

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

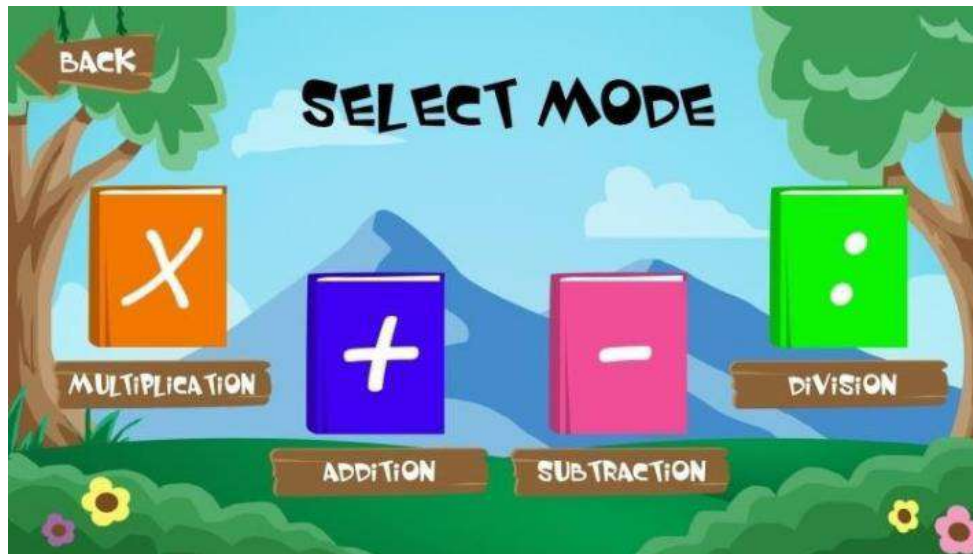
2.1 Penelitian Terdahulu

Di penelitian terdahulu penulis memasukkan beberapa jurnal penelitian terdahulu terkait dengan perancangan aset game. Berikut ini beberapa jurnal perancangan aset game :

1. Jurnal yang berjudul perancangan **Desain Asset Visual Game**

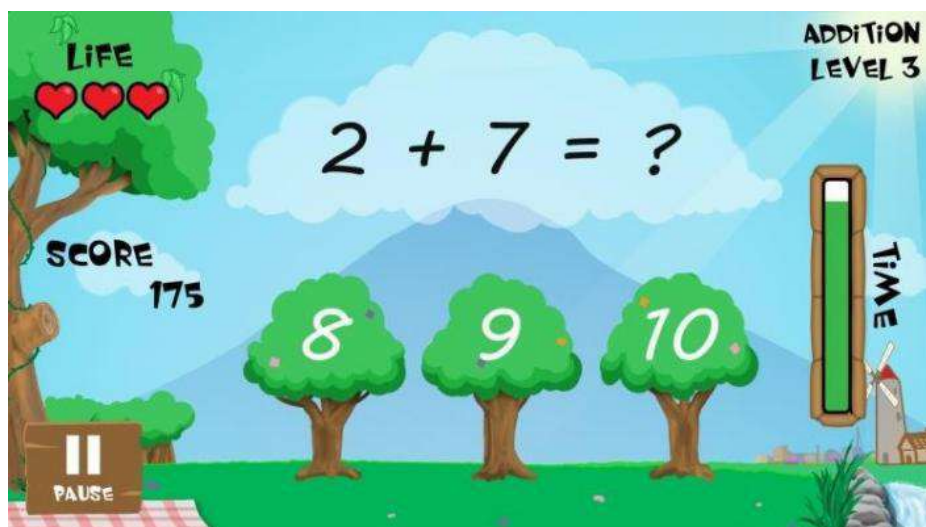
Mobile Matematika, yang disusun oleh Andreantono Nathaniel yang membahas tentang perancangan Aset Visual Game yang bisa penulis ambil dari jurnal ini adalah memiliki target audience jelas dimana perancangan aset visual game ini untuk menunjang game mobile matematika untuk media pembelajaran menarik di tengah pandemi bagi siswa SD. Dan dalam pembahasan jurnal ini memuat beberapa hal terkait topik yang , konsep aset visual, target audience, tampilan visual game dan metode analisis yang digunakan. Dari pembahasan tersebut didapat hasil yang menerangkan bahwa penulis terdahulu telah meneliti perancangan aset visual game ini untuk mendukung proses penyampaian pesan kepada audiens, yaitu pembelajaran menggunakan game mobile sebagai media edukasi, didalamnya terdapat elemen-elemen interaksi yang dapat menyenangkan anak-anak untuk mudah dan terus mengingat apa yang disampaikan dalam waktu jangka panjang. Bentuk aset dan konsep aset yang dibuat dengan tema alam untuk membuatnya menarik dan memudahkan pengguna untuk

siswa kelas 3 SD. Dalam permainan terdapat konten yang terdiri dari buku
- buku, pohon tambah kurang, papan score.



Gambar 2.1.1 Salah satu Tampilan Mode Gameplay

(Sumber : DESAIN ASSET VISUAL GAME MOBILE MATEMATIKA)

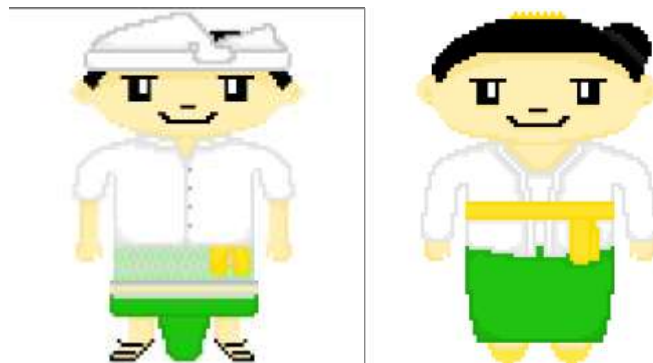


Gambar 2.1.2 Tampilan Gameplay Matematika

(Sumber : DESAIN ASSET VISUAL GAME MOBILE MATEMATIKA)

2. Jurnal yang berjudul **Analisis dan Perancangan Asset Game**

Rumah dan Pakaian Adat Bali Berbasis Pixel Art 2D yang membahas tentang perancangan Aset Game yang memiliki tujuan dimana perancangan aset game ini untuk lebih mendalami atau lebih mengetahui bentuk dari rumah adat Bali dan juga pakaian khas Bali. Dan metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah metode kualitatif dan strategi linear, dilakukan pengumpulan data melalui observasi, review dokumen dan wawancara (Sarwono, 2006). Aset game yang dibuat dalam perancangan ini berbasis Pixel Art 2D. Tujuan dari perancangan aset game ini adalah untuk memberikan edukasi kepada game artist agar dalam perancangan rumah adat dan karakter memiliki nilai filosofi dan juga ada acuannya. Hasil dari perancangan ini adalah karakter khas Bali, rumah adat khas Bali pakaian adat khas Bali.





*Gambar 2.1.3 Tampilan Baju Madya Bali dan Pakaian Agung Bali
(Sumber : ANALISIS DAN PERANCANGAN ASSET GAME RUMAH DAN
PAKAIAN ADAT BALI BERBASIS PIXEL ART 2D)*

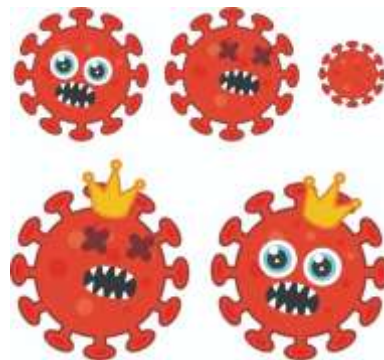


*Gambar 2.1.4 Tampilan Rumah Adat Bali Ruang Sakepat dan Rumah Adat Bali
Pura Keluarga*

*(Sumber : ANALISIS DAN PERANCANGAN ASSET GAME RUMAH DAN
PAKAIAN ADAT BALI BERBASIS PIXEL ART 2D)*

3. Jurnal yang berjudul **Flat Design sebagai Gaya Visual Asset**

Game “Attack of The Krona ” yang membahas tentang bentuk sederhana dari perancangan asset game mobile. Tampilan visual yang digunakan dalam perancangan aset game Attack of the Krona yaitu memiliki style sendiri yang simple. Dalam penjelasan asset game ini diawali dari proses studi visual yang kemudian disusun dan disatukan ke dalam moodboard, selanjutnya melalui proses brainstorming menghasilkan ide - ide tentang design aset yang sesuai dengan konsep dari game, dimana karakteristik flat design, penggunaan warna yang solid tanpa ada campuran warna lain yang dapat diterapkan langsung. Dalam jurnal ini aset game dibagi menjadi beberapa bagian, yakni; ada karakter design, ada design environment, dan juga ada sound. Dan tujuan dari perancangan asset game ini adalah untuk membantu game tersebut untuk media informasi dan juga saran penyampaian pesan untuk menjaga jarak dari virus corona.



Gambar 2.1.5 Asset Character Sprite Sheets (Karakter Musuh)

(Sumber : FLAT DESIGN SEBAGAI GAYA VISUAL ASSET GAME “ATTACK OF THE KRONA”)



Gambar 2.1.6 Asset Environment Background Level 1

(Sumber : FLAT DESIGN SEBAGAI GAYA VISUAL ASSET GAME “ATTACK OF THE KRONA”)



Gambar 2.1.7. Asset Item

(Sumber : FLAT DESIGN SEBAGAI GAYA VISUAL ASSET GAME “ATTACK OF THE KRONA”)

4. Jurnal yang berjudul **Perancangan Aset Visual Mobile Game bertema Jajanan Pasar Surabaya** membahas tentang konsep aset

game mobile tentang kue yang ada di pasar yang diubah menjadi aset karakter game. Dari kue pasar tersebut, penulis jurnal ini berharap pemain dapat mengingat nama dan bentuk dari kue pasar yang dibuat ke dalam aset game ini. Dalam proses perancangan aset dimulai dari memfoto jajanan yang ada di pasar sebagai sumber referensi. Kemudian membuat sketsa karakter dengan base atau bentuknya tetap dari jajanan pasar. Lalu mulai dengan proses digitalisasi. Dalam mewujudkan karakter kue di dalam aset game ini menggunakan metode anthropomorphic yaitu memasukkan kehidupan dalam benda mati.



Gambar 2.1.8 Digitalisasi Aset game Jajanan Pasar

(Sumber : “ PERANCANGAN ASET VISUAL MOBILE GAME BERTEMA JAJANAN PASAR SURABAYA”)



Gambar 2.1.9 Aset Background Game

(Sumber : “ *PERANCANGAN ASET VISUAL MOBILE GAME BERTEMA JAJANAN PASAR SURABAYA*”)

2.2 Teori Terkait

1) Asset game

Aset game adalah semua bahan yang sudah digitalisasi dan digunakan di dalam game engine berupa objek, sound atau yang lain. Dengan sebutan lain, aset yaitu objek dari permainan yang akan digabungkan oleh beberapa komponen sebagai penunjang pembuatan game. Assets game dapat berupa seperti ilustrasi, 3D model, sound, environment. Semua aset tersebut dimasukkan 1 folder aset saja.

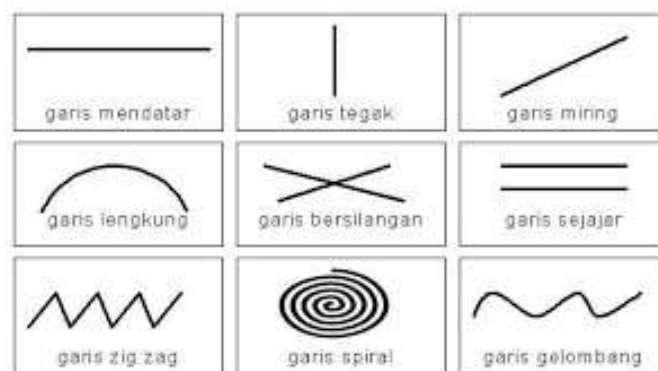
2) Asset Visual

Aset visual merupakan elemen digital seperti diagram, video, GIF, *screenshots*, fotografi, atau gambar (Schueller, S., 2021). Menurut Wibawanto, W., (2015) dalam proses pembuatan game diperlukan beberapa tahapan pengembangan asset visual (*Game Assets Development Phase*), yaitu pengembangan asset visual yang meliputi tipografi, efek visual, *interface* (tampilan antar muka), dan grafis. Aset visual adalah suatu komponen yang penting dalam sebuah game, dimana berperan sebagai tampilan dari game tersebut. Aset visual yang baik mengundang ketertarikan pemain untuk memainkan game. Selain itu, aset visual yang baik juga memudahkan pemain dalam mengikuti alur dari game tersebut. Aset visual meliputi grafis, efek visual, animasi, tipografi dan tampilan antarmuka (*interface*).

Unsur - unsur yang terkandung dalam aset visual ada beberapa hal mulai dari bentuk, warna, *typografi*, garis, ilustrasi. Berikut ini adalah penjelasan masing - masing unsur yang dapat menunjang pembuatan aset game :

- Garis

Garis terbentuk dari kumpulan titik. Garis adalah elemen dasar di dalam proses desain. Garis juga merupakan dasar dari proses menggambar atau proses mendesain.

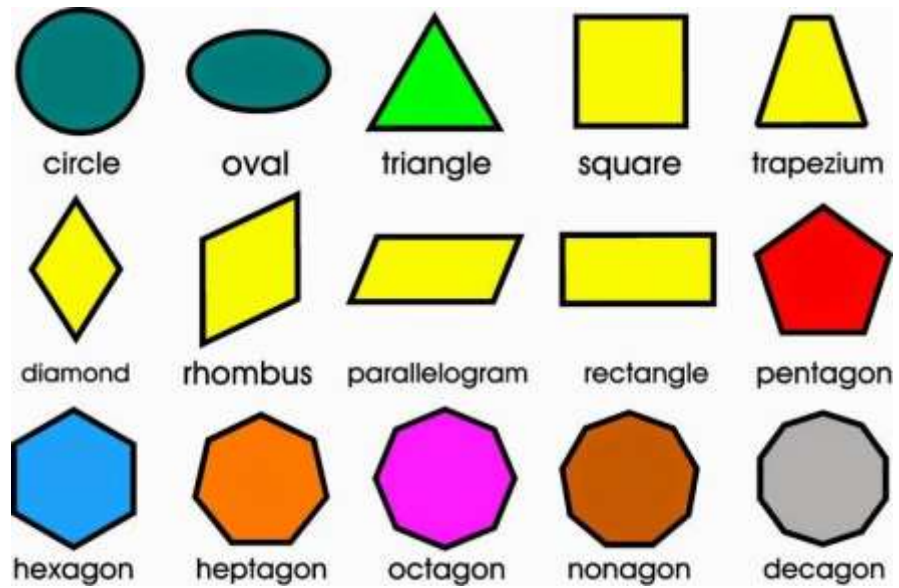


Gambar 2.2.1 Jenis - jenis garis

(Sumber : <https://idseducation.com/arti-elemen-desain-garis/>)

- Bentuk

Bentuk merupakan elemen visual yang menjadi dasar dari komposisi dan struktur suatu desain. Bentuk adalah salah satu dari elemen dasar desain yang digunakan untuk membuat karya visual yang memiliki bentuk unik.



Gambar 2.2.2 Bentuk

(Sumber : <https://www.nurhidayahpress.id/mengenal-bentuk-geometri-pada-anak-usia-dini/>)

- Warna

Warna merupakan bagian dasar dari desain yang berperan penting karena dapat membuat desain lebih memiliki estetika. Warna dalam desain adalah salah satu elemen paling penting yang digunakan untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif dan menarik. Warna dapat mempengaruhi perasaan, emosi, dan persepsi pengguna terhadap suatu desain.

COLOR THEORY

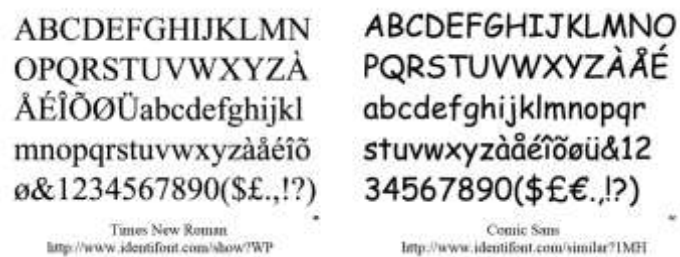


Gambar 2.2.3 Warna

(Sumber : <https://ozzakonveksi.com/teori-warna-dalam-industri-fashion/>)

- Tipografi

Tipografi adalah seni mengatur huruf sebagai elemen visual sehingga dapat dibaca. Tipografi memiliki fungsi sebagai efektivitas penyampaian pesan, sebagai daya tarik orang untuk melihat apa yang sedang ditawarkan atau diinformasikan.



Gambar 2.2.4 Jenis Typografi

(Sumber : <http://www.identifont.com/>)

- Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visual dari ide - ide atau dari gambaran, atau

pesan yang dihasilkan dengan beberapa teknik bisa gambar, foto, atau teknik dari seni rupa lainnya. Mengombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan. Menurut Fariz (2012), ilustrasi merupakan suatu ekspektasi yang tak berbeda jauh dengan angan-angan atau pemikiran, yang sifatnya itu maya. Ilustrasi tersebut bekerja hadir dalam berbagai diverifikasi.

3) **Game**

Banyak teori yang mengungkapkan pentingnya permainan. Seperti yang dijelaskan Jason dalam bukunya, permainan adalah suatu sistem atau program di mana satu atau lebih pemain mengambil keputusan dengan mengendalikan objek-objek dalam permainan untuk tujuan tertentu. Teori lainnya menyebutkan bahwa game merupakan salah satu media hiburan yang dipilih masyarakat untuk menghilangkan kebosanan atau sekedar mengisi waktu luang.

Game tidak hanya sekedar media hiburan, tetapi juga dapat mendorong perkembangan otak pemainnya. Misalnya saja permainan catur yang biasa dimainkan banyak orang, mampu meningkatkan konsentrasi otak. Permainan juga bertujuan untuk hiburan dan sebagian besar merupakan permainan yang populer di kalangan anak-anak dan orang dewasa. Menurut Agustina (2015: 2), “Permainan adalah suatu cara sekelompok atau individu pemain belajar melalui analisis dengan menggunakan strategi rasional”. Berdasarkan definisi tersebut, permainan adalah

untuk tujuan hiburan yang berarti media yang digunakan. Pemain melakukan aktivitas yang membantu mereka mencapai tujuan tertentu. Aktivitas ini biasanya dapat dilakukan sendiri atau dalam mode pemain tunggal, atau dengan banyak pemain atau dalam mode multipemain.



Gambar 2.2.5 Contoh Game

(Sumber : <https://www.telkomsel.com/jelajah/jelajah-lifestyle/stumble-guys-cara-baru-main-game-bergenre-battle-royale>)



Gambar 2.2.6 Contoh Game

(Sumber : <https://www.gamesradar.com/pubg-going-free-to-play-claims-leaker/>)

4) Game Mobile

Mobile game adalah kategori permainan berbasis platform yang dimainkan pada platform seluler seperti ponsel, ponsel pintar, dan tab. Game mobile cenderung menawarkan gameplay yang lebih baik karena kualitas grafisnya bergantung pada platform yang digunakan. Selain itu, hal unik yang bisa diamati pada game mobile adalah layar keluarannya yang relatif kecil, berbeda dengan video game di platform lain. Sistem operasi yang berbeda juga menentukan kualitas grafis game seluler, kapasitas perangkat keras yang lebih rendah, dan kecerahan warna yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan solusi desain antarmuka pengguna yang baik untuk mengatasi kekurangan tersebut.



Gambar 2.2.7 Contoh Game Mobile Puzzle

(Sumber : <https://www.skillz.com/news/how-to-create-a-successful-puzzle-game/>)



Gambar 2.2.8 Contoh Game Mobile strategy

(Sumber : <https://www.pockettactics.com/best-mobile-games>)

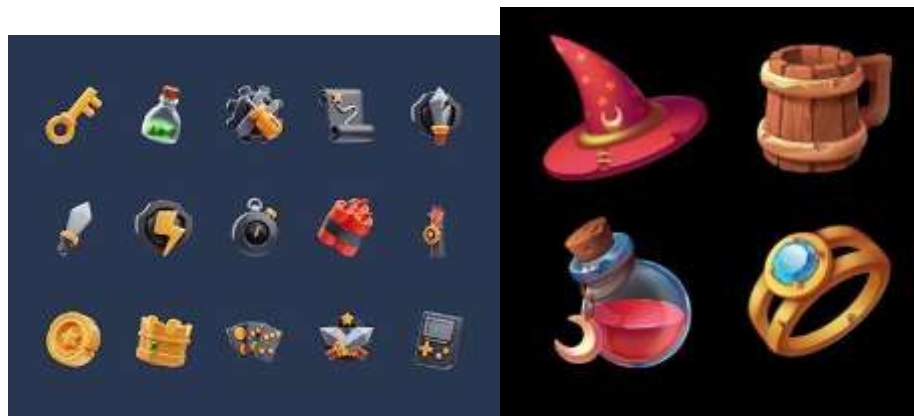
5) Visualisasi Asset Grafis Game

Desain gambar adalah bagian penting yang menentukan keberhasilan game anda. Gambar sebaiknya didesain semenarik mungkin agar pengguna atau *user* tidak mudah bosan. Visualisasi *asset grafis game* adalah seni membuat gambar, animasi, atau diagram. Visualisasi dibagi menjadi dua bentuk yaitu 2D dan 3D. Visualisasi 2D (2 dimensi) biasanya termasuk kedalam kategori permainan dan tidak mengganggu. Sedangkan visualisasi 3D (3 dimensi) memiliki grafik yang lebih mirip dengan realita.



Gambar 2.2.9 Contoh bentuk asset game 2D

(Sumber : <https://craftpix.net/product/lab-game-stage-asset-pack/>)



Gambar 2.2.10 Contoh visual asset game 3D

(Sumber : <https://retrostylegames.com/blog/best-features-optimize-2d-3d-isometric-games/>)

6) Tahapan Pembuatan Asset Grafis Game

Membuat aset grafik game dibutuhkan beberapa fase. Menurut buku tim Agate Academy Membuat Game J2ME untuk Pemula (2012, halaman 13-15), ada dua tahap dalam pembuatan aset grafis game.

1. Membuat model

“Model dapat berupa ide/sketsa kasar, atau dapat berupa gambar akhir yang mewakili permainan yang diinginkan. (Tim Agate Academy, 2012 hal. 13). Fungsi dari penggunaan mock-up adalah untuk menentukan *layout user interface* (menu atau tombol-tombol), menentukan sudut pandang game, dan sebagai perbandingan antara karakter dengan layar atau *environment*

2. Membuat Daftar Aset (Asset List)

Daftar aset adalah daftar objek grafis yang diperlukan untuk membuat game. Objek ini mencakup nama aset, format aset (PNG, JPEG, dll.), ukuran aset, prioritas pemrosesan aset, dan jika aset berupa animasi, jenis animasi, dan jumlah frame untuk setiap animasi.