

Perancangan Aset Visual Mobile Game Bertema Jajanan Pasar Surabaya

Wildan Ramadhan, dan Denny Indrayana Setyadi

Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: dosen_pembimbing@jurusan.its.ac.id

Abstrak—Industri *game development* di Indonesia menunjukkan perkembangan yang positif. Salah satu judul game yang mengangkat tema kuliner berhasil memasuki peringkat 10 besar di Indonesia. Dengan melihat kesuksesan game dengan tema kuliner tersebut, maka hal ini tentu memberikan peluang yang baik untuk mengangkat kuliner Indonesia ke dalam mobile game, khususnya jajanan pasar. Metode yang dilakukan dalam perancangan ini meliputi wawancara mendalam pada praktisi yang sedang mengembangkan *mobile game* untuk mengetahui bagaimana cara merancang *mobile game*, observasi lapangan dan riset visual terhadap jajanan pasar untuk menganalisis ciri khas jajanan pasar. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah *mobile game* yang mengangkat jajanan pasar sebagai karakter yang hidup, desain *environment*, *gameplay* dan desain antar muka. Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil post test adalah mayoritas pemain menikmati keseluruhan isi dari mobile game ini, namun untuk beberapa pemain masih kesulitan untuk mengenali jajanan pasar yang ada di dalam game ini dikarenakan pengetahuan tentang jajanan pasar yang terbatas.

Kata Kunci—Aset Visual, Jajanan Pasar, Mobile Game.

I. PENDAHULUAN

INDUSTRI *game development* di Indonesia menunjukkan perkembangan yang positif, baik dari sumber daya manusia dan pasar yang menjanjikan. Indonesia merupakan negara tertinggi kedua dalam pertumbuhan pendapatan untuk *platform game* dari iOS dengan persentase pertumbuhan sebesar 139% dan merupakan negara tertinggi dalam pertumbuhan *download game* untuk *platform* Android dan iOS dengan persentase pertumbuhan sebesar 153%. Fenomena ini dikemukakan oleh App Anie, perusahaan analitik apps terbesar di dunia dalam presentasi Mobile Apps Store Economy - Casual Connect 2012.

Selain dari pertumbuhan pasar, Indonesia juga sudah mulai memiliki SDM yang memadai. Perkembangan industri *game development* di Indonesia dapat dilihat dari banyaknya developer game dari Indonesia yang mulai bermunculan. Tercatat 103 studio game development yang aktif di Indonesia. Selain studio lokal, studio internasional juga membuka cabangnya di Indonesia, seperti Gameloft dan Square Enix Smileworks. Indonesia juga memiliki potensi SDM di bidang *game development* yang luar biasa, hal ini terbukti dengan prestasi Solite Studio asal Madura yang berhasil menyabet

juara kedua kategori game dalam kompetisi dunia Imagine Cup 2013 yang diadakan oleh Microsoft.

Fungsi game saat ini mengalami perkembangan, tidak lagi hanya menjadi media hiburan bagi anak-anak, tapi juga sebagai media untuk menyampaikan konten yang terkandung di dalamnya[1]. Namun fungsi game sebagai media penyampaian belum dimanfaatkan dengan baik, khususnya untuk penyampaian budaya Indonesia. Merujuk pada pernyataan dari Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia, ibu Mari Elka Pangestu, game yang bisa memasyarakat di Indonesia haruslah dekat dengan budaya Indonesia. Pengembang diharapkan untuk melakukan pendekatan dengan menggunakan konten lokal.

Menurut App Anie, situs analitik untuk apps dan mobile game terbesar di dunia, salah satu mobile game yang sedang populer saat ini adalah Candy Crush Saga yang merupakan salah satu game dengan tema kuliner berhasil memasuki peringkat 10 besar game yang paling sering diunduh dan dimainkan di Indonesia dalam periode tahun 2014 – 2015[2]. Game ini diciptakan oleh developer bernama King.com Limited dan berhasil menghasilkan pendapatan sebesar 17 Triliun Rupiah di tahun 2013. Candy crush saga merupakan mobile game yang menggunakan tema kuliner yaitu permen di dalamnya dan menggunakan grafis 2D untuk optimasi ke berbagai jenis perangkat *mobile*.

Dari data di atas, game yang mengangkat tema kuliner di dalamnya mempunyai potensi pasar yang menjanjikan, maka hal ini tentu memberikan peluang yang baik untuk mengangkat kuliner lokal Indonesia ke dalam mobile game[3]. Indonesia memiliki banyak ragam kuliner, tak terkecuali kue tradisional Indonesia atau biasa disebut dengan jajanan pasar.

Jajanan pasar ini menarik untuk diangkat sebagai tema ke dalam mobile game karena merupakan budaya yang dekat dengan masyarakat Indonesia. Jajanan pasar mempunyai beberapa elemen yang membuatnya unik. Selain bentuk, warna dan rasa, jajanan pasar hanya bisa ditemukan pada acara dan tempat tertentu[4]. Generasi muda Indonesia memiliki minat yang tinggi terhadap jajanan pasar ini. Namun jajanan pasar hanya bisa ditemukan di tempat tertentu, seperti pasar tradisional, yang mana generasi muda saat ini khususnya yang hidup di area perkotaan sudah jarang sekali mengunjunginya. Informasi tentang jajanan pasar yang mereka dapatkan juga dinilai tidak menarik.

Mobile game merupakan media interaktif yang menggunakan perangkat *mobile* sebagai media utamanya.

Dengan menggunakan perangkat mobile yang biasa digunakan oleh generasi muda, penyampaian informasi ini dapat dikemas dengan menarik. Terdapat elemen - elemen di dalam *mobile game* seperti karakter dan glosarium yang dapat membantu menyampaikan informasi sekaligus menghibur. Game mampu menciptakan keadaan *immersed* bagi penggunanya, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengingat elemen yang ada seperti karakter, karena karakter tersebut saling berkaitan dengan aspek yang ada di dalam game[5].

Dengan menggunakan fitur sosial yang disematkan di dalam mobile game, distribusi untuk menyebarkan game ini dapat dilakukan dengan biaya yang minim. Dengan jalur penyebaran yang efisien dan mampu menarik generasi muda untuk memainkannya, dapat menjadikan mobile game sebagai media yang tepat untuk menyampaikan informasi jajanan pasar pada generasi muda.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Tujuan

Menciptakan mobile game yang mampu menarik minat generasi muda Indonesia untuk menambah pengetahuan tentang jajanan pasar surabaya. Menunjukkan potensi mobile game sebagai media yang bisa mengenalkan ragam jajanan pasar di kalangan generasi muda.

B. Masalah

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah " Bagaimana merancang mobile game yang mampu menarik generasi muda dan memperkenalkan jajanan pasar surabaya? "

C. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan bertujuan untuk mendapatkan data primer dan data sekunder melalui tahapan sebagai berikut.

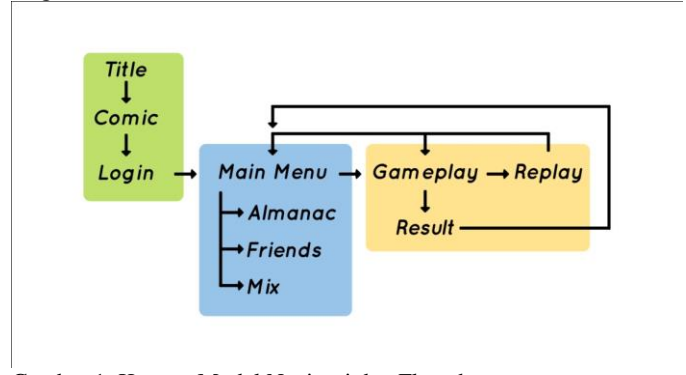
Data primer diperoleh dari survey kuesioner kepada target audiens dan Depth Interview kepada pelaku industri game. Dalam hal ini data primer digunakan untuk mengetahui pendapat responden di Indonesia mengenai sebuah game yang mengambil tema jajanan pasar.

Data sekunder diperoleh melalui pengamatan langsung di lapangan, literatur, jurnal ilmiah dan studi komparatif. Observasi lapangan dilakukan di toko jajanan pasar, dan dilakukan uji coba terhadap target audiens.

memainkan permainan ini secara berulang, pemain dapat memiliki gambaran yang cukup baik tentang jajanan pasar surabaya yang bahkan sebelumnya belum pernah mereka dengar. Kemudian apabila muncul pertanyaan atau rasa penasaran dalam benak pemain seperti apa wujud sesungguhnya dari jajanan pasar tersebut, pemain bisa dengan mudah mendapatkannya lewat internet atau pergi langsung ke pasar tradisional.

B. Flowchart

Flowchart merupakan jalur yang digunakan oleh pemain untuk menelusuri konten yang disediakan di dalam game ini. Model navigasi yang digunakan di dalam game ini merupakan adaptasi dari model navigasi game sejenis agar memudahkan pemain yang sudah terbiasa memainkan game dengan genre dan fitur yang mirip. Model navigasi yang digunakan di dalam game ini adalah hub & spoke dengan empat gabungan jendela besar, yaitu opening, home screen, stage select dan battle stage.



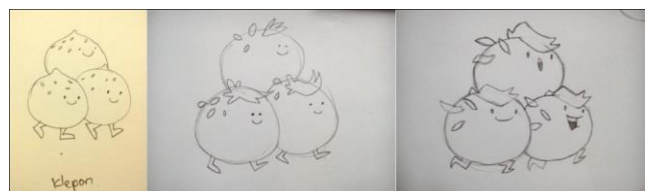
Gambar 1. Konsep Model Navigasi dan Flowchart

C. Karakter

Perwujudan karakter di dalam game ini menggunakan metode *anthropomorphy*, yaitu memasukkan sifat dari makhluk hidup ke dalam benda mati. Metode ini digunakan untuk menarik target audiens yang baru memainkan game ini.



Gambar 2. Wujud jajanan pasar klepon sebagai referensi



Gambar 3. Alternatif sketsa karakter klepon

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep

Konsep dari dunia mobile game ini adalah mengangkat jajanan pasar menjadi karakter dan menggabungkan karakter jajanan pasar tersebut ke dalam satu timeline. Dengan menjelajahi dunia dari jajanan pasar tersebut, diharapkan pemain akan memperhatikan nama dan ciri khas jajanan pasar yang ditampilkan pada karakter jajanan pasar tersebut. Dengan



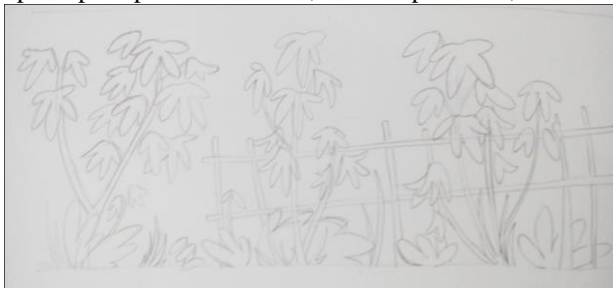
Gambar 4. Alternatif karakter klepon



Gambar 5. Desain karakter klepon yang terpilih setelah melalui tahap post test

D. Latar

Desain latar belakang berguna untuk mendukung cerita dan pengkarakteran di dalam game ini. Desain latar mengambil tema dan setting dari budaya masyarakat Indonesia sehari-hari. Tema latar untuk mendukung game ini mengambil tempat-tempat seperti pasar tradisional, suasana pedesaan, dan kebun.



Gambar 6. Sketsa latar kebun singkong



Gambar 7. Desain latar kebun singkong

E. Desain Antarmuka

Desain antarmuka berperan sebagai jembatan bagi pemain dan mekanika di dalam game. Desain antarmuka di dalam game ini harus memenuhi poin berikut.

1. Mampu menunjukkan arah navigasi alur dalam memainkan game bagi pemain.

2. Mampu membantu pemain untuk memahami informasi penting di dalam game.
3. Alur navigasi di dalam *mobile game* harus ringkas dan informatif.
4. Model navigasi bisa diadaptasi dari game yang mempunyai genre dan fitur serupa agar tidak menciptakan kebingungan bagi pemain yang telah terbiasa memainkan game dengan genre dan fitur serupa.
5. Peletakan informasi lanjutan di dalam game harus mudah untuk diakses oleh pemain.



Gambar 8. Desain dari jendela Home Screen atau Main Menu



Gambar 9. Desain dari jendela Almanac



Gambar 10. Desain dari jendela Mix



Gambar 11. Jendela saat pemain memasuki Battle Stage

F. Tipografi

Penggunaan tipografi dalam game ini menggunakan karakteristik font yang memiliki keterbacaan jelas dan mengkomunikasikan kesan ceria sebagai *Headline*. Sedangkan untuk *body text*, font yang digunakan haruslah font yang mudah untuk dibaca dan tidak menimbulkan kebingungan karena *body text* memuat informasi yang bersifat detail dan sangat penting untuk memperhatikan keterbacaannya.

LLEGGIIT

Gambar 12. Font Rounds Black

LlEeGgliTt

Gambar 13. Font Roboto

G. Warna

Tone warna yang digunakan dalam game ini mengadaptasi dari warna-warna game yang sudah terkenal yang mengkomunikasikan kesan ceria namun tidak terlalu kekanak-kanakan seperti *Plant vs. Zombies*.

Gambar 14. Tone warna dari game *Plant vs. Zombies*

IV. PRINSIP-PRINSIP PUBLIKASI

Isi publikasi *on-line* ini melalui proses telaah oleh tim penguji dan akhirnya terarsipkan di Perpustakaan ITS. Artikel-artikel yang dimuat adalah hasil penelitian mahasiswa S1 ITS yang akan diwisuda pada periode setelah pemuatannya.

Beberapa hal yang penting diperhatikan oleh penulis:

- 1) Penulis wajib menghindari artikelnya dari kemungkinan plagiarisme.
- 2) Jumlah halaman artikel adalah 3-6.
- 3) Penulis terdiri atas mahasiswa S1 dan dosen pembimbing serta dapat ditambah dengan anggota lain yang turut berkontribusi pada penyelesaian artikel. Penulis pertama adalah mahasiswa S1 yang berkepentingan untuk kelulusannya.
- 4) Para penulis wajib menjamin bahwa hasil penelitian dan tulisan yang dimuat memenuhi kaidah ilmiah dan standar penulisan ilmiah yang baik. Hasil dari penelitian yang masih berlangsung (*ongoing*) tidak dapat diterima untuk ditampilkan dalam artikel.

V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Prajurit Legi adalah mobile game yang mengambil tema jajanan pasar surabaya sebagai kontennya. Berdasarkan dari riset dan hasil implementasi desain tentang perancangan ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Perancangan aset karakter menggunakan istilah *Anthropomorphism* untuk menarik target audiensi memainkan game ini.
2. Penggambaran visualisasi bentuk dari jajanan pasar yang terdapat di dalam game ini dilakukan setelah melakukan riset terhadap jajanan pasar tersebut.
3. Mayoritas pengunjung pameran yang telah mencoba memainkan game ini mengapresiasi elemen grafik dalam game ini secara positif.
4. Sebagian besar pengunjung dapat mengapresiasi kendali permainan yang sederhana dan mudah, karena tujuan game ini adalah untuk platform mobile.
5. Dengan publikasi dari beberapa media massa selama proses post test ini, diharapkan dapat mengumpulkan target audiensi yang cukup banyak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah Yang Maha Esa yang masih memberikan kesempatan untuk berkarya atas nama-Nya, kepada orangtua dan keluarga yang selalu memiliki ekspektasi positif akan segala usaha yang dilakukan penulis, kepada Bapak Denny Indrayana dan dosen-dosen prodi Desain Komunikasi Visual ITS atas bimbingan selama proses mata kuliah Tugas Akhir berlangsung, kepada Elihu Gideon dan tim atas bantuan teknisnya dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, kepada rekan-rekan seperjuangan di Ruang 108 yang banyak memberikan dukungan dan kontribusinya terhadap perancangan ini, teman - teman kahyangan dengan dukungannya dan terakhir adalah teman-teman dan para staff jurusan Desain Produk ITS yang selalu membantu dan memotivasi dalam tiap proses.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Novak, Jeannie. 2012. Game Development Essentials. Cengage Learning.
- [2] Schell, Jesse. 2008. The Art of Game Design. Elsevier.
- [3] Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to User Interface Design : An introduction to GUI Design Principles and Technique. Wiley Publishing, Inc.
- [4] Tidwell, Jennifer. 2011. Designing Interfaces. O'Reilly Media, Inc
- [5] Adams, Ernest. 2010. Fundamentals of Game Design, Second Edition. Berkeley : New Riders