

penting karena merupakan inti dari sebuah *game*. Tanpa *goals* yang jelas, pemain akan kehilangan arah. *Rules* menentukan bagaimana pemain dapat mencapai *goals*, sehingga keberadaan *rules* menjadikan *goals* terasa lebih menantang dan memotivasi pemain. Dengan demikian, *goals* harus dirancang agar sederhana, mudah dipahami, serta mampu memberikan arah yang jelas bagi pemain. *Goals* yang baik memiliki ciri-ciri spesifik, dapat dicapai, dan memberikan kepuasan ketika berhasil diraih (h.188).

#### f. *Skill*

*Game* memanfaatkan *skill* pemain untuk menentukan tingkat kesulitannya (Schell, 2020, h.190). Umumnya, *game* menuntut kombinasi berbagai *skill* serta strategi tertentu. Schell (2020, h.191) membagi *skill* menjadi tiga kategori, yaitu *physical skill* yang berasal dari kemampuan fisik pemain, *mental skill* seperti memori, observasi, dan pemecahan masalah, serta *social skill* yang mencakup kerja sama maupun komunikasi dengan pemain lain. Selain itu, terdapat pula *virtual skill* yang dimiliki oleh karakter dalam *game*. Agar pengalaman bermain terasa seimbang, menantang, dan tetap menyenangkan, perlu melakukan kombinasi antara *skill* nyata dari pemain dengan *virtual skill* dari *game*.

#### g. *Chance*

*Chance* berkaitan dengan interaksi dari enam *mechanics* lain, yaitu *space*, *time*, *objects*, *actions*, *rules*, dan *skills* (Schell, 2020, h.193). Elemen ini merujuk pada ketidakpastian atau kejutan yang dapat memicu rasa penasaran sekaligus memberikan kesenangan bagi pemain. Saat ini, banyak *game* bergenre *gacha* yang bergantung pada *chance*. Sistem ini umumnya diterapkan pada undian karakter atau senjata, sehingga hasil yang diperoleh pemain tidak dapat dipastikan sebelumnya. *Mechanics* ini membuat pemain

merasa tertantang sekaligus terdorong untuk terus mencoba, karena munculnya harapan mendapatkan barang atau karakter yang langka.

## 2. Story

Cerita dalam *game* melibatkan pemain secara aktif dari aspek emosional (Fullerton, 2024, h.48). Dalam ranah desain *game*, terdapat dua pola interaksi dalam menyampaikan narasi pada *game*, antara lain *string of pearls* dan *story machine* (Schell, 2020, h.318-319). Metode *string of pearls* memiliki struktur linear, di mana alur *game* bergantian antara *cutscene* dan *gameplay*.



Gambar 2.4 *The Last of Us Part 1 Gameplay*

Sumber: <https://www.dsogaming.com/videotrailer-news/new-gameplay...>

Walaupun linear, pemain tetap diberi ruang untuk bereksplorasi dalam batas *goals* yang telah ditetapkan, sebagaimana terlihat pada *game* *The Last of Us* dan *The Walking Dead*. Sebaliknya, *story machine* memungkinkan pemain membentuk cerita secara bebas melalui aksi yang dilakukannya, seperti pada *Minecraft* dan *The Sims* (h.319). Dengan demikian, pemilihan metode naratif dalam *game* akan memengaruhi sejauh mana pemain dapat terlibat dan membentuk pengalaman bermainnya.

## 3. Aesthetics

*Aesthetics* berperan penting dalam membangun daya tarik bagi calon pemain serta sebagai representasi utama dari *game* itu sendiri. Melalui *aesthetics*, dunia *game* dapat ditampilkan secara nyata dan

memukau, sehingga memperkuat motivasi pemain untuk mencoba *game* tersebut (Schell, 2020, h.429). Kualitas *aesthetics* tercermin dari berbagai elemen visual seperti bentuk, warna, proporsi, bayangan, refleksi, hingga tekstur (h.431).



Gambar 2.5 *Genshin Impact Seirai Island Concept Art*  
Sumber: <https://www.gamesradar.com/genshin-impact-is...>

Sebuah *concept art* yang dirancang dengan baik bahkan dapat menjadi acuan utama dalam menyampaikan identitas dari *game* yang masih dalam tahap pengembangan (h.433). Tidak hanya aspek visual, audio juga berperan penting karena mampu memengaruhi emosi serta bersamaan dengan visual dapat membentuk pengalaman bermain yang lebih mendalam (h.434). *Aesthetics* melalui audio dan visual tidak hanya untuk memperindah tampilan, tetapi juga sebagai identitas visual, membangun suasana bermain, serta pengalaman emosional yang memperkuat koneksi antara pemain dengan *game*.

#### 4. *Technology*

*Technology* merupakan elemen yang paling dinamis dan sulit diprediksi. Bagi *game designer*, *technology* diartikan sebagai media utama perancangan *game*, baik berupa *board*, kertas, dadu, token, hingga komputer (Schell, 2020, h.498). Perkembangan *technology* turut memengaruhi desain *game*, cara bermain, serta pengalaman pemain pula, sehingga desainer dituntut untuk selalu adaptif dalam menghadapi perubahan tren tersebut.

Berdasarkan teori *elemental tetrad* oleh Schell (2020), *game* terdiri dari *mechanics*, *story*, *aesthetics*, dan *technology*. Sehingga, keempat elemen dasar ini saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan. *Aesthetics* berfungsi sebagai identitas visual yang menjadi daya tarik awal bagi pemain, *mechanics* dan cerita mengatur alur serta keterlibatan pemain dalam *game*, sementara *technology* menyediakan media yang memungkinkan keseluruhan perancangan *game* dapat diwujudkan. Dengan demikian, perancangan *game* memerlukan keempat elemen agar *game* dirancang dengan seimbang dan menyeluruh. Sehingga, setiap elemen berkontribusi dengan tujuan yang sama, yakni membuat pengalaman bermain yang baik untuk pemain.

### 2.1.2 Struktur *Game*

Fullerton (2024) membagi struktur *game* menjadi 8 bagian, antara lain *players*, *objectives*, *procedures*, *rules*, *resources*, *conflict*, *boundaries*, dan *outcome*. Struktur ini dianggap sebagai esensi dan fondasi dari desain *game*, serta memiliki keterkaitan antar struktur (h.60). Dengan demikian, penting untuk membedah struktur dari *game* dan memadukannya untuk membuat pengalaman bermain yang unik.

#### 1. *Players*

*Game* merupakan sebuah pengalaman yang diciptakan dan dirancang untuk pemainnya (Fullerton, 2024, h.60). Sehingga, pemain punya keterlibatan yang besar dalam menentukan apakah pengalaman bermain yang diterimanya memuaskan atau tidak. Untuk meningkatkan pengalaman bermain, di era *game* digital, banyak *game* yang tidak hanya menyediakan tombol mulai saja sebagai undangan kepada pemain untuk memainkan gamenya (h.61). Banyak *game* yang mulai menerapkan *entry screen*, *narrative hook*, *diegetic menu*, maupun *in-world character greeting* dengan animasi yang unik.



Gambar 2.6 *Animal Crossing's In-World Character Greeting*  
Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=qui\\_P7672OA](https://www.youtube.com/watch?v=qui_P7672OA)

Merancang *screen* awal sebuah *game* dengan unik tentunya akan menarik perhatian pemain dan memberikan kesan pertama yang kuat. Selain itu, perlu dipertimbangkan juga jumlah pemain pada *game*, sebab perbedaan jumlah pemain juga memiliki pertimbangan yang berbeda terhadap cara bermain (h.61). Beberapa *game* memiliki peran yang sama untuk setiap pemain, namun ada juga yang membagi dan membedakan peran antar pemain.

## 2. Objectives

Objektif atau tujuan didalam *game* memberikan pemain sesuatu untuk dicapai sesuai dengan aturan didalamnya (Fullerton, 2024, h.72). Objektif harus menantang agar pemain merasa terlibat di dalam *game* dan merasa puas. Namun, objektif juga harus dapat dicapai (*achievable*) oleh pemain (h.72). Jika suatu objektif terlalu susah, maka pemain dapat merasa frustrasi dan bingung yang akan menghambat pengalaman bermain.



Gambar 2.7 *Genshin Impact TCG Objectives*  
Sumber: <https://www.hoyolab.com/article/27702897>

*Game* juga bisa memiliki banyak objektif kecil yang dapat membantu pemain menyelesaikan objektif utamanya. Suatu objektif yang jika terintegrasi kuat dengan jalan cerita utama dalam *game*, dapat menghasilkan aspek dramatis yang positif terhadap pengalaman bermain. Saat menentukan objektif, perlu dipertimbangkan pengaruh dari objektif terhadap narasi *game*, genre yang ditetapkan, objektif-objektif kecil, serta penyampaian objektif secara implisit atau eksplisit.

### 3. Procedures

Metode permainan dan aksi yang harus pemain lakukan untuk menggapai objektif dinamakan sebagai prosedur permainan (Fullerton, 2024, h.78). Beberapa hal yang harus dipertimbangkan saat merancang prosedur antara lain seperti siapa yang dapat menggunakan prosedur tersebut, apa yang harus pemain lakukan, di mana dan kapan prosedur tersebut terjadi, dan bagaimana pemain mengakses prosedur permainan.



Gambar 2.8 *Hollow Knight Silksong Tutorial*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=PgUssv-fV7w>

Di dunia *game* digital, prosedur permainan diintegrasikan pada kontrol atau input pemain (h.78). Contohnya pemain harus menekan tombol ‘E’ untuk mengeluarkan pedang, tombol ‘W’ untuk berjalan ke depan, tombol kiri *mouse* untuk membuka pintu, dan sebagainya. Kontrol atau input pemain ini juga dapat menyesuaikan situasi tertentu, seperti saat pemain berada di dalam kolam maka tombol ‘E’ aksinya berubah menjadi berenang ke bawah. Dengan demikian, perlu

menentukan tipe perangkat yang digunakan untuk mengakses prosedur tersebut. Pemain harus mudah mengingat serta mengakses prosedur permainan, sehingga mencegah pemain terhambat di tengah permainan.

Prosedur permainan juga dapat diintegrasikan secara tak kasat mata dalam bentuk sistem prosedur, di mana prosedur ini merespon sesuai dengan situasi dan aksi pemain (h.79). Sistem prosedur ini memungkinkan *game* menghasilkan aksi yang cepat di mana sistem dapat mengkalkulasikan aturan yang cukup rumit seperti *damage output* yang dikeluarkan pemain terhadap musuh, *experience point* (EXP) yang pemain dapatkan ketika menyelesaikan objektif, atau *item* yang diacak.

#### **4. Rules**

Aturan (*rules*) dalam *game* mendefinisikan objek-objek yang ada, termasuk sifat dan fungsinya. Aturan ini juga berpengaruh untuk menentukan tindakan apa saja yang boleh dilakukan oleh pemain (Fullerton, 2024, h.81). Saat merancang aturan dalam *game*, perlu untuk mempertimbangkan bagaimana pemain mempelajari rules tersebut. Dalam konteks *game* digital, banyak *game* yang memulainya dengan memberikan tutorial yang disampaikan secara progresif.

Peraturan dalam *game* digital dapat dirancang dengan lebih konsisten, di mana sistem tidak akan memberikan output kepada input pemain yang tidak tercatat dalam sistem *game*, sehingga pemain tidak akan melanggar aturan tersebut (h.81). Namun, merancang aturan yang terlalu banyak dapat membuat pemain kesulitan dalam memahami jalannya *game*. Terdapat beberapa cara agar pemain dapat memahami peraturan dalam *game* dengan lebih baik, seperti membagi aturan menjadi per tahap, tutorial yang interaktif, dan menggunakan gaya bahasa yang sederhana.

## 5. Resources

Fullerton (2024) mendefinisikan *resources* sebagai aset yang dapat digunakan oleh pemain untuk menyelesaikan *goals* tertentu. Tugas *game designer* adalah mengelola dan menentukan jenis *resources* yang dibutuhkan, serta bagaimana pemain mendapatkan aset tersebut dan kapan pemain bisa mengaksesnya (h.84). Terkadang, tantangan di dalam *game* di desain agar pemain mencari sejumlah *resources* yang diperlukan untuk melanjutkan *game*. Dengan kata lain, *resources* di dalam *game* harus didesain sebagai sesuatu yang langka namun juga berguna, sehingga pemain akan menghargai setiap *resources* yang mereka miliki (h.85). Berikut merupakan beberapa contoh *resources*.



Gambar 2.9 *Hollow Knight's Lives Bar*  
Sumber: [https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow\\_Knight](https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight)

*Lives* (nyawa) biasanya seringkali ditemukan dalam *game* bergenre *action*. *Lives* seringkali ditampilkan lebih dari 1 (satu), dan apabila *lives* yang dimiliki oleh pemain mencapai 0 (nol), pemain harus mengulang kembali *game* dari awal atau dari *checkpoint* tertentu (H.85). Contohnya dapat ditemukan pada *game* *Hollow Knight*, di mana pemain memiliki sejumlah *lives* dan jika pemain diserang oleh musuh akan memakan 1 (satu) *lives* pemain.



Gambar 2.10 *Clash of Clans Deploying Troops*  
Sumber: <https://cocland.com/tricks-and-tips/the-art-of-deploying-troops>

Unit digambarkan sebagai objek yang dapat pemain kendalikan. Contohnya seperti pada game *Clash of Clans* di mana pemain memiliki berbagai jenis unit seperti *elixir troops*, *heroes*, *super troops*, dan sebagainya, dengan keahlian dan atribut yang berbeda-beda. Contoh lainnya dapat ditemukan pada catur, di mana pemain dapat mengendalikan berbagai jenis pion dengan aksi gerak yang berbeda mulai dari bidak, *bishop*, *rook*, *queen*, *knight*, dan *king*. Unit ini dapat diilustrasikan dengan memiliki nilai yang sama sepanjang permainan seperti catur, atau dapat ditingkatkan seperti pada game *Clash of Clans*. Cara terbaik untuk menilai apakah unit yang dirancang seimbang adalah dengan melakukan *playtesting* (h.86).



Gambar 2.11 *Genshin Impact Statue's HP Station*  
Sumber: <https://www.distractify.com/p/how-to-heal-genshin-impact>

*Health* atau yang biasa disebut sebagai HP, dapat dirancang sebagai tipe *resources* yang berbeda atau merupakan atribut dari *lives* (h.86). Ketika menetapkan *health* sebagai atribut dari *lives*, biasanya satu *lives* memiliki bar tersendiri. Ketika bar tersebut habis, maka pemain akan kehilangan satu *lives*. Ketika menggunakan *health* sebagai *resources*, maka perlu ada cara untuk meningkatkan *health* pemain. Dalam *game action*, biasanya *medical kits* akan diletakkan sekitar *game* dan bersifat langka. Namun, terdapat *game* yang juga menggunakan makanan sebagai cara untuk meningkatkan *health* pemain. Dalam *game Genshin Impact* yang bergenre *action role-play*, pemain memiliki banyak cara untuk meningkatkan *health* karakter, antara lain menyediakan makanan untuk karakter, menggunakan *skill* karakter yang bersifat menyembuhkan, serta melakukan teleportasi dan mendekatkan karakter pada *statues of the seven*.



Gambar 2.12 *Fallout's Currency*  
Sumber: [https://fallout.fandom.com/wiki/Bottle\\_cap](https://fallout.fandom.com/wiki/Bottle_cap)

Beberapa *game* juga menggunakan *currency* (mata uang) sebagai salah satu elemen penting dalam *game*. *Currency* memudahkan pemain untuk menjual dan membeli barang yang mereka butuhkan (h.87). *Currency* di dalam *game* tidak harus berupa uang kertas atau koin yang standar, namun bisa berupa item yang unik. Contohnya seperti *game Fallout* yang menggunakan *currency* berupa tutup botol yang juga sesuai dengan tema dunia pasca perang.



Gambar 2.13 Turn Based dalam *Honkai Star Rail*  
Sumber: <https://www.gadgetmatch.com/honkai-star-rail-review-hoyo...>

Action juga bisa menjadi resources dalam beberapa game dengan bentuk jumlah tindakan yang terbatas (h.87). Resources ini mengharuskan pemain membuat strategi agar tidak menyia-nyiakan jumlah aksi yang tersisa. Contohnya seperti game *Honkai Star Rail* yang merupakan *turn-based game*, di mana tiap karakter memiliki *skill point* dan giliran yang terbatas. Dalam satu giliran karakter, pemain hanya dapat melakukan satu aksi sesuai dengan *skill point* yang ada.



Gambar 2.14 Makanan Peningkat dalam *Game Genshin Impact*  
Sumber: <https://www.hoyolab.com/article/152050>

Power-ups ditampilkan sebagai objek yang memberikan efek peningkatan (*buffs*) atau akselerasi (*boost*) kepada karakter pemain. Peningkatan ini bisa berupa ukuran, kecepatan, harta, ataupun angka dari variabel game manapun (h.88). Efek peningkatan ini biasanya juga dibuat langka dan hanya bertahan pada periode tertentu agar level dari game tidak terlalu mudah bagi pemain.



Gambar 2.15 *Inventory* dalam *Game Animal Crossing*  
Sumber: <https://animalcrossingworld.com/guides/new-horizons/how-to...>

Dalam konteks *game*, *inventory* diilustrasikan sebagai tempat di mana pemain dapat mengoleksi objek atau *item* seperti senjata, *armor*, bahan untuk *crafting*, ramuan, dan sebagainya (h.88). Objek *inventory* harus memiliki kegunaan dan kelangkaan agar pemain mengelola objeknya dengan baik. *Inventory* juga memiliki jumlah kapasitas tertentu, sehingga pemain harus membuang beberapa *item* guna memberikan ruang untuk *item* baru. Biasanya *inventory* ditampilkan sebagai menu atau tas di dalam UI *game*.



Gambar 2.16 *Special Terrain* dalam *Game Animal Crossing*  
Sumber: <https://screenrant.com/animal-crossing-mystery-island...>

*Special terrain* digambarkan sebagai bagian dalam peta atau area tertentu yang memiliki efek khusus. *Special terrain* tidak harus berupa area yang terpisah, namun juga bisa berupa spot-spot khusus dalam satu area. Contohnya berupa *money rock* di dalam *game Animal Crossing* yang bisa ditemukan pemain dipulaunya. Dengan menghancurkan *money rock*, pemain dapat memperoleh *currency* di

*game*. Pemain juga bisa mengunjungi area spesial (*mystery islands*) yang memiliki *resources* langka dengan menukarkan sejumlah *currency*.



Gambar 2.17 *Spiral Abyss Genshin Impact* dengan Batas Waktu  
Sumber: <https://traveler.gg/spiral-abyss-floor-6>

Waktu juga bisa menjadi *resources* yang melimitasi aksi pemain dengan menetapkan batas waktu permainan (h.89). Batas waktu dapat menjadi aspek emosional di dalam *game* dikarenakan menimbulkan rasa urgensi dan tekanan terhadap pengalaman bermain. Contohnya dapat ditemukan pada konten *game* *Spiral Abyss* di *game* *Genshin Impact* yang setiap levelnya memiliki batas waktu 180-300 detik, di mana pemain harus mengalahkan semua musuh untuk mendapatkan skor tinggi. Dalam waktu yang terbatas ini, pemain diharuskan mengatur komposisi tim dan rotasi *skill* yang pas agar *damage output* yang dikeluarkan optimal setiap detiknya.

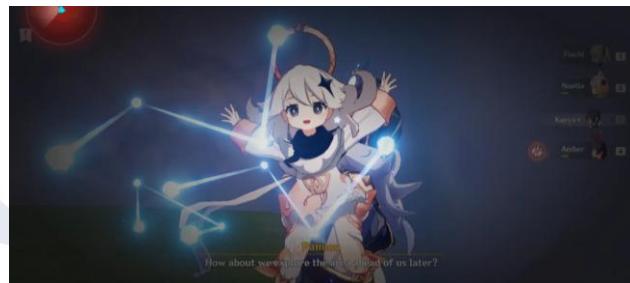
## 6. *Conflict*

Dalam *game*, *conflict* digambarkan sebagai tantangan atau hambatan yang dirancang agar pemain tidak dengan mudah mencapai tujuannya. *Conflict* muncul sebab aturan dan prosedur membuat jalannya permainan terhambat, sehingga pemain harus menyusun strategi, menggunakan *skill* tertentu, atau bersaing dengan pemain lain. Dengan adanya *conflict*, pemain merasa tertantang dan puas ketika berhasil mengatasi hambatan tersebut.

Ada beberapa sumber *conflict*, salah satunya adalah *obstacles* (rintangan). *Obstacles* ini dapat berupa fisik (bumper pada *game* pinball), atau konseptual (tidak diperbolehkan memindah bola golf ke posisi lain). Sumber *conflict* lainnya adalah lawan, dapat berupa pemain lain ataupun lawan dalam *game*. Selain itu, dilema juga bisa menjadi sumber dari *conflict* di mana pemain harus mengambil keputusan yang sulit (h.91). Pilihan yang berbeda memiliki konsekuensi yang berbeda pula, contohnya pada *game Monopoly* di mana pemain dapat membeli properti baru atau meningkatkan properti lama.

### 7. *Boundaries*

*Boundaries* memisahkan antara dunia di dalam *game* dan di luar *game*, serta aturan yang mengikatnya (h.92). Dengan *boundaries*, pemain dapat mengetahui awal dan akhir dari sebuah *game*. *Boundaries* ini dapat berupa fisik seperti ujung dari arena, area bermain, atau papan *game*. Namun juga bisa berupa konseptual, seperti suatu perjanjian untuk bermain dengan pemain lain.



Gambar 2.18 *Exploration Pacing* pada *Game Genshin Impact*  
Sumber: <https://www.hoyolab.com/article/95219>

Dalam *game Genshin Impact*, yang merupakan *game open world*, terdapat *invisible wall* yang tidak dapat dilewati oleh pemain. Namun, hal ini dibuat unik dengan menampilkan rekan karakter yang mengajak pemain untuk "mengeksplorasi area ini lain kali". Teknik ini meningkatkan *immersion* dan dengan adanya urutan area yang dijelajahi, membuat *game* terasa santai dan tidak terburu-buru.

## 8. Outcome

Hasil akhir dari suatu *game* menampilkan bagaimana permainan tersebut berakhir atau apa yang pemain dapatkan (h.96). Seringkali hasil akhir yang didapat tidak pasti dan dapat diukur. Namun terdapat pula *game* yang tanpa menggunakan kondisi menang atau kalah. Sebagai gantinya, pemain memperoleh hasil lain seperti hadiah, *progress*, atau pengalaman.



Gambar 2.19 Achievement pada Game Animal Crossing  
Sumber: <https://www.polygon.com/animal-crossing-new-horizons-switch...>

Sebagai ilustrasi, dalam *game Animal Crossing* yang dimainkan secara terus-menerus, namun memiliki *achievement* yang bisa didapatkan dan *progress* dari arena di dalam *game* tersebut. *Achievement* terutama dalam *game* bertema *casual*, memberikan pemain tujuan atau target yang bisa dicapai. Dengan menyelesaikan beberapa *achievement*, pemain dapat memperoleh *currency* untuk meningkatkan progres *game*.

Berdasarkan dari penjabaran teori di atas, perancangan *game* tidak lepas dari fondasi yang membentuk strukturnya. Fullerton (2024) menjabarkan struktur *game* yang terdiri dari *players*, *objectives*, *procedures*, *rules*, *resources*, *conflict*, *boundaries*, dan *outcome*. Pemain (*players*) merupakan fondasi yang penting dari keberlangsungan *game*, sehingga menarik perhatian pemain dapat dilakukan lewat *screen* pembuka yang unik ataupun pembagian peran di mana pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain. Saat pemain berinteraksi dengan *game*, pemain juga membutuhkan tujuan atau objektif yang ingin dicapai pada *game* tersebut. Objektif yang menantang dan

memberikan rasa pencapaian akan membuat pengalaman bermain yang mengesankan. Objektif yang menantang dapat tercipta dari adanya rules permainan atau resources yang membatasi pemain.

Selain itu, *game* juga harus mampu memberikan informasi terkait prosedur permainan atau bagaimana cara pemain mengontrol permainan. Prosedur permainan dapat diberikan kepada pemain secara bertahap pada awal *game*, sehingga pemain tidak merasa kewalahan. Dengan adanya prosedur dan aturan permainan, pemain dapat merasa tertantang yang memberikannya *conflict*. Ketika bermain. Kemudian, area game selalu memiliki batas (*boundaries*) tertentu. Guna meningkatkan *boundaries* pada *game* dapat didesain sesuai dengan tema game tersebut. Permainan kemudian dapat diakhiri dengan beberapa hasil akhir, seperti kondisi menang atau kalah, hadiah eksklusif, progres yang terlihat, maupun pengalaman. Hasil akhir ini juga menjadi dorongan agar pemain ingin menyelesaikan game hingga tuntas. Keseluruhan struktur *game* ini akan menciptakan interaktivitas yang bermakna dengan motif permainan yang jelas.

### 2.1.3 Manfaat *Game*

Bermain merupakan aktivitas yang natural bagi manusia karena naluri dasar manusia selalu mencari hal-hal yang menyenangkan, bereksperimen, dan mempelajari hal baru. Dengan demikian, *game* sebagai media rekreasi tidak bisa dianggap remeh. Beberapa manfaat yang sering dikaitkan terhadap *game* antara lain sebagai dukungan secara emosional, koneksi sosial, latihan, serta edukasi (Schell, 2020, h.550).

#### 1. *Emotional Maintenance*

Bagi kebanyakan orang, *game* dapat mengontrol suasana hati (*mood*) dan keadaan emosional mereka. *Game* dapat dijadikan sarana melampiaskan emosi serta perasaan frustrasi, terutama lewat *game* bergenre *fast action*, *battles*, hingga *sports*. Melalui *game*, pemain dapat mengalihkan dirinya dari masalah yang dihadapi di dunia nyata.



Gambar 2.20 *Game* untuk Meningkatkan Perasaan Emosional  
Sumber: <https://www.cyberpower.com/eu/en/blog/how-to-level-up-gaming...>

*Game* mengajak pemain untuk bersenang-senang dan memberikan perspektif lain serta jarak dari masalah yang sedang dihadapi. *Game* juga bisa meningkatkan kepercayaan diri pemain, dikarenakan permainan dapat memberikan sensasi kemenangan atau kesuksesan yang dapat mengingatkan pemain bahwa dirinya masih memiliki kontrol terhadap kehidupannya. Terkadang, seseorang juga sulit untuk melepaskan kekhawatirannya. Dengan bermain *game*, pikiran pemain dipaksa untuk terlibat dalam suatu hal dan memutuskan koneksi dengan kekhawatirannya, memberikan pemain kesempatan untuk istirahat secara emosional (h.550).

## 2. *Connecting*

Terkadang, melakukan koneksi sosial dengan orang lain tidak mudah untuk dilakukan. Akan tetapi, *game* dapat menjembatani secara sosial dengan memberikan kita alasan untuk berinteraksi dengan orang sekitar. Terdapat beberapa *game* yang menyajikan pengalaman bermain dengan pemain lebih dari satu orang seperti Overcooked!, It Takes Two, atau Mobile Legends.



Gambar 2.21 Membangun Hubungan melalui *Game*  
Sumber: <https://www.telegraph.co.uk/technology/smart-life/parents...>

Dengan menghadirkan pengalaman multipemain, *game* tidak hanya memfasilitasi interaksi antara *game* dan pemain, tetapi juga antar pemain. *Game* dapat memunculkan topik pembicaraan, menunjukkan kesamaan yang dimiliki, serta menghasilkan kenangan bersama. Sehingga, *game* merupakan alat yang baik dalam membantu menjaga relasi dengan orang yang penting di kehidupan kita (h.551).

### 3. *Exercise*

*Game* yang bertemakan olahraga, memberikan motivasi kepada pemain untuk melakukan aktivitas fisik yang sehat namun juga menyenangkan. Olahraga yang difasilitasi dengan *game* terasa menarik sebab terdapat elemen interaktif dan tantangan yang meningkatkan keterlibatan pemain. Dengan tren digital yang semakin canggih, memungkinkan *game designer* merancang *game* yang kreatif dan mengandalkan anggota fisik untuk bergerak.



Gambar 2.22 Olahraga melalui *Nintendo Switch Sports*  
Sumber: <https://www.4gamer.net/games/617/G061745/20220426008>

Salah satu *game* yang mengutamakan aktivitas fisik sebagai elemen utamanya adalah *game Nintendo Switch Sports*. Dengan konsol, pemain dapat melakukan gerakan yang terintegrasi langsung dengan karakter virtualnya (h.551). Terdapat banyak pilihan olahraga yang dapat dipilih oleh pemain, mulai dari tenis, bulu tangkis, bola voli, hingga *golf*.

### 5. Education

Meski sistem edukasi dan *game* terlihat berbeda karena tingkat keseriusannya, sistem edukasi memiliki ciri yang cukup mirip dengan *game*. Saat berada di kelas, siswa (pemain) diberikan beberapa tugas (*goals*) yang harus diselesaikan dalam tenggat waktu (*constraints*) yang ditetapkan (h.551). Namun, sistem edukasi tradisional tidak memiliki elemen kejutan, kenikmatan, komunitas, dan ketertarikan yang dimiliki oleh *game* (h.552).

*Game* dapat dijadikan sebagai alat bantu yang berguna untuk edukasi, namun tidak dapat menggantikan sistem edukasi tersebut. Banyak siswa yang merasa bosan terhadap sistem edukasi tradisional. Berbeda dari itu, *game* sangat cerdas dalam menjaga otak pemain untuk terlibat penuh. Salah satunya dengan menampilkan secara jelas progres atau *goals*, hal ini sangat berpengaruh dengan motivasi pemain. Setelah menyelesaikan satu progres dan muncul progres yang lain, pemain akan tergerak untuk langsung cepat menyelesaiannya (h.552). *Game* juga mahir dalam mendesain suatu hal yang abstrak menjadi nyata lewat aturan, simulasi dan visualisasi. Dibandingkan mempelajari teori, *game* melibatkan pemain secara praktik dan langsung.



Gambar 2.23 Educational Games untuk Pelajar  
Sumber: <https://www.chaostheorygames.com...>

*Game* seringkali digunakan untuk menyampaikan suatu fakta dan belajar dengan fakta tersebut. *Game* juga menggunakan visual dan konteks (cerita, misi, atau situasi) sehingga pemain mempelajari, mengaitkan, dan mengingat fakta tersebut (h.553). Selain itu, *game* juga mampu melatih kemampuan pemecahan masalah melalui *game* bertema *puzzle* dan *strategy*. Merubah perspektif seseorang juga merupakan salah satu hal yang mahir dilakukan dengan *game* (h.556). Dengan *game*, pemain bisa menjadi tokoh lain dan mempelajari situasi dan sudut pandang yang berbeda. Dengan ini, pemain merasakan perasaan si tokoh tersebut dan mengerti peran dan sistem yang berlaku di dalamnya.

*Game* tidak hanya berperan sebagai media yang memberikan rekreasi semata. Schell (2020) mengemukakan empat manfaat *game*, mulai dari dukungan emosional, koneksi, latihan, hingga edukasi. *Game* dapat menjadi sarana untuk melampiaskan emosi dari permasalahan yang dihadapi pemain di dunia nyata lewat *genre* seperti *fast action*, *battle*, hingga *sports*. *Game* juga membuat pemain melupakan sejenak masalah yang sedang dihadapinya dan bersenang-senang di dunia virtual. Sehingga, *game* memberikan kesempatan bagi pemain untuk mengistirahatkan pikiran dan emosinya. *Game* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membangun koneksi dengan orang lain lewat interaksi, topik pembicaraan, hingga kesamaan yang dimiliki ketika bermain.

Beberapa *game* juga tidak hanya mengandalkan kontrol tombol saja. Terdapat *game* yang mengajak pemain untuk bergerak secara fisik yang terintegrasi dengan gerakan karakter virtualnya. Hal ini memberikan motivasi bagi pemain untuk berolahraga dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, *game* juga dapat menjadi sarana yang membantu memberikan informasi dan mengedukasi pemain. Lewat *game*, topik yang abstrak dapat dibungkus lewat aturan, simulasi, atau bahkan visualisasi untuk menambah pemahaman terkait topik tersebut. Dengan demikian, *game* memberikan manfaat yang beragam tergantung dari mekanisme, tujuan, maupun informasi yang ingin disampaikan.

## **2.2 User Experience melalui User Interface**

Adams (2014) menyatakan bahwa pemain, terutama melalui *game* digital, merasakan pengalaman bermainnya lewat input dan output perangkat. Oleh karena itu, dalam membangun *user experience* yang baik, dibutuhkan *user interface* yang selaras dengan kebutuhan dan ekspektasi pemain terhadap *game*. *User interface* merupakan representasi visual dari sebuah output digital. *User interface* pada *game* tidak terbatas pada perancangan tombol dan menu saja, tetapi menekankan bagaimana *game* berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain (Adams, 2014, h.255). Dalam hal ini, *player-centric design* memiliki hubungan dengan *user experience*, karena sama-sama berfokus pada keputusan-keputusan oleh *game designer* yang perlu mempertimbangkan pengalaman dan persepsi pemain terhadap setiap perancangan *game*.

### **2.2.1 User Experience Research**

Sebelum merancang *user interface*, memahami target audiens yang dituju menjadi salah satu langkah yang penting. Melalui *UX Research*, identitas target audiens diidentifikasi beserta objektif dan mekanik dari *game* yang dirancang (Brewer, 2025, h.56). Tujuan dari *user experience* adalah dengan mempermudah pemain untuk memahami dan menggunakan karya (Malewicz & Malewich, 2021, h.18). *UX Research* dapat dilakukan dengan menentukan *user persona*, memvisualisasikan *user journey map*, membuat *information architecture* dan memetakan *user flow*.

#### **1. User Persona**

Persona menggambarkan representasi tidak nyata dari pengguna yang mewakili tipe pemain tertentu dalam target audiens. *User persona* diilustrasikan sesuai dengan data dan informasi yang didapatkan melalui pengumpulan data primer. Gambaran target audiens ini meliputi tujuan, kebutuhan, perilaku, dan preferensi mereka. *User persona* bertujuan untuk pengambilan keputusan sesuai dengan target pengguna tersebut, meliputi cara berkomunikasi, fitur yang ada, dan struktur *game*

(h.59). Sehingga, setiap aspek yang diimplementasikan ke dalam *game* didasarkan pada target audiens yang dituju.

## **2. User Journey Map**

Seperti namanya, sebuah *user journey map* atau *journey mapping* bertujuan untuk memvisualisasikan tahapan perjalanan pemain, mulai dari pertama kali mengenal keberadaan *game* (*awareness*) hingga mencapai kepuasan akhir setelah bermain (*final satisfaction*). Proses ini membantu mengidentifikasi titik jenuh/masalah, kendala teknis, dan peluang untuk perbaikan (h.60). Dengan demikian, *user journey map* dapat membantu memprediksi pengalaman bermain dari awal sampai akhir, mengidentifikasi titik penting, hingga peluang pada perancangan yang dapat ditingkatkan.

## **3. Information Architecture**

*Information Architecture* atau IA berbicara mengenai proses menyusun informasi atau konten *game* secara terstruktur, sehingga pemain dapat menemukan fitur yang mereka butuhkan dengan mudah, dapat dimengerti, dan intuitif. IA mencakup susunan hierarki yang jelas, menggunakan sistem *labelling* yang konsisten, dan mengelompokkan elemen yang serupa (h.63). Dengan demikian, IA menyusun penempatan elemen *game* seperti menu, level, fitur, atau elemen informasi lain agar terasa alami bagi pemain.

## **4. User Flow**

*User flow* biasanya berupa *chart* atau diagram yang memetakan alur yang pemain butuhkan untuk menyelesaikan sebuah tugas di dalam *game*, seperti menavigasi menu atau interaksi yang spesifik. Diagram ini dapat membantu menentukan kapan waktu yang tepat untuk menampilkan informasi tertentu kepada pemain (h.63). Akan tetapi, semakin sedikit tahapan yang dibutuhkan oleh pemain untuk menyelesaikan tugas, akan semakin mempermudah pengalaman pemain.

Berdasarkan informasi yang dijabarkan di atas, UX *research* membantu desainer memahami target sasaran desain yang dituju agar perancangan karya sesuai dengan kebutuhan target desain pula. UX *research* dapat dilakukan dengan merancang *user persona*, *user journey map*, *information architecture*, dan *user flow*. Pertama, target sasaran desain ditentukan lewat representasi pengguna pada *user persona* yang mewakili tipe target sasaran tertentu. *User persona* dirancang lewat data primer yang telah dikumpulkan dengan gambaran target yang meliputi kebutuhan, perilaku, dan preferensi pengguna. Kemudian, dirancang *user journey map* yang memvisualisasikan tahapan perjalanan pengguna mulai dari *awareness* hingga kepuasan akhir setelah bermain. Selain itu, IA atau *information architecture* juga dirancang dengan tujuan utama agar konten game yang disusun sesuai dengan hierarki dan informasi yang ditampilkan dapat diakses dengan mudah. Terakhir, *user flow* dibutuhkan agar tahapan yang dilalui oleh pemain membutuhkan navigasi seminim mungkin. Dengan demikian, tujuan dari UX *research* adalah untuk memastikan karya yang dirancang mudah dipahami dan digunakan oleh target sasaran desain.

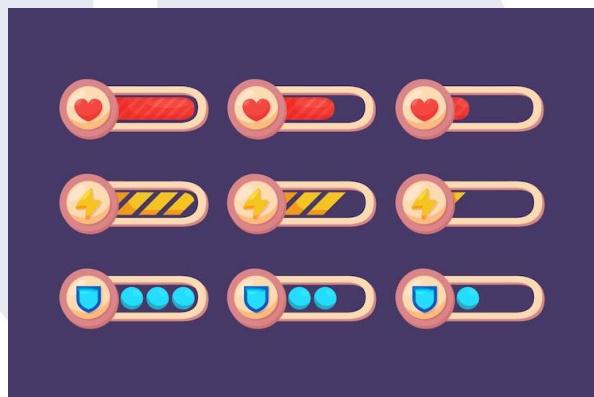
### 2.2.2 Elemen *User Interface*

Brewer (2025) mengacu *User interface* pada visual yang menarik dan elemen digital yang *user-friendly*. Menambahkan hal tersebut, sebuah *interface* merupakan gabungan dari layout, tipografi, warna, interaksi, dan *style* tersendiri (Malewicz & Malewicz, 2021, h.27). Jika disederhanakan, *user interface* merupakan elemen digital yang dapat diinteraksi oleh pemain. Desain *user interface* yang dinilai baik mampu membuat produk yang dirancang bermanfaat, memiliki daya tarik, dan dapat dipahami.

#### 1. Layout

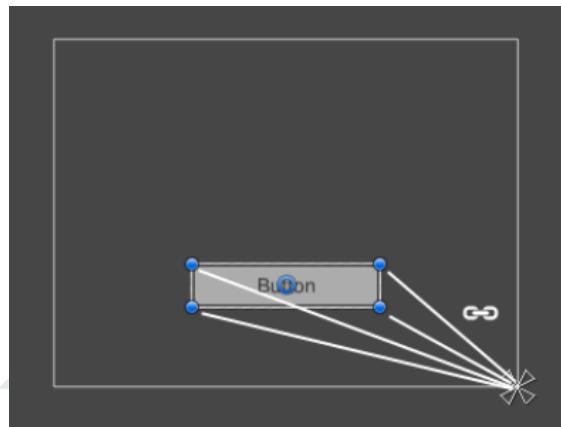
Terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membuat sebuah *layout* bekerja dengan baik, antara lain menyelaraskan posisi elemen dengan efektif, menghadirkan ritme dan variasi pada elemen, menggunakan sistem *anchoring*, ataupun *padding*. Penyelarasan antar

elemen yang satu dengan yang lainnya secara rapi dan teratur, sangat krusial untuk menghadirkan sisi estetika dan fungsional yang seimbang (Brewer, 2025, h.118). Posisi elemen yang terstruktur dan rapi memastikan keterbacaan serta pemahaman dan interaksi pada elemen tersebut. Penataan elemen juga dapat diatur dari jalur membaca atau *eye tracking*, di mana elemen yang penting atau dengan hierarki paling atas dapat ditaruh di sisi kiri atas. Hal ini mengikuti kebiasaan orang yang membaca dari kiri ke kanan serta atas ke bawah.



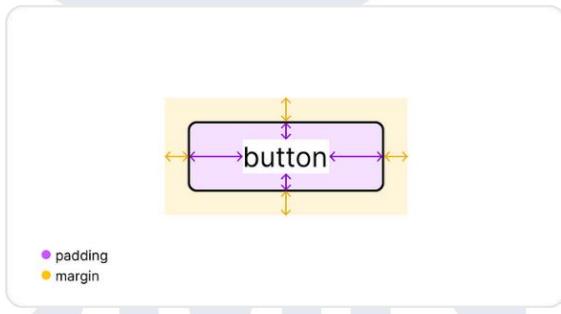
Gambar 2.24 Ritme dan Variasi pada UI Game  
Sumber: <https://www.freepik.com/vectors/rhythm-game-user-interface/3>

Ritme dan variasi juga dapat membantu membuat *layout* menjadi lebih menarik. Ritme mengacu pada repetisi pada desain elemen, dapat berupa bentuk, warna, ataupun tekstur yang membuat pengulangan desain. Sehingga, UI akan terlihat lebih menyatu dan konsisten yang berujung pada pemahaman yang lebih mudah oleh pemain. Sedangkan, variasi sangat membantu ketika bekerja pada elemen yang mirip. Seperti ketika terdapat teks yang panjang, elemen ini dapat dibedah dengan beberapa opsi, mulai dari gambar, video, *quotes*, ataupun *bullet points* (h.118). Dengan demikian, pemain dapat membaca teks dengan efisien.



Gambar 2.25 *Anchor* pada Unity  
Sumber: <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity...>

*Anchoring* juga merupakan sistem yang sangat membantu dalam merancang UI digital yang responsif untuk rasio layar yang berbeda-beda. *Anchoring* merujuk pada menetapkan elemen tertentu pada lokasi yang spesifik di layar. Teknik ini memastikan elemen tidak bergerak meski terdapat perubahan pada ukuran layar (h.119). *Anchor* dapat di kustomisasi pada tiap elemen dengan lokasi yang berbeda pula.



Gambar 2.26 *Padding* pada Desain UI  
Sumber: <https://medium.com/@kingsleyifeanyi86/margin-padding...>

Terakhir, *padding* juga berfungsi untuk menetapkan spasi pada elemen dengan selaras (h.119). *Padding* juga berfungsi untuk memastikan adanya *white space* di sekitar elemen. Dengan begitu, memastikan *layout* yang rapi, terstruktur, serta penempatan elemen yang sesuai pada hierarki dapat memastikan kemudahan bagi pemain untuk menavigasi dan memahami informasi secara cepat.

## 2. Tipografi

Tipografi juga merupakan elemen yang penting ketika mendesain sebuah UI. Tipografi tidak hanya mengatur jenis huruf agar dapat terbaca dan dipahami, namun juga atraktif dan mengkomunikasikan identitas *game* dengan baik (h.113). Sehingga, memilih *typeface* yang tepat sangat krusial untuk perancangan *game*. Kemudian, *typeface* tersebut juga dapat didesain atau dimanipulasi lewat ukuran, variabel, ataupun orientasi untuk mengkomunikasikan informasi dengan berbagai ekspresi dan hierarki.



Gambar 2.27 Jenis *Typeface*  
Sumber: [https://x.com/myskill\\_id/status/1664223757475676160](https://x.com/myskill_id/status/1664223757475676160)

Terdapat beberapa jenis *typeface* berdasarkan *style*, antara lain *serif*, *sans serif*, *decorative*, dan *script*. Untuk tipe *game* yang santai dan informal, *typeface sans serif* sangat cocok untuk digunakan terutama untuk badan teks. Selain itu, *typeface script* juga dapat digunakan untuk memberikan sensasi personal, nostalgia, dan artistik, sehingga cocok digunakan untuk logo maupun *header*. Tidak jauh dari itu, *typeface decorative* memberikan kesan yang menyenangkan dan *typeface serif* menghadirkan kesan klasik karena *stroke* tiap hurufnya (h.113). Memilih *typeface* yang tepat dapat dilakukan dengan menyesuaikan *typeface* dan suasana yang ingin dihadirkan pada *game*.

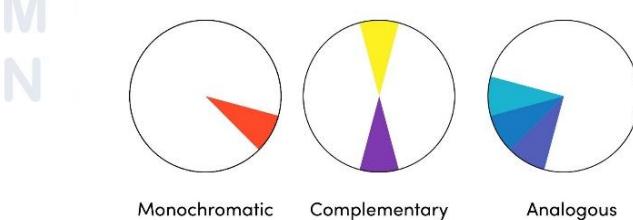


Gambar 2.28 Variasi Format *Font* atau *Letter Case*  
Sumber: <https://minutesuae.net/en/convert-text-lower-case...>

Tipografi juga dapat dikatakan sebagai suara visual *game*. Sehingga, mengatur format dan variasi tipografi berguna untuk memberikan ekspresi yang berbeda-beda lewat teks. Variasi ini dapat dihadirkan dengan penggunaan format *uppercase* untuk memberikan kesan berteriak ataupun hal yang penting, *lowercase* memiliki kesan yang santai dan lembut, sedangkan *title case* dapat digunakan untuk menulis judul atau subjudul, dan *sentence case* memberi kesan natural yang mudah dibaca (h,115). Hal yang penting ketika memilih jenis *font* adalah dengan tidak menggunakan terlalu banyak variasi *font* dan variasi tersebut harus terlihat harmonis antar satu sama lain.

### 3. Teori Warna dan Kontras

Kedua elemen ini sangat esensial dalam perancangan UI dan UX pada *game* sebab memiliki beragam fungsi. Penggunaan warna dan kontras yang baik dapat memandu perhatian pemain ke area yang krusial pada *game*. Penggunaan teori warna dengan baik memerlukan pemahaman terhadap sifat-sifat warna seperti *hue*, saturasi, kecerahan, hingga temperatur dan bagaimana mengkombinasikan seluruh sifat warna dan menghasilkan warna yang diinginkan (h.108).



Gambar 2.29 *Color Schemes*  
Sumber: <https://www.flux-academy.com/blog/what-is-color-theory>

Selain memahami sifat warna, mengetahui *color schemes* dan kombinasi tiap warna dapat menciptakan makna visual. Seperti *complementary scheme* yang mengkombinasikan dua warna yang saling bersebrangan, kombinasi ini memberikan kontras yang tinggi dan menarik perhatian pemain. Berbeda dari itu, *analogous scheme* membutuhkan hanya satu hingga dua warna terdekatnya untuk melengkapi. Sehingga, *analogous scheme* akan memberikan kesan warna yang tenang dan lembut (*subdued*). Selain itu, *monochromatic scheme* mengkombinasikan *shades*, *tone*, dan *tints* yang berbeda pada warna yang sama, di mana kombinasi ini memberikan kesan harmonis dan mengurangi *visual clutter* (h.109).

Warna juga dapat mengkomunikasikan makna dan emosi kepada pemain. Tiap warna memiliki makna yang berbeda, baik itu positif maupun negatif. Sehingga, pemilihan warna pada *game* dapat digunakan sebagai penyampaian informasi secara cepat atau membangun atmosfer dalam *game*. Berikut beberapa makna yang sering diasosiasikan untuk tiap warna, berdasarkan pada buku *The Pocket Mentor for Video Game UX UI* (2025), antara lain:

- a. Merah: semangat, cinta, kegembiraan, waspada, energi, kekuatan, keberuntungan, kebahagiaan.
- b. Oranye: energi, entusiasme, kehangatan, kreativitas, masa muda.
- c. Kuning: kesenangan, harapan, optimis, mahal, konstruksi.
- d. Hijau: alam, perkembangan, harmoni, kekayaan.
- e. Biru: ketenangan, kepercayaan, sekuritas, kecerdasan.
- f. Ungu: bangsawan, kemewahan, kreativitas, spiritualitas.
- g. Hitam: kecanggihan, elegan, kekuatan, duka.
- h. Putih: kesucian, kepolosan, perdamaian, minimalis, kesederhanaan.

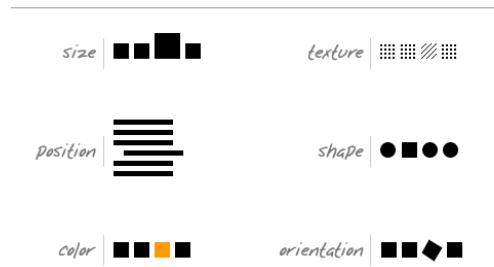
Makna pada satu warna dapat memberikan persepsi yang berbeda, sehingga akan sedikit membingungkan untuk menentukan warna yang cocok untuk kesan tertentu. Akan tetapi, merubah *tone* dan

*tints* warna dapat membantu kita untuk menentukan warna yang tepat. Melalui buku *The Complete Color Harmony* (2020), Sutton menjabarkan kesan atau *mood* dengan *tone* warna yang spesifik dan sesuai dengannya.

Tabel 2.1 Warna dan Kesan yang Ditampilkan

Warna	Kesan	Warna	Kesan
<i>Red</i>	<i>Powerful</i>	<i>Teal</i>	<i>Refreshing</i>
<i>Burgundy</i>	<i>Rich</i>	<i>Turquoise</i>	<i>Tropical</i>
<i>Pink</i>	<i>Romantic</i>	<i>Royal blue</i>	<i>Classic</i>
<i>Vermillion</i>	<i>Vital</i>	<i>Navy blue</i>	<i>Dependable</i>
<i>Terracotta</i>	<i>Earthy</i>	<i>Lightened blue</i>	<i>Calm</i>
<i>Orange</i>	<i>Friendly</i>	<i>Blue violet</i>	<i>Regal</i>
<i>Peach</i>	<i>Soft</i>	<i>Violet</i>	<i>Magical</i>
<i>Amber</i>	<i>Welcoming</i>	<i>Lavender</i>	<i>Nostalgic</i>
<i>Yellow</i>	<i>Moving</i>	<i>Fuchsia</i>	<i>Energetic</i>
<i>Pastel cream</i>	<i>Elegant</i>	<i>Mauve</i>	<i>Subdued</i>
<i>Chartreuse</i>	<i>Trendy</i>	<i>Gray</i>	<i>Professional</i>
<i>Green</i>	<i>Fresh</i>	<i>White</i>	<i>Pure</i>
<i>Hunter green</i>	<i>Traditional</i>	<i>Black</i>	<i>Graphic</i>

Makna warna di atas tidak konkret, sebab perbedaan budaya dan asal juga mempengaruhi bagaimana persepsi masing-masing orang terhadap warna. Oleh sebab itu, hal terpenting ketika mengaplikasikan warna pada *game* adalah konsistensi dengan penggunaan bahasa warna (h.110). Penggunaan warna yang konsisten dapat membantu pemain untuk memahami makna visual dalam *game* dengan lebih jelas.



Gambar 2.30 Kontras pada UI  
Sumber: <https://design4users.com/contrast-in-user-interface-design/>

Selain penggunaan warna, kontras juga dapat membantu untuk menciptakan hierarki dan perbedaan antar satu elemen dengan elemen yang lain. Kontras dapat tercipta tidak hanya dari perbedaan ukuran untuk menciptakan hierarki, namun juga dari perbedaan bentuk untuk membuat *emphasis* (penekanan) dan meningkatkan daya tarik sebab desain yang dirancang tidak monoton. Tidak hanya itu, tekstur yang berbeda antar elemen juga dapat menciptakan *mood* atau emosional yang berbeda (h.112). Dengan demikian, memilah dan menggunakan warna serta kontras yang tepat dalam perancangan UI dapat meningkatkan daya tarik visual serta membantu pemain untuk menavigasi *game* dengan lebih mudah dan cepat pula.



Gambar 2.31 Gradasi Warna  
Sumber: <https://jasalogo.id/tutorial-desain/cara-membuat-gradasi...>

Di samping kontras, gradasi juga sering digunakan ketika merancang UI. Gradasi dengan *tone* warna yang lembut dapat menciptakan penampilan yang indah dan *semi-realistic* (Malewicz &

Malewich, 2021, h.126). Hal ini terjadi sebab objek yang kita lihat di dunia nyata tidak terdiri dari satu warna saja, melainkan beragam warna dengan terang dan gelap yang berbeda. Gradasi juga membantu menegaskan dan menciptakan kedalaman pada objek (h.129). Sehingga, penggunaan kontras dan gradasi pada objek warna dapat menarik perhatian pemain ke objek tersebut. Memanfaatkan kontras dan gradasi dengan baik dapat meningkatkan daya tarik pada desain UI.

#### 4. *Iconography*

*Icon* atau *iconography* merujuk pada penggunaan simbol untuk merepresentasikan aksi atau fungsi dalam UI, sehingga pemain tidak perlu membaca teks dan hanya dapat memahami tombol dari simbolnya saja (h.116). Akan tetapi, terkadang *icon* juga digunakan untuk mendukung teks, dan sebaliknya. Fungsi dari *icon* adalah memudahkan navigasi dan pemahaman pemain pada tampilan UI.



Gambar 2.32 *Iconography* pada Game  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1266706138578445/>

*Icon* juga dapat digunakan untuk mengurangi *clutter* teks dengan menghadirkan elemen visual (h.117). Akan tetapi, *icon* harus menggunakan simbol yang dapat dipahami langsung. Hal ini dapat dicapai dengan melakukan riset pada kiasan yang sering digunakan atau merepresentasikan fungsi tertentu, seperti *icon* roda gigi untuk menggantikan tombol pengaturan.

## 5. *Imagery*

Sedikit berbeda dengan *icon* dengan tujuan utama sebagai fungsionalitas, *imagery* berfungsi untuk mengkomunikasikan pesan lewat visual secara emosional. *Imagery* dapat berupa *key art*, ilustrasi karakter, latar gradasi, *pattern* dekoratif, hingga latar *button*. *Imagery* harus dirancang sesuai dengan tema dan identitas dari *game* secara keseluruhan (h.100). Dengan demikian, *imagery* dapat selaras dan menyatu bersama dengan elemen UI yang lain.



Gambar 2.33 Gaya Visual Ilustrasi  
Sumber: <https://www.artstation.com/artwork/3dag2D>

Ketika berbicara mengenai ilustrasi, pemilihan gaya visual menjadi tahap yang cukup penting karena pemain akan pertama kali berinteraksi dan menjadi daya tarik untuk mencoba *game* tersebut (Nguyen, 2021, h.19). Pemain akan cenderung memilih *game* dengan visual yang memukau dan menarik perhatian. Ilustrasi merupakan salah satu dari banyaknya gaya visual *game*. Ilustrasi menampilkan visual atau gambar yang semua aspeknya dibuat secara nyata atau akurat dari bentuk aslinya. Dengan demikian, visual yang nyata memberikan pengalaman bermain yang autentik (h.21). Gaya visual ilustrasi dapat berupa *cartoon*, *stylized*, dan *realistic style*.



Gambar 2.34 Gaya Visual Stylized pada Game Reverse: 1999  
Sumber: <https://cogconnected.com/2023/09/reverse-1999...>

Gaya visual *stylized* sering digunakan oleh studio timur dengan *genre game* seperti simulasi berkebun atau teka-teki (Tereshchuk, 2025). Gaya visual ini menggunakan pendekatan *cel shading* atau *hand-drawn* untuk melebih-lebihkan proporsi karakter dan palet warna yang lebih menonjol. Sehingga, gaya visual ini lebih menekankan pada imajinasi dan menginterpretasinya ke visual. Hal ini dapat berguna untuk menyederhanakan informasi visual yang tidak dibutuhkan dan menonjolkan objek atau seseorang yang sedang difokuskan (Nguyen, 2021, h.22). Secara praktik, gaya visual *stylized* juga memberikan keuntungan dalam hal spesifikasi *gadget* lebih rendah yang diperlukan untuk meluncurkan *game* (Tereshchuk, 2025). Sehingga tidak hanya membuat daya tarik visual yang lebih kuat, gaya visual *stylized* juga dapat menyentuh target audiens yang lebih luas dengan memiliki persyaratan spesifikasi *gadget* yang rendah.

## 6. *Animation*

Guna meningkatkan *user experience* dan estetika *game*, perancangan UI dapat dilakukan dengan menambahkan animasi. Tidak hanya membuat pengalaman bermain terasa lebih mulus, animasi juga berperan untuk menarik perhatian pada elemen-elemen tertentu (h.119). Pengaplikasian animasi tidak perlu terlalu mewah, animasi yang

sederhana seperti tombol yang bergoyang atau transisi dengan *zoom in* sudah dapat memberikan kesan navigasi UI yang responsif.

### 7. *Heads-Up Display (HUD)*

HUD atau *heads-up display* juga merupakan elemen yang krusial dalam UI *game*, di mana elemen ini bertugas untuk menyajikan informasi tanpa pemain harus menekan tombol dan berpindah dari *gameplay* yang sedang terjadi (Brewer, 2025, h.88). Menambahkan, HUD juga bisa disebut sebagai *visual screen overlay* yang berkomunikasi langsung dengan pemain (Rogers, 2025, h.192). HUD ini dapat berupa *resources*, *mini map*, *icon*, atau papan *objectives*. Meski perannya yang penting, HUD perlu didesain tidak terlalu mencolok agar tidak mengganggu perhatian pemain. Sehingga, desain HUD dapat dirancang dinamis dan seminimalis mungkin.

Pengalaman bermain (*user experience*) yang baik tentunya tidak terlepas dari perancangan *user interface* atau UI yang terstruktur. *User interface* dapat disebut sebagai elemen digital yang berinteraksi langsung dengan pemain. *User interface* merupakan gabungan dari elemen seperti *layout*, tipografi, warna, *icon*, *imagery*, animasi, serta HUD yang membantu pengguna dalam menavigasi *game*. Perancangan *user interface* lewat *layout* dan tipografi yang baik dapat membantu pemain dalam memahami informasi secara cepat. Selain itu, penggunaan warna, *icon*, dan *imagery* tertentu juga memberikan kesan atau *mood* tertentu pada *game* dan menjadi daya tariknya tersendiri. Lewat animasi, *user interface* juga terasa lebih *responsif* dan hidup ketika berinteraksi dengan pemain. Sedangkan, HUD dapat membantu menyajikan informasi ketika pemain sedang menjalankan aksi. Seluruh elemen *user interface* saling terintegrasi dan membangun perancangan game yang menarik namun juga fungsional.

#### 2.2.3 Prinsip Dasar *User Interface*

Agar *user interface* dapat mendukung pengalaman bermain dengan baik, Adams (2014, h.258-259) menetapkan beberapa prinsip dasar yang dapat diterapkan disemua genre *game*. Salah satunya adalah konsisten terhadap aspek

*aesthetic* dan fungsionalitas. *Game* yang dirancang harus konsisten dalam gaya visual serta cara pengoperasiannya. Hal-hal seperti kontrol aksi, indikator, menu, hingga tampilan utama harus sama pada setiap bagian permainan agar pemain dapat dengan mudah mengingat pola. Selain itu, aspek seperti warna, kapitalisasi, *typeface*, serta *layout* juga harus konsisten agar *game* memiliki identitas visual yang utuh dan mudah dikenali.



Gambar 2.35 *Honkai Star Rail's User Interface*  
Sumber: <https://www.artstation.com/blogs/eyween/WBeAB...>

Penting juga untuk memperhatikan setiap input serta output yang keluar. Saat pemain menekan tombol, *game* harus mengeluarkan output meski tombol tersebut sedang tidak aktif. Sebuah tombol yang tidak aktif harus mudah dikenali dengan mengubah penampilannya atau memberikan *feedback* singkat. Dalam kata lain, setiap aksi yang dilakukan oleh pemain, *game* harus dapat memberikan *feedback* dan mengkomunikasikannya dengan baik (h.258). Selain itu, perlu meminimalisir langkah-langkah yang harus pemain lakukan untuk mencapai tujuan. Pemain akan merasa frustrasi jika harus menekan banyak tombol dan menu.

Ketika merancang *game* bergenre *puzzle*, perlu mempertimbangkan aksi *undo/redo* ketika pemain membuat kesalahan. Dengan demikian, pemain akan memiliki rasa kendali akan *game*-nya. Akan tetapi, *game* dapat menghadirkan jumlah *redo/undo* yang terbatas untuk meningkatkan tantangan dari *game* tersebut (h.258). Selain itu, *game* harus mampu menyajikan informasi yang dapat diakses oleh pemain kapanpun. Pemain tidak seharusnya dipaksa untuk mengingat banyak informasi sekaligus. Mengelompokkan

tombol, ikon, indikator, atau informasi yang saling berhubungan dapat memudahkan pemain untuk mengingatnya. Beberapa *game* juga memberikan kontrol tidak hanya dari satu aksi saja. Misalnya pemain ingin membuka menu karakter, dapat diakses melalui klik pada *mouse* atau menekan Ctrl + G. Dengan ini, *game* memberikan pilihan kepada pemain yang pemula maupun yang sudah berpengalaman.

Dengan menetapkan prinsip *user interface*, perancangan *game* tidak sekadar memiliki tampilan yang menarik namun juga interaksi yang nyaman dan sesuai dengan ekspektasi pemain. Prinsip *user interface* ini juga akan meminimalisir kebingungan pemain terhadap kontrol dan menu yang terdapat di dalam *game*. Dengan demikian, pemain akan mendapatkan pengalaman bermain yang lancar dan intuitif.

### 2.3 Feng Shui

Meski Feng Shui berasal dari zaman Tiongkok Kuno, prinsip yang terkandung didalamnya bersifat secara umum tanpa memandang kelompok tertentu (Handicraft, 2024, h.4). Batalha (2020) mendefinisikan Feng Shui dari sisi seni tradisional yang bertujuan untuk mempelajari, mengobservasi, mengintervensi aliran (*flow*) dari *Chi* yang dihasilkan oleh bumi dan langit (h.15). Aliran ini memengaruhi kondisi seluruh hingga sudut ruang, sehingga dapat menghasilkan perasaan yang berbeda ketika kita menempatinya. Lalu, Tan (2022) mendefinisikan Feng Shui sebagai serangkaian teori atau cara yang berfungsi sebagai panduan dalam merancang tata letak ruang agar mencapai hasil yang terbaik (h.10). Menambahkan hal tersebut, Handicraft (2024) mengatakan bahwa Feng Shui didesain untuk menciptakan hubungan yang harmonis antara lingkungan dan kesejahteraan penghuninya (h.7). Dalam mengaplikasikan Feng Shui, kita hanya perlu mengandalkan nalar dan insting ketika merencanakan ruang atau membangun rumah (Tan, 2022, h.8). Sehingga, seluruh prinsip Feng Shui memiliki alasan logisnya masing-masing. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, maka Feng Shui dapat dikatakan sebuah ilmu atau seni tradisional dalam merancang tata letak ruang atau rumah yang harmonis untuk kenyamanan dan kesehatan penghuninya. Untuk

mendalami Feng Shui, kita perlu mengetahui konsep dan prinsip di dalamnya. Feng Shui menggunakan banyak konsep dan istilah seperti *Yin* dan *Yang*, *Chi*, *Ba Gua*, dan sebagainya. Meski istilah tersebut terlihat misterius, namun konsep tersebut hanyalah sekedar gambaran puitis dari gagasan yang logis (Tan, 2022, h.14).

### 2.3.1 *Yin* dan *Yang*

*Yin* dan *Yang* merupakan prinsip filosofis yang paling dasar dalam kosmologi Tiongkok (Batalha, 2020, h.25). *Yin* dan *Yang* digambarkan sebagai satu lingkaran yang dipisah menjadi dua. Satu sisi berwarna putih disebut *Yang*, sedangkan sisi lain berwarna hitam disebut *Yin*. Pemisahan ini mengilustrasikan surga dan bumi, langit dan daratan, serta terang dan gelap (Tan, 2022, h.16). *Yin* dan *Yang* tidak dapat dipisahkan. Maka dari itu, setiap sisinya memiliki lingkaran kecil dengan warna yang berketerbalikan. Hal ini mengartikan bahwa *Yang* membutuhkan *Yin*, dan sebaliknya. Konsep *Yin* dan *Yang* berbicara mengenai titik keseimbangan dan keduanya saling melengkapi (Batalha, 2020, h.25). Dalam konteks rumah, konsep ini menyatakan zona-zona atau ruang di dalam rumah yang saling berlawanan namun juga melengkapi, ada ruang untuk datang dan pergi, beristirahat dan bergerak, ruang privat dan ruang untuk menerima tamu, hingga ruang untuk bersantai dan ruang untuk bekerja (Batalha, 2020, h.26).



Gambar 2.36 Simbol *Yin* dan *Yang*  
Sumber: <https://1000logos-net.translate.google/yin-yang-logo...>

Secara umum, sesuatu yang memiliki energi yang kuat dan banyak dapat disebut sebagai *Yang*, sedangkan sesuatu dengan energi yang lebih tenang atau lembut disebut sebagai *Yin* (Tan, 2022, h.16). Untuk menghasilkan energi *Yang*, warna yang terang dan bersemangat (*vibrant*) seperti merah atau

kuning dapat digunakan dalam porsi yang kecil, atau interior yang memiliki material seperti metal dan kaca. Sedangkan, energi *Yin* dapat dihasilkan dari pemilihan warna yang lembut dan *muted* seperti biru, hijau, dan coklat untuk menghasilkan suasana tenang. Interior yang empuk dan lunak seperti penggunaan kain katun dan sutra juga dapat mengundang energi *Yin* (Handicraft, 2024, h.10). Selain itu, cahaya yang natural memberikan energi *Yang*, di mana perlu dimaksimalkan saat pagi dan siang hari, sedangkan pencahayaan yang lembut dan redup meningkatkan energi *Yin*, yang cocok saat sore dan malam hari.

Prinsip *Yin* dan *Yang* mengajarkan terkait keseimbangan. Dalam konteks rumah, prinsip ini mengartikan bahwa setiap ruang sebaiknya memiliki fungsinya tersendiri. Terdapat ruang yang bersifat aktif, sehingga digunakan untuk aktivitas berat pada siang hari. Namun, terdapat ruang yang bersifat pasif pula, agar ketenangan yang dibutuhkan pada saat malam hari dapat dilakukan pada ruang tersebut. Pembagian ruang ini dapat menciptakan dampak positif di mana penghuni terbiasa untuk memisahkan waktu produktif dengan waktu istirahat. Dengan demikian, dapat meningkatkan produktivitas saat dibutuhkan serta menjaga kerapuhan ruang pula.

### 2.3.2 Energi *Chi*

Energi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan ketika membicarakan Feng Shui. *Feng* diartikan sebagai angin, *Shui* diartikan sebagai air. Sedangkan, energi *Chi* diartikan sebagai udara. *Chi* merujuk kepada perasaan yang kita rasakan dari lingkungan sekitar kita (Tan, 2022, h.22). *Chi* dapat berupa pergerakan, cahaya dan udara, ujung yang tajam, hingga suasana di ruang tersebut. *Chi* memiliki bentuk yang berbeda-beda, antara lain.

#### 1. *Sheng (Life) Chi*

*Sheng Chi* berbicara terkait perkembangan, pikiran yang bahagia, udara yang segar, dan tumbuhan. Tujuannya untuk memberikan kehidupan kepada suatu ruang. *Chi* ini dapat dicapai dengan membiarkan

cahaya dan udara masuk dengan bebas lewat jendela rumah (h.23). Dengan demikian, rumah akan terasa lebih hidup dan terang.

## 2. *Si (Dead) Chi*

*Chi* ini memiliki ciri khas yang hening dan stagnan, seperti memasuki suatu rumah yang sudah ditinggalkan lama (h.23). Ruangan ini diidentifikasi dengan kurangnya cahaya dan udara yang masuk, sehingga memiliki *Si Chi* yang kuat.

## 3. *Sha (Killing) Chi*

*Sha Chi* memiliki ciri khas yang lebih mencekam daripada *Si Chi*. Saat seseorang memasuki ruangan yang penuh dengan energi ini, maka akan memunculkan perasaan tidak nyaman dan ancaman (h.23). *Chi* ini dapat ditemukan pada beberapa furnitur yang memiliki ujung yang tajam, serta dapat dilihat secara langsung ketika seseorang memasuki suatu ruangan. Contohnya adalah lampu gantung dan plafon yang miring. Meski tidak mengancam secara langsung, namun akan ada perasaan yang membebani seseorang ketika berada di bawahnya.

## 4. *Movement Chi*

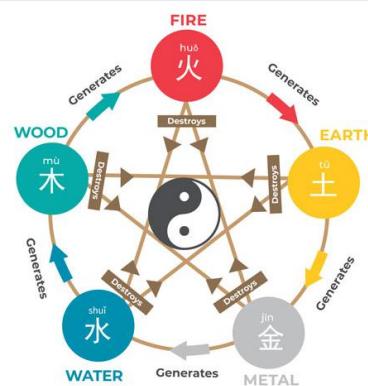
*Movement Chi* berbicara mengenai sirkulasi *Chi* dalam suatu ruang. Contohnya koridor yang panjang dan jalan setapak (h.23). Feng Shui lebih menganjurkan jalur yang melengkung dibandingkan jalur lurus agar aliran *Chi* lebih lembut dan stabil.

Ketika merancang suatu ruang atau membangun rumah, maka pertimbangkan cahaya dan udara yang akan mengalir di ruang tersebut. Selain itu, memilih interior dan furnitur yang kokoh dan aman juga sangat penting. Akan tetapi untuk memulai, suatu ruang atau rumah harus dipastikan *clutter-free* agar *Chi* dapat dimanfaatkan dengan efektif. Membersihkan barang-barang yang tidak diperlukan dapat menciptakan jalur terbuka agar energi bisa bersirkulasi dengan positif (Handicraft, 2024, h.12). Berdasarkan hal tersebut, energi *chi* pada suatu ruang dipengaruhi oleh intensitas cahaya dan udara yang

masuk. Energi *chi* yang baik pada ruang atau *Sheng Chi* adalah ketika cahaya dan udara yang masuk ke dalam ruang cukup, sehingga menghasilkan ruangan yang terang dan nyaman untuk ditempati. Prinsip ini mengajarkan bahwa setiap ruang sebaiknya memiliki jendela untuk sirkulasi udara dan cahaya, sehingga ruang terasa hidup dan segar.

### 2.3.3 Lima Elemen Feng Shui

Selain *Yin* dan *Yang*, Feng Shui juga memiliki lima elemen yang sama-sama merupakan prinsip yang vital (Batalha, 2020, h.26). Lima elemen Feng Shui ini juga seringkali disebut sebagai *Wu Xing*. Lima simbolik elemen ini terdiri dari api, bumi/tanah, metal, air, serta kayu. Perlu diketahui bahwa lima elemen ini berupa simbolisme semata, sehingga tidak menggambarkan elemen yang aslinya. Kelima elemen ini memiliki keterkaitan dan saling memengaruhi satu sama lainnya.



Gambar 2.37 Lima Elemen dan Relasinya  
Sumber: <https://www.fengshuimastertay.com/understanding-five...>

Berdasarkan prinsip *Yin* dan *Yang*, api dan kayu merupakan *Yang*, sedangkan metal dan air adalah *Yin*, sedangkan bumi/tanah berada di tengah-tengah karena merupakan elemen yang paling seimbang diantaranya (Tan, 2022, h.18). Setiap elemen dikaitkan dengan arah kompas, musim, serta waktu yang berkaitan erat dengan lingkungannya. Belahan bumi bagian utara dan selatan juga memiliki karakteristik yang berbeda karena pengaruh putaran bumi dan matahariunya. Berikut dijabarkan lebih rinci terkait masing-masing elemen.

## **1. Api**

Elemen ini disebut sebagai api karena karakteristiknya yang selalu terbakar dan bergerak keatas seperti percikan api (Tan, 2022, h.19). Batalha (2020, h.32) menambahkan sifat dari elemen ini berhubungan dengan emosi yang intens seperti gairah dan semangat (positif), namun juga histeri dan kemarahan (negatif). Api merepresentasikan musim panas, dan arahnya bergantung kepada lokasi. Jika seseorang berada pada bumi belahan utara, maka arahnya adalah selatan, di mana teriknya matahari paling kuat. Akan tetapi, jika seseorang berada pada bumi belahan selatan, maka arahnya adalah utara. Elemen ini memiliki warna merah, oranye, dan ungu. Sedangkan, bentuknya segitiga yang lancip. Material dan benda yang mewakili elemen ini yakni teknologi disekitar kita, lilin, perapian, atau kompor (Batalha, 2020, h.32).

## **2. Bumi/Tanah**

Elemen ini memiliki karakteristik lunak, bergerak secara horizontal dan merata seperti bumi dan tanah. Bumi/tanah tidak direpresentasikan oleh musim manapun, karena seimbang dan netral, arahnya juga menuju ke tengah (Tan, 2022, h.20). Sedangkan, warna yang menggambarkan elemen ini adalah kuning dan coklat. Bentuk dari elemen ini digambarkan sebagai kotak yang sempurna, dan memiliki tekstur yang kasar dan mentah. Dalam konteks rumah, ruangan yang memiliki karakteristik seperti elemen ini ialah ruang tidur, ruang tamu, dan ruang makan. Kesan yang ditimbulkan akan memberikan rasa hangat, aman, dan memenuhi kebutuhan (istirahat dan nutrisi) penghuninya (Batalha, 2020, h.28).

## **3. Metal**

Elemen ini memiliki karakteristik lunak dan kental, tetapi tidak dingin dan keras (Tan, 2022). Pergerakannya ke dalam seperti bola yang berputar. Musim yang merepresentasikannya adalah musim gugur dan

arahnya menuju barat, saat matahari terbenam dan hari berubah menjadi malam. Warna yang menggambarkannya adalah putih, dengan bentuk lingkaran yang rata. Tekstur yang dimilikinya menyerupai metal, yakni mengkilap, mulus, dan melekat (h.20). Sedangkan, energi yang dihasilkan berkaitan dengan konsentrasi dan fokus (Batalha, 2020, h.29). Sehingga, ruangan yang mewakili elemen ini merupakan ruang bekerja, dikarenakan karakteristik yang rapi dan teratur sehingga membantu penghuninya untuk fokus.

#### **4. Air**

Seperti air, elemen ini memiliki karakteristik yang cair dan bergerak ke bawah, mengikuti gravitasi bumi (Tan, 2022, h.21). Elemen ini merepresentasikan musim dingin. Seperti api, arahnya tergantung kepada belahan bumi utara dan selatan, di mana matahari paling jauh. Pada bumi belahan utara, arah elemen ini menuju ke utara pula, dan sebaliknya. Warna yang menggambarkan elemen ini adalah hitam dan biru gelap, bentuknya menyerupai cairan dan tidak menentu. Tekstur yang dimilikinya juga acak dan halus. Sifatnya merepresentasikan keteguhan hati (positif) dan ketakutan (negatif). Di dalam rumah, elemen ini banyak dijumpai di ruangan seperti kamar mandi yang memiliki banyak saluran, pipa, bak, atau akuarium di dalam rumah. Selain itu, kaca dan cermin juga merepresentasikan elemen ini (Batalha, 2020, h.30).

#### **5. Kayu**

Elemen ini identik dengan vitalitas dan pertumbuhan seperti kayu pada umumnya, dan bergerak keluar seperti pertumbuhan pohon. Musim semi ialah musim yang direpresentasikannya, serta arahnya menuju timur, saat matahari terbit dan menghirup energi paling banyak (Tan, 2022, h.21). Warna dari elemen ini adalah hijau atau biru terang, serta bentuknya vertikal dan persegi panjang. Tekstur yang dimilikinya juga kasar. Secara sifat, elemen ini memiliki korelasi dengan inovasi, sesuatu yang baru, dan pembaruan. Sifat ini juga berhubungan dengan

kreativitas, sehingga dalam konteks rumah, ruangan dengan elemen ini antara lain loka karya (*workshop*), area berkreasi, atau area dengan plafon yang tinggi dan memiliki jendela yang besar (Batalha, 2020, h.31).

Berdasarkan penjabaran teori di atas, *Wu Xing* atau lima elemen Feng Shui merupakan representasi simbolik untuk menggambarkan intensitas elemen yang menempati suatu ruang. *Wu Xing* terdiri dari elemen api, tanah, metal, air, dan kayu. Setiap elemen ini memiliki arah mata angin, warna yang mewakili, dan karakteristiknya masing-masing. *Wu Xing* dapat digunakan untuk menentukan warna yang sesuai untuk ruang, dengan menyesuaikan aktivitas atau karakteristik ruang tersebut dengan elemen tertentu.

#### **2.3.4 Five Celestial Animal**

Dalam Feng Shui, terdapat *five celestial animal*, antara lain *black tortoise* (kura-kura hitam), *phoenix* (burung phoenix), *azure dragon* (naga biru), *white tiger* (harimau putih), dan *snake* (ular). Kelima hewan ini masing-masing merepresentasikan lima aspek dalam Feng Shui, yakni depan, belakang, kiri, kanan, dan tengah. Kelima hewan ini pula merepresentasikan setiap indra manusia dan bagaimana reaksi diri kita terhadap lingkungan disekitar. Dalam praktiknya, kelima hewan ini digunakan untuk menentukan *command position* (Tan, 2022, h.26). Berikut penjelasan lebih rinci terkait kelima *celestial animal* beserta dengan simbolismenya.

##### **1. Black Tortoise**

Kura-kura hitam dikaitkan dengan elemen air. Kura-kura memiliki cangkang yang kuat, di mana ini merepresentasikan kebutuhan kita akan dukungan yang stabil. Dalam konteks ruang, kita memerlukan dinding di belakang kita sebagai proteksi. Sehingga, arahnya selalu berada di belakang kita. Jika dikaitkan dengan arah mata angin, kura-kura hitam mengarah ke utara (Tan, 2022, h.27).

## **2. *Phoenix***

Burung phoenix atau burung *vermillion*, memiliki kaitan dengan elemen api. Burung ini memiliki karakteristik sayap yang lebar dan matanya melihat ke arah yang jauh. Aspek ini mengartikan bahwa kita memerlukan jendela untuk melihat ke dunia luar. Sehingga, arahnya selalu kedepan dan mengarah ke selatan, selaras dengan arah matahari (Tan, 2022, h.28).

## **3. *Azure Dragon***

Naga biru ini dikaitkan dengan elemen kayu dan memiliki energi *Yang* dengan jumlah kuat. Aspek ini merepresentasikan gairah manusia untuk terus berkembang. Untuk arah mata angin, naga biru mengarah ke timur, di mana arah matahari terbit yang dikaitkan dengan waktu rezeki berdatangan (Tan, 2022, h.28). Hewan ini memotivasi energi yang positif dan semangat yang baru untuk memulai hari.

## **4. *White Tiger***

Harimau putih menggambarkan elemen metal, di mana tubuhnya yang kekar dapat melindungi energi positif yang datang dari naga biru. Harimau putih dikatakan dapat mendeteksi energi yang tidak seimbang, serta memberikan stabilitas (Tan, 2022, h.29). Dengan kata lain, aspek ini diasosiasikan dengan kemampuan untuk merasakan adanya ketidakstabilan dalam lingkungan kita.

## **5. *Snake***

Ular ini dikaitkan dengan elemen bumi/tanah dan tidak memiliki arah sama sekali. Namun, sebagai titik tengah untuk hewan-hewan yang lain. Ular ini merepresentasikan diri kita yang membutuhkan keseimbangan dan menggambarkan keadaan mental kita. Hal ini mengartikan bahwa meski keempat aspek lainnya penting untuk dipenuhi, kesejahteraan dan kesehatan yang sejati mengandalkan pikiran yang seimbang (Tan, 2022, h.29).

### **2.3.5 Penerapan Feng Shui pada Rumah Tinggal**

Feng Shui yang bagus untuk rumah memerlukan penataan ruang dan interior untuk meningkatkan aliran energi dan keharmonisan, dengan demikian rumah dapat terasa lebih berenergi dan nyaman (Cho, 2025). Feng Shui sejatinya adalah memahami dan menyesuaikan lingkungan disekitar, serta membuat ruang atau lingkungan tersebut seoptimal mungkin untuk performa atau aktivitas di berbagai aspek kehidupan kita (Tan, 2022, h.15). Sehingga, Feng Shui bukan sekadar dekorasi atau kepercayaan, melainkan berbicara tentang cara menciptakan harmoni antara individu dan ruang yang ditempatinya. Berikut beberapa aspek atau tahap yang dapat dipertimbangkan ketika menerapkan Feng Shui pada rumah tinggal.

#### **1. *Command Position***

*Command position* disebut sebagai posisi yang ideal saat menempatkan diri (meja, tempat tidur, atau kursi) di mana melalui posisi tersebut individu dapat melihat sekitarnya dengan leluasa dan merasa aman. Seperti namanya, *command position* diibaratkan sebagai posisi di mana individu dapat melihat sekitarnya, siapa yang masuk ke dalam ruangan melalui pintu, ataupun pemandangan diluar jendala. Posisi ini memberikan rasa kontrol individu terhadap lingkungannya. Melalui Feng Shui, posisi ini diatur melalui simbolisme kelima hewan astronomis dan arah yang direpresentasikannya (Tan, 2022, h.33).

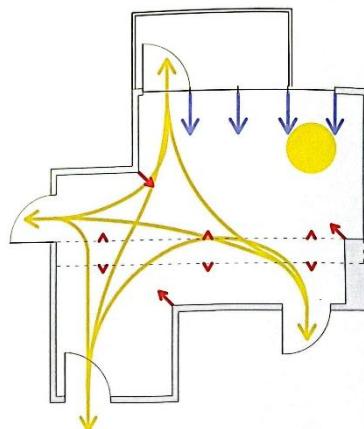
Kura-kura (*tortoise*) dianggap hewan yang merepresentasikan proteksi dan stabilitas dengan cangkangnya yang keras. Sehingga, posisi yang ideal membutuhkan struktur belakang yang stabil seperti sebuah dinding atau sandaran yang tinggi. Feng Shui sangat tidak menganjurkan untuk memposisikan dengan membelakangi jendela atau membelakangi pintu, karena posisi ini dianggap kurang stabil (h.34). Berbeda dengan itu, burung phoenix (*phoenix*) sangat suka dengan keterbukaan dan tidak suka pandangan yang ditutup. Ruang terbuka didepan membuat indra (penglihatan, perasaan, dan pendengaran) lebih waspada dan nyaman, sehingga memiliki kendali terhadap ruang sekitar. Secara simbolisme,

pandangan yang tidak terhalang dapat mengantisipasi peluang atau ancaman yang datang. Sehingga, tidak dianjurkan untuk berada pada posisi yang langsung menghadap tembok. Kura-kura dan burung phoenix bekerja secara seimbang, di mana individu memerlukan proteksi dibelakang dan keterbukaan didepan (h.34).

Harimau (*tiger*) dan naga (*dragon*) merepresentasikan masing-masing sisi kiri dan kanan dari individu. Naga berada di sisi kiri yang merepresentasikan perkembangan atau pertumbuhan yang positif (h.34). Sedangkan, harimau berada di sisi kanan yang menyimbolkan proteksi dan pertahanan. Ular (*snake*) menyimbolkan individu tersebut dalam ruang dan kepekaannya terhadap energi sekitar (*inner sense*). Di dalam ruang, *command position* juga dipengaruhi oleh aliran *chi*, letak pintu dan jendela, hingga arah mana pintu tersebut dibuka (h.35).

## 2. Aliran Energi *Chi*

Energi *Chi* seringkali disebut sebagai energi dari suatu ruang, akan tetapi *Chi* merujuk pada indra perasaan individu ketika sedang berada di suatu ruang. *Chi* dapat mempengaruhi individu dan perilakunya di ruang tertentu, seperti saat berada di sebuah meja makan panjang dan duduk di kepala meja, duduk tepat di bawah lampu gantung kristal yang sedikit bergoyang, atau berhadapan dengan hewan buas di kebun binatang yang ditengahi oleh kaca (Tan, 2022, h.36-37). Skenario tersebut melambangkan tipe *Chi* yang berbeda. Meja makan tersebut merupakan *movement Chi*, seperti saat berada di ujung koridor yang panjang. Duduk di bawah lampu gantung kristal menunjukkan ketidaknyamanan berada di bawah suatu benda (*sha chi*). Kemudian, skenario kebun binatang menunjukkan ketidaknyamanan ketika dihadapkan dengan benda yang tajam atau sesuatu yang mengingatkan dengan bahaya.



Gambar 2.38 Pemetaan Aliran *Chi*, Sudut Tajam, dan *Command Position*  
Sumber: Tan (2022)

Feng Shui dapat membantu menata ruangan dengan memaksimalkan energi *Chi* yang positif dan meminimalisir energi *Chi* negatif. Penataan ini dapat dilakukan dengan mempertimbangkan dinding, pintu, dan jendela. *Chi* dapat dipetakan dengan mempertimbangkan rute masuk dan sirkulasi pada ruangan. Lalu, pertimbangkan sudut tajam pada ruangan, meliputi sudut dinding yang condong kedalam, ujung meja atau kabinet, hingga balok pada plafon dan kipas gantung. Selain itu, perlu dicatat pula bagian jendela dan arah masuk/keluar udara serta cahaya dari luar. Dengan pertimbangan hal-hal tersebut, posisi idealnya berada pada sudut yang tidak menghalau rute *Chi* serta sudut tajam, namun tetap pada sudut di mana cahaya bisa masuk melalui jendela (Tan, 2022, h.39).

### 3. Keseimbangan Elemen

Menciptakan ruang yang indah tidak hanya agar terlihat bagus, tetapi juga agar ruangan tersebut terasa selaras. Faktor utama yang mempengaruhi setiap ruang adalah arah matahari, di mana faktor ini sangat dipengaruhi oleh lokasi dan belahan bumi utara atau selatan. Arah matahari dapat mempengaruhi elemen yang dominan pada ruang. Akan tetapi, perlu dicatat pula ukuran jendela, pohon, atau bangunan lain yang memblokir pandanganmu (Tan, 2022, h.42-43). Ruangan yang menghadap ke utara, memiliki cahaya yang tidak langsung, namun

teratur dan tenang, karena tidak mendapatkan sinar matahari secara langsung. Sehingga, ruangan dengan sinar yang lembut dan cahaya yang tidak terlalu kuat, cocok untuk digunakan sebagai ruang kerja atau studio. Sedangkan, ruangan yang menghadap selatan akan selalu bermandikan cahaya matahari selama siang hari. Sehingga, ruang publik seperti ruang tamu atau pintu masuk sangat cocok untuk hal ini (h.44).

Matahari terbit di timur, sehingga ruangan yang menghadap timur akan mendapatkan sinar kuning pertama dari matahari. Jenis cahaya ini pertanda kembalinya pagi dari malam, meredakan dingin dengan sinar yang hangat. Sehingga, kamar tidur atau rumah kaca sangat cocok untuk ruang yang menghadap ke timur. Berkebalikan dari itu, matahari akan terbenam di barat. Namun, cahaya tersebut akan membuat rangkaian warna merah dan oranye yang cukup dramatis. Sehingga, ruangan dengan arah barat akan mendapatkan warna oranye dan merah yang kaya. Cat warna dengan *tone* yang dingin akan mengimbangi warna hangat tersebut (h.45). Ruang keluarga atau tamu juga sesuai untuk tipe ruangan yang menghadap barat, karena cahaya yang hangat akan menghasilkan suasana yang santai dan nyaman di sore hari.

Kelima elemen juga dapat digunakan untuk menyeimbangkan tiap ruang di dalam rumah. Jika terdapat salah satu elemen yang terlalu banyak atau terlalu sedikit pada suatu ruang, elemen lainnya dapat digunakan untuk mengurangi efeknya atau meningkatkan efek dari elemen yang lain untuk memulihkan keseimbangan pada ruang. Contohnya, apabila suatu ruang yang memiliki banyak elemen api dapat menggunakan elemen air untuk meredamkannya. Ruangan dengan warna kuning atau coklat yang banyak akan terasa seperti gurun pasir, sehingga menambahkan elemen kayu atau dekorasi tanaman dapat membuat ruangan tersebut serasa lebih hidup. Kelima elemen tersebut selalu saling terhubung, di mana ada satu elemen, maka harus selalu ada empat elemen lainnya.

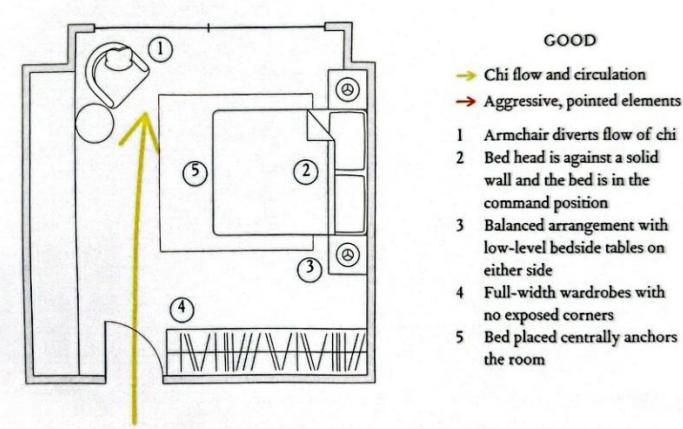
Penataan ruangan juga dipengaruhi oleh kepribadian dari individu tersebut yang akan mempengaruhi keseimbangan elemen. Beberapa individu akan memiliki banyak elemen api pada karakteristiknya, sehingga sebuah ruangan yang tenang adalah yang mereka butuhkan. Sedangkan, seorang individu yang menjalani rutinitas dengan bosan, memerlukan ruang yang memicu kesenangan dan berenergik. Sehingga, tidak hanya mempertimbangkan kelima elemen, arah ruang dan cahaya matahari, tetapi juga kepribadian, gaya hidup (*lifestyle*), dan perasaan yang dialami oleh individu.

#### **4. Penerapan Feng Shui pada Ruang**

Setelah memahami cara menentukan posisi ideal dalam sebuah ruang serta bagaimana lima elemen bekerja seiring arah matahari, langkah selanjutnya menerapkan prinsip Feng Shui secara langsung pada setiap ruangan di rumah. Tiap ruang memiliki fungsi dan karakteristik tertentu, sehingga penerapan pada masing-masing ruang bisa berbeda tergantung energi yang ingin dihadirkan. Dengan memahami hal tersebut, penerapan Feng Shui dapat membantu menciptakan keseimbangan antar ruang pada rumah.

##### **a. Kamar tidur**

Kamar tidur merupakan ruang untuk beristirahat, di mana individu dapat mengisi energinya dan melepaskan pikiran dari pekerjaan atau beban pikiran. Sehingga, lokasi kamar tidur idealnya jauh dari pintu masuk rumah dan ruang publik (ruang tamu atau ruang makan). Selain itu, idealnya kamar mandi tidak terlalu dekat dengan kamar tidur. Apalagi, area toilet atau *shower* berada pada dinding yang sama dengan ranjang atau berada di atas ranjang. Selain memiliki asosiasi energi yang negatif, juga memiliki memungkinkan area yang lembap sehingga menimbulkan jamur yang ketika dihirup sangat berbahaya bagi kesehatan (Tan, 2022, h.108).



Gambar 2.39 Contoh Penempatan pada Kamar Tidur  
Sumber: Tan (2022)

Ranjang merupakan furnitur utama pada ruang ini, sehingga posisinya akan sangat penting. Secara ideal, ranjang ditempatkan simetris atau tidak berada di ujung ruang. Penempatan ranjang diletakkan pada dinding kokoh dibelakangnya, sangat tidak dianjurkan untuk membelakangi jendela atau pada kolom yang tidak rata dan dinding yang miring (h.102). Sandaran tempat tidur (*bedhead*) dapat merepresentasikan stabilitas, *bedhead* yang baik harus kokoh namun memiliki permukaan yang lembut (Cho, 2025).



N Gambar 2.40 Pembagian Zona Aktivitas pada Kamar Tidur  
Sumber: <https://m.dekoruma.com/artikel/173145/interior...>

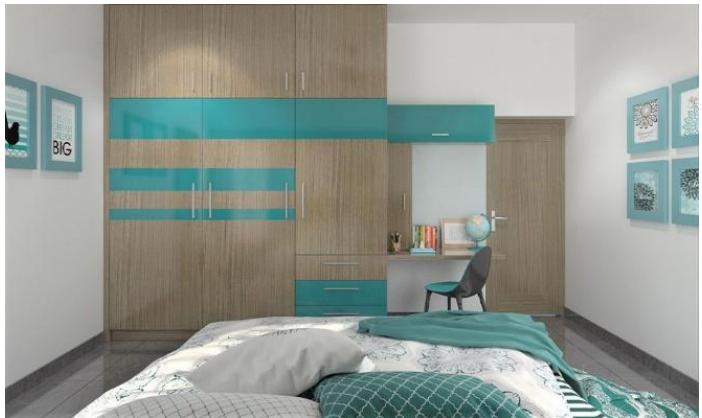
Furnitur disekitarnya juga harus mendukung fungsi ruangan ini, yakni beristirahat. Sehingga, dianjurkan untuk tidak meletakkan meja kerja, area olahraga, atau televisi di kamar tidur. Sehingga, elektronik juga sangat disarankan untuk tidak berada pada ruang tidur. Elektronik dapat membawa medan magnet dan elektrik yang dapat

mengganggu sistem imun dan pola tidur (Cho, 2025). Akan tetapi jika hal tersebut tidak dapat dihindari, maka solusinya adalah dengan membuat jarak yang cukup signifikan antar zona. Dalam hal ini, karpet dapat membuat zona khusus yang memisah area aktivitas dengan area beristirahat.



Gambar 2.41 Seprei Ranjang dengan *Tone* Warna Natural  
Sumber: <https://www.kompas.com/homey/read...>

Secara elemen, kamar tidur lebih diasosiasikan dengan elemen bumi/tanah, sehingga warna yang diinginkan adalah warna dengan *tone* yang netral, natural, serta garis yang horizontal untuk memberikan rasa tenang dan tenteram (Tan, 2022, h.100). Selain itu, jendela merupakan objek yang penting bagi kamar tidur, karena memungkinkan sirkulasi udara segar (*chi*) dan menjaga kadar oksigen yang tetap baik di kamar, serta pencahayaan alami yang masuk dapat berfungsi sebagai jam biologis yang mengatur tidur dan bangun. Seprei dengan warna yang tenang dan terang lebih ideal. Akan tetapi, warna yang gelap diperbolehkan asal bukan warna hitam. Kemudian, merapikan tempat tidur di pagi hari juga baik untuk mengurangi *stale chi* atau udara yang pengap dan lembap (h.102).



Gambar 2.42 Posisi Ranjang berhadapan dengan Pintu dan Lemari  
Sumber: <https://www.designcafe.com/blog/bedroom-interiors...>

Ranjang juga dianjurkan untuk tidak berada bersebrangan dengan pintu masuk/jendela/pintu lemari/cermin secara langsung, sebab akan mendatangkan *chi* yang agresif dan aliran yang terlalu kuat. Secara psikologis, penempatan ini membuat individu merasa tidak aman, karena setiap orang yang masuk kamar akan terlihat langsung dan tidak terlalu privat. Istirahat merupakan aktivitas yang penting dalam keseharian, sehingga penataan ruang yang tepat dapat mendukung kualitas tidur dengan suasana yang menenangkan.

### b. Ruang kerja

*Command position* sangat berpengaruh pada ruang kerja, sebab ruang ini membutuhkan lingkungan yang paling ideal agar individu bisa fokus dan produktif dengan pekerjaannya (Tan, 2022, h.90). Akan tetapi, *command position* pada ruang ini tergantung pada tipe pekerjaan dan kebutuhan individu. Apabila pekerjaan tersebut membutuhkan ketenangan, maka posisikan ruang ini pada belakang atau jauh dari pintu depan, di mana cenderung lebih tenang. Namun, jika pekerjaan tersebut melibatkan hubungan dan reputasi publik, maka lebih baik diposisikan di depan rumah. Selain itu, perlu untuk menjauhkan ruangan ini dari ruang seperti kamar mandi atau dapur, karena tidak relevan dengan fungsi utama ruangan ini.



Gambar 2.43 Area Kerja pada Ruang Tamu  
Sumber: <https://hydeliving.co.id/articles/15-Desain-Interior...>

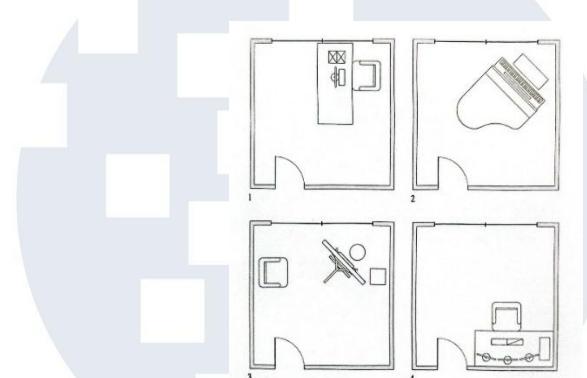
Jika area kerja ditempatkan di ruang tamu atau kamar tidur, buatlah pembatas yang jelas agar fungsi kerja dan fungsi utama ruangan tetap terpisah. Ruang kerja membutuhkan cahaya yang banyak, baik alami maupun buatan. Sehingga, sangat dianjurkan untuk memilih ruang dengan jendela yang akan membawa aliran energi *chi* yang positif. Jika klien dapat mengunjungi ruang kerja, maka pastikan area masuk terkesan menyabut dan mudah untuk ditemukan oleh klien (h.91).



Gambar 2.44 Ruang Kerja dengan Warna Biru Tua  
Sumber: <https://avianbrands.com/articles/detail>

Warna yang dapat diimplementasi pada ruangan ini tergantung dari aspirasi pada bisnis masing-masing individu. Jika aspirasi yang diinginkan adalah perkembangan atau ekspansi (*growth*), maka pilihlah warna hijau atau biru muda. Apabila aspirasinya berfokus pada keuntungan dan rezeki, maka gunakan *tone* yang kaya seperti emas. Untuk aspirasi bisnis yang stabil, maka

gunakan warna yang netral seperti *earth tone*. Jika bisnisnya bersifat fleksibel dan mudah beradaptasi, maka hitam atau biru tua lebih dianjurkan. Selain itu, jika bisnisnya mengutamakan kebersihan dan ketelitian, maka gunakan warna putih. Kemudian, ruang kerja harus selalu dijaga kerapiannya yang dapat dicapai dengan selalu mengkategorisasi pekerjaan dan dokumen, sehingga jika diperlukan maka akan dapat ditemukan dengan mudah (h.92).



Gambar 2.45 Contoh Penataan Ruang Kerja  
Sumber: Tan (2022)

Sebuah ruang kerja memerlukan energi *Yang* karena energinya yang kuat dan bersemangat. Sehingga, tanaman menjadi dekorasi yang bagus untuk ruangan ini. Penempatannya dekat dengan jendela, agar tanaman mendapatkan cahaya alami yang menyegarkan (h.92). Meja menjadi furnitur utama pada ruang kerja. Sehingga, *command position* pada ruang ini akan mempengaruhi penataan meja. Idealnya, dinding selalu membelakangi saat individu duduk dan tidak membelakangi pintu. Jika posisi ini tidak memungkinkan, maka posisikan meja sehingga pintu berada di sisi samping individu ketika duduk. Namun, sebaiknya jangan terlalu dekat dengan pintu masuk tersebut, karena akan mengganggu aliran *chi* masuk.



Gambar 2.46 Meja Kerja dengan Beberapa Monitor  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/433190057902663393>

Posisi jendela idealnya berada di sisi samping. Memposisikan jendela di belakang akan memberikan perasaan tidak nyaman, sedangkan posisi di depan dapat mendistraksi dan menyilaukan pandangan. Selain itu, selalu memastikan alur masuk ruangan yang mudah, tidak terdapat halangan ketika berjalan ke meja kerja. Akan tetapi, berbeda kondisinya jika meja kerja memiliki monitor atau gadget yang banyak. Dengan kondisi ini, lebih dianjurkan untuk menata meja didepan dinding, sebab layar komputer dapat bertindak layaknya sebuah jendela.

### c. Ruang Tamu

Sebagai salah satu ruang yang penting dalam rumah, ruang tamu merupakan tempat di mana seluruh keluarga berkumpul. Ruang ini juga berfungsi sebagai tempat untuk menerima tamu, sehingga ruang ini harus memberikan energi *chi* yang positif (*sheng chi*). Idealnya penempatan ruang tamu berada di tengah-tengah rumah (Tan, 2022, h.65).



Gambar 2.47 Penempatan Ruang Tamu  
Sumber: <https://www.sharps.co.uk/inspiration/cosy...>

Ruang tamu dapat berfungsi sebagai ruang serbaguna, namun satu hal yang pasti adalah ruang ini harus memberi kesan *inviting*. Dalam hal *command position*, sofa atau kursi menjadi furnitur utamanya. Sofa atau kursi idealnya ditempatkan saling berhadapan untuk mendorong interaksi dan menunjukkan bahwa itu merupakan ruang komunal (h.65). Penempatan sofa yang baik pada ruang tamu harus memperhatikan beberapa aspek, seperti menaruhnya membelakangi dinding, memastikan area depan sofa luas, dan ketika duduk di sofa tetap dapat melihat ke area masuk ruang dengan jelas. Jumlah kursi juga harus disesuaikan dengan jumlah anggota keluarga yang tinggal, serta beberapa untuk tamu. Dalam hal dekorasi, untuk membuat ruang terkesan lebih hidup dan positif dapat menambahkan dekorasi yang aktif seperti tanaman, kaca, atau akuarium.

## 5. Aspek Penting pada Ruang

Banyak aspek dari Feng Shui adalah terkait perasaan kita terhadap rumah, di mana rumah yang terlihat bagus akan membuat kita nyaman. Pengaplikasian Feng Shui pada rumah tidak berhenti sampai di penempatan perabotan pada ruang saja. Terdapat beberapa hal penting yang harus diperhatikan pada rumah.

### a. Barang yang Berantakan (*clutter*)

Berantakan atau *clutter* terjadi ketika barang kehilangan fungsi fokusnya dan mulai mengambil alih ruang. Barang-barang yang diletakkan dengan cara yang tidak terkontrol menjadikannya *clutter*. Feng Shui menganggap *clutter* adalah hal yang buruk, sebab ruang perlu mengalir dengan bebas selaras dengan pikiran kita (Tan, 2022, h.138). Ruang dengan *clutter* yang minim dapat memberikan perasaan rileks dan mendorong kita untuk lebih fokus.



Gambar 2.48 Mengkategorisasikan Barang pada Rumah  
Sumber: <https://affluencemall.com/how-to-categorize-household-items/>

Membersihkan *clutter* bukan berarti menghilangkannya dari pandangan kita semata. Terdapat satu metode yang dapat membantu kita untuk mengurangi *clutter*, yakni dengan mengkategorisasikan tempat penyimpanan dengan cara yang teratur dan masuk akal. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan tempat seperti untuk pakaian yang bersih dan kotor, maupun tempat yang berbeda untuk buku dan alat tulis (h.139). Setiap tempat juga harus diletakkan pada ruang yang benar, seperti buku pada ruang belajar dan peralatan pembersih di kamar mandi. Dengan demikian, ketika kita perlu mencari suatu barang tertentu, kita dapat mengingatnya secara logis dari fungsinya tanpa harus mengingat di mana kita menaruh barang itu terakhir kali.

### b. Warna pada Ruang

Dalam prinsip Feng Shui, setiap warna memiliki kesan dan energinya masing-masing. Namun, pemilihan warna pada ruang dapat dilakukan dengan cara yang sederhana, yakni dengan melihat bagaimana warna tersebut terkesan di alam. Keseimbangan elemen warna pada ruang tidak terkait pada ukuran ataupun bobot, namun pada kehadirannya di ruang tersebut (h.152).



Gambar 2.49 Warna dengan Saturasi yang Rendah  
Sumber: <https://www.freepik.com/free-vector/soft-pastel-color...>

Ketika memilih *tone* warna untuk ruang, perlu mempertimbangkan arah yang dituju ruang tersebut. Misalnya, ruang yang menghadap ke arah matahari terbit akan terasa hangat, sehingga *tone* warna yang dingin dapat menyeimbangkannya (h.153). Warna pada ruang juga disarankan untuk memiliki saturasi yang rendah untuk menciptakan kesan tenang dan redam.

## 2.4 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ditinjau untuk memperkuat dasar penelitian dan konteks masalah pada perancangan ini. Dengan meninjau penelitian yang sudah ada, penulis dapat mengidentifikasi celah (*research gap*), menghindari pengulangan, serta memberi inspirasi terkait teori dan metode yang dipakai. Penelitian terdahulu yang akan dibahas, merupakan penelitian terkait topik Feng Shui dan media interaktif. Setiap penelitian terdahulu akan dibahas pada tabel di bawah.

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>An Augmented Reality Design Tool to Guide Furniture Arrangements at Home</i>	Chuhan Qu, Leila Aflatoony	Perancangan <i>high-fidelity prototype</i> AR untuk membantu pengguna mengatur perabotan dengan	Penggunaan AR pada perancangan ini karena dapat menampilkan penempatan perabotan 3D secara <i>real-time</i> . Perancangan ini dibuat dengan tujuan memandu pengguna membuat keputusan yang tepat terkait penempatan perabotan di rumah. Untuk metodologi penelitian,

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			menggunakan prinsip Feng Shui.	dilakukan survei terkait pandangan responden mengenai desain interior pada lingkungan rumahnya dan seberapa familiar mereka dengan alat AR. Penelitian ini menggunakan <i>Augmented Reality Prototyping</i> sebagai metode perancangannya. Hasil perancangan dari penelitian ini berupa sebuah prototipe AR dengan penggunaan ARKit 5, perancangan mempertimbangkan beberapa aturan desain berdasarkan metode Feng Shui, pengguna dapat memilih serta melihat 3D model dari beberapa perabotan ( <i>sofa, coffee tables, wall arts, dining tables, &amp; beds</i> ), meletakkan perabotan ke dalam lingkungan nyata, mengatur skala dan arah model perabotan di lingkungannya, serta mempelajari prinsip Feng Shui yang diaplikasikan pada perabotan yang dipilih.
2.	<i>Exploring Feng Shui A Real-Time Learning Experience</i>	Yue Fan	Perancangan website 3D simulasi pemecahan masalah Feng Shui hunian dengan praktik interior modern lalu menyampaikannya lewat media interaktif agar lebih mudah dipahami.	Penelitian dan perancangan ini bertujuan untuk menyajikan Feng Shui dan menginterpretasinya melalui <i>exploratory experience</i> lewat studi kasus yang relevan di zaman modern, sekaligus memperkenalkan konsep Feng Shui kepada target audiens barat yang merupakan mahasiswa dan pekerja kantoran muda. Metodologi perancangan pada penelitian ini memiliki empat fase, antara lain <i>research, design, develop, and summarize</i> . Hasil dari perancangan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				ini berupa <i>website</i> 3D yang mensimulasikan pengguna sebagai seorang Feng Shui master yang memecahkan sejumlah masalah dengan profil klien yang berbeda-beda.
3.	<i>The Rythm of Tai Chi: Revitalizing Cultural Heritage in Virtual Reality through Interactive Visuals</i>	Xianghan Wang	Perancangan media interaktif VR yang melacak gerakan tubuh pengguna secara <i>real-time</i> , memvisualisasikan aliran <i>Chi</i> dan prinsip <i>Yin Yang</i> .	Perancangan ini bertujuan untuk menjadi media edukasi pengenalan <i>Tai Chi</i> dan menjembatani praktik tradisional dengan teknologi modern agar tetap relevan dengan dunia modern. Perancangan ini menggunakan VR di mana <i>real-time motion tracking</i> bertugas untuk menangkap gestur pengguna dan <i>visual feedback system</i> mensimulasikan <i>flow</i> dari <i>Chi</i> sesuai gerakan pengguna, hal ini memberikan praktik yang menarik perhatian pengguna dan intuitif. Dikarenakan <i>flow Chi</i> tidak dapat dilihat secara kasat mata, media ini memberikan visualisasi energi <i>Chi</i> yang dapat dilihat. Tidak hanya memvisualisasikan energi <i>Chi</i> , perancangan ini juga memberikan informasi terkait budaya dan makna filosofis dibaliknya. Perancangan menggunakan Unreal Engine 4.27 dan Oculus Quest 2. Media VR ini bukanlah <i>game</i> yang memiliki tujuan, melainkan memaksimalkan pengalaman dari pengguna. Dengan media VR, pengguna dapat melihat <i>flow Chi</i> yang diilustrasikan sebagai

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				jejak bercahaya yang bergerak secara dinamis.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa setiap penelitian memiliki pendekatan yang berbeda terhadap prinsip Feng Shui. Penelitian pertama bertujuan untuk mengenalkan prinsip Feng Shui lewat perabotan saja. Sementara, penelitian kedua menyajikan prinsip Feng Shui lewat simulasi studi kasus dan berfokus pada interior dan perabotan secara keseluruhan. Sedangkan, penelitian ketiga berfokus pada *Tai Chi* (seni bela diri) akan tetapi masih memiliki korelasi dengan Feng Shui karena terdapat konsep *Chi* yang ada pada keduanya. Kebaruan yang akan diimplementasikan dalam perancangan penulis tidak hanya memuat studi kasus pengaplikasian penerapan interior dalam rumah, namun juga mengilustrasikan konsep filosofis dari Feng Shui (energi *Chi*, *Yin Yang*, elemen, serta hewan astronomis). Harapannya untuk memperkenalkan konsep filosofis sekaligus logika dalam pengaplikasian Feng Shui. Perancangan ini juga memfokuskan studi kasus yang sesuai dengan iklim yang tropis dan musim di Indonesia, dikarenakan Feng Shui memiliki beberapa pengaplikasian yang berbeda sesuai lingkungannya. Dengan menggabungkan dan mengilustrasikan konsep filosofis serta logis, serta menyajikan studi kasus yang menyesuaikan lingkungan khususnya di Indonesia, perancangan ini diharapkan dapat menjadi pengenalan serta pemahaman terkait prinsip dan cara kerja Feng Shui, menjadi inspirasi dalam menerapkan prinsip Feng Shui pada rumah, serta menunjukkan relevansinya dalam dunia modern dan lingkungan saat ini.