

ANALISIS TAMPILAN VISUAL GAME SUPER MARIO BROS DALAM KAJIAN PERSEPSI VISUAL SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN KONSEP VISUAL GAME

Khamadi

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang
khamadi.dosen@gmail.com

Abstrak

Pada perancangan sebuah game selain memiliki konsep yang berupa gameplay yang kuat dan menarik, harus memperhatikan aspek visual yang diwujudkan dalam desain interface game sebagai media interaksi dengan user. Aspek visual begitu penting untuk menarik minat dari user dan juga untuk memperlihatkan pesan pertama kali kepada user. Dengan visual yang baik, user akan menangkap pesan game dengan mudah dan akan memahami gameplay permainan lebih cepat. Visual yang baik tidak harus dengan gambar yang rumit tetapi bisa dengan gambar yang sederhana yang disusun dengan komposisi yang baik dan desain tata letak yang mudah dipahami oleh user. Dengan menganalisis game Super Mario Bros yang telah terbukti disukai banyak orang meskipun tampilan visual dan gameplaynya sederhana. Maka penelitian ini berusaha mengkaji visual game Super Mario Bros versi 2 Dimensi (2D) dan 3 Dimensi (3D) berdasarkan teori persepsi visual untuk mendapatkan rumusan visual game yang disukai oleh user (pemain game). Kemudian dengan metode komparasi dari kajian tersebut dibuat analisis perancangan tampilan visual game yang baik meliputi aspek gambar/objek, view, komposisi, dan desain tata letak/layout yang berguna sebagai dasar pengembangan visual game selanjutnya.

Kata Kunci: Game, Persepsi, Super Mario Bros, Visual

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi telah memberikan dampak positif kepada masyarakat dengan tersedianya berbagai alternatif media dalam penyampaian pesan seperti media surat kabar, televisi, internet, dan *smartphone*. Pesan yang disampaikan dapat berupa pesan verbal maupun pesan visual. Pesan verbal berupa komunikasi antar individu satu dengan yang lain, sedang pesan visual berupa interaksi antara individu dengan sebuah media visual seperti yang disebutkan di atas.

Kemudian bagaimana dengan *game*? Bukankah *game* juga sebuah media visual? Apakah *game* memiliki peranan dalam penyampaian pesan yang efektif? *Game* telah dikenal dan terus diminati oleh masyarakat karena menyajikan suatu permainan yang menghibur dan interaktif. Hal ini menjadikan *game* sebagai media visual yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan ke masyarakat. Kemudian efektif di sini berarti *user* atau pemain *game* selain mendapatkan hiburan juga secara tidak langsung mendapatkan suatu pesan dari *game* tersebut. Pesan dapat berupa pesan pengetahuan, pesan sosial, pesan budaya, maupun pesan pengalaman.

Game merupakan salah satu unsur pengembangan dari desain yang membutuhkan interaksi dari *user* atau pengguna. Dalam sebuah *game* terdapat elemen-elemen seperti visual, audio, dan AI (*Artificial Intelligence*) sehingga pengembangan suatu *game*, diperlukan integrasi dari bermacam-macam disiplin keilmuan seperti: *Game Mechanic*, *Visual Arts*, *Programming*, Proses Produksi, Audio, dan Narasi, dimana elemen-elemen tersebut membutuhkan pengembangan agar *user* memiliki fokus dan ketertarikan yang lebih terhadap *game* yang dimainkan yang berujung pada tercapainya pesan yang ingin disampaikan oleh *game* tersebut. Tingkat kefokusannya dan ketertarikan *user* dapat dibentuk dengan mengenal *user* yaitu tentang persepsi *user*.

Selanjutnya karena fungsinya sebagai media visual, *game* harus dikembangkan melalui konsep yang teliti dan cermat terutama pada konsep visualnya agar pesan yang disampaikan tercapai, dimana sebuah tampilan visual adalah sensor pertama yang akan diterima oleh indera dalam memainkan sebuah *game*. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengenal *user* dalam proses pengembangan konsep visual *game*. Mengenal *user* dilakukan dengan mengetahui bagaimana *user* memaknai sebuah tampilan visual atau dikenal dengan persepsi visual. Persepsi visual *user* dapat dibentuk dengan pengembangan konsep tampilan visual yang dibuat oleh desainer *game*. Jadi, persepsi *user* akan dibimbing ke arah yang diinginkan pembuat *game* sehingga diharapkan *user* dengan mudah menangkap pesan yang disampaikan.

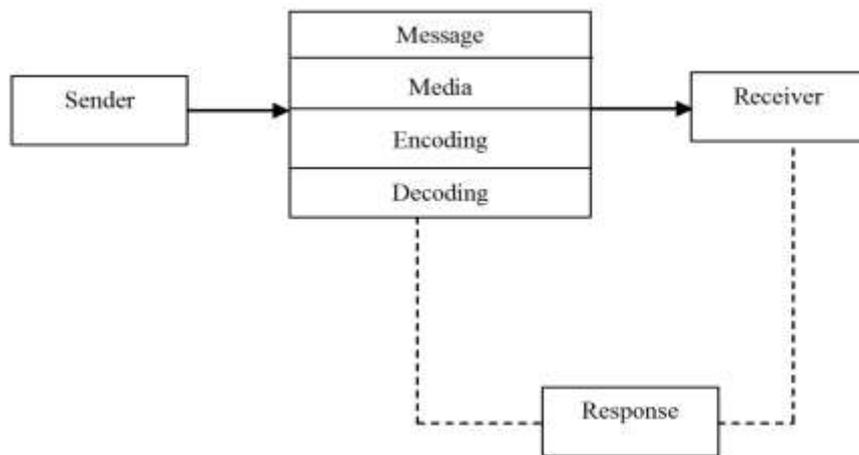
Game sebagai media interaktif membutuhkan interaksi *user* untuk memainkannya. Dan dalam interaksi ini muncul komunikasi antara *game* yang diwakili tampilan visual dengan *user* sebagai penggunanya. Dalam komunikasi ini, fokus dan ketertarikan *user* terhadap apa yang diperlihatkan *game* menjadi elemen penting agar timbul interaksi yang baik. Fokus *user* ini dibentuk oleh persepsinya terhadap tampilan visual yang ada dalam *game*. Dengan tampilan visual yang menarik, meliputi elemen visual; desain karakter, objek, bentuk dan warnanya, hingga animasi yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain dan seni rupa, maka kecenderungan *user* untuk memberikan perhatian yang lebih dan mulai mengamati secara seksama dan memiliki keinginan untuk memainkan sebagai wujud reaksi atas persepsi visual yang dibuatnya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komunikasi Sebagai Proses Penyampaian Pesan

Dalam interaksi *user* dengan *interface game* secara tidak langsung menciptakan komunikasi visual. Komunikasi adalah terjadinya penyampaian informasi dari sumber ke penerima informasi. Dalam komunikasi ada dua komponen utama yaitu komunikator dan komunikan. Dalam menyampaikan informasi perlu adanya media sebagai perangkat untuk menyalurkan informasi. Dan dalam konteks ini, *game* menjadi media informasi. Dalam interaksi *user* dengan tampilan visual *game*, konsepsi komunikasi mengandung pengertian menyampaikan visual, memberitahukan pesan, hiburan, dan maksud pembuat *game* sehingga *game* dapat diselesaikan sesuai alur yang telah diberikan sesuai *gameplay*.

Menurut Lasswell dalam Mulyana (2005), cara terbaik untuk berkomunikasi ialah dengan adanya interaksi antara Komunikator, Pesan (*Message*), Media, Komunikan, Efek (*Effect, Impact, Influence*). Sedangkan dalam *game* maka unsur-unsur dalam proses komunikasi dapat digambarkan adalah seperti pada gambar di bawah ini;



Gambar 1. Model Proses Komunikasi menurut Lasswell dalam Mulyana (2005)

Kemudian dalam *user* sebagai *receiver*/penerima pesan menerjemahkan pesan sender/pembuat *game* akan melalui tahap persepsi yaitu memaknai informasi visual yang ada dalam *game*.

2.2. Persepsi Visual Sebagai Proses Penerimaan Pesan

Menurut Davidof dalam Walgito (2004), persepsi merupakan proses yang digunakan oleh seseorang individu untuk memilih, mengorganisasi dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi guna menciptakan gambaran dunia yang memiliki arti. Persepsi tidak hanya bergantung pada rangsangan fisik tetapi juga pada rangsangan yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan keadaan individu bersangkutan.

Mata sebagai indera penglihatan (*visual*) erat kaitannya dengan pembentukan persepsi manusia. Dengan hanya melihat sesuatu hal maka otak akan merespon dan menterjemahkan dalam bentuk interpretasi. Reaksi otak terhadap apa yang dilihatnya sangat beragam, tergantung pula pada pengalaman hidupnya. Otak mempersepsikan objek visual dengan cara mengorganisasikan komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan (*holistik*). Hal seperti itulah yang disebut persepsi visual.

Sarwono (2012) mengemukakan bahwa persepsi visual memiliki beberapa prinsip, yaitu:

a. Wujud dan latar (*figure and ground*)

Objek yang kita amati di sekitar kita selalu muncul sebagai wujud (*figure*) sedangkan hal-hal lainnya namun tidak menjadi fokus yang diamati disebut latar (*ground*). Sebagai contoh apabila kita melihat meja di dalam ruangan, maka meja itu adalah

suatu wujud, sedangkan hal lain seperti lantai, dinding, jendela dan lain sebagainya merupakan suatu latar. Ada kalanya perbedaan antara wujud dan latar tidak begitu jelas, sehingga kita harus memilih mana yang dianggap wujud dan sebaliknya mana yang dianggap sebagai latar.

b. Pola pengelompokan (teori Gestalt)

Secara sadar atau tidak sadar, kerap kali kita mengelompokkan beberapa hal dalam persepsi kita. Pengelompokan tersebut menentukan bagaimana kita mengamati suatu hal. Dalam ilmu psikologi kecenderungan manusia untuk mengelompokkan persepsi dinamakan hukum Gestalt. Termasuk di dalamnya adalah hukum kesamaan, hukum kedekatan dan hukum

c. Ketetapan (*constancy atau invariance*)

Teori gestalt juga mengemukakan bahwa dari proses belajar manusia cenderung mempersepsikan segala sesuatu sebagai sesuatu yang tidak berubah, walaupun indera kita menangkap adanya perubahan. Misalnya kita bertemu bernama seseorang bernama Peter, maka kita akan mengenal Peter walaupun dia menggunakan pakaian dan gaya yang berbeda setiap harinya. Dalam persepsi ada tiga ketetapan dasar yang dikemukakan dalam Psikologi Gestalt, yaitu Ketetapan Warna, Ketetapan Bentuk, dan Ketetapan Ukuran

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif-kualitatif. Artinya bahwa penelitian ini bukan berupa data yang bersifat numeris melainkan menggunakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa gambar, kata-kata, baik lisan maupun tulisan serta perilaku orang yang diamati yang dalam hal ini adalah *user/pemain game*. Kemudian data yang ada diproses dengan pendekatan kualitatif menggunakan teori Komunikasi dan teori Persepsi Visual seperti yang dijabarkan di atas. Selanjutnya data tersebut dianalisis dengan metode komparasi antara tampilan visual *game* Super Mario Bros versi 2 Dimensi (2D) dengan *game* Super Mario Bros versi 3 Dimensi (3D) untuk mendapatkan rumusan dasar pengembangan konsep visual *game* baik dalam versi 2D maupun 3D.

4. DATA DAN ANALISA

4.1 Game Super Mario Bros

Mengapa *game* Super Mario Bros?. Karena *game* ini salah satu *game* terbaik dengan memegang tujuh rekor *Guinness* dalam jumlah penjualan *game* terbanyak sepanjang waktu. Hal ini menunjukkan bagaimana *game* Super Mario disukai masyarakat. Dan parameter suka disini diawali kesukaan terhadap unsur visual pada *game* ini yaitu karakter dan aset lingkungan *game* yang *simple* tapi desain menarik serta mudah ditangkap penggambaran *layout* yang diberikan. Karakter Mario yang menjadi ikon Nitendo merupakan karakter terbaik sepanjang masa bersama dengan karakter lain seperti Sonic, Lara Craft, dan sebagainya versi London *Game* Festival. (<http://www.andriewongso.com>)

Persepsi visual mengenai tampilan visual *game* yang meliputi objek, karakter, bentuk dan warna, animasi, dan desain layout, akan diinterpretasi oleh *user* melalui otaknya sebagai sebuah makna yang saling berkaitan yang memiliki satu kesatuan desain sebagai sebuah *game*. Tampilan visual yang baik akan menarik *user* untuk memberikan respon dengan mulai memainkan *game* tersebut. Kemudian saat *user* memainkan *game*, dia akan mulai menganalisis setiap elemen visual *game* untuk mengenali lingkungan *game* yang ditampilkan oleh si pembuat *game*. Maka di sinilah tugas pembuat *game* untuk membuat konsep visual *game* dengan elemen visual dan desain layout yang mudah dipahami oleh si *user*.

Kecenderungan *user* melihat setiap elemen visual sebagai sebuah kesatuan visual dalam wujud sebuah *game* memberikan perhatian lebih pada pengembangan konsep layout *game*, yaitu pengorganisasian keseluruhan elemen-elemen visual *game* yang ditata letaknya sedemikian rupa, agar *user* mampu menginterpretasikan desain tersebut sebagai sebuah desain yang enak dilihat dan memacu untuk berinteraksi dengannya. Sehingga *user* yang telah tertarik dengan tampilan visual *game* dan mulai memainkannya akan berupaya masuk lebih jauh, memainkan *game* hingga selesai. Dan akhirnya *user* akan merasa terbawa oleh permainan, merasa terhibur dan secara tak langsung menerima pesan yang tersirat dalam *game* tersebut.

4.3 Analisis Game Super Mario Bros Dalam Kajian Persepsi Visual User

Game Super Mario Bros dalam perkembangannya hadir dalam 2D *game* dan 3D *game*. Hal ini sebagai bukti eksistensi Super Mario Bros dalam menghadirkan *game* yang sesuai dengan perkembangan teknologi visual saat ini.



Gambar 4. Tampilan *game* Super Mario Bros 2D

Gambar 5. Tampilan *game* Super Mario Bros 3D

Kedua genre *game* ini dapat dianalisis tampilan visualnya dengan metode komparasi sebagai dasar pengembangan *game* dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Umum Persepsi *User* Tentang Objek pada Tampilan Visual *Game* Super Mario Bros 2D dan 3D

Parameter	<i>Game</i> Mario 2D	<i>Game</i> Mario 3D
Objek: Karakter Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Cenderung <i>user</i> melihat objek sebagai unsur visual yang bergerak kurang dinamis 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cenderung <i>user</i> melihat objek sebagai unsur visual yang bergerak secara dinamis, lebih nyata dan lebih interaktif
	<ul style="list-style-type: none"> • Kekuatan ilustrasi gambar 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kekuatan modelling objek
	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan karakter meski tidak harus detail 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Detail Karakter dan gerak animasi, bentuk proporsional
	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk dan warna jelas, kontras dengan lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pemberian warna yang mempertimbangkan tingkat <i>point of interestnya</i>

Pandangan *user* ketika melihat tampilan visual *game* berupa objek yaitu karakter dan aset *environment*/lingkungan mereka menekankan pada tampilan objek yang mudah dikenali mana karakter, mana lingkungannya. Sehingga konsep nirmana sangat menentukan tercapainya pesan tersebut yaitu tentang bagaimana kejelasan sebuah objek, detail, warna, kesatuannya dan bentuknya.

Tabel 2. Karakteristik Umum Persepsi *User* Tentang *View* pada Tampilan Visual *Game* Super Mario Bros 2D dan 3D

Parameter	<i>Game</i> Mario 2D	<i>Game</i> Mario 3D
<i>View</i> (Sudut Pandang)	• Daya eksplorasi <i>user</i> terbatas	○ Daya eksplorasi <i>user</i> tinggi
	• Identifikasi visual <i>user</i> lebih cepat	○ Identifikasi visual <i>user</i> dengan eksplorasi
	• Cenderung lebih fokus pada satu objek visual yaitu karakter	○ Cenderung fokus terbagi pada beberapa objek visual
	• Interpretasi lebih cepat	○ Interpretasi lebih lama

View disini adalah tampilan yang diperlihatkan oleh kamera atau tampilan layar dalam *game*. Pada *game* 2D, *view* cenderung statis sehingga sering terlihat tampilan flat, dan kedalaman kurang, berbeda dengan tampilan 3D yang cenderung dinamis, penuh dengan kedalaman dan terlihat realistis. *User* memandang *view* sebagai daya eksplorasi persepsi mereka, tingkat fokus penglihatan mereka, dan tingkatan kecepatan mereka menginterpretasikan objek-objek visual. Pengenalan objek yang lebih cepat diinterpretasikan memungkinkan pesan lebih mudah dipahami oleh *user*.

Tabel 3. Karakteristik Umum Persepsi *User* Tentang Komposisi pada Tampilan Visual *Game* Super Mario Bros 2D dan 3D

Parameter	<i>Game</i> Mario 2D	<i>Game</i> Mario 3D
Komposisi	• Penggunaan teknik komposisi Bagian depan dan latar belakang Yaitu fokus pada area permainan bukan pada latar belakang <i>game</i>	○ Penggunaan teknik komposisi Aturan segitiga pada fokus utama <i>game</i> yaitu karakter, sehingga elemen visual <i>game</i> lebih mudah diinterpretasi
	• Elemen yang kecil, kontras tinggi, mempunyai pengaruh sama dengan elemen yang besar dan tidak tajam	○ Setiap elemen <i>game</i> saling mendukung dalam upaya memperlihatkan pusat perhatian pada karakter.
	• Warna latar lebih gelap atau terang dan pemberian ruang kosong pada latar	○ Pencahayaan yang baik dan bayangan memudahkan identifikasi unsur visual

Komposisi dalam peletakan objek-objek visual serta teknik pengambilan kamera mempengaruhi tingkat kemudahan *user* menginterpretasikan objek. Objek yang dinamis seperti karakter akan dikenali oleh *user* pertama kali, sehingga sangat penting pengaturan komposisi yang mengedepankan objek sebagai pusat perhatian.

Tabel 4. Karakteristik Umum Persepsi *User* Tentang Desain Layout pada Tampilan Visual *Game* Super Mario Bros 2D dan 3D

Parameter	<i>Game</i> Mario 2D	<i>Game</i> Mario 3D
Layout	<ul style="list-style-type: none"> • Cenderung melihat setiap unsur visual <i>game</i> sebagai satu kesatuan 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cenderung melihat setiap unsur visual <i>game</i> sebagai satu bagian yang memiliki interaksi
	<ul style="list-style-type: none"> • Cenderung melihat unsur visual yang memiliki kedekatan, kesamaan, dan alur 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cenderung melihat unsur visual dengan analisis kesamaan dan ketertutupan
	<ul style="list-style-type: none"> • Letak objek visual diatur layer 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Letak objek visual diatur koordinat
	<ul style="list-style-type: none"> • Objek yang memiliki kesamaan diletakkan berdekatan disusun secara berurutan sebagai latar 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Penempatan objek diatur dengan kemudahan identifikasi visualnya dengan pencahayaan yang baik
	<ul style="list-style-type: none"> • Objek bagian depan berupa karakter dan objek lingkungan yang jarak penempatan diatur tidak sama 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Karakter sebagai fokus diletakkan sesuai teknik komposisi sehingga area layar terlihat seimbang
	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi nyawa, poin, score bisa diletakkan di tepi atas /bawah 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Informasi nyawa, poin, score bisa diletakkan di tepi atas/bawah

Desain tata letak memberikan informasi secara keseluruhan pada layar permainan. Darley (1986) melihat kecenderungan pengorganisasian tata letak secara keseluruhan ada pada prinsip-prinsip *gestalt* tentang pengelompokan (*gestalt principles of grouping*) yang berpijak pada kecenderungan manusia untuk mengorganisasi stimuli yang terpisah menjadi pengelompokan yang berdasar pada *proximity* (kedekatan), *similarity* (kemiripan), *closure* (ketertutupan), *continuity* (kesinambungan), dan *symmetry* (simetris). Pada tampilan visual *game* prinsip kesatuan, kesamaan, jarak, dan alur sangat berpengaruh besar di sini. *User* memandang desain layout yang mampu menyatukan beberapa kriteria bentuk objek yang berbeda, memiliki kesamaan,

terdapat jarak dan alur sebagai desain yang lebih mudah dipahami oleh *user*. Tidak membingungkan, dan pesan akan sampai pada *user*.

Selain memberikan gambaran bagaimana persepsi *user* dalam melihat pola-pola hubungan dalam sebuah tampilan visual *game*, penelitian ini juga menemukan pengaruh persepsi visual game terhadap *user* yaitu:

1. *User* memiliki **fokus** yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya
2. Peningkatan dalam **visual skill**.
3. Meningkatkan kemampuan **otak kanan** untuk memecahkan masalah yang membutuhkan pengenalan pola, mendeteksi kecenderungan-kecenderungan, membuat hubungan-hubungan, dan mengetahui keseluruhan hal.

5. KESIMPULAN

Dari uraian masalah tentang peran *game* sebagai media komunikasi visual dan kajian persepsi visual *user* yang berperan dalam pengembangan *game* yang menarik dan menghibur serta mampu menyampaikan pesan kepada *user* itu sendiri, dapat disimpulkan bahwa sebuah *game* membutuhkan interaksi yang aktif dari *user* untuk memainkannya, di mana dalam interaksi tersebut muncul komunikasi secara visual dalam upaya menyampaikan pesan melalui media *game*. Layaknya komunikasi verbal antar individu, komunikasi visual antara *user* dengan *game* ini juga membutuhkan tingkat perhatian yang lebih dan fokus dari *user* sebagai penerima pesan. Tingkat perhatian ini ditunjukkan oleh bagaimana *user* memaknai simbol atau tanda-tanda visual yang ada dalam *game* sebagai sebuah kesatuan yang dapat dimainkan dari beberapa elemen visual *game* seperti, karakter, bentuk dan warna, animasi, dan desain layout.

Dan untuk menciptakan tingkat perhatian yang diinginkan agar pesan dapat sampai ke *user*, pembuat *game* harus mampu mengembangkan konsep visual *game* dengan mempelajari persepsi visual *user* dalam memandang sebuah tampilan visual dengan menghubungkannya pada prinsip mendesain dan prinsip pembuatan *game*. *Game* versi 2D memiliki karakteristik yang berbeda dengan *game* versi 3D baik dalam tampilan visual maupun dampak yang dihasilkan kepada *user*. Karakteristik masing-masing *game* telah disebutkan dalam pembahasan sebelumnya. Sedangkan dampak yang psikologi yang dihasilkan sebuah tampilan *game* terhadap *user* yaitu *game* 2D memberi dampak kepada *user* untuk terbiasa fokus pada suatu masalah dengan melihat pola penyederhanaan suatu fenomena tertentu. Sedangkan *game* 3D memberi dampak kepada *user* untuk terbiasa fokus pada suatu kondisi tertentu dalam suatu frame masalah dengan identifikasi pada suatu pola hubungan tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Shieny dan Widhiyasa, Arief. *Membuat Game dengan XNA Game Studio*. Bandung: Agate.
- Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lasswell, Harold D. 1972. *The structure and function of communication in society dalam Wilbur Schramm, ed. Mass communication*. Chicago: University of Illinois Press.
- Darley, John M. 1986. *Psychology*, 3rd edition. New Jersey: Prentice-Hall.
- Sarwono, Sarlito W. 2012. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers
- Walgito, Bimo. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi

Internet:

<http://www.andriewongso.com/articles/details/5141/Inilah-3-Game-Klasik-Sepanjang-Masa>

