

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Game*

Definisi “*game*” diartikan oleh Schell (2020) dalam *The Art of Game Design* (h.47) adalah sebuah aktivitas memecahkan masalah ataupun sistem kompleks yang dilakukan dengan sikap siap untuk bermain dan bersenang-senang. Adapun tujuan memainkan *game* menurut Fullerton (2024) dalam buku *Game Design Workshop* adalah mendapatkan keterampilan baru secara intelektual dan emosional (h.38), memperoleh hiburan, dan bersosialisasi dengan orang lain (h.284). *Game* memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam dunianya, yang merupakan keunggulan dibandingkan medium seperti buku cetak dan televisi (Winaldo & Oktaviani, 2022, h.21). Bentuk interaksi ini mengundang pemain untuk mencoba berbagai jenis-jenis *game* dengan mekanik yang berbeda.

Game dibagi dua menurut bentuknya yaitu *game* 2D dan 3D, dimana *Game* 2D memiliki dua sisi (X dan Y) sedangkan *game* 3D memiliki tiga sisi (X, Y, dan Z) (Abdullah, 2020). *Game* 2D memiliki dua konsep teknik visual, yaitu *static view* dan *side-scrolling view*. Dalam konsep *static view*, seluruh objek berada di dalam satu bidang dengan gerakan karakter yang terbatas di bidang tersebut. *Side-scrolling view* memungkinkan karakter, objek, dan latar untuk bergerak ke kanan dan kiri dengan kecepatan tertentu. Kedua teknik tersebut memiliki keunikan dan daya tariknya sendiri, yang dapat memenuhi kebutuhan dan selera pemainnya.

Dalam pembuatan *game*, Fullerton (2024) mengatakan bahwa seorang desainer *game* harus mempertimbangkan bagaimana *game* tersebut nampak di mata sang pemain (h.3). Seseorang memainkan *game* untuk memperoleh pengalaman (*experience*) unik dari yang lain, disampaikan baik melalui mekanik ataupun cerita yang dapat beresonansi dengan pemain. *Game* harus dibuat secara objektif dari awal hingga akhir untuk mempertahankan kualitasnya (h.4).

2.1.1 Genre *Game*

Genre dalam *game* menjadi pembeda yang signifikan dalam hal fitur desain seperti narasi, tujuan, interaksi, *reward*, dan *gameplay* (Rehbein et al., 2021). Setiap genre memiliki ciri khas, contohnya pada *boundaries* permainan, sehingga *game* dengan genre yang sama dapat dibedakan dari genre lainnya. Dalam perkembangannya, terdapat semakin banyak *game* yang berupa kombinasi dari lebih dari satu genre *game* (Bates, 2004). Menurut Bates dalam buku *Game Design: Second Edition*, pengelompokan *game* memiliki arti sebagai berikut (h.6-12):

1. *Adventure Game*

Permainan dengan genre *adventure* umumnya mengikuti suatu *storyline* yang mendasari pengalaman bermainnya (h.6). *Adventure game* tidak berjalan secara *real-time*, melainkan *pacing*-nya mengikuti kecepatan progres sang pemain. Ia juga menyebutkan bahwa genre ini cukup fleksibel dalam hal penyampaian, yang dapat berbentuk *text-based* atau grafis (bergambar) dengan metode interaksi yang bervariasi, salah satunya *point-and-click*.



Gambar 2.1 *Adventure Game*, Sky: Children of the Light

Sumber: <https://gamingbolt.com/sky-children-of-the-light-interview-inspir...>

2. *Educational Game (Game-Based Learning)*

Game dengan genre edukasi, lebih sering disebut *edutainment*, memiliki fungsi utama untuk mengajarkan sesuatu sembari menjadi sumber hiburan (h.11). Pada umumnya, *game edutainment* ditargetkan kepada audiens yang lebih muda, yaitu usia sekolah (SD, SMP, dan SMA). Pembuatan *game edutainment*

dianjurkan untuk dibuat dengan selalu memperhatikan opini ahli dalam subjeknya, untuk memastikan konten yang dikeluarkan cocok dengan audiens yang ingin dicapai.



Gambar 2.2 *Edutainment*, Little Mouse's Encyclopedia
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=thf34pkjD20&t=31s>

Genre adalah pembeda yang sangat penting karena membentuk fondasi utama dalam perancangan *game*. Mekanisme dan visual yang dibuat seringkali merujuk kembali kepada genre yang direpresentasikan. *Game* dengan genre *adventure* dan *edutainment* fokus kepada narasi cerita dan materi pembelajaran yang diperoleh.

2.1.2 Prinsip Desain *Game*

Prinsip adalah sebuah hal yang esensial dalam perancangan sebuah desain, termasuk *game*. Menurut Bates pada bukunya berjudul *Game Design: Second Edition* (2004, h.17-22), terdapat enam prinsip utama dalam mendesain sebuah *game*, yaitu *player empathy*, *feedback*, *grounding the player*, *moment-to-moment experience*, *immersion*, dan *writing*. Seluruh prinsip tersebut masing-masing memegang peran penting dalam kesuksesan *game*. Schell (2020) menambahkan bahwa prinsip-prinsip yang berhasil membuat *game* klasik menyenangkan, juga merupakan prinsip-prinsip yang membuat *game* modern menyenangkan (h.xxxix).

1. *Player Empathy*

Untuk mengembangkan sebuah permainan yang mampu membangkitkan rasa empatik, desainer *game* harus memiliki kemampuan untuk menempatkan diri dalam posisi dan cara berpikir seorang pemain (p.17). Tugas desainer adalah untuk memahami pola

dan *decision-making* pemain, sehingga *game* yang dibuat dapat merespon sesuai dengan aksi yang dipilih. Metode yang dapat digunakan untuk mencapai pengetahuan ini adalah dengan melakukan observasi selama seseorang mencoba sebuah *game* atau prototipe (h.18).

2. *Feedback*

Umpan balik adalah basis yang paling umum dalam interaksi pemain dengan *game*, dimana setiap aksi yang dilakukan pemain akan ditanggapi dan direspon secara instan (h.18). *Feedback* dapat muncul sebagai respon visual (dapat dilihat oleh pemain pada layar) dan suara (spatial, diterima dengan pendengaran) sesuai dengan kebutuhan *scene*, serta dapat berupa umpan balik positif maupun negatif.



Gambar 2.3 *Feedback* Visual ketika Memukul, Minecraft
Sumber: <https://mcpedl.com/the-af/>

Dalam membuat *game*, penting untuk selalu menyertakan *feedback* untuk aksi yang ‘benar’ maupun ‘salah’ dalam aturan bermain, supaya pemain dapat memahami bahwa suatu aksi menghasilkan *reward*, atau mengidentifikasi kesalahan ketika pemain menerima *punishment*. Jika *feedback* tidak diterima secara jelas, pemain dapat merasa frustrasi karena merasa sudah mencapai jalan yang buntu. Dalam situasi pemain tidak menerima *feedback* sama sekali, *game* akan berhenti menjadi interaktif karena tidak adanya respon kepada pemain.

3. *Grounding the Player*

Ketika memainkan *game* dengan durasi yang cukup panjang, *game progression* yang baik adalah pemain selalu mengetahui posisinya dalam suatu cerita atau misi. Bates berhasil mencapai hal ini dengan cara menyediakan pemain masing-masing sebuah *immediate goal*, *medium-range goal*, dan *long-range goal* yang harus diselesaikan dengan durasi berbeda-beda (h.18-19). Dengan memberikan *goal* atau misi bertahap, pemain dapat melihat gambaran besar dan juga *immediate action* yang perlu diambil untuk melanjutkan satu bagian dari cerita besarnya.

4. *Moment-to-Moment Experience*

Bates menggarisbawahi bahwa *game* memiliki sifat yang selalu menyatakan bahwa partisipasi pemain dalam memainkan *game* merupakan sebuah aksi *volunteer* (tidak terpaksa) (h.20). Hal ini berarti dalam situasi manapun, pemain dapat merasa bosan dan meninggalkan *game* untuk melakukan kegiatan lain. Sehingga penting untuk sewaktu-waktu memberikan hal menarik yang dapat berupa fitur atau *ability* baru setiap kali pemain mencapai *milestone* untuk kembali memenangkan perhatian pemain.



Gambar 2.4 *Event* Memperoleh *Skill* Baru, Spiritfarer
Sumber: https://www.reddit.com/r/Spiritfarer/comments/1e197zi/whats_your...

Bates juga mengajarkan bahwa terdapat beberapa hal yang harus dihindari karena dapat merusak *moment-to-moment experience* ini. Contohnya, dengan memaksa pemain untuk berpindah dari tempat ke tempat tanpa tujuan yang jelas atau terlihat,

atau memaksa pemain untuk menonton *cutscene* yang sama lebih dari sekali (h.21).

5. *Immersion*

Imersi pemain adalah *experience* yang paling diinginkan ketika bermain sebuah *game*. Bates menyebutkan bahwa imersivitas dapat diumpamakan seperti mimpi yang tak berujung, terus menerus menarik pemainnya untuk melihat dan melakukan, menghiraukan dunia nyata (h.22). Untuk menghilangkan kemungkinan memecahkan imersivitas permainan, penting untuk mengurangi kesalahan-kesalahan seperti *typo*, gaya visual yang berubah drastis, dan interupsi *loading*.

6. *Writing*

Menurut Bates, penulisan yang baik bersifat kasat mata (tidak terasa), namun penulisan yang buruk justru akan menarik perhatian pemain yang tidak diinginkan, merusak imersi (h.22). Penulisan dapat berupa berbagai bentuk, yang dapat dijumpai oleh pemain sebagai dialog, arahan, pilihan aksi, dan sebagainya, yang terintegrasi dalam cerita maupun bersifat teknis. Penulisan yang baik sangat krusial agar pemain dapat melakukan misi tanpa dibatasi kemampuan membaca.

Secara teknis, sesuai dengan Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Nomor 030/P/2022 Tentang Pedoman Perjenjangan Buku (2022), anak-anak dengan usia 8 hingga 10 tahun jatuh dalam kategori jenjang pembaca B3 atau *early reader*. Menurut kriteria membaca, penulisan isi dalam cerita yang bertemakan cerita rakyat terdiri dari maksimal 12 kata per kalimat dengan kata dasar dan kata bentukan, serta kalimat tunggal dan majemuk. Dalam pengaplikasiannya, *game* harus memiliki ukuran teks minimal 16pt dan penulisan yang terstruktur dan mudah terbaca.

Secara keseluruhan, keenam prinsip desain *game* sangat esensial dalam perancangan ini. Dengan memastikan pemain tidak pernah memiliki *window* untuk merasa kebingungan dan frustrasi, penulis dapat mencapai *flow state* bermain dan imersivitas yang sempurna.

2.1.3 *Game User Interface (GUI)*

Menurut Welie (2022), GUI berfokus pada pemberian *visual cues* yang membantu pemain mengikuti jalur tindakan yang diinginkan dalam sebuah *game*. *Game UI* tidak secara wajib diintegrasikan dalam cerita (kategori bentuk UI *non-diegetic* dan meta), namun harus bekerja sebagai asisten visual pemain dalam menavigasi permainan. Brewer (2025) dalam bukunya *The Pocket Mentor for Video Game UX UI*, mengartikan *game user interface* sebagai keseimbangan yang halus antara estetika dan fungsi, dirancang untuk mengunggah rasa penasaran dan takjub sekaligus menghindari rasa kebingungan dan kekesalan (h.77).

2.1.3.1 *UI Principles*

Dalam bukunya, Brewer (2025) juga menyebutkan delapan prinsip desain UI yang krusial dalam menciptakan *interface* fungsional sekaligus indah. Delapan prinsip tersebut adalah konsistensi, hierarki, kontras, *white space*, tipografi, warna, kesederhanaan, dan keseimbangan (h.79-80). Dengan pengaplikasian yang benar, prinsip-prinsip tersebut akan membantu desainer untuk mempertahankan kebergunaan UI sembari menyalurkan impresi yang benar dan membekas bagi pemainnya.

1. *Consistency*

Elemen UI harus memiliki bahasa visual, pergerakan, desain, dan *layout* yang konsisten, dengan tujuan membantu intuisi pemain dan memberikan kesan yang profesional (h.79). Jika *menu screen* atau *game world* memiliki satu tema visual, elemen UI seperti HUD, dialog, maupun *inventory* harus memiliki visual dan desain

yang selaras dengan tema tersebut untuk memberikan kesan *feel* yang benar (Shaar, 2025).

2. *Hierarchy*

Untuk menciptakan GUI yang komperhensif, Brewer mewajibkan elemen UI untuk selalu ditata sedemikian rupa supaya menciptakan *order of importance* yang jelas dan intuitif (h.79). Hal tersebut akan membantu pemain memilah dan menemukan informasi penting atau *interactible element* dengan cara membedakan desain ukuran, warna, kontras, dan penempatan.

3. *Contrast*

Kontras dalam UI mengacu pada tingkat perbedaan antara dua elemen atau lebih untuk memisahkan elemen tersebut dari bagian *interface* yang lain (h.79). Kontras dapat dimunculkan melalui penggunaan warna, *white space*, ukuran teks, *grouping*, dan *highlight*. Tanpa kontras yang baik, UI akan tampak kurang jelas, sehingga pemain terpaksa menghabiskan lebih banyak waktu untuk membedakan ikon, gambar, atau *interactible* dari latarnya.

4. *White Space*

White space atau *negative space* adalah area diantara elemen yang sengaja dibiarkan kosong (h.80). Pemanfaatan area kosong ini mendukung terbentuknya rasa keseimbangan, kontras, dan hierarki karena dapat secara tidak sadar mengundang perhatian pemain kepada aspek lain pada halaman yang sedang ditampilkan.

5. *Typography*

Unsur paling utama dalam penggunaan tipografi pada UI adalah keterbacaan (h.80). Selain itu, pemilihan *typeface* yang benar dapat membantu menyampaikan *tone of voice* dan *mood* dari suatu *scene*. Untuk mendukung kemudahan keterbacaan, terutama pada

layar berukuran kecil seperti *handphone*, jenis *typeface* yang digunakan adalah *sans-serif* dan dekoratif untuk judul *game*.

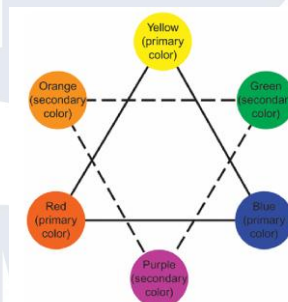


Gambar 2.5 Contoh *Typeface* Sans-Serif.

Sumber: <https://typetype.org/blog/15-best-modern-sans-serif-fonts-for-your-...>

6. *Color*

Brewer mengatakan warna dapat menyalurkan emosi, gaya, dan kontras jika diaplikasikan dengan benar (h.80). Warna adalah salah satu elemen fundamental yang berperan penting dalam membentuk persepsi visual (Saputra & Kesuma, 2025, h.12).



Gambar 2.6 Warna

Sumber: Buku *Creative Character Design*, Bryan Tillman

Warna yang berbeda akan menampilkan perasaan berbeda, contohnya warna merah sering dikaitkan dengan kepercayaan diri, kemarahan, bahaya, ketekunan, dan tenaga yang besar. Sedangkan warna biru sering diasosiasikan dengan *wisdom*, pengetahuan, integritas, dan kesedihan (Tillman, 2015, h.92). Hal ini berlaku dalam pembuatan UI, ilustrasi, dan seluruh hal yang berhubungan dengan *game*. Dengan kombinasi dan harmoni, warna dapat menjadi *point of interest* yang membentuk imersivitas.

7. *Simplicity*

Brewer menyatakan bahwa visualisasi yang sederhana penting dalam mengurangi beban kognitif, terutama ketika terdapat banyak informasi yang harus dicerna oleh pemain (h.80). Kesederhanaan juga dapat dicapai dengan mengutamakan *eye travel distance* yang minim (Kraj, 2020). Kraj menekankan bahwa UI yang baik selalu mementingkan kenyamanan pemain ketika menerima informasi, yang dapat dicapai melalui teknik *grouping* sambil mengingat hierarki kepentingan masing-masing informasi yang akan ditampilkan.



Gambar 2.7 UI *Healthbar* dan *Timer*, Tekken 7

Sumber: <https://medium.com/@nicolaskraj/designing-efficient-user-inter...>

8. *Balance*

Keseimbangan UI merujuk kepada bagaimana elemen-elemen diatur dalam komposisi karya, sehingga menciptakan keselarasan (h.80). Keseimbangan yang dimaksud Brewer adalah keseimbangan simetris ketika elemen dicerminkan atau diulang sepanjang satu sumbu, dan keseimbangan asimetris yang dicapai dengan menata elemen dengan berbagai bobot dan ukuran visual sedemikian rupa.

2.1.3.2 Elemen UI

Brewer (2025) menamakan beberapa elemen UI paling umum yang selalu digunakan dalam setiap desain *interface*, yaitu teks, tombol, *progress bar*, menu, dan grid (h.99-105). Ukuran dan bobot dari masing-masing elemen UI harus disesuaikan dengan kepentingannya

(hierarki) dan dengan mediumnya (layar besar seperti komputer, atau kecil seperti *handphone*), harus mempertimbangkan kemudahan pemahaman penggunaanya.

1. *Text*

Text dan *textbox* adalah bentuk tertulis dari instruksi atau aksi yang dapat dilakukan pemain melalui GUI (h.99). Teks mencakup seluruh hal mulai dari label pada tombol, dialog, pilihan jawaban, *tutorial*, *hints*, skor, dan objektif. Dalam terminologi desain *game*, teks disebut dengan sebutan *string*, yang dapat beradaptasi (*scaling*) sesuai dengan ukuran area teks dan data. Ukuran, gaya *font*, dan warna teks harus singkat, mudah dipahami, dan *obvious*.

2. *Buttons*

Tombol adalah bentuk *widget* yang paling utama dalam UI, sebagai aset yang selalu digunakan dimanapun halaman berada (h.100). Brewer menegaskan bahwa tombol wajib memiliki tiga faktor yang signifikan, yaitu tombol harus familiar (konsisten dan mudah dibedakan sebagai elemen interaktif), dapat diakses (tidak terpaku pada satu bentuk *feedback*), dan memiliki hierarki visual yang jelas (kontras dalam visualisasi dan informasinya). Intuisi yang maksimal dapat tercapai jika tombol memiliki beberapa kondisi (*state*) yang mudah dibedakan melalui warna, ukuran, pergerakan, ataupun bentuk, seperti *default*, *hover*, aktif, atau non-aktif.

3. *Progress Bar*

Progress bar adalah representasi visual dari maksimum dan minimum suatu *value* dalam *float* (h.101). Bentuk tradisional dari *progress bar* adalah persegi panjang yang dibentang secara horizontal. Kegunaan dari *progress bar* akan selalu berubah sesuai konteks, dan *bar* yang bertambah atau berkurang dapat diartikan sebagai ‘terjadi *progress*’ atau ‘nyawa pemain berkurang’.

4. Menu

Menu adalah sekumpulan opsi atau perintah (dipilih oleh pemain). Menu adalah salah satu elemen esensial yang membantu pemain berinteraksi dan mengakses berbagai fitur permainan (h.102). Contoh menu adalah halaman *inventory*, *settings*, dan *weapon upgrades*. Menu dapat ditampilkan dalam beberapa bentuk, dengan contoh yang paling umum berupa *hamburger menu*, *grid menu*, dan *drop-down menu*.

5. Grid

Menurut Landa (2019), *grid* adalah panduan (*guide*) struktur komposisi modular yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal membentuk baris dan kolom, menentukan tata letak elemen-elemen desain didalamnya (h.168). *Grid* dapat digunakan untuk menata elemen tipografi dan visual (UI, *icon*, dan ilustrasi). Grid yang sering digunakan dalam *game* adalah *hierarchial grid*.



Gambar 2.8 Jenis *Grid* dalam UI

Sumber: <https://medium.com/@jyudesignstudio/going-back-to-basic-using...>

Seluruh elemen-elemen ini mengikuti kedelapan prinsip UI yang sudah disebut membentuk beberapa halaman esensial dalam *game*, salah satunya HUD atau *Heads-Up Display*, yang berupa halaman kecil informasi penting pada layar yang membantu navigasi pemain, tanpa bertujuan untuk mendistraksi pemain terhadap fokus utamanya (h.88). Selama penggunaannya, penting untuk memikirkan bobot dan ukuran masing-masing elemen untuk pengalaman bermain yang maksimal.

2.1.4 User Experience (UX)

Brewer (2025, h.2) mengutip Don Norman (1988) dalam bukunya *The Psychology of Everyday Things*, menyebutkan *user experience* adalah desain yang berfokus pada kenyamanan dan pengalaman pengguna daripada mementingkan estetika (*User-Centered Design*). *User experience* bekerja bersebelahan dan bersama dengan *user interface* untuk menciptakan pengalaman dan kesan user yang baik terhadap teknologi yang sedang digunakan (h.3).

2.1.4.1 UX Principles

Menurut Brewer (2025), terdapat beberapa prinsip utama dalam pengembangan UX, yang terpenting *user-centricity*, *affordance*, *error prevention and tolerance*, dan *low physical effort* (h.52-54). Tujuan dari ditegakkannya prinsip-prinsip tersebut adalah untuk menciptakan *experience* yang intuitif dan tidak tersendat, yang dapat memenuhi seluruh kebutuhan usernya (Hamidli, 2023, h.5).

1. User-Centricity

Brewer menekankan bahwa UX adalah tentang manusia dan perilaku manusia, sehingga kebutuhan, preferensi, dan pengalaman manusia adalah komponen paling utama dalam proses desain (h.52). Wajib bagi desainer untuk memahami preferensi pemain, melaksanakan banyak *playtesting* untuk menerima umpan balik, personalisasi, dan membentuk komunitas dalam *game*.

2. Affordance

Affordance mengacu pada konklusi intuisi pemain ketika dihadapkan dengan kemungkinan interaksi dari suatu objek atau lingkungan berdasarkan kenyataan yang dipahami (*real-world understanding*) (h.53). Artinya, interaksi yang dilakukan dalam *game* harus berupa aksi atau informasi yang pada dasarnya diketahui secara umum oleh semua orang.

3. *Error Prevention and Tolerance*

Error prevention adalah tindakan pencegahan untuk mengurangi terjadinya kesalahan, misalnya dengan menggunakan instruksi yang jelas, *input* yang berusaha memahami dan memaklumi kesalahan kecil, dan umpan balik yang membantu. *Error tolerance* membahas sebaik apa produk atau sistem dapat menangani eror ketika eror terjadi (biasanya dengan menyediakan semacam *action* untuk melakukan *undo*) (h.54).

4. *Low Physical Effort*

Dalam mendesain sebuah *game*, terutama untuk *mobile device*, penting untuk mengurangi pergerakan fisik yang dilakukan oleh jemari tangan pemain, untuk mengurangi terjadinya ketidaknyamanan fisik selama bermain (h.54). Hal ini sesuai dengan *Fitts' Law* yang menyatakan bahwa waktu yang dibutuhkan untuk mencapai suatu target tergantung dengan jarak dan ukuran target (pada *handphone*) dengan motoriknya (jari tangan) (Yablonski, 2024, h.15).

2.1.4.2 *User Flow*

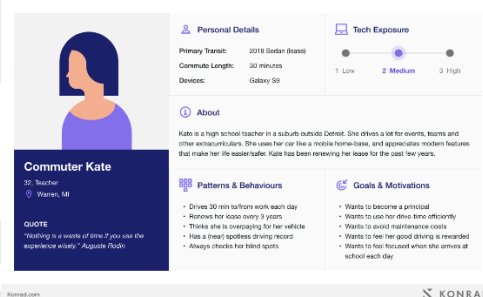
Dalam bukunya, Brewer (2025) mengatakan *user flow* adalah peta diagram atau *flowchart* yang memetakan pergerakan, perjalanan, pilihan opsi, dan feedback yang dilakukan dan diperoleh pemain untuk mencapai suatu tujuan (h.63). Dengan melakukan *mapping* yang mendalam pada *user flow*, desainer dapat menentukan kapan suatu informasi akan diterima oleh pemain berdasarkan aksi atau kejadian yang terjadi dan mencapai tujuan misi dengan *pathing* yang paling efisien.

2.1.4.3 User Journey

Dalam *Gamification User Journey Framework* milik Marczewski (2017), disebutkan bahwa terdapat lima tahapan dalam perjalanan seorang user atau pemain ketika memainkan sebuah *game*, yaitu *Discover*, *On-board*, *Immerse*, *Master*, dan *Replay* (DOIMR). User akan mengetahui tentang keberadaan suatu *game*, mengalami *hook* dari kisah atau *gameplay*, merasakan imersivitas saat bermain, menjadi ahli dalam permainan, hingga memainkan kembali dan mencetak rekor yang lebih tinggi. Bentuk pengalaman *user journey* akan berbeda-beda tergantung user-nya.

2.1.4.4 User Persona

Dalam buku *Laws of UX* (2024), Yablonski mendeskripsikan user persona sebagai alat bantu dalam menentukan target user yang diharapkan dengan cara memberikan solusi desain untuk masalah dan kebutuhan nyata user-nya (h.9). User persona selalu dibuat setelah pengolahan hasil data atau studi kasus sebelumnya. Dalam user persona, terdapat informasi dan detail user (nama, usia, hobi, *behavior*, dan narasi persona), serta *insight* (*attitude*, kebiasaan, kepercayaan persona) (h.10).



Gambar 2.9 Contoh User Persona

Sumber: <https://www.konrad.com/research/user-persona>

User Experience adalah metode mendesain yang fokus kepada kebutuhan dan kenyamanan user-nya sebagai bagian dari *User-Centered Design*. Untuk menciptakan UX yang *seamless*, terdapat beberapa prinsip UX yang harus dipertimbangkan selama mendesain elemen visual *game*. UX lebih

mudah diciptakan jika terbentuk *user flow* dan user persona yang jelas dan detail untuk membantu dalam proses perancangan.

2.1.5 Elemen *Game*

Secara sederhana, Govender & Arnedo-Moreno (2021) mengartikan elemen *game* adalah komponen dasar (*building blocks*) yang menciptakan fitur-fitur seperti mekanik dan cerita (h.6). Dalam buku Fullerton (2024) yang berjudul *Game Design Workshop 5th Edition* elemen *game* dibagi menjadi dua, yaitu elemen formal (mekanik) dan elemen dramatis (cerita) (h.60-132). Kedua jenis elemen ini bekerjasama membentuk *game* yang *engaging*, lengkap, dan mudah dipahami oleh intuisi pemain.

2.1.5.1 Elemen Formal

Fullerton (2024) mengatakan elemen formal adalah elemen yang membentuk struktur dari *game* (h.60). Tanpa adanya elemen formal, bahkan kekurangan salah satu elemen saja, suatu karya tidak dapat disebut sebagai ‘*game*’. Fullerton menyebutkan bahwa terdapat sebanyak delapan elemen formal, yaitu *players*, *objectives*, *procedures*, *rules*, *resources*, *conflict*, *boundaries*, dan *outcome* (h.60-97).

1. *Players*

Setiap *game* membutuhkan pemain. Untuk mengundang perhatian pemain, sebuah *game* harus bisa meng-*hook* pemain dari momen pertama (h.61). Satu *game* dapat memiliki lebih dari satu pemain (bersifat *multiplayer*), dan lebih dari satu peran tokoh (seperti *game Werewolf*; serigala, dokter, penduduk, dan lain-lain). Jenis pola interaksi dalam *game* contohnya *single player vs. game*, *player vs. player*, *cooperative play*, dan sebagainya (h.62-68).

2. *Objectives*

Objektif dalam *game* adalah tujuan (*goal*) yang harus dicapai oleh pemain sesuai dengan aturan permainan yang ada (h.72). Dalam skenario yang terbaik, objektif akan tampak

menantang namun tetap dapat dicapai oleh pemain. Contoh objektif yang disebutkan Fullerton adalah *capture*, *chase*, *race*, *rescue*, *construction*, dan *exploration*. Objektif *exploration* adalah menjelajahi, mencari tahu, dan memecahkan *puzzle*.

3. *Procedures*

Prosedur adalah metode aksi dan *play* yang dilakukan pemain untuk mencapai tujuannya (h.78). Pada umumnya, sebuah *game* memiliki tahap prosedur sebagai berikut: *starting action* (pembuka permainan), *progression of action (core loop)*, *special actions*, dan *resolving actions* (penutup). Untuk setiap aksi yang dilakukan, perlu diingat bentuk *input* dan *output* yang ada (h.80).

4. *Rules*

Rules adalah elemen yang mengatur dan menyatakan bahwa sesuatu adalah *game object* atau aksi yang dapat dilakukan (h.81). Umumnya, aturan akan diberikan sebelum pemain mulai bermain. Namun, beberapa aturan bersifat tersirat dan dapat dideduksi oleh pemain melalui keberadaan *input* atau umpan balik dari program. Selain mendefinisikan objek, *rules* juga dapat membatasi tindakan pemain dan membentuk mekanik sebab-akibat.

5. *Resources*

Resources adalah aset yang dimiliki pemain yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu (h.84). Contoh *resources* adalah *lives* (nyawa), *health* (darah), *currency* (keuangan), *actions* (jumlah aksi), dan *time* (waktu). Adanya *resources* yang terhingga memaksa pemain untuk mempertimbangkan kembali aksinya sebelum menggunakannya.

6. *Conflict*

Konflik terjadi ketika pemain berusaha mencapai tujuannya namun terhalang oleh aturan, prosedur, dan batasan yang

ada dalam *game* (h.90). Adapun konflik yang disebabkan oleh elemen-elemen tersebut bukanlah hal buruk, namun penting untuk menciptakan *challenge*. Jenis *conflict* yang disebutkan Fullerton berupa *obstacles* (halangan), *opponents* (musuh), dan dilema.

7. *Boundaries*

Boundaries adalah elemen yang memisahkan *game* dari segala objek atau hal yang bukan menjadi bagian dari *game* (h.92). *Boundaries* diciptakan untuk membatasi pemain terhadap hal yang dapat dilakukan atau terjadi. Tanpa adanya *boundaries*, sebuah *game* mungkin mengalami perubahan objektif hingga bisa membentuk *game* yang berbeda total.

8. *Outcome*

Outcome dalam *game* harus bersifat misterius atau tidak pasti untuk menarik perhatian pemainnya (h.98). Dalam kasus tertentu, *game* bahkan tidak memiliki hasil yang pasti (bersifat indefinit). Namun, dalam format permainan *single player vs. game*, *outcome* yang diharapkan adalah menang atau kalah.

2.1.5.2 Elemen Dramatis

Berbeda dengan elemen formal, menurut Fullerton (2024) elemen dramatis berfungsi untuk melibatkan pemain secara emosional, sehingga mereka berinvestasi pada hasil ceritanya (h.101). Elemen dramatis memberikan konteks yang dibutuhkan dalam *gameplay*, dengan mengubah elemen formal menjadi pengalaman yang bermakna.

1. *Challenge (Flow)*

Tantangan dalam *game* bersifat dinamis dan berbeda bagi setiap pemain, karena tantangan yang dihadapi oleh seseorang dapat terasa lebih mudah seiring berjalannya waktu dan berlatih (h.102). Untuk menyeimbangkan tantangan dengan kemampuan seorang pemain, digunakan teori *flow* milik Csikszentmihalyi

(2014). *Flow* adalah kondisi seimbang antara kemampuan dengan tantangan, rasa frustrasi dengan kebosanan, menghasilkan satu kondisi “*flow*”. Secara singkat, *flow* dicapai dengan konsisten membuat aktivitas atau tantangan yang imersif.

2. *Play*

Play mencakup seluruh aktivitas yang menghasilkan rasa puas dan menyenangkan sekaligus mengasah suatu keterampilan (h.107). Fullerton (2024) mengutip Roger Callois pada tahun 1958, yang menyebutkan empat jenis *play*, yaitu *competitive play*, *chance-based play*, *make-belief play*, dan *vertigo play*. *Game* dengan genre *roleplay* dan *adventure* jatuh dalam kategori *make-belief play*.

3. *Premise*

Premise adalah aspek penting dalam membuka sebuah *game* sebagai alat *exposition*, menempatkan pemain dalam satu *setting* dan menjelaskan latar permainan dengan harapan mengikat audiensnya secara emosional (h.109). *Premise* menjelaskan tentang latar tempat dan waktu cerita, meng-*establish* karakter tokoh utama, dan memberikan tujuan bagi pemain.

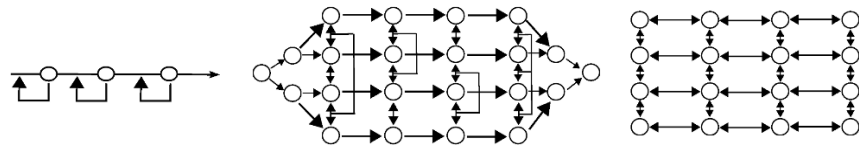
4. *Character*

Karakter dalam sebuah *game* dipinjam oleh pemain sebagai alat untuk menceritakan sebuah drama atau petualangan (h.113). Karakter yang paling beresonansi dengan pemain, secara psikologis, adalah tokoh dengan mimpi, harapan, *insecurity*, atau ketakutan yang mencerminkan perasaan sang pemain. Untuk itu, seorang tokoh diberikan *backstory* atau sifat yang unik, kemudian mengalami perkembangan seiring berjalannya cerita.

5. *Story*

Fullerton membandingkan *game* dengan media non-interaktif seperti film dan buku cerita, dimana *story* diselesaikan

oleh pemainnya alih-alih oleh *author*-nya (h.117). Dalam progresi linear, pemain harus sukses mengerjakan satu bagian cerita, sebelum bisa melanjutkan bagian cerita berikutnya, dengan konsekuensi mengulang jika mengalami kegagalan.



Gambar 2.10 Meadow's *Plot Structures*
Sumber: <https://eprints.bbk.ac.uk/id/eprint/9955/>

Meadow dalam Hammond et al. (2007) menyebutkan tiga jenis struktur naratif dalam *game*, yaitu struktur naratif *nodal*, *modulated*, dan *open structure* (h.2). Dalam struktur *nodal* (linear), pilihan jawaban yang dibuat pemain pada akhirnya tidak berdampak pada konklusi cerita. Sedangkan struktur *modulated* memberikan pemain beberapa opsi dengan kelanjutan yang berbeda-beda, dan *open structure* berarti cerita tidak memiliki *ending*.

6. *Worldbuilding*

Worldbuilding membahas perancangan yang terperinci atas sebuah dunia fiktif yang diangkat dalam cerita (h.122). Beberapa aspek penting yang perlu dipertimbangkan dalam membuat *worldbuilding* adalah *setting* (literal, fiktif, atau fantasi), sejarah, budaya, geografis, makhluk hidup, dan cerita yang akan diceritakan dalam dunia tersebut. Pada hakikatnya, *worldbuilding* bersifat adaptif dan dapat berubah seiring berkembangnya cerita.

7. *Dramatic Arc*

Setiap cerita yang baik berhasil membangun konflik yang menarik dan dramatis dengan taruhan tinggi. Besar konflik yang terjadi diukur menggunakan grafik *narrative tension* (p.126-127), dimulai dari eksposisi (introduksi cerita), *rising action* (konflik dan tantangan meningkat), *climax* (konflik tertinggi,

dilengkapi dengan dilema atau *boss battle*), dan berakhir pada *falling action* (konflik berakhir, mencapai penghujung cerita). *Dramatic arc* akan selalu terasa berdampak ketika tokoh yang sudah melekat di hati pemain harus menghadapi tantangan hebat tersebut.

Terdapat dua elemen wajib dalam *game* menurut Fullerton (2024), yaitu elemen formal dan elemen dramatis yang menentukan keberhasilan *game*. Kedelapan elemen formal esensial dalam membentuk permainan yang komperhensif dan memberikan batasan yang jelas. Kemudian ketujuh elemen dramatis penting dalam menciptakan cerita, tokoh, dunia, dan tantangan yang dapat memintal benang emosional pemainnya.

2.2 Game Asset

Aset *game* adalah objek satuan yang ketika dipadukan dengan banyak aset lainnya sedemikian cara, akan membentuk suatu visual *game* yang utuh (Fukaya et al., 2025, h.2). Bentuk aset 2D dapat berupa *bitmap* dan vektor, yang digunakan sesuai dengan kebutuhan. Aset *game* 2D mencakup karakter, objek, lingkungan (*environment*), *iconography*, dan *animation*, yang kemudian disatukan dan dibangun dalam *game engine* seperti Unity 2D.

2.2.1 Desain Karakter

Tillman (2015) dalam bukunya, *Creative Character Design*, mengatakan bahwa kunci untuk menciptakan karakter yang dicintai dan disukai pemain adalah dengan memberinya mimpi, ketakutan, atau pengalaman masa lalu yang dapat disejajarkan dengan pengalaman pemain sendiri (h.2). Tillman mengkategorikan karakter berdasarkan *archetype* dan *shapes and silhouettes*-nya. Tillman juga menyebutkan bahwa desain karakter yang benar selalu memiliki *backstory* dan tujuan pribadi yang jelas.

2.2.1.1 Character Archetypes

Archetype diartikan Tillman sebagai cetakan dari seseorang, sifat, atau perilaku yang dapat ditiru atau dijadikan teladan oleh pemain (h.11). *Archetype* mencakup kepribadian yang baik dan jahat tanpa

terkecuali, dan dapat dimanfaatkan untuk memperjelas atau mengecoh sifat seorang tokoh. Tillman menyebutkan beberapa jenis *archetype*, yang paling menonjol dan umum diantaranya adalah *the hero* dan *the shadow* (h.12-13).

1. *The Hero*

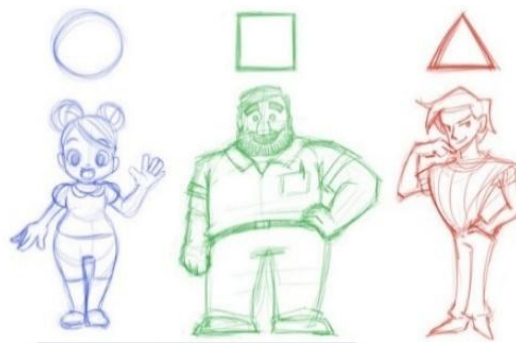
Tillman menyebutkan tokoh utama dalam sebuah cerita umumnya jatuh dalam *archetype* '*The Hero*'. Meskipun demikian, *hero* tidak terbatas kepada tokoh utama saja. *The Hero* biasanya digambarkan sebagai tokoh yang berani, melakukan hal baik tanpa pamrih (h.12). Walaupun memiliki banyak atribut positif, seorang *hero* harus memiliki kekurangan dalam berbagai bentuk, karena karakter yang dapat dirasakan kedekatannya memiliki suatu kelemahan yang ada dalam diri pemain (Tillman, 2015).

2. *The Shadow*

Karakter *the shadow* adalah karakter yang dipandang misterius, kejam, dan tidak menyenangkan, karena mereka menggunakan metode yang jahat atau salah untuk mencapai tujuan pribadinya (h.13). Umumnya, karakter *shadow* dikategorikan sebagai antagonis cerita (*the villain*). *The shadow* menjadi karakter yang unik karena seringkali mereka tidak menyadari bahwa aksi yang dilakukannya adalah perbuatan jahat (Riddle, n.d.).

2.2.1.2 *Shapes and Silhouettes*

Pada hakikatnya, *shape* atau bentuk adalah alat fundamental yang digunakan untuk mendefinisikan objek tertentu dan kegunaannya (Tillman, 2015). Siluet mengikuti aturan narasi "*show, don't tell*" yang berarti seorang tokoh harus dapat dimengerti cukup dari visualnya saja (Sastrawinata-Lemay & Lemay, 2019). Siluet yang jelas dapat dicapai dengan detil yang minim. Dalam buku Tillman, disebutkan tiga jenis *shape*, yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga (h.56-59).



Gambar 2.11 *Character Body Archetypes*

Sumber: <https://harrietwilsongadblog.blogspot.com/2015/11/thinking-about-char...>

1. *Square*

Tipe karakter dengan bentuk *square* diasosiasikan dengan kata-kata seperti stabilitas, kepercayaan, kejujuran, dan menjadi sosok pelindung (h.56). Bahkan jika aksesoris pendukung tokoh tidak secara langsung mengindikasikan tipe *square* (misalnya memiliki pakaian yang halus atau *flowy*), jika tipe wajah atau tubuh tersebut diubah, perubahan watak akan tetap sangat terasa. Seringkali bentuk *square* terlihat pada tokoh ayah, ibu, atau pelindung tokoh utama.

2. *Triangle*

Karakter yang memiliki bentuk *triangle* sering disamakan dengan agresi, energi, sifat licik, dan konflik (h.57). Tillman mengatakan bahwa bentuk segitiga ini seringkali muncul di bentuk wajah karakter, dan lebih sering dianggap sebagai tokoh jahat (*villain*). Bentuk ini dapat digunakan untuk memecahkan pemain, dengan beranggapan bahwa karakter dengan *shape* ini adalah karakter yang jahat.

3. *Circle*

Bentuk karakter *circle* biasanya diasosiasikan dengan ketenangan, kenyamanan, kesatuan, dan keindahan (h.59). Karena asosiasi tersebut, tokoh *circle* dapat dianggap sebagai tokoh yang

baik hati, seperti sahabat, kakek, atau hewan peliharaan yang menyayangi majikannya. Selain itu, bentuk lingkaran adalah bentuk yang paling sering digunakan untuk menggambarkan protagonis cerita, karena sifat dasar bentuk tersebut.

2.2.1.3 Expressions and Emotions

Dalam menciptakan tokoh yang dinamis dan *relatable* bagi pemain, Tillman (2015) menyebutkan bahwa tokoh harus memiliki emosi dan ekspresi yang menggambarkan watak dan kepribadiannya (h.114). Dengan membuat sebuah *expression sheet*, desainer dapat menggambar *shape* dari karakter berkali-kali dan melatih konsistensi dalam mengilustrasikan proporsi dan fitur wajah dalam skenario ekspresi yang berbeda.

Terdapat banyak aspek yang harus dipertimbangkan ketika mendesain sebuah karakter, salah satunya *character archetype*, *shapes and silhouettes*, serta *expressions and emotions*. Setiap bentuk dan *archetype* berfungsi untuk mendefinisikan watak dan kepribadian tokoh. Ketiga aspek ini membantu desainer untuk menciptakan karakter yang memiliki penyampaian visual yang jelas, mudah dipahami, dan konsisten.

2.2.2 Desain Environment

Hakim et al. (2024) mengartikan latar lingkungan adalah elemen visual yang menceritakan dunia tempat *game* berlangsung (h.10). Desain *environment* mencakup pemandangan (*scenery*), rumah tempat tinggal, dan alam liar, yang dapat dijelajahi oleh pemain sesuai *boundaries* dari *game*. Desain *environment* yang baik tidak hanya menjadi latar tempat *game* dimainkan, namun juga berdampak pada *gameplay* dan *storyline* secara signifikan. Lingkungan juga dapat menjadi *obstacle* yang dihadapi pemain dalam bentuk *terrain* yang menantang. Dalam mengilustrasikan *environment*, penting untuk mempertimbangkan *color palette*, tema, dan pencahayaan.



Gambar 2.12 *Environment Design*, Ori and The Will of the Wisps
 Sumber: <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=203>

2.2.3 *Iconography*

Iconography dalam *game* dibuat menggunakan simbol, *icon*, dan *glyph* untuk merepresentasikan berbagai hal (Brewer, 2025, h.116). Pada umumnya, *icon* ditunjukkan untuk menggantikan atau ditampilkan bersama dengan teks. *Icon* memiliki keunggulan yaitu bersifat universal karena mudah dipahami dan dikenali oleh pemain dari berbagai penjuru dunia dan bahasa (h.117). Agar jelas, penting untuk menciptakan *icon* yang mudah dipahami, familiar, dan tidak ambigu. *Icon* dikatakan ‘baik’ jika terlihat jelas ketika ditampilkan dalam berbagai ukuran dalam *intended media*-nya, memiliki desain yang selaras dengan tipografi, *pixel-perfect*, simpel, dan dapat diartikan tanpa konteks.



shutterstock.com - 2450880403

Gambar 2.13 Contoh *Icon Game*
 Sumber: <https://www.shutterstock.com/search/game-icon-design..>

2.2.4 *Animation in Illustration*

Animasi adalah sebuah proses yang menghidupkan elemen-elemen visual (karakter, lingkungan, GUI, dan lain-lain) melalui gerakan (Hakim et al., 2024). Animasi membantu membuat dunia *game* terlihat lebih hidup dan dinamis, memberikan kesan visual yang lebih responsif dan imersif.



Gambar 2.14 Animasi *Frame-by-Frame*

Sumber: <https://www.cs.cornell.edu/courses/cs3152/2023sp/labs/design3/>

Salah satu metode animasi yang dapat digunakan dalam *game* 2D adalah animasi *frame-by-frame*, dicapai dengan menggambarkan hanya pergerakan kunci karakter sehingga menciptakan ilusi pergerakan yang halus (Monica, 2024). Empat pose dalam pergerakan utama adalah *contact*, *recoil* (*down*), *passing*, dan *high-point* (*up*). Animasi juga dapat diterapkan dalam lingkungan, menggunakan sistem *looping* untuk terlihat hidup.

2.3 Legenda Asal-Usul Burung Cenderawasih

Legenda atau cerita rakyat disebut sebagai sastra lisan karena merupakan jenis sastra yang disebarkan dari generasi ke generasi melalui mulut (Darif et al., 2023, h.4101). Legenda asal-usul burung cenderawasih merupakan legenda yang berasal dari daerah Fakfak, Papua Barat. Dengan bentuk pelestarian yang bersifat lisan, terdapat beberapa versi dari cerita burung cenderawasih yang ditemukan di internet, namun yang diceritakan dalam sub-bab ini adalah yang paling universal.

2.3.1 Kisah Legenda

Dahulu kala, di Pegunungan Bomberai, Kabupaten Fakfak, Papua Barat, hiduplah seorang wanita paruh baya bernama Bu Baria dan anjing betina peliharaannya. Di suatu hari, Bu Baria pergi ke tengah hutan untuk memetik umbi-umbian dan buah-buahan. Karena lapar, ia memakan buah berwarna merah yang membuatnya segar kembali. Ajaibnya, buah tersebut membuat anjing peliharaannya dan Bu Baria hamil. Bu Baria kemudian melahirkan seorang anak laki-laki yang ia namakan Kweiya.

Kweiya tumbuh menjadi anak yang rajin dan teladan, membantu ibunya membuka lahan untuk bercocok tanam. Setiap hari, ia pergi untuk

menebang pohon dengan alat yang ia buat menggunakan batu, yang kayunya kemudian dibakar. Dengan alat terbatas, Kweiya hanya dapat menebang satu pohon dalam sehari. Di satu hari Kweiya sedang pergi ke hutan, ia didatangi oleh seorang pria tua bernama Pak Bone. Ia menemukan Kweiya karena melihat asap kayu bakaran ibunya dari kejauhan. Melihat kerja kerasnya, Pak Bone memberikan Kweiya sebuah kapak besi. Semenjak itu, Kweiya dapat menebang banyak pohon sekaligus.

Kweiya pun mengajak Pak Bone untuk bertamu ke rumahnya, dan ia meminta ibunya untuk menikahi Pak Bone. Bu Baria pun setuju, dan sejak itu Kweiya memiliki sosok ayah. Kedua orang tuanya memberikan Kweiya tiga adik, adik laki-laki kembar bernama Niko dan Siko, serta adik perempuan bernama Kiara. Saat mereka lebih besar, mereka mulai ikut bekerja di ladang.

Namun, semakin waktu Niko dan Siko merasa iri dengan Kweiya sebab ia selalu mendapatkan pujian dan perhatian khusus dari ibunya. Oleh karena itu, Niko dan Siko suka menjahati dan mengucilkan Kweiya. Suatu hari saat kedua orang tuanya pergi untuk berburu ikan di sungai, Niko dan Siko memukuli dan melempari tubuh Kweiya hingga luka-luka. Merasa kesal, lelah, dan marah, Kweiya pergi untuk menyendiri di bagian belakang gubuk rumahnya. Ia memintal tali dari kulit pohon dan benang dari kulit hewan, membuat sepasang sayap yang kemudian dikenakannya.

Sepulangnya Bu Baria dan Pak Bone, mereka panik dan khawatir karena tidak dapat menemukan Kweiya. Akhirnya, Kiara yang tidak tahan melihat ibunya sedih, menceritakan kejadian sebenarnya. Bu Baria kemudian lari ke belakang rumahnya, mendengar suara burung yang aneh. Tetibanya disana, ia melihat seekor burung yang sedang menatapnya. Dengan bersimbah air mata, Bu Baria menyadari bahwa Kweiya telah berubah menjadi seekor burung cenderawasih. Kweiya memberitahu ibunya bahwa ia telah menyiapkan sepasang sayap di bawah koba-koba untuknya. Setelah mengenakan sayap tersebut, Bu Baria pun juga berubah menjadi burung cenderawasih, mengikuti Kweiya pergi. Niko dan Siko saling menyalahkan

atas kejadian tersebut, melempari satu sama lain dengan abu bakar. Seketika itu juga, keduanya berubah menjadi burung hitam yang tidak cantik. Pada akhirnya ayahnya, Pak Bone, dan Kiara ditinggalkan hidup berdua saja.

Dari cerita tersebut, terdapat beberapa pesan moral yang dapat diangkat. Pertama, adik-adik Kweiya mengajarkan bahwa rasa iri yang ditindaklanjuti dengan niat jahat akan membawakan malapetaka kepada diri sendiri dan kepada orang yang diirikan. Selain itu, Niko dan Kiara juga memahami bahwa tindakan negatif juga berdampak kepada orang-orang di sekitar mereka, seperti ayah dan ibu. Dari tokoh Kweiya, dapat dipahami bahwa kita tidak boleh membalas kejahatan dengan kejahatan, dan bahwa karma itu benar adanya.

2.4 Penelitian yang Relevan

Dalam upaya memperkuat penelitian yang dilakukan, dirujuk beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diangkat, yaitu baik melalui medianya berupa *game* ataupun legenda yaitu Legenda Asal-Usul Burung Cenderawasih. Adapun penelitian relevan dilakukan untuk memastikan perancangan ini memiliki unsur kebaruan yang berguna. Penelitian yang dianalisis berupa *gameplay*, visual, dan penulisan.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Aplikasi Buku Anak Interaktif, Adaptasi dari Cerita Rakyat Papua Asal Mula Burung Cendrawasih dengan Judul: <i>"Kweiya, the Boy Who Flies"</i>	Sefilianto Ahmad Darmansyah, Dr. Intan Rizky Mutiaz, M.Ds	Penelitian ini menghasilkan sebuah buku interaktif memanfaatkan gawai dengan tujuan mengenalkan cerita rakyat Papua kepada anak Indonesia berusia TK-SD dan	Buku interaktif membuat anak-anak menantikan halaman berikutnya, karena pada setiap halaman baru terdapat interaksi dan efek berbeda yang dapat dilakukan dan dilihat. Kemudian, beban dan banyak teks lebih ringan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			memberikan pengalaman bermain yang menarik.	daripada visualnya sehingga tidak melelahkan ketika dibaca.
2.	<i>Game "Roro Jonggrang"</i> sebagai Media Belajar untuk Mengenalkan Cerita Rakyat	Errich Noven Trio Kuswantoro, Taufik Rachman, Armedo Futhi Munadzar	Menciptakan <i>game</i> RPG berbasis Android tentang cerita Roro Jonggrang, dengan tujuan menggunakan <i>game</i> RPG sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan.	<i>Game single-player</i> disertai dengan <i>minigame</i> dan tantangan diantara pemberian narasi. Kemudian, adanya <i>resources</i> yang menjadi tolak ukur kesuksesan dan kegagalan aksi pemain dalam skenario tertentu. Pemberian instruksi melalui dialog alih-alih kotak teks konvensional agar pemberian misi <i>minigame</i> terkesan lebih mulus dan terintegrasi dalam cerita.
3.	Membangun <i>Game Side Scroller</i> Cerita Rakyat "Kisah Timun Mas" untuk Lingkungan SDN	Desi Puspita Sari	Membuat <i>game side-scroller</i> tentang cerita Timun Mas untuk anak-anak berusia 7-9 tahun dengan tujuan menarik	Level dibuat dalam bentuk <i>timed</i> dan <i>quick-time event</i> di setiap level permainan. Selain itu, terdapat <i>resources</i> yang dapat

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	007 Samarinda berbasis Android		minat dalam mempelajari cerita rakyat menggunakan metode menarik.	digunakan kembali pada <i>timed event</i> berikutnya.
4.	Sampul Buka Cergam Cenderawasih sebagai Dongeng Rakyat Papua	Dita Anggraeni Puspitasari, Winny Gunarti Widya Wardani, Wirawan Sukarwo	Mendesain sebuah sampul buku cerita bergambar tentang Legenda Burung Cenderawasih untuk anak-anak berusia 7-10 tahun, dengan tujuan menangkap perhatian dalam skenario <i>exposure</i> awal di toko buku.	Pemanfaatan elemen ilustrasi natural dan lingkungan (daun, tanaman, dsb) sebagai <i>framing</i> dalam suatu <i>scene</i> atau visual.

Berdasarkan hasil analisis dari empat penelitian terdahulu, karya dalam perancangan akan mengangkat nilai kebaruan secara mekanis yaitu interaksi *minigame* yang unik di setiap *quick-time event* dan penggunaan *resources* sebagai tolak ukur dan kriteria *minigame*. Secara visual, kebaruan yang diambil berupa mengintegrasikan instruksi *minigame* dalam dialog serta pemanfaatan elemen-elemen visual untuk membentuk *framing*.