

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Game

Permainan atau *game* merupakan bentuk hiburan bagi manusia yang bertahan lama dan sangat melekat pada pengalaman para pemainnya, dibandingkan dengan teknologi atau media yang digunakannya. Salah satu jenis game ialah *game* digital yang dimainkan pada gawai tertentu seperti ponsel, tablet, laptop, komputer, arkade, juga konsol *game*. *Game* digital dapat membawa para pemain ke suatu dunia imajinatif baru dengan karakter dan lingkungan interaktif yang terealisasi secara penuh. Daya tarik dari *game* digital bersumber dari dorongan untuk mempelajari keterampilan baru, merasakan pencapaian, berinteraksi dengan teman maupun keluarga, dan untuk menghabiskan waktu (Fullerton, 2024, hlm. 1).



Gambar 2.1 Splatoon 2

Sumber: https://img.redbull.com/images/c_limit,w_1500,h_1000/f_auto,q_auto/redbullcom

2.1.1 Genre

Genre *game* membentuk segmen target pasar sebuah game, media yang cocok, serta orang dengan keahlian yang cocok untuk mengembangkan judul atau seri game tertentu. Genre pada *game* juga berguna sebagai pembatas yang mengarahkan desainer game ke solusi *gameplay* yang telah teruji. Tiap media dan segmen pasar memiliki tingkatan larisnya genre *game* tertentu, oleh sebab itu posisi *game* penting diketahui oleh penerbit *game* agar bisa

diselaraskan dengan tren pembelian para audiens atau pemain (Fullerton, 2024, hlm. 501).



Gambar 2.2 Genre Game
Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/cwmxx5g5Ly0/maxresdefault.jpg>

1. Action

Genre *game* aksi menekankan pada reaksi dan koordinasi tangan serta mata pemain secara bersamaan. *Genre* ini merupakan pengalaman waktu nyata dengan penekanan pada batasan waktu untuk menyelesaikan tugas-tugas fisik atau misi dalam *game*. *Genre* aksi dalam sebuah *game* dapat bercampur dengan *genre* lainnya seperti; mengemudi, teka-teki, dan petualangan (Fullerton, 2024, hlm. 501).



Gambar 2.3 Pumpkin Jack
Sumber: <https://api.duniagames.co.id/optimize-image?url...>

2. *Role-Playing*

Game peran atau *role-playing* berpusat pada penciptaan dan pengembangan karakter. *Genre* ini terpaku pada alur cerita yang kaya dan terikat dengan sistem misi. *Game* peran dimulai dan diakhiri dengan karakter, di mana pemain biasanya berusaha mengembangkan karakter mereka sembari; mengelola inventaris, menjelajahi dunia, serta mengumpulkan kekayaan, status, dan pengalaman. *Genre game* ini juga biasanya berpadu dengan *genre* lainnya seperti dengan *genre* aksi sehingga menjadi *game* peran aksi (Fullerton, 2024, hlm. 504).



Gambar 2.4 Pokémon Brilliant Diamond and Shining Pearl
Sumber: <https://nintendosoup.com/wp-content/uploads/2021/11/BDSP...>

3. *Adventure and Action-Adventure*

Game petualangan membawa pemain untuk eksplorasi, koleksi, dan memecahkan berbagai teka-teki. *Genre game* petualangan aksi memperluas konsep tersebut dengan menambahkan pertarungan, aksi bersembunyi atau operasi diam-diam dalam mekaniknya untuk menyelesaikan misi dalam *game*. Dalam *genre* ini, pemain mengoperasikan karakter dalam sebuah petualangan atau misi. Meskipun karakter menjadi hal utama dalam *genre game* ini, ia tidak menjadi elemen yang dapat disesuaikan oleh pemain dan biasanya tidak berkembang dalam hal kekayaan, status, maupun pengalaman, tidak seperti *game role-playing* (Fullerton, 2024, hlm. 505–506).



Gambar 2.5 The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Sumber: https://media.gamestop.com/i/gamestop/10131600_10141904...

4. Educational

Game genre edukasi menggabungkan pembelajaran dengan kesenangan untuk menghibur sekaligus mendidik pemain. Topiknya beragam yaitu; membaca, menulis, berhitung, hingga game pemecahan masalah dan panduan. Mayoritas dari *game* edukasi memiliki target pasar anak-anak, namun ada beberapa yang menargetkan orang dewasa, terutama *game* edukasi yang mengasah perolehan keterampilan dan pengembangan diri (Fullerton, 2024, hlm. 506.)



Gambar 2.6 Math Blaster
Sumber: https://www.reddit.com/r/nostalgia/comments/py1nwx/math_blaster...

2.1.2 Engaging the Player

Pemain *game* dapat terlibat dalam tantangan abstrak yang murni, namun bagi sebagian besar pemain, *game* memerlukan hal lain yang mampu

menarik mereka agar terhubung dengan pengalaman emosional yang diciptakan oleh *game* tersebut. *Game* adalah sebuah hiburan, dan hiburan yang baik harus mampu menggerakkan seluruh pihak yang terlibat di dalamnya, baik secara intelektual maupun emosional. Keterlibatan tersebut bersumber dari hal-hal yang berbeda bagi tiap pemain, dan tidak semua *game* membutuhkan cara yang rumit untuk menciptakannya (Fullerton, 2024, hlm. 41).



Gambar 2.7 Engaging the Player

Sumber: https://www.yellowbrick.co/wp-content/uploads/2021/12/sportsgaming1_featured...

1. Challenge

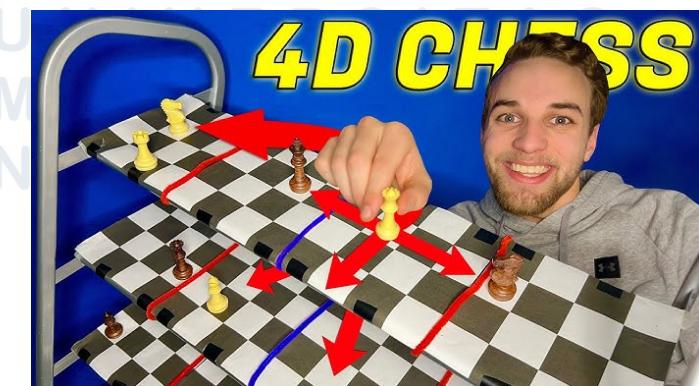
Game menciptakan konflik yang harus diselesaikan oleh pemainnya untuk keuntungan mereka sendiri, dan demi mencapai tujuan dari game tersebut. Konflik menantang para pemain *game*, menciptakan ketegangan saat pemain berusaha menyelesaikan berbagai tingkat tantangan atau rasa frustrasi yang dialami. Seiring berjalannya *game*, tantangan yang meningkat turut menambah rasa ketegangan bagi para pemain, namun bila tantangannya terlalu besar maka akan menciptakan rasa frustrasi. Di samping itu, tantangan yang stagnan atau menurun mampu membuat para pemain merasakan bahwa mereka telah menguasai *game* dan dapat melanjutkannya. Respon emosional tersebut harus diimbangi dengan tingkat tantangan *game* agar keterlibatan pemain tetap terjaga (Fullerton, 2024, hlm 41).



Gambar 2.8 *Star Barrage* *Pokémon Scarlet and Violet*
Sumber: <https://assetsio.gnwdcdn.com/How-to-complete-Star-Barrage-at-Team...>

2. Play

Salen dan Zimmerman mendefinisikan *play* atau permainan sebagai “gerakan bebas dalam struktur yang lebih kaku” dengan menggunakan prinsip “gerakan bebas” pada roda kemudi mobil. Jumlah gerakan yang dapat dilakukan roda kemudi sendiri dalam sistem, dan jumlah putaran roda kemudi sebelum mulai memutar ban mobil disebutnya sebagai satu kesatuan gerakan. Meski abstrak, definisi tersebut berguna untuk menunjukkan bagaimana sistem permainan yang lebih kaku dapat memberikan kesempatan bagi pemain untuk menggunakan imajinasi, fantasi, inspirasi, keterampilan sosial, atau jenis interaksi yang lebih bebas lainnya guna mencapai tujuan dalam ruang game, bermain dalam game, dan menghadapi segala tantangan yang ditawarkan dalam game (Fullerton, 2024, hlm 41).

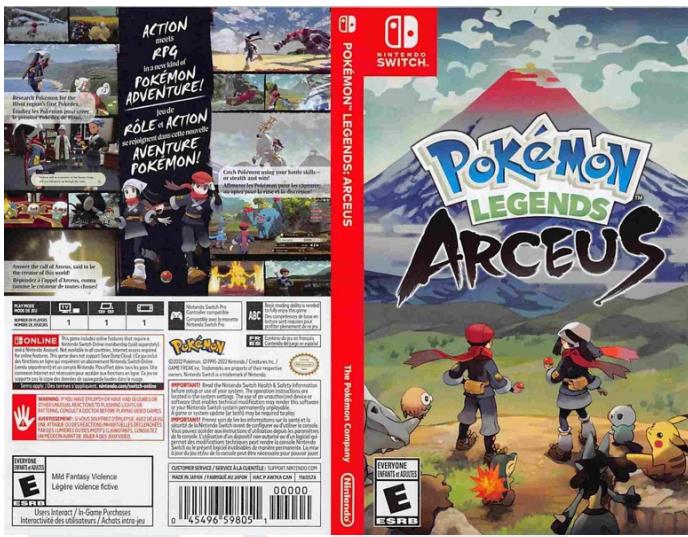


Gambar 2.9 4D Chess
Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/gpbL2oXDSWo/hq720.jpg?sqp...>

Sifat permainan bisa serius seperti kemegahan dan kemeriahan dalam pertandingan *Grand Master* catur, atau bisa juga agresif dan penuh semangat, mirip dengan lingkungan permainan maraton turnamen *eSports*. Selain itu sifat permainan dapat menjadi wadah fantasi layaknya dunia daring dalam *World of Warcraft* dan *Guild Wars* yang kaya. Jenis permainan perlu didesain agar menarik pemain, dan dirancang dengan mempertimbangkan kebebasan yang memberikan ruang yang lebih leluasa bagi pemain untuk bermain game dalam struktur game tanpa melanggar batasannya agar keterlibatan pemain dalam game tetap terjaga (Fullerton, 2024, hlm 42).

3. *Premise*

Game menciptakan keterlibatan dengan pemainnya melalui premis yang memberikan konteks pada elemen-elemen formal. Salah satu contohnya ialah premis *game* Monopoli, di mana para pemain merupakan tuan tanah yang membeli, menjual, dan mengembangkan properti berharga dengan tujuan untuk menjadi pemain terkaya dalam game. Premis *game* Monopoli tersebut menarik dan amat populer bagi kalangan masyarakat bawah ketika terjadi Depresi Besar bahkan hingga kini. Sebab premis *game* tersebut memberikan pemainnya kenikmatan dalam fantasi di mana mereka menjadi orang yang kuat dan berpengaruh dengan kontrol penuh terhadap segala kehidupan dalam *game*. *Game* digital bahkan memiliki premis yang lebih kaya dengan menempatkan pemain ke lingkungan yang lebih imersif, penuh citra militeristik, juga kekerasan seperti dalam *game* Quake. Premis berguna untuk memudahkan pemain dalam memilih segala aksi dalam *game* yang sesuai dengan konteksnya (Fullerton, 2024, hlm. 42).



Gambar 2.10 Pokémon Legends Arceus

Sumber: <https://i.ebayimg.com/images/g/J6sAAOSwHMdme30R/s-l1200.jpg>

4. Character

Kemunculan genre *role-playing* atau game peran dan game digital, konsep karakter diciptakan para desainer dan pembuat game untuk meningkatkan keterlibatan pemain. Karakter adalah agen atau jembatan yang menyampaikan kisah-kisah dramatis kepada pemain dalam game. Karakter juga menyediakan sarana bagi pemain untuk berempati dengan situasi dan kehidupan melalui upaya mereka yang digambarkan dalam game. Selain itu karakter juga dapat menjadi wadah bagi pemain game untuk mengalami situasi dan konflik melalui tubuh dan penggambaran karakter yang telah diciptakan dan akan diarahkan sepanjang game. Karakter merupakan area yang kaya untuk keterlibatan dramatis dalam game, dan banyak game terutama game digital telah mengeksplorasi potensinya (Fullerton, 2024, hlm. 48).



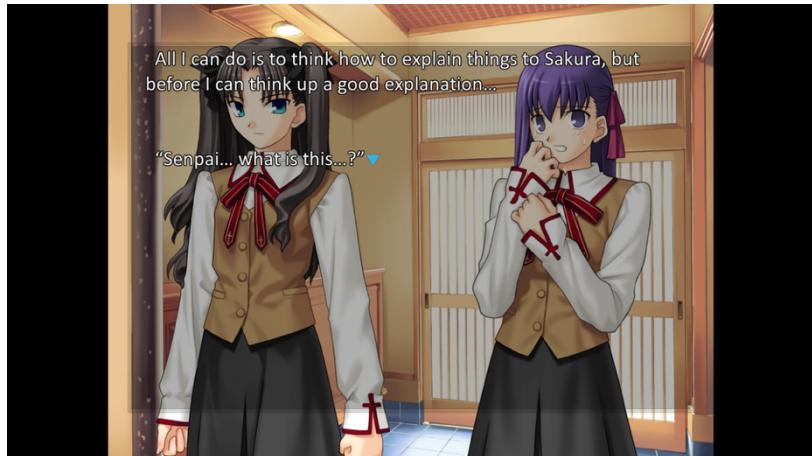
Gambar 2.11 Karakter Paper Mario: The Thousand-Year Door
Sumber: <https://pixelgazer.com/wp-content/uploads/2020/07/screen-shot-2020...>

5. Story

Sifat naratif cerita dalam game sangat berbeda dengan premisnya. Sebab premis itu merupakan awalan yang tetap dan tidak berubah, namun cerita akan terus bertambah dan berkembang seiring berjalannya waktu dalam game, sehingga sifatnya dinamis. Cerita dalam game dapat digerakkan berdasarkan pilihan bercabang yang ditunjuk oleh pemain, maupun bersumber dari karakter serta situasi yang diciptakan oleh pemain seperti dalam game *role-playing*. Naratif yang dramatis dalam sebuah cerita game dapat menghasilkan emosi yang kuat dan meninggalkan pesan yang amat berkesan pada pemain (Fullerton, 2024, hlm. 48).

Cerita yang baik merupakan cerita yang tersusun dan memiliki kesatuan (*unity*) tanpa cabang atau akhir alternatif yang terlalu banyak. Sebab bila suatu cerita diciptakan hanya untuk menjadi interaktif tanpa mempertimbangkan kurva ketertarikan dan relevansinya terhadap pemain game, maka itu akan membuat cerita tersebut menjadi lemah dan terpecah (Schell, 2020, hlm. 321). Di samping itu, cerita dengan akhiran lebih dari satu (*multiple endings*), dapat menimbulkan kekecewaan pada pemain dan membuat mereka mempertanyakan akhir cerita yang mereka dapat dan melahirkan frustrasi serta kekhawatiran baru bila mereka harus

mengulang semuanya dari awal untuk mendapatkan akhir yang berbeda (Schell, 2020, hlm. 322).



Gambar 2.12 Fate/stay night: [Réalta Nua]
Sumber: <https://i.reddit.it/fate-stay-night-realta-nua-and-remastered...>

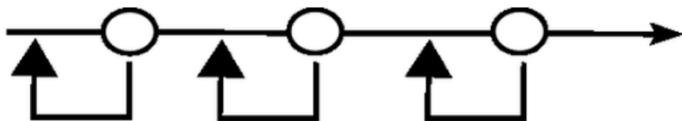
Dalam tingkatan cerita (*story stack*) disusun lima unsur mulai dari yang tidak fleksibel sampai paling fleksibel yakni; *fantasy*, *action*, *economy*, *world*, dan *story*. *Fantasy* menjadi yang paling tidak fleksibel sebab fantasi harus beresonansi dengan pemain atau audiens game (Schell, 2020, hlm. 325). *Action* menjadi hal kedua dalam fleksibilitas yang cukup terbatas setelah fantasi, sebab seluruh aksi dalam game tersebut harus mampu mewujudkan seluruh aspek fantasi yang ada dalam game. *Economy* menjadi hal ketiga yang penting untuk diimplementasikan dalam game setelah seluruh rangkaian aksi telah terbentuk untuk mencapai fantasi tersebut. Suatu sistem kemajuan (*progress system*) dalam ekonomi game yang terdiri atas *earning* (pendapatan) dan *spending* (pengeluaran) dibentuk dengan tujuan menciptakan situasi ekonomi game.

World merupakan hal keempat yang akan terbentuk ketika tiga aspek sebelumnya sudah ada. Dunia yang masuk akal menjadi tempat dengan seri aturan yang membuat sistem ekonomi game di dalamnya menjadi logis (Schell, 2020, hlm. 326). *Story* adalah tingkatan tertinggi dalam urutan kelima yang akan disusun setelah fantasi yang kuat, aksi yang memenuhi fantasi, sistem ekonomi yang menghargai aksi-aksi

tersebut, dan dunia yang membenarkan ekonomi dalam *game* terbentuk. Cerita menjadi hal yang paling fleksibel, sebab ia diperlakukan sebagai pelayan yang rela menggunakan fleksibilitas tak terbatasnya dalam game untuk membuat situasi paling aneh tampak normal sehingga mampu menciptakan pengalaman bermain *game* yang terbaik (Schell, 2020, hlm. 327).

a. *Nodal Plot*

Nodal plot merupakan pola interaksi linear di mana cerita mengikuti alur yang sudah ditentukan sebelumnya. Pemain berinteraksi pada titik-titik yang sudah ada dan diatur, bahkan bisa kembali ke titik tertentu. Meskipun demikian, hasil interaksi dengan titik tersebut tidak melahirkan titik atau cabang jalur baru, sehingga alur ceritanya terbatas.

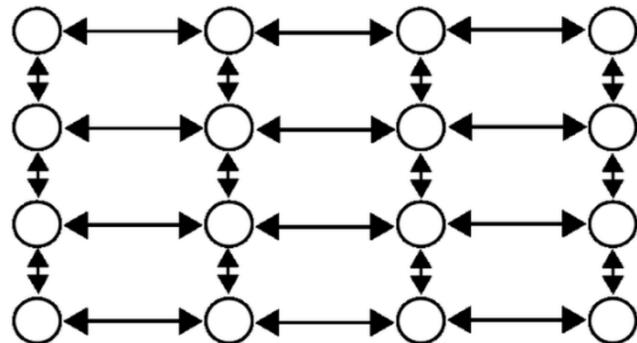


Gambar 2.13 *Nodal Plot*

Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd...>

b. *Open Plot*

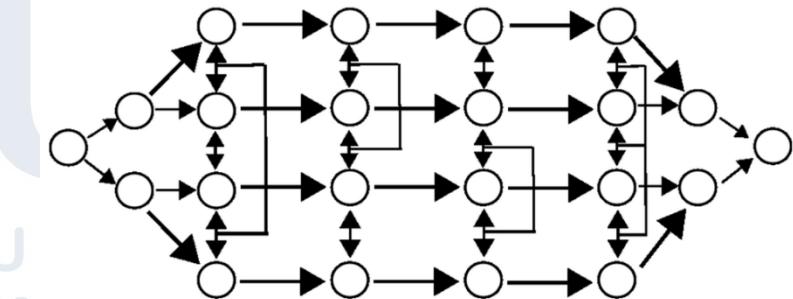
Open plot adalah pola interaksi yang tidak mengikat pemain pada aturan tertentu, sehingga kebebasan penuh untuk menjelajah dapat melahirkan cerita yang terbuka dan tak terbatas. Pemain bebas memilih tindakannya sesuka hati sebab mereka tak dibatasi oleh struktur naratif. Oleh sebab itu, pemain dapat menciptakan jalan cerita mereka yang unik berdasarkan tindakan yang dipilih.



Gambar 2.14 *Open Plot*
Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd...>

c. *Modulated Plot*

Modulated plot memberikan beberapa pilihan cerita bercabang yang bisa diakses melalui titik-titik tertentu yang diwakilkan oleh pilihan tindakan pemain. Pola ini memberikan variasi cerita dan kebebasan yang cukup kepada pemain melalui perbedaan keputusan yang dapat diambil di titik tertentu, sehingga akan mempengaruhi jalan maupun akhir cerita. Semakin banyak jumlah pilihan yang disediakan, akan berdampak pula pada jumlah kemungkinan akhir cerita yang bisa dicapai oleh pemain.



Gambar 2.15 *Modulated Plot*
Sumber: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd...>

2.1.3 *Character Design*

Desain karakter yang baik ditentukan oleh enam prinsip yaitu; *archetype*, *story*, *originality*, *shapes*, *reference*, dan *aesthetics*. *Archetype* merepresentasikan sifat dan karakteristik yang dikenal oleh manusia.

1. *Archetype*

Karakteristik khusus yang tampak pada suatu karakter membentuk *archetype* yang merupakan cetakan atau model asli dari sifat maupun perilaku. Ia berbeda dengan pembagian karakter menurut keutamaan peran dalam cerita yang dikategorikan ke dalam protagonis, antagonis, dan tritagonis. *Archetype* mencakup spektrum baik dan buruk yang lebih luas namun mengarah dengan cara yang spesifik. Carl Jung membagi *archetype* menjadi banyak kategori (Tillman, 2019, hlm. 11), namun enam *archetype* berikut adalah yang umum digunakan dalam *storytelling game*.

a. *Hero*

Karakter muncul sebagai hasil dari cerita, dan suatu cerita membutuhkan sosok pahlawan. Pahlawan atau *archetype hero* didefinisikan sebagai sosok yang pemberani, baik hati, dan merupakan penolong tanpa pamrih. *Hero* memiliki kedudukan yang jelas dalam spektrum baik dan buruk, dan ia adalah karakter utama yang berada di sisi kebaikan (Tillman, 2019, hlm. 12).



Gambar 2.16 Estelle Bright

Sumber: https://static.wikia.nocookie.net/kiseki/images/b/b0/Estelle_Bright...

b. *Shadow*

Cerita membutuhkan lebih dari sekadar pahlawan, maka diciptakanlah *the shadow character*. *Shadow* ialah karakter yang digambarkan sebagai sosok misterius, jahat, dan tak kenal ampun.

Karakter ini kerap kali menjadi paralel dari sosok *hero* (Tillman, 2019, hlm. 12).



Gambar 2.17 Shigaraki Tomura
Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/bokunoheroacademia/images...>

c. *Fool*

Salah satu *archetype* dari karakter pendukung sebuah cerita ialah *the fool*, sosok yang mendorong baik *hero* maupun *shadow*, kedua karakter utama untuk menjalankan cerita. *The fool* digambarkan sebagai sosok pembawa masalah yang ceroboh dan seringkali dilanda kebingungan, namun dapat menjadi jembatan penghubung antara kedua karakter utama yang saling bertengangan, maupun memberikan kesan yang lebih mendalam di cerita tersebut (Tillman, 2019, hlm. 13).



Gambar 2.18 Ishtar Summer (*Rider*)
Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/fategrandorder/images...>

d. *Anima/animus*

Anima merupakan lawan jenis dari laki-laki, sementara *animus* adalah lawan jenis dari perempuan. Sosok *anima/animus* ini merupakan perwujudan dari hasrat laki-laki juga perempuan dan merepresentasikan ketertarikan romantis antara karakter maupun dengan audiens di dalam cerita. *Anima/animus* ada untuk menarik masuk audiens ke dalam cerita agar tercipta keterikatan emosional (Tillman, 2019, hlm. 14–15).



Gambar 2.19 Matou Sakura

Sumber: <https://64.media.tumblr.com/d6eb0a7c095ba064f8f1073f6c6...>

e. *Mentor*

Karakter yang terampil dan berpengalaman ada sebagai sosok guru dalam cerita yang membimbing karakter utama. Sosok *mentor* memiliki peran yang krusial untuk membantu karakter utama mencapai potensi penuhnya. Karakter ini umumnya digambarkan sebagai sosok pria atau wanita tua (Tillman, 2019, hlm. 16).



Gambar 2.20 Cogita

Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/pokemon/images/3/36/Cogita.png...>

f. *Trickster*

Sosok *trickster* adalah karakter yang terus menerus mendorong perubahan. Karakter ini bisa berada di sisi baik (*hero*) maupun di sisi jahat (*shadow*). Di kedua situasi tersebut, *trickster* menggerakkan cerita demi keuntungan dirinya. *Trickster* menciptakan keraguan dalam pikiran karakter utama, dan ia merupakan penyebab dari perubahan serta penyebab akhir si karakter utama tersebut, sehingga sosok *trickster* merupakan tantangan terbesar bagi sang karakter utama (Tillman, 2019, hlm. 17).



Gambar 2.21 Colress

Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/pokemon/images/6/6c/Colress.png...>

2. *Character Design Worksheet*

Visual yang sekadar indah, tidaklah cukup dalam desain karakter (Tillman, 2019, hlm. 28). Karakter membutuhkan esensi yang lebih dari sekadar visual, yakni cerita. David Silva menyatakan bahwa karakter yang digambar terlebih dahulu, akan memberikan tantangan bagi desainer untuk menciptakan cerita yang menarik dengan keterlibatan karakter tersebut. Hal itu akan mendorongnya dalam mengembangkan desain karakter yang baik. Sementara menurut Chris Scott, desain yang sekadar indah di mata tanpa konteks yang jelas hanya akan menjadi visual indah yang tidak spesial. Pada kenyataannya audiens membutuhkan cerita yang mampu menarik mereka, dan membuat

mereka menaruh harapan pada karakter tersebut (Tillman, 2019, hlm. 29). Tillman membagi kebutuhan elemen-elemen karakter menjadi tujuh.

a. *Basic Statistics*

Status dasar merupakan informasi akan suatu karakter berupa keterangan yang paling awal dapat disampaikan kepada audiens, yakni; nama, alias, umur, tinggi, berat tubuh, jenis kelamin, ras, warna mata, warna rambut, kaca mata atau lensa kontak, kebangsaan, warna kulit, dan bentuk wajah. Informasi-informasi dasar tersebut adalah yang bisa diketahui oleh audiens melalui ciri-ciri fisik karakter (Tillman, 2019, hlm. 30–31).



Gambar 2.22 Kamado

Sumber: https://archives.bulbagarden.net/media/upload/5/5d/Kamado_concept...

b. *Distinguishing Features*

Fitur pembeda adalah elemen-elemen khusus yang unik pada tiap karakter, yaitu; cara berpakaian, cara berperilaku, kebiasaan, kondisi kesehatan, hobi atau kegiatan yang digemari, *quote* favorit, jenis suara, cara berjalan, disabilitas baik fisik maupun psikis, keburukan terbesar (*greatest flaw*), dan kualitas terbaik (*best quality*) (Tillman, 2019, hlm. 31).



Gambar 2.23 Cyllene
Sumber: https://archives.bulbagarden.net/media/upload/0/02/Cyllene_concept...

c. Social Characteristics

Karakteristik sosial merupakan elemen-elemen kolektif dari aspek kemasyarakatan yang dimiliki oleh karakter, yakni; asal kota, domisili, pekerjaan, gaji, bakat dan keahlian, status keluarga, masa kecil, dan masa dewasanya (Tillman, 2019, hlm. 31–32).



Gambar 2.24 Adaman dan Mai
Sumber: <https://archives.bulbagarden.net/media/upload/d/d9/Hisuian...>

d. Attributes and Attitudes

Atribut dan perilaku ialah segala jenis kondisi yang mempengaruhi segala tindakan karakter tersebut yang terdiri atas; riwayat pendidikan, tingkat kecerdasan, tujuan karakter, persepsi diri, kepercayaan diri, dan kondisi emosi (Tillman, 2019, hlm. 32–33).



Gambar 2.25 *Palina* dan *Irida*
Sumber: <https://archives.bulbagarden.net/media/upload/b/b3/Hisuian...>

e. *Emotional Characteristics*

Karakteristik emosional adalah segala aspek emosional yang membentuk psikis karakter tersebut yaitu; keterbukaan (*introvert* atau *extrovert*), motivasi, sumber ketakutan, sumber kebahagiaan, dan kondisi hubungannya baik dari segi sosial, ekonomi, politik, maupun psikis, dan fisik (Tillman, 2019, hlm. 33).



Gambar 2.26 Shigaraki Tomura: *Origin*
Sumber: <https://pbs.twimg.com/media/EVLnvDQUUAMuprU.jpg>

f. *Spiritual Characteristics*

Karakteristik spiritual dikenal juga sebagai kondisi keimanan suatu karakter. Karakteristik ini mencakup kepercayaan akan keberadaan dewa atau Tuhan dalam cerita, tingkat kekuatan

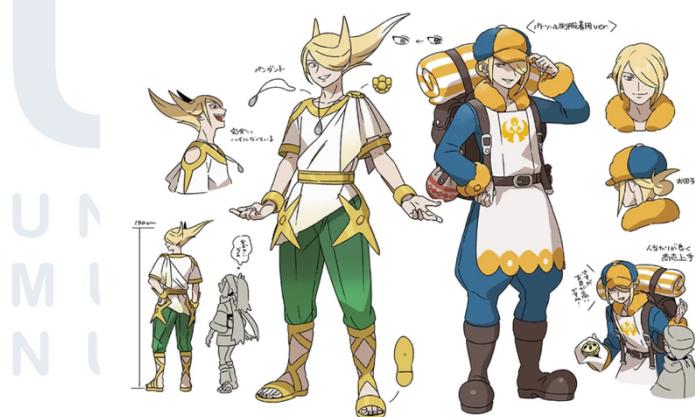
spiritualnya, dan perjalanan iman atau keyakinan dalam hidup karakter tersebut (Tillman, 2019, hlm. 33).



Gambar 2.27 Ries Argent
Sumber: <https://pbs.twimg.com/media/EVLnvDQUUAMuprU.jpg>

g. *Characters' Involvement in the Story*

Keterlibatan karakter dalam cerita merupakan seluruh aspek kontribusinya dalam membentuk, mengubah, dan mengembangkan cerita, yang termasuk ke dalam faktor internal dari pembangun cerita. Hal-hal yang menentukan tingkat keterlibatan suatu karakter terdiri dari; arketipe, lingkungan, dan lini masa atau alur waktu (Tillman, 2019, hlm. 33–34).



Gambar 2.28 Volo
Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/pokemon/images/8/8a/Volo...>

3. Shape

Bentuk merupakan dasar dari desain karakter yang mewakilkan sifat-sifat tertentu. Bentuk dasar memiliki peran penting untuk menyampaikan pesan-pesan cerita melalui karakter. Meskipun tidak menjadi fokus utama, bentuk juga menjadi dasar dari struktur tubuh atau pakaian karakter selain wajahnya (Tillman, 2019, hlm. 55).

a. Square

Bentuk segi-empat atau persegi (*square*) adalah bentuk dasar dari karakter dengan karakteristik yang mewakili sifat-sifat; maskulin, kuat, dapat dipercaya, jujur, dan tegas. Bentuk ini juga merepresentasikan; kesetaraan, stabilitas, hirarki, dan keamanan. Karakter dengan bentuk ini umumnya memiliki peran sebagai sosok pemimpin maupun pendamping yang tegas (Tillman, 2019, hlm. 56).



Gambar 2.29 Cyrus

Sumber: <https://archives.bulbagarden.net/media/upload/thumb/a/ad/Cyrus...>

b. Triangle

Bentuk segitiga (*triangle*) adalah bentuk dasar dari karakter yang mewakili ketegangan aksi, energi, dan konflik. Bentuk ini juga merepresentasikan sifat agresif dan licik. Karakter dengan bentuk ini umumnya merupakan sosok antagonis atau penjahat, namun ada juga karakter yang bukanlah merupakan antagonis dengan bentuk dasar ini (Tillman, 2019, hlm. 57).

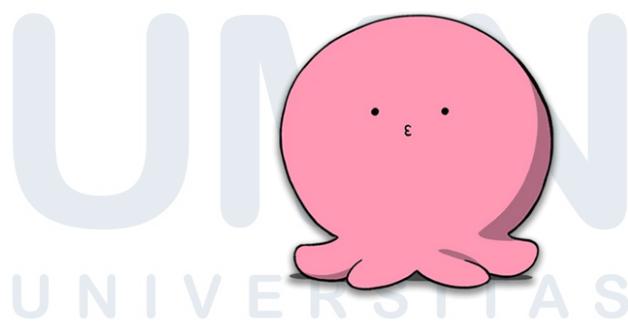


Gambar 2.30 *Ghetis*

Sumber: https://archives.bulbagarden.net/media/upload/2/27/Black_2...

c. *Circle*

Bentuk lingkaran (*circle*) adalah bentuk dasar dari karakter yang mewakili sifat-sifat; anggun, ceria, dan kekanakan. Bentuk ini juga merepresentasikan; persatuan, perlindungan, ketenangan, dan kenyamanan. Karakter dengan bentuk ini umumnya memiliki peran sebagai penghibur dan pelindung (Tillman, 2019, hlm. 59).



Gambar 2.31 Takopi

Sumber: https://static.wikia.nocookie.net/p__/images/c/cf/Takopi...

4. *Silhouette*

Siluet adalah garis tepi dari keseluruhan karakter yang diwarnai hitam. Siluet karakter memiliki fungsi utama untuk membentuk karakter menggunakan bentuk-bentuk dasar yang bervariasi, sehingga membuatnya mudah untuk dikenali. Siluet yang baik, akan membuat karakter terlihat menonjol di antara banyaknya karakter lain dalam suatu

cerita. Karakter yang dapat dikenali hanya dengan melihat bentuk dasar siluetnya, membuat karakter tersebut semakin berkesan dan tidak mudah dilupakan oleh audiens. Hal tersebut berlaku terus selama aturan bentuk yang mengikuti fungsi selalu dipatuhi (Tillman, 2019, hlm. 61–62).



Gambar 2.32 Siluet Karakter

Sumber: <https://assets.anatomy4sculptors.com/2022/01/good-character...>

Aturan bentuk yang mengikuti fungsi merupakan prinsip dasar dalam desain karakter yang menyatakan bahwa desain yang secara visual hanya terlihat menarik, namun tidak logis ataupun realistik tidak akan memberikan kesan yang kuat pada audiens. Hal tersebut hanya akan menimbulkan pertanyaan di benak audiens; “Bagaimana itu dapat bekerja?”. Sehingga desainer perlu lebih berkonsentrasi pada bentuk-bentuk dasarnya serta fungsi dari segala desain yang melekat pada karakter tersebut (Tillman, 2019, hlm. 64). Colin Byrd menyatakan bahwa penampilan fisik karakter maupun objek bergantung pada serta diinformasikan melalui pakaian dan atau aksesoris yang dikenakan (Tillman, 2019, hlm. 67).

5. *Aesthetics in Character Design*

Definisi estetika ialah aktivitas di mana desainer akan berurusan dengan sifat alamiah keindahan, seni, dan rasa. Dua aspek

penting dalam penciptaan dan pengembangan desain karakter terdiri atas; kelompok umur, dan *genre* karakter tersebut.

a. *Age Group*

Secara garis besar, karakter dikelompokkan berdasarkan kelompok umur; 0–4 tahun yang diasosiasikan dengan ukuran kepala dan mata yang besar serta warna-warna cerah, kelompok umur 5–8 tahun dengan mata yang lebih kecil, warna yang lebih muda, dan bentuk yang terlihat lebih detail (Tillman, 2019, hlm. 86). Selanjutnya disposisi kelompok umur 9–13 menjauh dari kesederhanaan bentuk, proporsi karakter dalam kelompok umur ini sudah lebih terlihat nyata, warna-warnanya realistik dan lebih detail.



Gambar 2.33 Karakter Trails in the Sky 1st
Sumber: <https://www.digitallydownloaded.net/wp-content/uploads/2025/08...>

Sementara kelompok umur 14–18 merupakan kelompok di mana karakter-karakter sudah menyerupai bentuk nyatanya jika hidup di dunia asli. Menurut Robyn Williams, ketika menciptakan karakter, target audiens perlu dipikirkan paling pertama. Sebab desain yang baik ditujukan untuk anak-anak adalah visual yang tampak sederhana juga diwarna dengan warna-warna terang. Sementara fitur lain maupun detail tambahan, sebaiknya ditujukan kepada audiens yang lebih dewasa. (Tillman, 2019, hlm. 87).

b. Color in Character Genres

Warna memberikan kesan dan cerita tersendiri pada desain karakter (Tillman, 2019, hlm. 91). Warna merah memberikan kesan aksi, percaya diri, keberanian, vitalitas, energi, perang, bahaya, kekuatan, gairah, tekad, amarah, dan cinta. Warna kuning memberikan kesan kebijaksanaan, kebahagiaan, kecerdasan, waspada, kehancuran, kondisi sakit, kecemburuan, sifat pengecut, kenyamanan, optimisme, dan rasa kewalahan. Warna biru memberikan kesan kepercayaan, kebijaksanaan, kesetiaan, kecerdasan, percaya diri, kebenaran, keyakinan, kedamaian, penyembuhan, integritas, kekuatan, kehormatan, serius, dan kesedihan. Warna ungu menciptakan kesan kekuatan, kebangsawanan, elegan, kecanggihan, kemewahan, misteri, magis, kekayaan, harga diri, kemandirian, dan kreativitas. Warna hijau secara umum melambangkan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, ketahanan diri, kemewahan, optimisme, kesehatan jiwa dan raga, relaksasi, kejujuran, iri hati, masa muda, dan kesakitan (Tillman, 2019, hlm. 92–93).



Gambar 2.34 Warna Genre Karakter

Sumber: <https://64.media.tumblr.com/1178ed64ebf4b27833ac83ecdf41ba63...>

Warna oranye memberi kesan dan lambang pada keceriaan, antusiasme, kreativitas, daya tarik, kebahagiaan, tekad, ketertarikan, kesuksesan, dorongan, prestise, pencerahan, dan kebijaksanaan. Warna hitam membangun nuansa pada lambang kekuasaan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kecanggihan, kekuatan, depresi, dan duka cita. Warna putih membangkitkan perasaan kebersihan, kemurnian, kebaruan, keperawanan, kedamaian, kepolosan, kesederhanaan, steril, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan (Tillman, 2019, hlm. 92–93).

2.1.4 *Balancing Game Mechanic*

Mekanik *game* merupakan segala aturan, prosedur, dan sistem yang mengatur bagaimana pemain berinteraksi dengan *game*, sementara mekanik dari *game* sendiri memerlukan keseimbangan yang harus disusun dan disesuaikan dengan satu sama lain (Schell, 2020, hlm. 212).

1. *Challenge vs. Success*

Tantangan dan kesuksesan saling berhubungan dengan satu sama lain dalam desain *game*. Sebab menurut grafik alur *game*, pemain perlu dijaga agar tetap berada di jalur tengah dari grafik alur. Jalur Tengah tersebut adalah pencapaian keseimbangan yang tepat antara pengalaman tantangan dan kesuksesan (Schell, 2020, hlm. 218). Cara yang paling umum untuk menjaga pemain agar tetap berada di posisi tersebut adalah dengan menciptakan tantangan berlapis yang dinamis, di mana pada titik tertentu dibutuhkan keahlian tinggi dalam menyelesaikan tantangan untuk hadiah yang tinggi pula, namun di titik-titik berikutnya keahlian yang dibutuhkan pemain untuk menyelesaikan tantangan tersebut perlu diturunkan kembali agar pemain tidak merasa frustrasi dengan tantangan yang selalu meningkat. Sebab tantangan yang selalu meningkat tanpa adanya jeda dapat diartikan pemain sebagai sinyal untuk berhenti bermain *game*.



Gambar 2.35 *Grand Underground* Pokémon Brilliant Diamond/Shining Pearl
Sumber: <https://images.rpgsite.net/image/da49c9a1/106958/original/pokemon...>

2. Skill vs. Chance

Keterampilan dan kesempatan atau keberuntungan merupakan dua aspek yang berlawanan dalam desain game. Unsur keberuntungan yang berlebih akan meniadakan efek keterampilan pemain dan sebaliknya. Pada kenyataannya, beberapa pemain lebih menyukai *game* dengan unsur keberuntungan sesedikit mungkin, dan pemain lain yang lebih menyukai kebalikannya. Salah satu metode yang umum untuk menyeimbangkan hal ini adalah mengganti penggunaan unsur keberuntungan dan keahlian dalam sebuah permainan. David Perry menyatakan bahwa kunci desain *game* yang adiktif adalah merancangnya agar pemain melakukan tiga hal setiap saat yakni; melatih keterampilan, mengambil risiko, dan menerapkan strategi. Pada akhirnya tiap kali pemain mengambil risiko, maka mereka turut berhadapan dengan keberuntungan (Schell, 2019, hlm. 225).



Gambar 2.36 *Summoning Fate/Grand Order*
Sumber: https://static.mana.wiki/grandorder/fgo_simulator_story_banner.png...

3. Competition vs. Cooperation

Kompetisi dan kooperasi adalah insting dasar pemain *game*. Meski sifat keduanya sangat berbanding terbalik, keduanya dapat digabungkan dan diseimbangkan dalam satu situasi untuk menciptakan pengalaman bermain yang baik (Schell, 2020, hlm. 228). Dalam sebuah *game*, kompetisi melibatkan interaksi antarpemain yang saling bertanding dengan satu sama lain untuk membuktikan siapa yang lebih unggul, demi mencapai tujuan *game* yaitu kemenangan atau memperoleh keuntungan bagi pemainnya sendiri. Sementara kooperasi sendiri mengharuskan pemain untuk terlibat dengan satu sama lain agar dapat mencapai tujuan *game* bersama-sama, baik itu berupa kemenangan maupun keuntungan tertentu. Secara mendasar, kompetisi adalah ajang pemain untuk menunjukkan dan mengadu ego masing-masing, sementara kooperasi adalah ajang pemain untuk menurunkan ego masing-masing agar mampu bekerja sama dengan satu sama lain.



Gambar 2.37 Gameplay Valorant

Sumber: <https://www.thexboxhub.com/wp-content/uploads/2024/08/Valorant...>

4. Rewards

Hadiah adalah cara dari *game* untuk memberitahu kepada pemain bahwa mereka “sukses” atau mereka “telah melakukan yang terbaik dan berhasil. Hadiah yang didapat oleh pemain dari *game* umumnya berupa; pujian, poin tambahan, permainan yang berlanjut, gerbang keberhasilan, kisah, visual, maupun audio yang memuaskan pemain, cara pemain mengekspresikan dirinya, cara pemain merasakan

kekuatan yang tak bisa didapat di kehidupan nyata, pemberian koleksi, penghargaan status khusus pada pemain, dan kesuksesan dalam menyelesaikan sesuatu (Schell, 2020, hlm. 231–233).

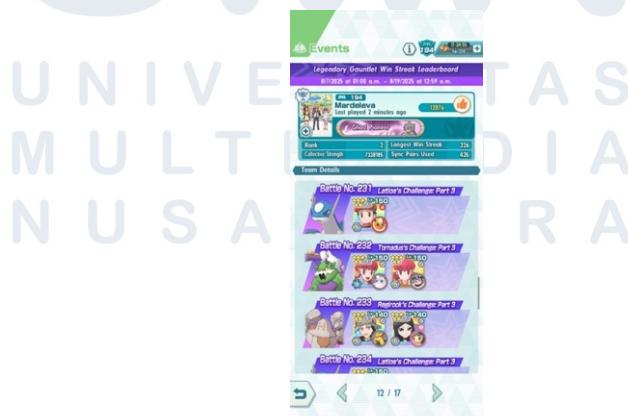


Gambar 2.38 Toram Online: Perro

Sumber: <https://pm1.aminoapps.com/6764/838d49f918e21f48d6135e362...>

5. Punishment

Meskipun ide mendasar dari sebuah *game* adalah untuk memberikan kesenangan kepada pemain, hukuman yang digunakan dengan benar dapat meningkatkan kesenangan yang diperoleh oleh pemain dengan caranya sendiri. Beberapa alasan yang mendukung pernyataan tersebut ialah bahwa; hukuman menciptakan sensasi keberhasilan yang lebih bermakna bila hasil tersebut terancam direbut dari pemain, mengambil risiko memiliki keseruannya sendiri bagi pemain, dan hukuman dapat menciptakan peningkatan tantangan (Schell, 2019, hlm. 234).



Gambar 2.39 Legendary Gauntlet Pokemon Masters EX

Sumber: <https://preview.reddit.it/blatant-hacker-currently-taking-position...>

Hukuman yang secara umum digunakan dalam *game* meliputi; rasa malu, kehilangan poin, permainan yang dipersingkat, permainan yang berakhir, *setback* atau mengembalikan posisi pemain ke titik awal, kehilangan kekuatan bagi pemain, dan kehilangan sumber daya (Schell, 2019, hlm. 235).

6. *Freedom vs. Controlled Experience*

Pada dasarnya, *game* tidak perlu memberikan kontrol penuh kepada pemain, sebab *game* bukanlah simulasi kehidupan nyata, melainkan pengalaman yang lebih menarik dibandingkan kehidupan nyata. Kebebasan perlu diambil dari tangan pemain untuk menciptakan pengalaman yang lebih terkontrol, dengan demikian, *game* dan pengalaman yang didapat oleh pemain menjadi lebih bermakna (Schell, 2019, hlm. 238).



Gambar 2.40 *seijunDROP*

Sumber: <https://img.itch.zone/aW1hZ2UvMjAzMDY3NS8xMTk0Mjg3OS5wbmc...>

2.1.5 *Game Formal Elements*

Elemen formal adalah elemen-elemen yang membentuk struktur *game*. Keseluruhan elemen ini menyusun pengalaman bermain dan menciptakan batasan serta tujuan yang dapat dicapai pemain dalam *game*. Elemen formal menentukan hal-hal yang dilakukan pemain, alasan pemain

melakukannya, dan cara pemain meresponnya, sehingga membuat pengalaman bermain menjadi lebih bermakna (Fullerton, 2024, hlm. 60)

1. *Players*

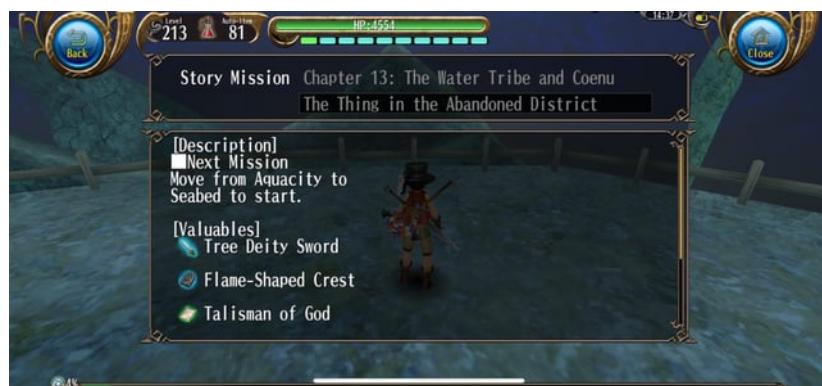
Pemain menjadi pelaku utama dalam *game* yang melakukan berbagai aksi menurut aturan dan batasan yang sudah ditetapkan dalam *game* sendiri. Keterlibatan pemain diatur menurut prosedur *game*. Pemain juga terikat dengan segala elemen *game*. (Fullerton, 2024, hlm. 60).



Gambar 2.41 Status Pemain di Fate/Grand Order
Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/4d43350a-117a-414f-90ef...>

2. *Objective*

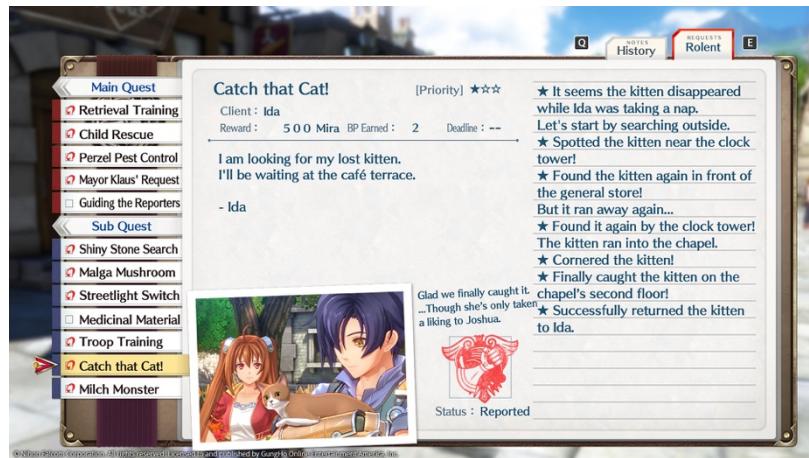
Tujuan mendefinisikan hal yang harus dicapai oleh pemain *game* dengan menggunakan seluruh *resource* yang diberikan dalam batasan-batasan tertentu (Fullerton, 2024, hlm. 72).



Gambar 2.42 Misi Cerita Toram Online
Sumber: <https://preview.redd.it/what-are-the-valuables-listed...>

3. Procedures

Prosedur merupakan metode atau proses bermain bagi pemain dalam *game*, beserta tindakan yang dapat dilakukan di waktu dan tempat tertentu. Prosedur adalah langkah yang harus dilakukan pemain untuk mencapai tujuan dalam *game* (Fullerton, 2024, hlm. 78).



Gambar 2.43 Prosedur Catatan Misi Trails in the Sky 1st
Sumber: <https://trailsfirstchapter.com/wp-content/themes/trailsfirstchapter...>

4. Rules

Aturan mendefinisikan objek dalam *game* serta tindakan yang diperbolehkan untuk dilakukan pemain oleh *game* itu sendiri. Aturan dibuat untuk membantu sekaligus membatasi pemain. Aspek ini harus dirancang agar berelasi dengan pemain (Fullerton, 2024, hlm. 81).



Gambar 2.44 Aturan Bermain Pyramid Solitaire
Sumber: <https://www.thesprucecrafts.com/thmb/F0Cw2M2Ic...>

5. Resource

Resource secara harafiah berarti sumber daya. Dalam *game*, sumber daya dapat diperoleh oleh pemain dengan menyelesaikan misi tertentu, melalui prosedur yang sudah ditetapkan. Sumber daya memiliki kegunaannya sendiri dan kelangkaan dalam *game*, sebab sumber daya menjadi salah satu bahan bagi pemain untuk mencapai tujuannya dalam *game* (Fullerton, 2024, hlm. 85).



Gambar 2.45 Sumber Daya Toram Online
Sumber: <https://imgop.itemku.com/?url=https%3A%2F%2F...>

6. Conflict

Konflik merupakan penghalang bagi pemain mencapai tujuannya dalam *game* yang dapat berupa situasi, objek tertentu, musuh, dan dilema. (Fullerton, 2024, hlm. 90–91).



Gambar 2.46 Pertarungan dengan Volo
Sumber: <https://oyster.ignimgs.com/mediawiki/apis.ign.com...>

7. *Boundaries*

Boundaries yang secara harafiah bermakna batasan merupakan segala sesuatu baik fisik maupun imajiner yang memisahkan *game* dengan kenyataan (Fullerton, 2024, hlm. 92).



Gambar 2.47 Kota Rolent: Trails in the Sky 1st
Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/kiseki/images...>

8. *Outcome*

Hasil dari suatu *game* adalah sebuah ketidakpastian yang menarik pemain, namun ketidakpastian tersebut dapat diselesaikan dengan melewati beberapa prosedur yang menghasilkan hal-hal yang terukur (Fullerton, 2024, hlm. 96).



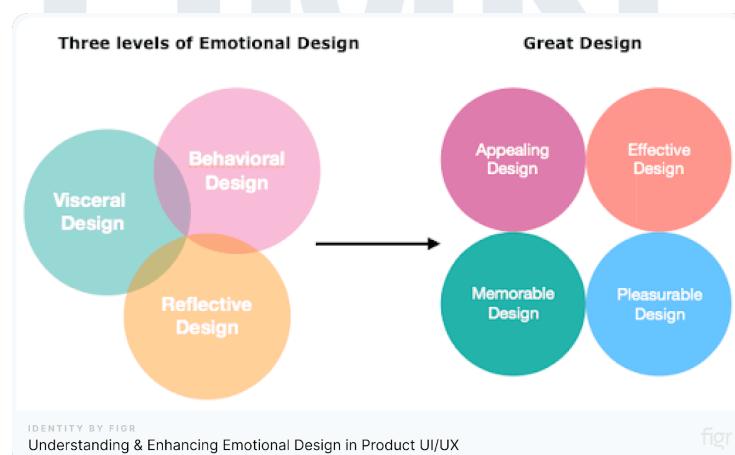
Gambar 2.48 Pertarungan dengan 2nd Lieutenant Lorence Belgar
Sumber: <https://static0.hardcoregamerimages.com/wordpress...>

2.2 User Interface / User Experience

User interface adalah desain tampilan antarmuka yang menghubungkan pengguna dengan desain. Pengguna berinteraksi dengan *interface* melalui perantara seperti; *mouse*, *touchpad*, pena, kontroler remot, *joystick*, pembaca *RFID*, gerakan, bahkan interaksi otak-komputer yang memberikan sinyal masuk atau *input* (Sharp et al., 2019, hlm. 193). Sementara *user experience* atau secara harafiah berarti pengalaman pengguna, adalah bagaimana suatu desain berperilaku dan digunakan oleh pengguna di dunia nyata. Jakob Nielsen dan Don Norman (2014), mendefinisikan pengalaman pengguna sebagai “semua aspek interaksi pengguna akhir dengan produk, layanan, dan perusahaan” (Sharp et al., 2019, hlm. 13).

2.2.1 Expressive Interfaces and Emotional Design

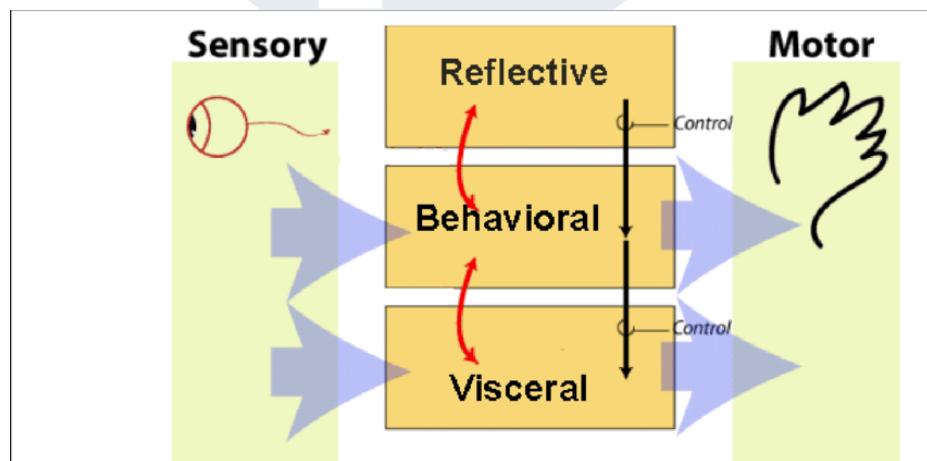
User interface yang ekspresif dirancang dengan beberapa fitur mulai dari penggunaan emoji, suara, warna, bentuk, ikon, dan agen virtual untuk membentuk koneksi emosional dengan pengguna. *User interface* yang ekspresif juga dapat dirancang dengan warna, ikon yang dianimasikan, sonifikasi atau penggunaan suara ketika pengguna melalui suatu proses, dan getaran. *User interface* yang memiliki estetikanya sendiri berdampak positif pada perilaku dan persepsi pengguna ketika menggunakan suatu desain atau sistem (Sharp et al., 2019, hlm. 172–173).



Gambar 2.49 Expressive Interfaces dan Emotional Design
Sumber: <https://cdn.prod.website-files.com/68c16ea7c1...>

2.2.2 Emotions and the User Experience

Emosi mempengaruhi perilaku pengguna, dan hal sebaliknya juga berlaku. Don Norman dan rekan-rekannya (Ortony et al., 2005) telah mengembangkan model emosi dan perilaku pengguna. Model ini diuraikan dalam istilah tingkatan otak yang berbeda. Pada tingkat terendah terdapat bagian otak yang telah diprogram untuk merespons secara otomatis terhadap peristiwa yang terjadi di dunia fisik, sehingga disebut sebagai tingkat *visceral*. Pada tingkat berikutnya, otak mengontrol perilaku sehari-hari, sehingga disebut sebagai tingkat *behavioral* atau perilaku secara harafiah. Pada tingkatan terakhir adalah proses di mana otak melakukan perenungan, sehingga disebut sebagai tingkat *reflective*. Tingkatan *visceral* merespon langsung terhadap stimuli. Tingkatan *behavioral* adalah kondisi di mana aktivitas dilakukan, sementara tingkatan *reflective* melibatkan pemikiran yang sadar di mana pengguna telah menggeneralisasi segala peristiwa yang pernah dialami (Sharp et al., 2019, hlm. 171).



Gambar 2.50 Level Proses Emotional Design
Sumber: <https://www.researchgate.net/profile/Donald...>

2.2.3 Game and User Experience

Game dapat didefinisikan sebagai permainan maupun cara belajar menggunakan media yang melibatkan gamifikasi untuk menciptakan sensasi kesenangan bagi pemain. *Game*, *gaming*, dan *gamified experience* dapat memunculkan berbagai peluang bagi pemain untuk memainkan sesuatu hingga melarikan diri dari kenyataan. Sementara gamifikasi berkaitan dengan

penggunaan unsur-unsur permainan untuk mengatasi masalah yang berhubungan dengan situasi dunia nyata (Ferro, 2016, hlm. 20). *Game* erat kaitannya dengan *user experience* atau pengalaman pengguna yang dapat dibangun untuk meningkatkan keterlibatan pemain dengan media guna mencapai tujuan khusus.

1. *Players*

Pemain adalah seluruh pelaku yang terlibat dalam *game* baik langsung maupun tak langsung. Pemain dalam *game* diatur oleh batasan, aturan, dan prosedur tertentu agar *game* bisa berjalan. Ketika pemain telah menerima undangan untuk bermain, maka secara otomatis pemain telah terikat pada elemen-elemen dalam *game* (Fullerton, 2024, hlm. 60–61).



Gambar 2.51 Pemain Celestia Luna Online
Sumber: <https://celestialuna.com/static/css/image/media/4.jpg>

a. *Invitation to Play*

Undangan untuk bermain secara harafiah bermakna ketika *game* menawarkan sesuatu atau beberapa hal kepada calon pemain. Undangan untuk bermain harus dibuat semenarik dan sesingkat mungkin, sebab calon pemain memiliki tingkat attensi yang beragam. Calon pemain sebagai target audiens harus ditangkap dengan pesan dari *game* yang efektif, dan pesan tersebut dapat disusun berdasarkan; jumlah pemain yang dibutuhkan, peran pemain, dan

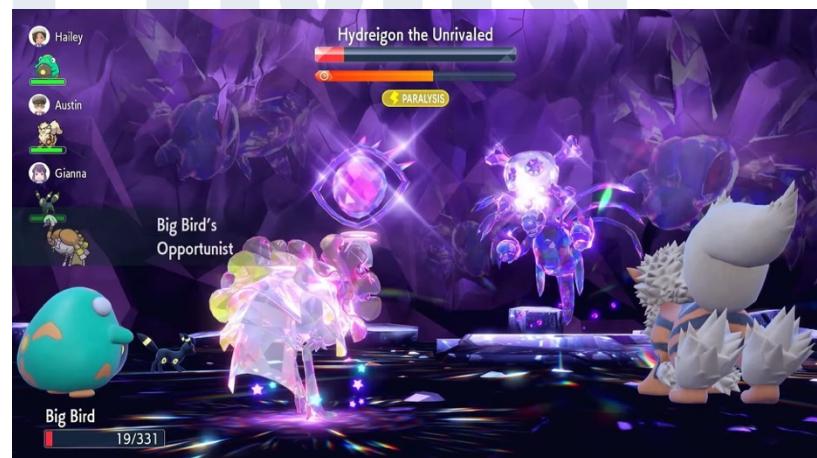
pola interaksi pemain dengan satu sama lain atau pola interaksi pemain dengan *game* itu sendiri (Fullerton, 2024, hlm. 61).



Gambar 2.52 Markas Galaxy Expedition Team
Sumber: <https://static0.gamerantimages.com/wordpress/wp...>

b. *Number of Players*

Jumlah pemain adalah jumlah orang yang dibutuhkan *game* untuk dimainkan. Secara garis besar, jumlah pemain yang diperlukan agar *game* dapat dijalankan berbeda untuk tiap jenis *game*. Sebagai contoh, game kompetitif yang hanya dimainkan oleh satu orang pemain tetapi membutuhkan pemain lainnya sebagai pelaku yang sama untuk menciptakan kompetisi (Fullerton, 2024, hlm. 61–62).



Gambar 2.53 7-star Terastal Raid: Poison Hydreigon
Sumber: <https://staticcg.sportskeeda.com/editor/2025/11...>

c. Roles of Players

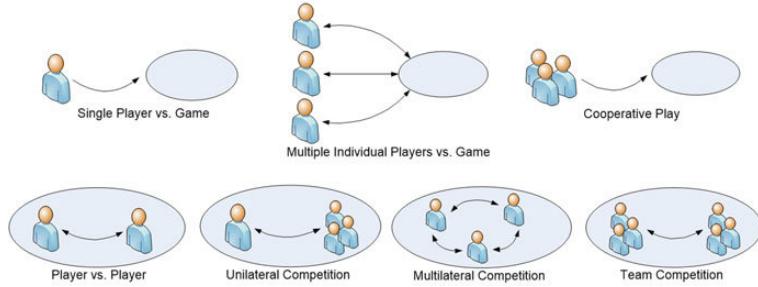
Pemain memiliki perannya masing-masing dalam suatu *game* guna mendukung jalannya *game* dari awal hingga akhir, atau guna pemain dapat mencapai tujuannya. Umumnya, *game* memiliki peran yang seragam bagi pemain. Di sisi lain, *game* dengan genre *role-playing*, memiliki banyak peran yang bisa dibawakan oleh tiap pemain (Fullerton, 2024, hlm. 62).



Gambar 2.54 Guild Raid Boss: Toram Online
Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/fUhF0y1e7c8/hq720.jpg...>

d. Player Interaction Pattern

Struktur interaksi antarpemain membentuk polanya sendiri yang berbeda tergantung pada jenis *game* yang dimainkan. Pola interaksi pemain yang paling mendasar terdiri atas empat pola. Empat pola tersebut ialah; pemain tunggal melawan *game* di mana seorang pemain melawan sistem *game*, banyak pemain melawan *game* di mana beberapa pemain bekerja sama untuk melawan sistem *game*, pemain tunggal yang melawan satu sama lain atau *player vs. player* yang lebih dikenal sebagai PvP, dan kompetisi unilateral di mana dua atau lebih pemain melawan satu orang pemain sebagai oposisinya (Fullerton, 2024, hlm. 63).



Gambar 2.55 Pola Interaksi Pemain
 Sumber: <https://www.researchgate.net/publication/265600742...>

2. Engage-ability

Desainer game Raph Koster, mendefinisikan *fun* atau kesenangan sebagai sinonim dari “belajar”. Dalam perancangan pengalaman bermain *game*, terdapat tiga pilar utama yang fokus pada tingkatan keterlibatan pemain dan imersi yang dapat diciptakan oleh *game*. Sebab tidak mungkin ada perilaku atau keterlibatan tanpa motivasi yang menjadi pilar inti dari keterlibatan pemain dalam *game*, yang didukung oleh pilar emosi dan alur permainan (Hodent, 2017, hlm. 135–137).

a. Motivation

Motivasi adalah unsur inti yang membangun keterlibatan pemain dalam *game*. Aspek ini terbagi ke dalam dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik yang bersumber dari dalam diri pemain sendiri terdiri atas; kompetensi di mana pemain bermain untuk merasa bahwa dirinya ahli dalam suatu hal, autonomi di mana pemain bermain *game* untuk menimbulkan sensasi kontrol dalam diri mereka dan memberikan mereka tujuan, serta keterkaitan di mana pemain bermain *game* untuk merasakan sensasi terhubung dengan elemen-elemen tertentu baik itu karakter maupun cerita (Hodent, 2017, hlm 138–144). Sedangkan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar pemain terdiri atas; kebutuhan yang hendak dipelajari, dan hadiah yang dapat diperoleh pemain dengan bermain *game*. Di sisi lain, motivasi ekstrinsik juga dapat bersumber dari motivasi implisit pemain (Hodent, 2017, hlm. 149–151).

GAMER MOTIVATION MODEL



Gambar 2.56 Model Motivasi Bermain
Sumber: <https://i0.wp.com/quanticfoundry.com/wp...>

b. Emotion

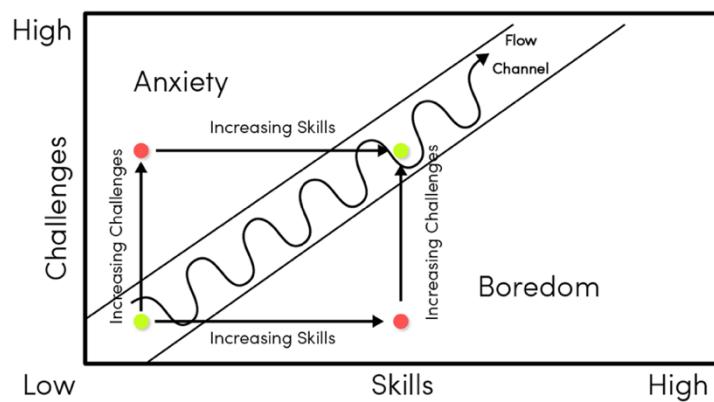
Emosi adalah unsur kedua yang membangun keterlibatan pemain dalam *game*. Sisi emosional dapat muncul sebagai akibat dari visual, audio, maupun narasi *game*. Steve Swink (2009), menyatakan bahwa *game feel* meliputi sensasi penguasaan dan kecanggungan, serta sensasi taktil berinteraksi dengan objek virtual. *Game feel* sendiri dibangun atas dasar; 3Cs yakni *control*, *camera*, dan *character*, *presence* atau kehadiran, realita fisik dengan dunia virtual, penemuan, kebaruan, dan kejutan (Hodent, 2017, hlm. 153–160).



Gambar 2.57 Adegan Prolog Trials in the Sky 1st
Sumber: <https://www.siliconera.com/wp-content...>

c. Game Flow

Alur *game* atau dalam konteks pembahasan ini disebut sebagai *flow* adalah kondisi pemain yang menikmati segala jenis aktivitas yang melibatkannya dan membuat pemain tenggelam dalam *game*, sehingga termotivasi dari dalam. Csikszentmihalyi menyatakan bahwa terdapat delapan komponen yang terlibat dalam unsur Pembangunan *flow*. Kedelapan unsur tersebut ialah; aktivitas menantang yang membutuhkan keahlian untuk diselesaikan, penggabungan antara aksi dengan kesadaran pemain, tujuan yang jelas, umpan balik langsung, konsentrasi pada tugas di tangan pemain, sensasi kontrol, kehilangan kesadaran diri, dan transformasi waktu (Hodent, 2017, hlm. 161–162).



Gambar 2.58 Teori Alur Game

Sumber: <https://michaelbrynn.com/wp-content/uploads/2023/11/flow-diagram.png>

3. The Seven Usability Pillars for Game UX

Perpaduan heuristik dari kegunaan dan prinsip-prinsip desain *game* ditujukan untuk mendukung kerangka kerja dan perancangan dari pengalaman pengguna dalam *game* (Hodent, 2017, hlm. 115).

a. Signs and Feedback

Tanda-tanda atau *signs* dalam *game* mengacu pada semua isyarat visual, audio, dan haptik yang memberi tahu pemain tentang apa yang terjadi dalam permainan (informasi) atau yang mendorong pemain untuk melakukan tindakan tertentu (ajakan). Tanda-tanda memiliki arti khusus, dan mereka mengkomunikasikan informasi

spesifik kepada pemain yang menguraikannya. Sementara umpan balik atau *feedback* adalah jenis tanda khusus yang memberikan reaksi yang dapat dirasakan dari sistem terhadap tindakan pemain (Hodent, 2017, hlm. 115).



Gambar 2.59 *Synthesize Quartz Trails in the Sky* 1st
Sumber: <https://i0.wp.com/xboxera.com/wp...>

b. Clarity

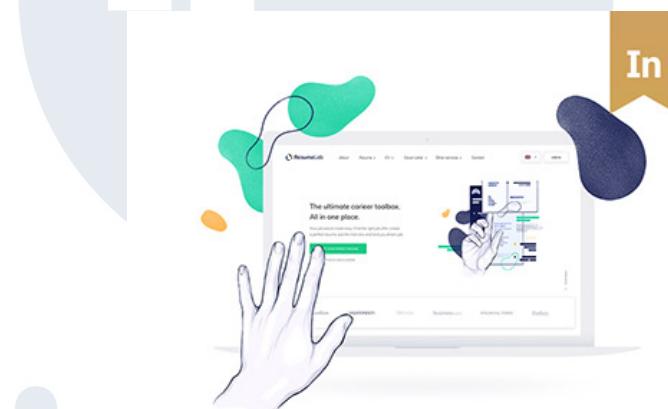
Kejelasan atau *clarity* berkaitan dengan kemampuan pemain untuk memahami semua tanda dan umpan balik atau *feedback* dalam *game* terkait persepsi. Persepsi yang dimaksud ialah kontras, *font* yang digunakan, dan hierarki informasi. Jika tanda atau *sign* yang mengajak pemain untuk berinteraksi dengan elemen dalam permainan tidak cukup kontras dengan latar belakang, pemain kemungkinan besar tidak akan melihatnya. Oleh sebab itu, persepsi yang baik sangat penting untuk kejelasan tanda dan umpan balik dalam suatu *game* (Hodent, 2017, hlm. 117).



Gambar 2.60 Pokémons Shining Pearl Battle UI
Sumber: <https://images.gamebanana.com/img...>

c. *Form Follows Function*

Prinsip bentuk mengikuti fungsi memiliki arti bahwa ekspresi visual dari elemen dalam *game* harus secara intuitif memberi tahu pemain bagaimana cara berinteraksi dengannya. Dalam desain *game*, pemain harus mampu memahami apa yang diwakili oleh berbagai elemen dan bagaimana cara menggunakannya atau bagaimana mengantisipasi perilaku elemen-elemen tersebut berdasarkan wujudnya. Prinsip bentuk mengikuti fungsi dapat diterapkan dengan identifikasi wujud elemen yang jelas tanpa ambiguitas, sehingga secara akurat dapat menyampaikan fungsinya (Hodent, 2017, hlm. 123–124).



Gambar 2.61 Prinsip Bentuk Mengikuti Fungsi
Sumber: <https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/projects...>

d. *Consistency*

Konsistensi memiliki makna bahwa segala tanda, umpan balik, kontrol, *interface*, navigasi menu, aturan dunia dalam *game*, dan konvensi keseluruhannya harus mengikuti suatu pola yang stabil. Sebagai contoh, ketika suatu pintu dalam *game* dapat dibuka, maka sudah sewajarnya pintu-pintu lainnya dalam *game* tersebut turut dapat dibuka. Bila ada pengecualian, maka wujudnya harus dibedakan antara satu dengan yang lain untuk menghindari kebingungan pemain. Sebab ketika aturan tertentu dalam *game* dipelajari, pemain kemungkinan besar akan dapat menerapkan

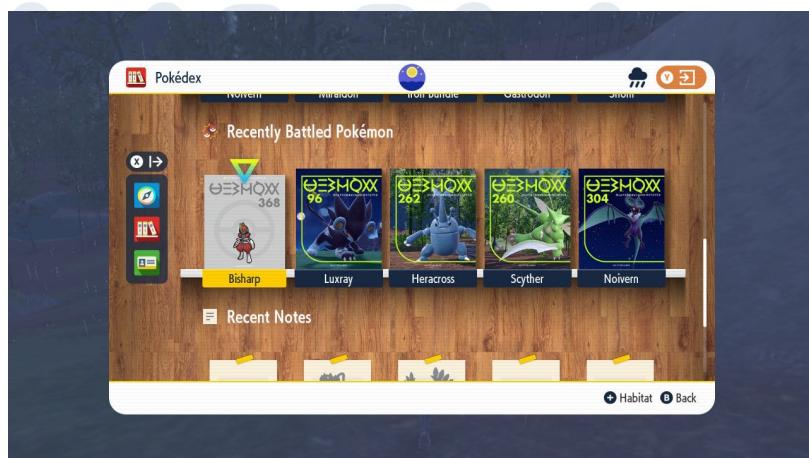
aturan yang sama pada elemen-elemen lainnya yang serupa jika sistem gamenya konsisten (Hodent, 2017, hlm. 125).



Gambar 2.62 Konsistensi UI dalam Toram Online
Sumber: <https://toram-jp.akamaized.net/en/img/announcement...>

e. Minimum Workload

Beban kognitif pemain yakni perhatian dan memori, beserta dan beban fisik seperti jumlah klik tombol yang dibutuhkan untuk mengeksekusi suatu tindakan, haruslah diperhitungkan dan diminimalisasi ketika hal tersebut tidak termasuk dari tantangan game itu sendiri (Hodent, 2017, hlm. 127).

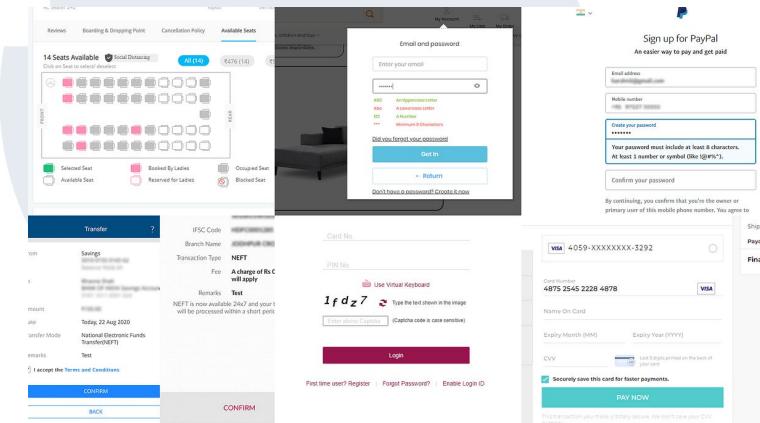


Gambar 2.63 UI Sederhana Pokédex Scarlet/Violet
Sumber: <https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1400...>

f. Error Prevention and Error Recovery

Pemain memiliki kecenderungan untuk berbuat kesalahan dalam game, namun bukan berarti desain game tidak bisa mencegah

beberapa kesalahan pemain terjadi. Pemain dapat dan perlu dipulihkan dari kesalahan, terutama ketika kesalahan tersebut memiliki potensi untuk membuat pemain frustrasi. Frustrasi yang terlalu banyak, tidak akan meningkatkan pengalaman bermain dan hanya akan berdampak buruk pada disonansi kognitif pemain, apabila pemain tidak sepenuhnya memahami konteks *game* dan kesalahan yang telah dilakukan. Bila hal ini terjadi, pemain memiliki kecenderungan untuk menyalahkan *game* itu sendiri (Hodent, 2017, hlm. 129).

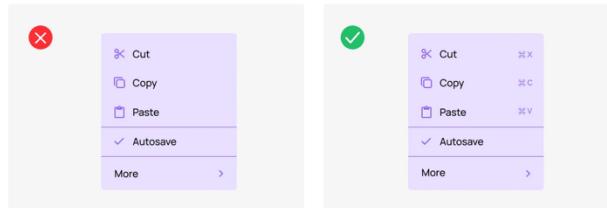


Gambar 2.64 Pencegahan Eror dalam UI
Sumber: <https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1200/>

g. *Flexibility*

Fleksibilitas mengacu pada penyesuaian yang dapat dipilih pemain dalam pengaturan *game*. Ketika kustomisasi yang tersedia semakin banyak, misalnya dalam pemetaan kontrol, ukuran *font*, dan warna, maka *game* akan makin mudah diakses oleh pemain dari berbagai kalangan. Meski demikian, persepsi memiliki sifat yang subjektif (Hodent, 2017, hlm. 131–132).

Flexibility and Efficiency of Use



Gambar 2.65 UI Fleksibel

Sumber: <https://lollipop.design/wp-content/uploads/2024/12/Flexibility...>

4. UI Systems

Variasi dari pola desain untuk kegunaan *user interface* yang mampu membantu pemain dalam menavigasi *game* bahkan menyelesaikan tantangan dalam *game* disusun atas 4 aspek (Brewer, 2025, hlm. 96).

a. Menu Manager

Menu manager berada pada tingkatan paling atas yang mengawasi segala menu lainnya di mana pemain akan berinteraksi dengan menu-menu tersebut. *Manager* ini mengontrol alur menu yang didesain untuk menghadirkan segala bentuk interaksi yang konsisten dan intuitif (Brewer, 2025, hlm. 96–97).



Gambar 2.66 Menu Manager Orbment Trails in the Sky 1st

Sumber: <https://images.rpgsite.net/image/da49c9a1/156671/original...>

b. Focus System

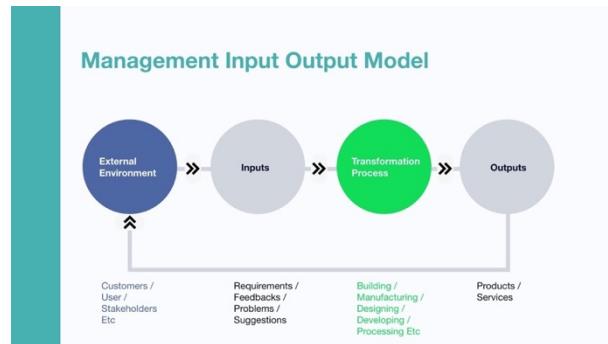
Sistem fokus mengatur status komponen *user interface* yang aktif atau tidak, sesuai pilihan pemain. *User interface* dapat dinyatakan aktif dan berfungsi sebagaimana mestinya apabila dapat menerima sinyal masuk (*input*), seperti tombol yang dapat ditekan pada *gamepad*, sentuhan jari pada layar, maupun klik dari *mouse*. Sistem ini sederhana, namun berguna untuk memberikan kepastian kepada pengguna akan lokasinya dan ke mana *input* mereka akan diarahkan nantinya (Brewer, 2025, hlm. 97).



Gambar 2.67 Sistem Fokus Tombol *Battle UI Trails in the Sky* 1st
Sumber: <https://cdn.theouterhaven.net/wp-content/uploads...>

c. Input Handling and Management

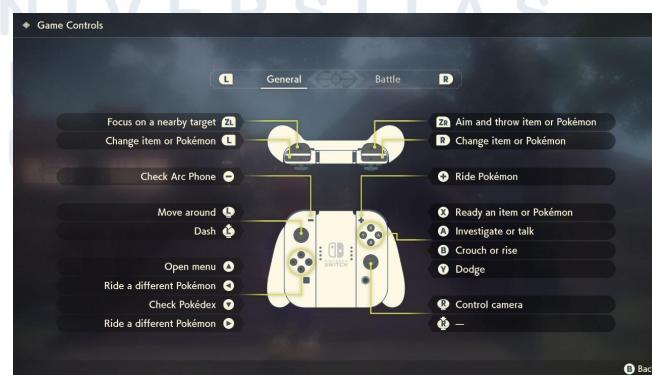
Input handling berarti menerima dan merespon terhadap *input* yang diberikan pengguna, baik itu dalam bentuk klik *mouse*, tekanan pada tombol *keyboard*, maupun sentuhan untuk memicu aksi maupun peristiwa tertentu. *User interface* mengenali aksi yang dilakukan pengguna dan memberikannya umpan balik atau *feedback* yang sudah dapat diprediksi. Rute *input* (*input routing*) menangani navigasi pengguna kepada asset data, fungsi, ataupun tindakan yang sesuai dalam *game* dengan tepat (Brewer, 2025, hlm. 97).



Gambar 2.68 Model *Input Handling and Management*
Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/lqmjxyZ8RmY/maxresdefault.jpg>

d. *Input Methods and Navigation*

Metode *input* harus disesuaikan dengan hasil akhir dari media dan di mana media tersebut akan tampil. Sebab media yang tampil pada gawai berbasis layar sentuh, seperti *tablet* dan *smartphone*, akan menggunakan *input* berbasis sentuhan dengan ibu jari beserta jemari lainnya sebagai sumber *input* utama. Sehingga *developer* turut mempertimbangkan ruang beserta jarak yang dibutuhkan layar agar mampu mendeteksi input dengan efektif dan efisien. Sementara untuk media yang tampil pada gawai berbasis tombol *keyboard*, seperti laptop dan komputer, maka *input* berbasis klik dan gerakan *mouse* beserta tekanan pada tombol *keyboard* digunakan sebagai sumber *input* utama. Hal serupa juga berlaku untuk media yang tampil pada konsol *game*, sebab konsol *game* menggunakan tombol pada konsol sebagai *input* utamanya (Brewer, 2025, hlm. 97–98).



Gambar 2.69 Kontrol dalam Metode *Input*
Sumber: <https://i.redd.it/what-i-would-pick-for-the-pla...>

5. Design Patterns

Pola desain merupakan solusi yang dapat digunakan berulang kali untuk memecahkan masalah sederhana. Pola ini termasuk ke dalam; menu, wujud *input*, dan tombol yang dapat disesuaikan menurut kebutuhan pengguna. Pola adalah panduan yang digunakan untuk menghemat waktu beserta usaha guna memastikan agar desain tetap konsisten dan familiar bagi target pengguna. Dalam konteks UI dan UX, dipilih alat atau panduan yang terbaik untuk menyelesaikan suatu tugas (Brewer, 2025, hlm. 99).

a. Text

Teks menjadi wadah yang menyimpan konten pada *user interface*. Hal ini termasuk seluruh konten tertulis baik itu berupa label tombol, dialog dalam *game*, pilihan percakapan, tutorial, petunjuk, keterangan kontroler, skor, dan tujuan. Teks ada yang sudah tertulis sebelumnya, dan ada pula yang berasal dari aksi *real-time*, seperti; skor, keterangan kerusakan, juga angka kombo pemain. Sementara teks yang disertakan bersamaan dengan *game* disebut sebagai *string*. *String* mengacu pada ID yang merujuk pada teks yang ditugaskan, seperti teks yang muncul ketika pemain gagal dan harus mengulang permainan (Brewer, 2025, hlm. 99).



Gambar 2.70 Teks dan *String Battle Trails in the Sky 1st*
Sumber: <https://www.gonintendo.com/attachments...>

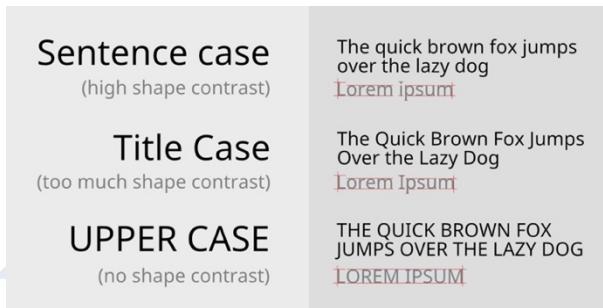
Ukuran dan jenis huruf atau *typeface* yang tampil sebagai teks dapat dikontrol dengan bebas oleh desainer. Pengaturan ini dirancang menurut prinsip tipografi *user interface* yang hendak dicapai dalam *game*. Jenis huruf terdiri atas 4 macam yakni; *serif* dengan garis berliku di akhir goresan yang memiliki kesan klasik dan berkelas, *sans-serif* yang tidak memiliki garis berliku sehingga terkesan lebih informal dan santai, *decorative* yang bentuknya meliuk sehingga terkesan *playful* namun cenderung lebih sulit dibaca, dan *script* yang menyerupai tulisan kursif (Brewer, 2025, hlm. 113).



Gambar 2.71 Jenis *Typeface*
Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons...>

Dalam pengaturan teks, *tracking* merupakan jarak antarkarakter dalam satu blok teks yang dapat disesuaikan untuk mengubah nada dari teks yang tampil. *Kerning* sendiri merupakan jarak individu antarhuruf, sementara *leading* adalah jarak antarbaris. *Uppercase* adalah seluruh huruf yang dicetak kapital untuk memberikan kesan peringatan, *lowercase* adalah seluruh huruf yang dicetak kecil untuk memberi kesan remeh maupun eror. *Title case* dimana awal huruf dari tiap kata dicetak kapital digunakan untuk memberi kesan formal, sementara *sentence case* adalah pengaturan standar dimana huruf kapital ada di awal kalimat dan

penggunaannya mayoritas untuk teks utama *user interface* (Brewer, 2025, hlm. 114–115).



Gambar 2.72 Pengaturan Teks
Sumber: <https://calibremarketing.co.uk/wp-content/uploads/2024...>

b. *Images*

Gambar dapat merujuk pada warna solid, warna gradasi, latar tombol, bentuk juga garis pemisah. Setiap gambar merangkum keseluruhan tema dan kesan dari suatu media. Gambar dapat menjadi penopang tata letak dengan detail visual yang penting, berbeda dengan ikonografi yang menyampaikan informasi dengan representasi tertentu, gambar tak perlu diterjemahkan (Brewer, 2025, hlm. 100).



Gambar 2.73 Peta Liberl Kingdom
Sumber: <https://www.nookgaming.com/wp-content/uploads/2025/09...>

c. *Buttons*

Tombol adalah aset tunggal yang dapat digunakan berkali-kali. Fungsi dari tombol ini dapat mengarahkan pemain ke lokasi baru, maupun membuka harta karun tersembunyi. Terdapat tiga

faktor utama yang membuat tombol menjadi baik bagi *user interface* dan pengguna sendiri yakni; konsisten dan mudah dilihat, mudah diakses, serta memiliki hierarki visual yang jelas. Anatominya sendiri terdiri atas; label teks atau ikon sebagai penanda, ruang untuk *input*, dan kondisi yang bereaksi terhadap *input*. Kondisi yang bereaksi tersebut dapat berupa; *default state*, *hovered state*, *pressed state*, *deactivated state*, dan *selected state* (Brewer, 2025, hlm. 100–101).



Gambar 2.74 Kondisi Tombol UI Inventaris Trails of Cold Steel III
Sumber: <https://www.gameuidatabase.com/uploads/The-Legend...>

d. Menus

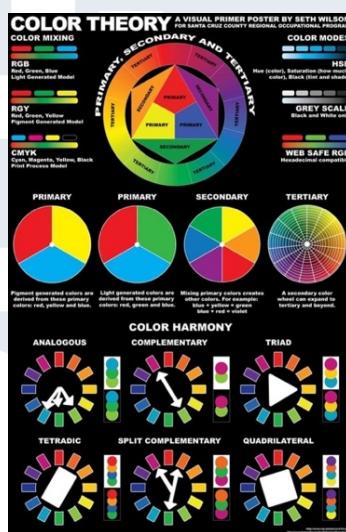
Menu merupakan kumpulan opsi atau perintah. Menu memberikan akses kepada pemain agar mampu menggunakan fitur-fitur dalam *game*. Pemilihan menu umumnya disusun dan dikelompokkan berdasarkan fungsi dan metode *input*nya (Brewer, 2025, hlm. 102).



Gambar 2.75 Menu Utama Trails of Cold Steel III
Sumber: <https://www.gameuidatabase.com/uploads/The-Legend...>

6. Color Theory and Contrast

Warna dan kontras adalah elemen penting dalam desain *user experience* dan *user interface* yang digunakan secara strategis dalam *game* untuk menciptakan tampilan yang efektif dan menarik bagi pemain. Psikologi dari warna sendiri memiliki sifat yang bias dan subjektif, sehingga tafsirannya dapat berbeda menurut satu pemain dengan pemain lainnya, tergantung dari latar belakang pemain tersebut (Brewer, 2025, hlm. 108–109). Maka penyusunan warna selalu didasarkan pada teori kombinasi warna.



Gambar 2.76 Teori Warna

Sumber: <https://external-preview.reddit.it/V1glzACeg-...>

Teknik *complementary* adalah perpaduan dua warna yang posisinya berlawanan pada roda warna untuk menciptakan kontras tinggi yang umumnya digunakan untuk menyoroti elemen-elemen yang diperlukan. *Monochromatic* adalah skema warna yang menggunakan berbagai gradasi, corak, dan nada warna yang sama untuk menciptakan tampilan yang kohesif agar dapat mengurangi kecenderungan kekacauan visual. *Analog* atau *analogous* adalah pemilihan satu warna dominan yang dilengkapi dengan warna lainnya yang berdekatan dengan warna utama tersebut dalam roda warna untuk menciptakan kontras yang lembut agar mengurangi ketegangan pada mata. *Split complementary*

merupakan penggunaan satu warna sebagai dasar dengan dua warna lain yang berdekatan dengan warna komplementernya untuk memberikan keseimbangan antara warna hangat dan dingin. Sedangkan *triad* adalah penggunaan tiga warna yang berjarak sama (menyerupai bentuk segitiga) pada roda warna (Brewer, 2025, hlm. 109).

a. *Warm*

Warna-warna hangat adalah seluruh corak dengan campuran merah dan kuning di dalamnya, membuatnya berbeda secara substansial dengan warna panas. Campuran corak-corak tersebut mencakup sebagian besar dari spektrum emosi dan memberikan kesan menenangkan, spontan, juga ramah (Sutton, 2024, hlm. 13).



Gambar 2.77 Penggambaran Warna Hangat
Sumber: The Complete Color Harmony oleh Tina Sutton hlm. 13

b. *Dark*

Warna-warna gelap merupakan seluruh corak dengan campuran hitam dalam komposisinya. Warna ini menutup ruang, membuatnya tampak lebih kecil, dan terlihat padat sehingga memberikan kesan yang serius (Sutton, 2024, hlm. 14).



Gambar 2.78 Penggambaran Warna Gelap
Sumber: The Complete Color Harmony oleh Tina Sutton hlm. 14

c. *Pale*

Warna-warna pucat adalah corak pastel yang paling lembut, sebab mengandung setidaknya 65% corak putih dalam komposisinya. Rona yang ditimbulkan dari warna-warna pucat ini cenderung redup sehingga sering kali dipersepsi sebagai warna yang lembut, romantis, juga menenangkan (Sutton, 2024, hlm. 15).



Gambar 2.79 Penggambaran Warna Pucat
Sumber: The Complete Color Harmony oleh Tina Sutton hlm. 15

d. *Bright*

Warna-warna terang merupakan warna murni dengan corak yang cerah. Kejelasan dari warna dalam kelompok ini disebabkan oleh corak abu-abu dan hitam yang tidak mencampuri komposisinya. Warna-warna kebiruan, kemerah, kekuningan, dan

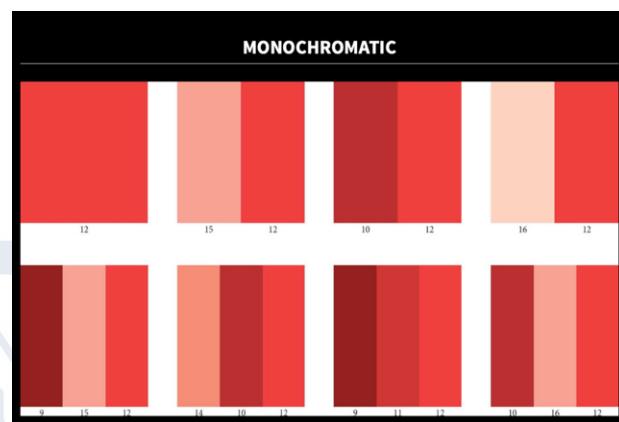
orange termasuk ke dalam warna dengan kecerahan penuh (Sutton, 2024, hlm. 15).



Gambar 2.80 Penggambaran Warna Terang
Sumber: The Complete Color Harmony oleh Tina Sutton hlm. 15

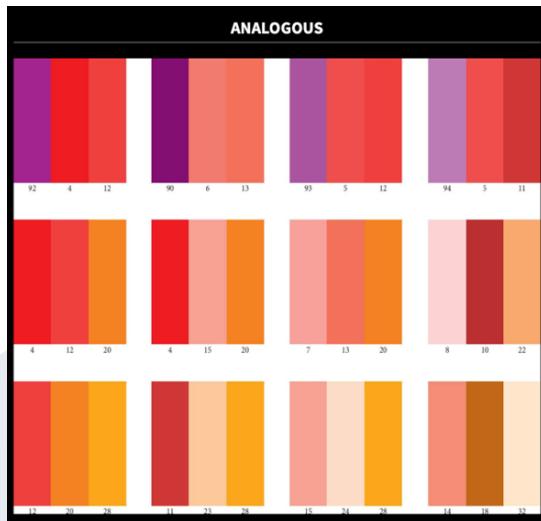
e. *Vital*

Vitalitas dan antusiasme pada umumnya menggunakan warna vermillion dan corak-coraknya. Kombinasi warna orange kemerahan sebagai pusatnya, menciptakan nuansa energik dan hangat yang tampak berjiwa muda serta ceria.



Gambar 2.81 Warna Vital Skema Monokromatik
Sumber: The Complete Color Harmony oleh Tina Sutton hlm. 54

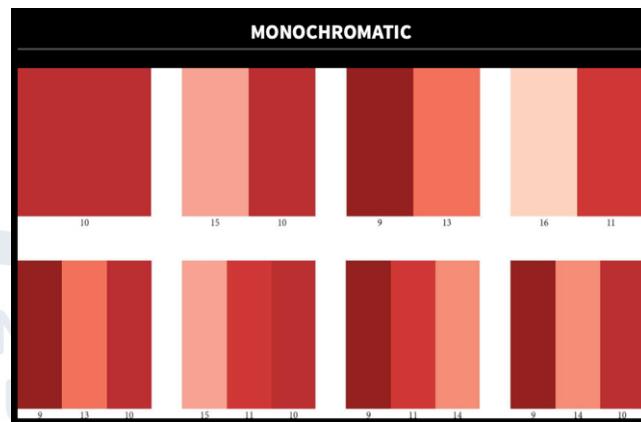
Kombinasi orange kemerahan dengan warna komplementernya mempu memicu kontras yang aktif dan cerah, sementara skema monokromatik dan *analogous* darinya memberi kesan antusiasme (Sutton, 2024, hlm. 53).



Gambar 2.82 Warna Vital Skema *Analogous*
Sumber: The Complete Color Harmony oleh Tina Sutton hlm. 55

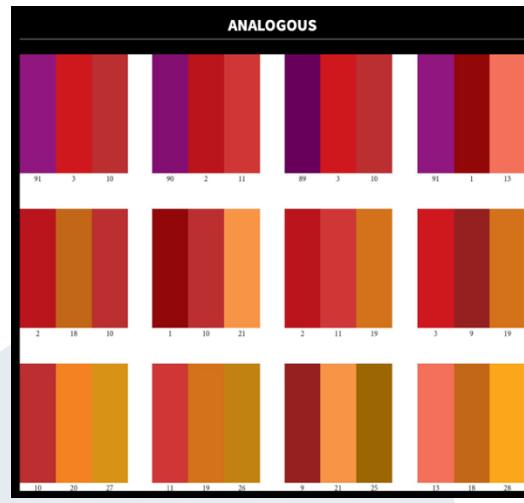
f. *Earthy*

Kombinasi warna tanah kerap memadukan warna oranye kemerahan yang gelap, disebut juga sebagai terakota yang menciptakan kesan kaya, hangat, dan penuh vitalitas. Di samping itu, warna terakota yang dipadukan dengan putih dapat menyiratkan kombinasi alami yang cemerlang (Sutton, 2024, hlm. 58).



Gambar 2.83 Warna Terakota Skema Monokromatik
Sumber: The Complete Color Harmony oleh Tina Sutton hlm. 58

Warna terakota mencerminkan masa muda yang penuh keceriaan, juga mengingatkan pada kehidupan yang santai dan alami (Sutton, 2024, hlm. 58)

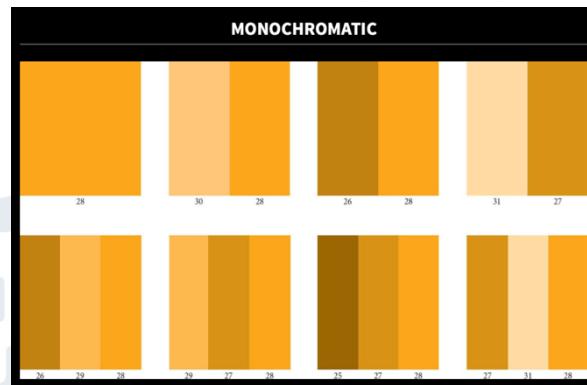


Gambar 2.84 Warna Terakota Skema *Analogous*

Sumber: The Complete Color Harmony oleh Tina Sutton hlm. 60

g. *Welcoming*

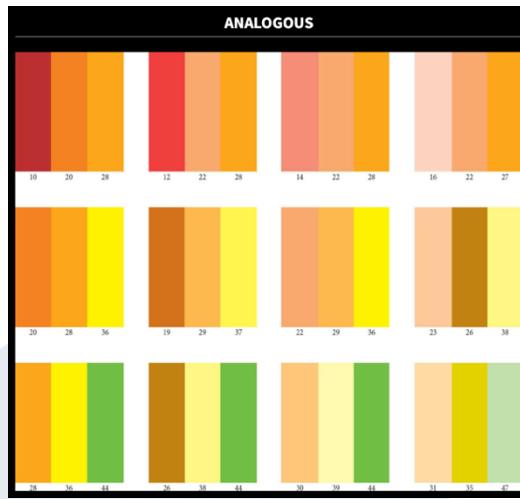
Kombinasi warna yang menggunakan oranye kekuningan atau kuning tua memiliki kesan yang ramah. Warna kuning yang dipadukan dengan sedikit komposisi merah menciptakan nuansa cerah yang menarik mata. Dengan saturasi penuh, oranye kekuningan atau kuning tua dapat dipersepsikan sebagai emas maupun warna rempah safron.



Gambar 2.85 Warna Ramah Skema Monokromatik

Sumber: The Complete Color Harmony oleh Tina Sutton hlm. 72

Skema monokromatik dari warna-warna tersebut yang dipadukan dengan putih memberikan kesan keindahan yang klasik dan sangat mengundang bagi pemain. Sementara skema *analogous* dari warna-warna ini menambahkan kontras yang cukup (Sutton, 2024, hlm. 71).



Gambar 2.86 Warna Ramah Skema *Analogous*

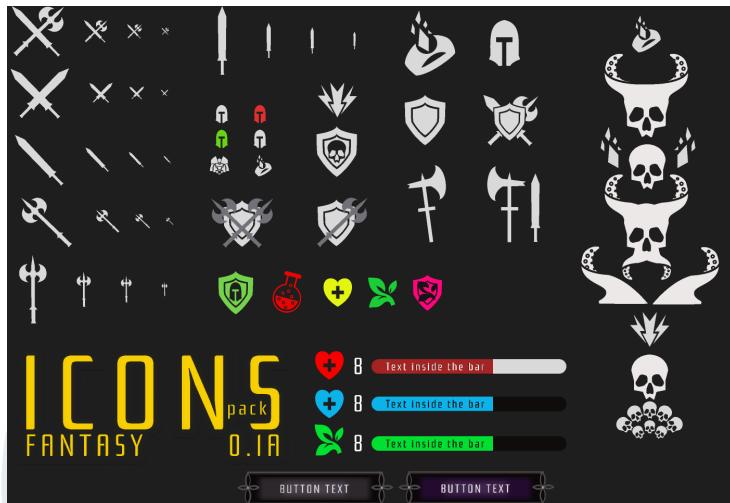
Sumber: The Complete Color Harmony oleh Tina Sutton hlm. 73

Kontras sendiri merupakan perbedaan antara elemen yang disusun sedemikian rupa menurut hierarki visual agar tetap seimbang. Kontras tidak selalu tentang warna yang dapat menyorot informasi tertentu, namun dapat merujuk ke hal lain seperti; ukuran, bentuk, tekstur, dan posisi pada tiap elemen yang ada. Perbedaan ukuran mampu menciptakan hierarki dan visual yang dinamis, sementara bentuk yang bervariasi dapat menciptakan penekanan dan menambah daya tarik. Tekstur mampu memberikan nuansa dan emosi tertentu, sedangkan variasi posisi mulai dari horizontal, diagonal, vertikal, hingga radial mampu menjadi pembeda signifikan yang membuat tata letak lebih menarik secara visual (Brewer, 2025, hlm. 112).

7. *Iconography*

Ikonografi adalah penggunaan simbol, glif, ataupun ikon untuk mewakili fungsi juga tindakan. Ikon kerap kali digunakan untuk menggantikan teks maupun mendukung keberadaan teks tersebut dengan representasinya sehingga menambah kejelasan tampilan yang ringkas dan memudahkan pengguna untuk menavigasi *user interface*. Di samping itu, penggunaan ikon juga mampu menghemat ruang dan mengurangi kekacauan yang dapat ditimbulkan apabila deskripsi teks terlalu panjang. Ikon memiliki daya tarik universal dan dapat berfungsi

sebagai tanda pengenal yang lebih mudah dipahami oleh pengguna dari berbagai kalangan (Brewer, 2025, hlm. 116–117).



Gambar 2.87 Ikonografi

Sumber: <https://s3-alpha.figma.com/hub/file/4468707956/992a35c7-e0f2...>

8. Layout

Tata letak adalah pengaturan dasar dari elemen-elemen *user interface* untuk membuatnya cukup berada dalam layar yang ukurannya terbatas, namun tetap mempertahankan keterbacaannya menurut komposisi. Tata letak elemen diatur untuk memastikan kejelasan informasi tersampaikan dengan tepat kepada pemain (Brewer, 2025, hlm. 117).

a. Alignment

Penyelarasan atau *alignment* merupakan proses pengaturan elemen dengan satu sama lain untuk menetapkan hierarki pada komponen-komponen penting. Sehingga elemen tertentu dapat ditonjolkan dan dipastikan agar mudah dipahami, dibaca, dan diinteraksikan. Selain penyelarasan elemen menurut bentuknya, dapat pula dilakukan penyelarasan elemen menurut fungsinya agar pengguna mudah untuk mengenalinya (Brewer, 2025, hlm. 118).



Gambar 2.88 Penyelarasan UI Battle Fate/Grand Order
Sumber: <https://en.fontworks.co.jp/wp/wp-content...>

b. Rhythm and Variety

Ritme dan variasi berperan dalam penyajian konten yang menarik. Tata letak yang menarik akan membuat pemain menghabiskan waktu semakin lama untuk mengeksplorasinya. Ritme sendiri melibatkan penggunaan warna, bentuk, dan tekstur guna menciptakan pola visual yang menarik mata dan membuat *user interface* tampak menyatu dan kohesif. Sementara variasi berperan untuk menambah perbedaan elemen dan memperkaya detail agar mencegah repetisi yang membosankan (Brewer, 2025, hlm. 118).

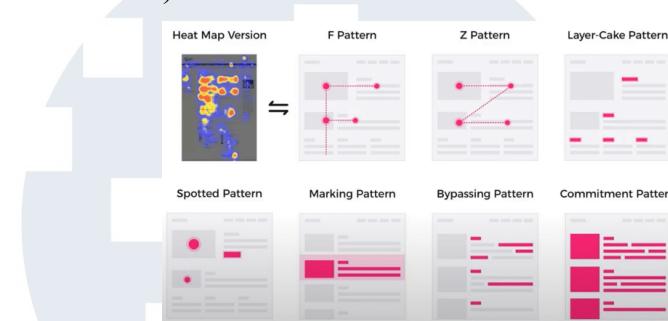


Gambar 2.89 Ritme dan Variasi UI Homepage Fate/Grand Order
Sumber: <https://en.fontworks.co.jp/wp/wp-content...>

c. Lines of Force

Garis-garis imajiner ini memandu mata pemain di sepanjang jalur visual untuk membantu menentukan alur bacaan. Garis-garis yang tak terlihat ini memberikan titik fokus pada elemen-elemen tertentu dan menciptakan hierarki yang mampu

mengarahkan pengguna menuju informasi atau tindakan krusial. Pada umumnya, garis-garis ini dimulai dari titik navigasi paling atas layar kemudian bergeser secara vertikal menurut blok informasi yang baru. Ada kalanya garis-garis ini juga berbentuk diagonal, namun tujuannya tetap sama, yaitu untuk memandu mata pemain ke jalur yang tepat agar mencapai titik tujuan yang pasti (Brewer, 2025, hlm. 118–119).



Gambar 2.90 Garis Imajiner Pemandu Mata Pengguna
Sumber: <https://blog.waalaxy.com/wp-content/uploads/2023/07/pattern.png>

9. Audio

Suara memiliki kepentingan yang setara dengan *user interface* untuk meningkatkan pengalaman bermain, sebab suara menciptakan imersi dan berperan penting dalam membentuk *mood* atau kesan keseluruhan dari *game* yang dimainkan. Perbedaan dalam nada, kunci, tempo, ritme, aksen, dan irama mampu mengubah perasaan pemain. *Ambient sounds*, *background music*, dan *spatial audio* mampu menciptakan suasana yang menarik pemain ke dalam dunia *game* (Brewer, 2025, hlm. 122–123).



Gambar 2.91 Perancangan Audio di FL Studio
Sumber: <https://www.electrikjam.com/wp-content/uploads/2023/09/FL-Studio-2.png>

2.3 Tradisi

Berdasarkan Vademikum Direktorat Jenderal Kebudayaan Kemdikbud Tahun 1991/1992, tradisional dalam kata tradisi bersumber dari kata dalam bahasa Yunani yakni traditum yang memiliki makna sesuatu atau barang yang diwariskan. Tradisi merupakan segala sesuatu baik itu bersifat benda maupun tak benda yang diwariskan dan dilimpahkan secara turun-temurun.

2.3.1 Klasifikasi Tradisi

Tradisi dibagi menjadi 12 kategori menurut Kemdikbud (2017). Tiap kategorinya berkaitan erat dengan identitas hingga kebiasaan masyarakat yang diwariskan. Cerita rakyat dan filosofi turut menjadi bagian dalam klasifikasi tradisi.

1. Identitas Suku Bangsa

Kesatuan sosial yang dibedakan berdasarkan identitas kebudayaan, khususnya bahasa disebut sebagai identitas suku bangsa. Tradisi yang termasuk ke dalam identitas suku bangsa meliputi segala benda maupun tak benda yang diwariskan atas dasar rasa kepemilikan dan kebersamaan kuat kelompok etnis tertentu (Hadi, 2017, hlm. 6).



Gambar 2.92 Sedekah Bumi Desa Panimbang
Sumber: <https://lpminvest.com/wp-content/uploads/2019...>

2. Folklor

Cerita rakyat yang beredar di berbagai lapisan masyarakat memiliki sifat anonim, lisan, dan dengan tema yang serupa. Dalam

konteks ini, produk dari folklor tidak hanya berupa cerita lisan namun juga benda-benda seni serta kerajinan yang bersangkutan dengan kisah tersebut. Folklor memiliki dua jenis yaitu lisan dan bukan lisan atau naskah tradisional. Lisan adalah folklor yang disebarluaskan secara langsung dan dapat berupa bahasa rakyat, teka-teki, peribahasa, pandangan hidup, prosa, dan nyanyian rakyat. Sementara folklor naskah tradisional, penyebarannya melalui bentuk audio, kinestetik, maupun benda (Hadi, 2017, hlm. 6).



Gambar 2.93 Pementasan Folklor
Sumber: <https://inisnu.ac.id/wp-content/uploads/2021...>

a. *Sedulur Papat Kalima Pancer*

Sedulur papat kalima pancer atau *dulur papat lima pancer* adalah pandangan kosmologi Jawa yang menjadi panduan hidup masyarakat tradisional Jawa. Filosofi tersebut dikaitkan ke dalam *mancapat* dan *mancawarna* yang menyatakan bahwa segala sesuatu di dunia dikelompokkan menjadi 4 bagian dengan satu bagian sebagai pusatnya sesuai arah mata angin. Manusia memiliki 3 nafsu buruk yakni; *aluamah* (utara) yang merupakan nafsu dasar makan dan minum, *amarah* (selatan) yang mewakili amarah dan harga diri, dan *supiyah* (barat) yang bermakna nafsu keindahan dunia. Sementara yang keempat adalah wujud kebersihan, yakni *mutmainah* (timur) di mana manusia dapat membedakan hal baik dengan hal buruk sebab mempunyai jiwa yang bersih. Sedangkan

bagian kelima yang menjadi pusatnya adalah diri manusia sendiri. *Aluamah* diasosiasikan dengan warna hitam, *amarah* dengan warna merah, *supiyah* dengan warna kuning, dan *mutmainah* dengan warna putih (Condronegoro, 2010).



Gambar 2.94 Sedulur Papat Kalima Pancér
Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/comm...>

3. Lingkungan Budaya

Pola hunian, konsep bersih dan sehat lingkungan yang dianut oleh suku bangsa termasuk ke dalam lingkungan budaya. Selain itu, fasilitas hunian yang memiliki ciri kepemilikan suku bangsa tertentu, sistem pertanian hingga kehutanan dan hewan peliharaan termasuk ke dalam kategori lingkungan budaya. Bangunan bersejarah yang memiliki ciri khas suku bangsa tertentu juga termasuk ke dalamnya (Hadi, 2017, hlm. 6).



Gambar 2.95 Pendopo Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat
Sumber: <https://www.kratonjogja.id/assets/content/83bf92fa-...>

4. Arsitektur Tradisional

Nama arsitektur tradisional, teknik pembangunan, kegunaan, bahan-bahan yang menjadi unsur pembangunnya termasuk dalam kategori arsitektur tradisional (Hadi, 2017, hlm. 9).



Gambar 2.96 Benteng Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat
Sumber: <https://jogya.com/wp-content/uploads/2022/08...>

2.3.2 Upacara Adat

Sebagian masyarakat Jawa tradisional masih percaya akan kekuatan yang disebut *kesakten*, keberadaan makhluk halus seperti; *memedi*, *lelembut*, *thuyul*, *dhemit*, *jin*, dan entitas lainnya yang berada di alam lain, namun hidup berdampingan dengan manusia. Kepercayaan Jawa tradisional menyatakan bahwa entitas-entitas tersebut dapat mendatangkan berkah dan keselamatan, namun sebaliknya juga dapat mengganggu pikiran, kesehatan, dan bahkan mengundang kematian. Menurut Koentjaraningrat (1999), manusia perlu berbuat sesuatu untuk mempengaruhi alam semesta agar bisa hidup tenteram tanpa gangguan-gangguan tersebut seperti; berprihatin, berpuasa, berpantang, melakukan perbuatan dan memakan makanan tertentu, bersaji, dan melakukan selamatan atau disebut juga upacara (Sulistyobudi, 2013, hlm. 3–4).



Gambar 2.97 Upacara *Mitoni*
Sumber: <https://www.kratonjogja.id/assets/img-content...>

1. Perayaan Satu *Sura*

Kalender Jawa dalam 1 tahun memiliki 12 bulan yaitu; *Sura*, *Sapar*, *Mulud*, *Bakdamulud*, *Jumadilawal*, *Jumadilakhir*, *Rejeb*, *Ruwah*, *Pasa*, *Sawal*, *Dulkangidah*, dan *Besar* dengan total jumlah 354 3/8 hari. Siklus 1 windu atau 8 tahun digunakan di dalamnya dengan penamaan; *Alip*, *Ehe*, *Jimawal*, *Je*, *Dal*, *Be*, *Wawu*, dan *Jimakir*. Tahun *Ehe*, *Dal*, dan *Jimakir* memiliki total 355 hari yang dikenal sebagai *taun wuntu* (tahun panjang), sementara sisanya memiliki total 354 hari sehingga dikenal sebagai *taun wastu* (tahun pendek). Bulan *Sura* atau *Sura* memiliki jumlah 30 hari, dan bulan-bulan berikutnya memiliki jumlah 29 serta 30 hari yang berselang-seling (Dinas Kebudayaan Yogyakarta, 2025). Dalam penanggalan Jawa, dikenal dua istilah siklus harian yaitu *dina pitu* (siklus 7 hari) dan *pancawara* atau *pasaran* (siklus 5 hari). *Dina pitu* terdiri dari; *Ngahad*, *Senen*, *Selasa*, *Rebo*, *Kemis*, *Jumuah*, dan *Setu*. Sementara *pancawara* atau *pasaran* terdiri atas; *Kliwon*, *Legi*, *Pahing*, *Pon*, dan *Wage* (Endraswara, 2024, hlm. 116).



Gambar 2.98 *Tirakat* satu *Sura*
Sumber: <https://static.promediateknologi.id/crop/0x0:0x0...>

Satu *Sura* merupakan tahun baru dalam kalender Jawa yang diperangati sebagai saat untuk memulai hidup baru dan dihayati nuansa spiritualnya oleh masyarakat tradisional Jawa. Pemahaman ini berakar pada istilah *manembah* yang berarti menyembah dan menghormati kepada Yang Satu, Yang Tunggal, Yang Esa, pencipta seluruh alam raya dengan segala isinya termasuk manusia, yaitu *Gusti*. Sehingga peringatan satu *Sura* selalu berjalan dengan khidmat, karena itu waktu manusia untuk membersihkan diri lahir batin, melakukan introspeksi, dan mengucap syukur kepada *Gusti*. Bagi masyarakat tradisional Jawa terdapat istilah *memayu hayuning bawana* yang secara harafiah berarti mengalir dalam embusan alam; bahwa manusia sudah selayaknya menjalankan kehidupan di dunia yang waktunya terbatas dengan berbuat yang terbaik tidak hanya untuk dirinya sendiri dan keluarga terdekatnya, tetapi untuk sesama makhluk Tuhan dengan melestarikan jagad. Hal tersebut dimaknai oleh masyarakat tradisional Jawa dengan berbagai cara yaitu; berziarah maupun bertapa ke tempat-tempat sakral, *lek-lekan* (berjaga semalam), mandi suci di mata air yang dianggap sakral, *tirakat* (berpuasa dan berpantang), mengadakan pertunjukan wayang kulit sepanjang malam, melakukan sedekah bumi, mengadakan pertunjukan tari tradisional, hingga melakukan *kirab* atau perjalanan bersama (Negoro, 2017, hlm. 208–212).

a. *Mubeng Beteng*

Mubeng Beteng berasal dari dua kata dalam bahasa Jawa yaitu *mubeng* yang berarti “mengitari” atau “mengelilingi”, dan *beteng* yang berarti “benteng”. Secara harafiah, *Mubeng Beteng* didefinisikan sebagai aktivitas di mana seseorang atau sekelompok orang berjalan mengelilingi benteng. Tradisi ini dilakukan untuk memperingati Tahun Baru Jawa dengan melakukan kontemplasi dan penataan batin (Kusumonegoro, 2025). Sejak tahun 1950, sekelompok bangsawan dari garis keturunan Hamengku Buwono dengan nama Hari Dewado bersama warga *Jeron Beteng* dan sekitarnya merayakan satu *Sura* dengan *kirab* atau perjalanan bersama mengelilingi benteng *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat* bagian luar. Kegiatan tersebut kemudian menjadi tradisi yang diwariskan dan terus dilakukan hingga kini, di mana tiap malam satu *Sura*, masyarakat melakukan ritual berjalan mengelilingi benteng *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Ritual ini sifatnya sakral sebab tidak diperkenankan untuk berbicara selama mengelilingi benteng atau disebut juga sebagai *tapa bisu*. Di samping itu, sifat ritual ini tetap terbuka sehingga bisa diikuti oleh siapapun (Negoro, 2017, hlm. 253).



Gambar 2.99 *Mubeng Beteng* Yogyakarta 2025
Sumber: <https://kebudayaan.jogjakota.go.id/assets...>

2.4 Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penulis terkait tradisi ditinjau untuk memberikan fondasi penelitian pada perancangan *game* Wayah Sura. Penelitian dengan topik serupa ditinjau untuk menganalisis aspek-aspek yang telah digunakan sebelumnya, sehingga penulis dapat menghindari repetisi dan mendapatkan inspirasi terkait metode yang digunakan. Beberapa penelitian terdahulu yang dibahas melibatkan topik budaya Jawa agar lebih terstruktur dan kontekstual.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

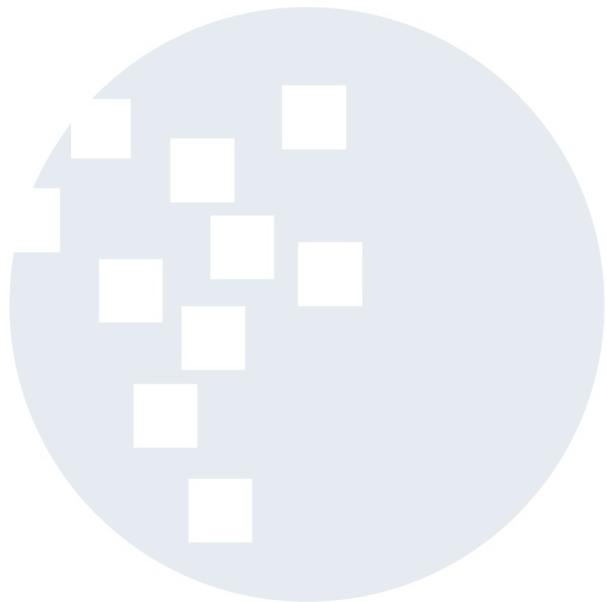
Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
Pengenalan Budaya Daerah di Pulau Jawa Dengan <i>Game</i> Edukasi “Petualangan Si Sape”	Anisa Wanda Mardiana, Patmi Kasih (2021)	Mengembangkan <i>game</i> edukasi budaya daerah di Pulau Jawa dengan model kuis. Pemain bisa memilih topik budaya untuk dimainkan.	Menggabungkan budaya dan <i>game</i> dengan algoritma <i>Fisher Yates Shuffle</i> yang digunakan untuk pengacakan soal dalam edukasi.
Game Edukasi 2D <i>RPG</i> “Kulon Progo: “The Lost Artifact” untuk Pelestarian Budaya Lokal	Salma Nur Azizah, Tiyas Insania Dhikananda, Muhammad Rizky Sendiko, dan Mia Rosmiati (2025)	Mengembangkan <i>game</i> edukasi 2D <i>RPG</i> genre petualangan yang memasukkan narasi budaya Kulon Progo ke dalam sistem misi, perolehan inventaris berupa artefak, dan mekanisme	Pengembangan <i>game</i> dilakukan dengan pendekatan <i>Object-Oriented Design</i> menggunakan UML. Gamifikasi dari kebudayaan Kulon Progo meningkatkan minat pemain

		perolehan pengalaman untuk naik level.	terhadap game dengan tema kedaerahan.
Rancang Bangun <i>Game Edukasi Pengenalan Budaya Jawa sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2</i>	Reza Mar Hendra Putra, Joni Maulindar, dan Afu Ichsan Pradana (2022)	Mengembangkan game edukasi dengan visual 2D sebagai media pembelajaran budaya Jawa. Pemain menyelesaikan teka-teki dan menebak gambar.	Game penulis berupa aplikasi yang dibangun dengan <i>Construct 2, Website 2 Apk Builder Pro.</i>

Berdasarkan ketiga penelitian relevan tersebut, *game* edukasi tentang budaya Jawa menjadi potensi yang baik dalam industri *game*, di mana media tersebut dapat digunakan untuk mengenalkan dan mempelajari budaya Jawa. Di antara model-model *game* sederhana seperti kuis yang menjadi mekanik utama pada *game* “Petualangan Si Sape” dan pada penelitian “Rancang Bangun *Game Edukasi Pengenalan Budaya Jawa sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2*”, terdapat mekanik yang mengungguli kedua *game* tersebut dalam “Kulon Progo: “The Lost Artifact” yang menggabungkan *role-playing* dengan *adventure* bergaya visual *pixel* di mana para pemain menjadi sosok karakter di masa lampau yang perlu memulihkan artefak yang hilang di daerah Kulon Progo.

Perancangan *game* akan mengambil tema serupa tentang budaya Jawa, namun lebih fokus pada malam satu *Sura*, khususnya Tradisi *Mubeng Beteng*. *Game* Wayah *Sura* akan menggunakan *game engine Unity 6* yang mendukung pembangunan 3D dengan penggunaan *sprite* 2D, sehingga *game* yang dihasilkan menjadi 2,5D. Wayah *Sura* juga akan menggunakan eksplorasi linear sebagai dasarnya di mana setiap *level* akan terdapat teka-teki bernama *Minigame Gali* yang

bergaya tambang. Pada *Minigame* Gali, pemain perlu mencari objek bernama Kertas yang tersebar secara acak, dan kesempatan pemain menggali tanah serta memecahkan batu untuk menemukan objek-objeknya juga akan dibatasi. Wayah Sura juga menyediakan dua rute yaitu rute Aruna dan Sandhya yang tiap rutennya meski memiliki tujuan dan alur yang sama, terdapat perbedaan percakapan.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA