

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. *Game*

Kata “*game*” merupakan kata Bahasa Inggris yang artinya permainan. Menurut Clark (2006), *game* merupakan kegiatan yang mencapai suatu tujuan dengan melibatkan pilihan atau keputusan pemain. Dalam sebuah *game*, umumnya pemain diharuskan mencapai tujuan tertentu dan menghindari hal-hal yang memicu pada kekalahan. Menurut Sadiman (2010), *game* merupakan kompetisi antara pemain-pemain dalam mencapai tujuan tertentu dengan aturan tertentu pula. *Game* memiliki tujuan untuk menghibur pemainnya, yang kebanyakan adalah anak-anak, namun *game* juga bisa dinikmati oleh orang dewasa (Sadiman 2010).

*Game* umumnya dirancang sedemikian rupa agar memenuhi tujuan dari diciptakannya *game* tersebut, yaitu sebagai hiburan bagi penggunanya. Bermain *game* bisa menjadi salah satu aktivitas untuk beristirahat sejenak dari rutinitas seseorang yang cenderung repetitif, sehingga seseorang akan merasa rileks dan tingkat *stress* pun akan berkurang. Selain sebagai hiburan, *game* juga sangat sering digunakan sebagai media edukasi, baik itu dari segi aturan main (*gameplay*), maupun dari segi konten yang ada pada *game* tersebut. *Game* edukasi sendiri merupakan *game* yang dirancang untuk merangsang daya pikir, khususnya meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2009).

### 2.1.1 Visual Novel

Visual Novel merupakan permainan yang memiliki sifat partisipatif yang secara konsisten memanfaatkan produktivitas pemain itu sendiri dalam bentuk naratif, dengan tujuan akhir menghindari kejadian yang buruk yang bisa terjadi di akhir cerita permainan ini. (Cavallaro, 2010). Permainan visual novel memiliki ciri khas yaitu cerita yang mengalir dan melibatkan pemain di dalamnya. Pemain akan disuguhkan dengan bermacam-macam pilihan dalam tindakan atau ucapan yang akan sangat berpengaruh pada kelanjutan cerita dari permainan tersebut. (Cavallaro, 2010). Visual novel, seperti namanya, berfokus pada cerita yang mengalir, juga dilengkapi dengan gambar-gambar (visual) yang mewakili cerita yang sedang berlangsung, seperti karakter, latar belakang, dan lain-lain. Ciri khas yang paling menonjol dari sebuah visual novel adalah visual utamanya yang berisi karakter, latar belakang, kotak dialog yang berada di depan karakter, dan pilihan ganda yang umumnya berisi berbagai macam respons dialog/tindakan yang pemain harus pilih sesuai alur cerita. Umumnya, permainan visual novel memiliki akhir (*ending*) yang bercabang. Sederhananya, visual novel memiliki *bad ending* dan *happy ending* di akhir ceritanya, berdasarkan keputusan-keputusan yang diambil oleh pemain.

### 2.1.2. MDA (*Mechanics, Dynamycs, dan Aesthetic*)

Menurut Hunicke dkk (2004), MDA (*Mechanics, Dynamics, dan Aesthetics*) merupakan sebuah pendekatan formal untuk mengerti sebuah *game* yang bertujuan untuk menjembatani desain *game* dengan pengembangan *game*, kritik *game*, dan riset *game* secara teknis. Menurut Hidayatullah dkk (2022)

MDA dapat mempermudah tim pengembang *game* dalam memahami *game* yang dibuat dalam dua perspektif, yakni perspektif pengembang dan perspektif pemain. Dengan memecah suatu *game* ke dalam tiga komponen, MDA memudahkan pembuat *game* untuk mengembangkan *game*-nya dengan baik. Penjelasannya adalah sebagai berikut.

- *Mechanics* dalam MDA merupakan unsur-unsur yang ada di dalam *game* itu sendiri seperti konten, aturan dasar, dan objektif.
- *Dynamics*, merupakan sistem *game* itu sendiri, yakni bagaimana pemain berinteraksi dengan unsur-unsur yang ada dalam *game* tersebut.
- *Aesthetics* merupakan reaksi emosional yang didapat oleh pemain saat memainkan *game* tersebut (Hidayatullah dkk, 2022). Ada delapan jenis unsur *aesthetics*, diantaranya adalah *sensation*, *fantasy*, *narrative*, *challenge*, *fellowship*, *discovery*, *expression*, dan *submission* (Hunicke et al., 2004).

### 2.1.3. UI dan UX pada *Game*

UI dan UX merupakan singkatan dari “*User Interface*” dan “*User Experience*”. UI dan UX merupakan sebuah tampilan visual dari aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *website* yang dapat meningkatkan *brand* yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan (Muhyidin et al., 2020).

UI atau “*User Interface*” merupakan ilmu mengenai tata letak grafis suatu *web* atau aplikasi. Hal ini mencakup tombol-tombol yang akan diklik, teks, gambar, dan semua *item* yang dapat berinteraksi dengan pengguna.

Semua elemen visual didesain dalam UI. (Muhyidin et al., 2020). Sementara UX (*User Experience*), berdasarkan apa yang dikerjakan, merupakan visualisasi *user flow* menjadi desain produk. (Muhyidin et al., 2020). UX merupakan pengalaman dan perasaan para pengguna yang menggunakan sebuah aplikasi *digital*. Kenyamanan, kemudahan, dan kesenangan pengguna merupakan faktor terpenting dalam UX. Dalam sebuah *game* visual novel, biasanya tata letak atau UI yang ada pada layar utama adalah kolom dialog, nama karakter, dan menu yang biasanya terdapat di bagian atas layar. Di tengah-tengah layar, biasanya terdapat ilustrasi karakter yang sedang berkomunikasi dan ilustrasi latar belakang cerita tersebut.

#### **2.1.4. Visual Grafis**

Visual Grafis (*GraphV*) merupakan sebuah alat analisis visual untuk data jaringan yang dirancang untuk eksplorasi interaksi visual dan penambangan grafik. (Ahmed & Rossi, 2015). Visual Grafis merupakan pekerjaan berbasis web yang bekerja langsung dari browser. Visual Grafis dirancang untuk konsisten dengan bagaimana manusia belajar melalui *immediate-feedback* dari setiap interaksi pengguna. Dalam sebuah permainan visual novel, visual grafis dibutuhkan dalam merancang interaksi pengguna dengan asset-aset yang ada.

## **2.2. Undak Usuk**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *undak usuk* merupakan sistem ragam bahasa menurut hubungan antara pembicara, terjadi dari bahasa cakap, bahasa kasar, bahasa menengah, bahasa sedang, bahasa luwes. Dari definisi tersebut, diketahui bahwa *undak usuk* digunakan berdasarkan kepada siapa seseorang sedang

berbicara. Dari penjelasan tersebut, ada beberapa hal yang perlu dicatat, di antaranya adalah mengenai ‘bahasa’. Menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (2014:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh manusia. Dengan adanya *undak usuk*, maka seseorang bisa lebih sopan dalam berkomunikasi. Adapun sopan santun itu sendiri merupakan sebuah nilai yang dijunjung tinggi oleh warga negara Indonesia.

### **2.2.1. Bahasa Daerah**

KBBI menyebutkan bahwa bahasa daerah merupakan bahasa yang lazim digunakan di suatu daerah, atau disebut juga bahasa suku bangsa. *Summer Institute of Linguistics* menyebutkan bahwa ada 719 bahasa daerah di Indonesia dan 707 di antaranya masih aktif dituturkan. Sementara itu, UNESCO baru mencatatkan 143 bahasa daerah di Indonesia berdasarkan status vitalitas atau daya hidup bahasa. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Badan Bahasa Kemendikbud) telah memetakan 652 bahasa daerah yang digunakan di Indonesia. Jumlah bahasa daerah di Indonesia bisa saja berkurang dalam kurun waktu yang singkat. Kemendikbud menyebutkan bahwa ada 11 bahasa daerah yang punah. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hal ini, namun faktor utamanya adalah globalisasi (Kemendikbud, 2018). Menurut Evi Nurmayatini dalam penelitiannya (2013), kurangnya minat dan sikap berbahasa menjadi salah satu faktor utama bahasa Sunda semakin ditinggalkan seiring berkembangnya zaman.

Jika bahasa Sunda semakin ditinggalkan, ada dampak yang akan sangat terlihat. Dampak itu adalah rasa asing orang Sunda terhadap bahasanya sendiri. Hal ini sudah sering kita temui, khususnya di perkotaan.

*Undak usuk* bahasa Sunda yang seharusnya menjadi bagian dalam kehidupan bermasyarakat orang Sunda justru dirasa asing oleh orang Sunda itu sendiri. Karena dirasa asing, maka orang Sunda sendiri tidak lagi menggunakan bahasa daerahnya. Karena perasaan asing itu pula, bukan tidak mungkin, suatu saat bahasa Sunda, *undak usuknya*, dan segala kekayaannya akan punah dan tidak pernah digunakan lagi.

### **2.3. Perancangam Desain Komunikasi Visual**

Menurut W. Putra (2020), Desain Komunikasi Visual merupakan proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan suatu ide. Di dalamnya, terdapat komunikasi visual yang berarti komunikasi yang menggunakan bahasa visual sebagai kekuatan utama dalam menyampaikan sebuah pesan. Menurut W. Putra (2020), sesuai namanya, setidaknya ada tiga elemen utama yang saling berkaitan, yakni:

- Desain: Berkaitan dengan perancangan, estetika, cita rasa, dan kreatifitas.
- Komunikasi: Ilmu yang bertujuan menyampaikan pesan.
- Visual: Sesuatu yang dapat dilihat.

Dalam sebuah perancangan desain komunikasi visual, aspek-aspek visual sangat penting untuk didalami. Pada perancangan media *game* visual novel ini, ada beberapa aspek yang penulis utamakan untuk membuat media *game* ini menarik

Aspek-aspek tersebut diantaranya ilustrasi, studi karakter, *background illustration, layout, font*, dan warna.

### **2.3.1. Ilustrasi**

Menurut Gruger (1936: 284), ilustrasi merupakan gambar yang bercerita. Hal ini mencakup berbagai ilustrasi dari zaman purba hingga zaman modern. Gambar-gambar hewan dan manusia di goa merupakan gambar yang memiliki cerita di dalamnya. Begitu pula dengan relief yang terdapat pada candi, yang seringkali bercerita tentang suatu kisah. Di zaman modern seperti saat ini, ilustrasi lebih banyak dijumpai lagi di kehidupan sehari-hari, salah satunya pada komik, baik itu komik cetak maupun digital.

Menurut Ross (1963:2), ilustrasi merupakan gambar atau bentuk representasi piktorial lainnya yang diniatkan untuk memperterang dan memperindah. Artinya, suatu karya lukisan dalam kanvas pun termasuk sebuah ilustrasi.

### **2.3.2. Studi Karakter**

Ilustrasi karakter merupakan karya seni yang berfokus pada suatu karakter yang bertujuan bukan hanya untuk menentukan rupa karakternya, namun juga untuk menentukan perilaku dan pembawaannya (Herlina Kartaatmadja, 2015). Dalam ilustrasi karakter, biasanya terdapat tampak depan, samping, dan belakang suatu karakter. Wajah dan ekspresi karakter pun harus disesuaikan dengan sifat dan kepribadiannya.

Sementara detail pakaian dan aksesoris tidak hanya mencerminkan sifat karakter, namun juga mencerminkan latar tempat dan zaman karakter tersebut berasal. Selain tampilan fisik dari suatu karakter, studi karakter juga mencakup sifat-sifat karakter, watak, perilaku, kebiasaan, dan lain-lain.

### **2.3.3. *Background Illustration (Establishment)***

*Background illustration* adalah elemen visual yang penting untuk membangun persepsi kontekstual dalam bentuk nonverbal yang mengandung pesan-pesan budaya (Pratama et al., 2018).

Dalam sebuah ilustrasi latar belakang, terdapat aspek-aspek yang mempengaruhi latar tempat, budaya, waktu, dan suasana yang disampaikan secara nonverbal. Hal ini bisa berupa detail-detail barang yang terdapat di suatu tempat (contoh: ruang keluarga di perumahan di Indonesia biasanya terdapat televisi, lemari kaca, karpet, dan lain-lain, atau hutan-hutan di Jepang yang biasanya terdapat gerbang merah bernama *Torii*), juga pencahayaan atau *lighting* yang bisa mewakili latar waktu dan suasana.

### **2.3.4. *Layout dalam Game***

*Layout* merupakan Bahasa Inggris dari “tata letak”. Menurut KBBI, tata letak merupakan pengaturan, penempatan, dan penataan unsur grafika pada halaman atau seluruh barang cetakan supaya yang disajikan kelihatan menarik dan mudah dibaca. *Layout* merupakan suatu kegiatan menyusun, mengatur, dan memadukan unsur komunikasi grafis menjadi komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik (Hendratman, 85).

Menurut Tom Lincy dalam bukunya yang berjudul “*Design Principle for Desktop Publishing*”, ada 5 prinsip dari sebuah *layout* yang baik, yakni proporsi, keseimbangan, kontras atau fokus, irama, dan kesatuan.

Dalam *game* visual novel, *layout* yang digunakan biasanya cenderung sama dari satu *game* dengan *game* yang lain, yaitu kolom dialog yang berada di bagian bawah tengah layar, nama karakter di atas kolom dialog tersebut, tombol menu di bagian atas layar, dan ilustrasi karakter yang sedang berinteraksi dan ilustrasi latar belakang.

### **2.3.5. Warna**

Menurut Karja (2021), warna merupakan cahaya atau energi yang terlihat karena dipantulkan melalui semua jenis partikel, molekul, dan benda. Warna merupakan satu elemen yang sangat penting dalam perancangan desain komunikasi visual. Warna dapat membuat suatu media visual dapat menyampaikan maknanya lebih jelas. Warna juga dapat dengan jelas menyampaikan mood atau suasana dari suatu media visual. Sanyoto (2005) menyatakan bahwa ada dua asal kejadian warna, yaitu warna *additive* dan warna *subtractive*. Warna *additive* merupakan warna yang berasal dari cahaya dan spectrum, sementara warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan yang disebut pigmen. Dalam perancangan media *game* ini, warna-warna yang dipilih bertujuan agar target nyaman dan senang bermain *game* ini. Adapun warna yang dipilih ialah warna kuning dan coklat. Warna kuning memiliki arti keceriaan dan kebahagiaan, sementara warna coklat diambil dari salah satu warna batik khas Sunda, yang melambangkan kedaerahan.

### 2.3.6. Tipografi

Tipografi merupakan “*visual language*” yang memiliki arti bahasa yang dapat dilihat (Priscilia Yunita Wijaya, 1999). Tipografi merupakan sarana penyampaian makna melalui kata-kata ke dalam halaman yang akan dibaca. Wijaya juga menyampaikan bahwa tipografi bukan hanya dilihat sebagai huruf, namun juga sebagai suatu bentuk desain. Seorang perancang harus memiliki kesensitifan terhadap rasa dan mampu menerapkannya ke dalam bentuk tipografi yang akan dipakai. Perancang harus mengetahui kapan tipe huruf *bold* digunakan dalam desainnya, kapan harus menggunakan tipe huruf *italic*, kapan harus menggunakan tipe huruf *sans serif*, dan lain sebagainya. Berbagai jenis huruf ini dapat menyampaikan *mood* atau suasana dari teks yang ditulis. Dalam *game* yang penulis rancang, tipe huruf yang dipilih adalah tipe huruf “*sans serif*”. Hal ini dikarenakan tipe huruf ini memiliki sifat santai dan kasual. Tipe huruf *sans serif* ini dapat membuat pemain *game* merasa santai dan tidak kaku saat bermain *game* tersebut.