



TUGAS AKHIR - RD 141558

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PADA GAME
VISUAL NOVEL TIKTA KAVYA DENGAN MENGADAPTASI
VISUALISASI ARTIFAK PENINGGALAN MAJAPAHIT**

**SETO AJI NUGROHO
3408100079**

**Pembimbing:
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn MT**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2016**



FINAL PROJECT - RD 141558

**DESIGNING GRAPHIC USER INTERFACE OF A
VISUAL NOVEL GAME ENTITLED TIKTA KAVYA
BY ADAPTING THE VISUALIZATION OF ANCIENT
MAJAPAHIT'S ARTIFACT**

**SETO AJI NUGROHO
3408100079**

**Counsellor:
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M.T**

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
Faculty of Civil engineering and Planning
Sepuluh Nopember Institute Of Technology
Surabaya 2016**

LEMBAR PENGESAHAN JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PADA
GAME VISUAL NOVEL TIKTA KAVYA DENGAN MENGADAPTASI
VISUALISASI ARTIFAK PENINGGALAN MAJAPAHIT

Disusun Unruk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T)
Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Oleh :
Seto Aji Nugroho
NRP : 3408100079

Surabaya, 29 Januari 2016
Periode Wisuda: 113 (Maret 2016)

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Produk Industri



Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn. Ph.D.

NIP. 19751014 200312 2001

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M.T.

NIP. 19760907 200112 1001

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PADA GAME VISUAL NOVEL
TIKTA KAVYA DENGAN MENGADAPTASI VISUALISASI ARTIFAK
PENINGGALAN MAJAPAHIT**

Nama Mahasiswa : Seto Aji Nugroho

NRP : 3408100079

Jurusan : Desain Produk industri FTSP-ITS

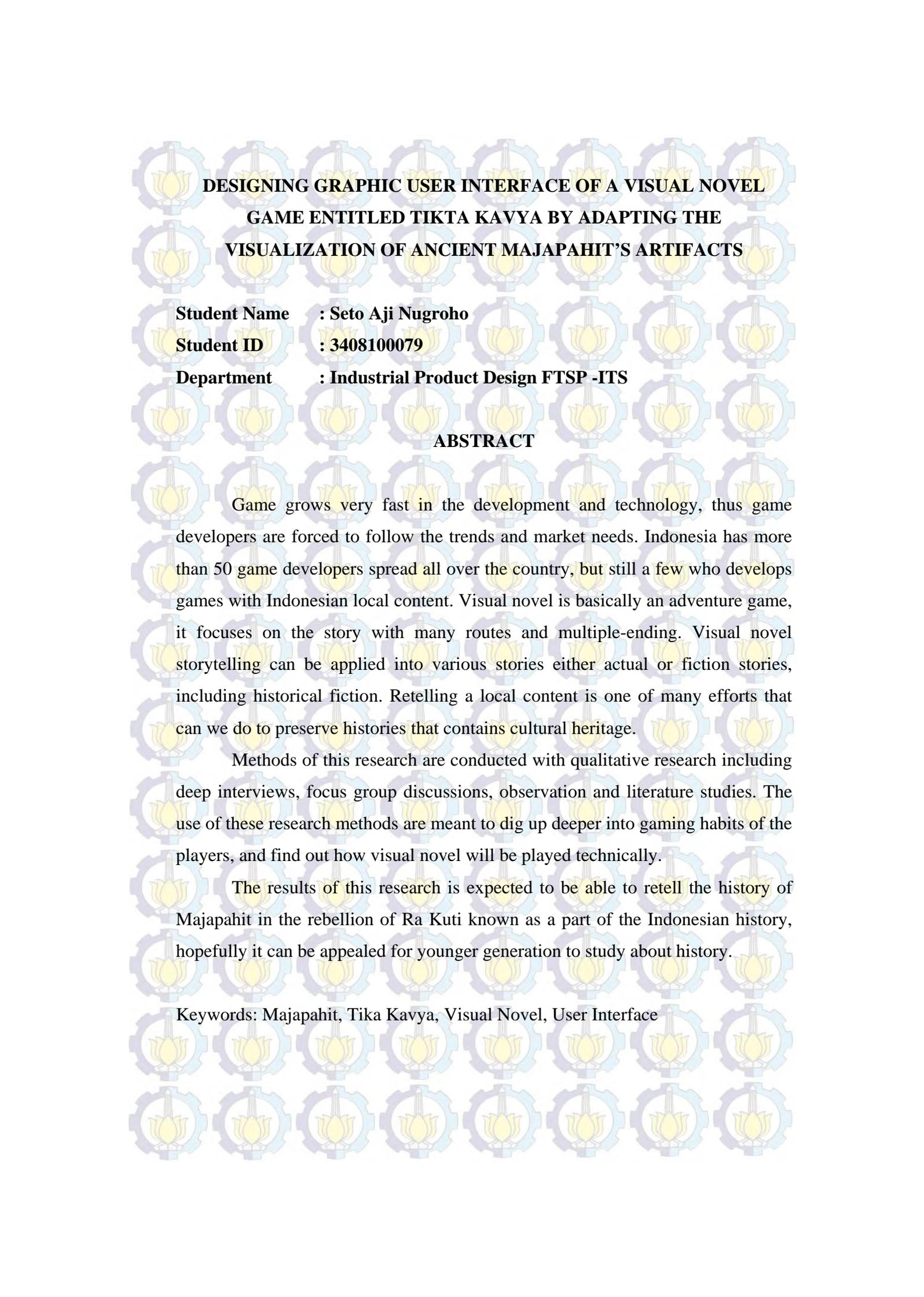
ABSTRAK

Game berkembang sangat cepat dalam pengembangan maupun teknologi sehingga menuntut pengembang game untuk mengikuti trend dan kebutuhan pasar. Indonesia memiliki lebih dari 50 pengembang game yang tersebar di seluruh pelosok Indonesia namun masih sedikit yang mengembangkan game dengan konten lokal. Visual novel adalah sebuah genre game petualangan yang memfokuskan pada cerita yang umumnya memiliki banyak rute dan multi-ending. Model penceritaan visual novel dapat diaplikasikan kedalam berbagai cerita baik secara aktual maupun fiktif, termasuk cerita sejarah sehingga menarik untuk dibaca dan dimainkan. Penceritaan kembali konten lokal merupakan sebuah upaya untuk melestarikan sejarah yang telah terukir dan memberikan warisan budayanya.

Metode penelitian dilakukan dengan penelitian kualitatif yang diantaranya adalah wawancara mendalam, *Focus Group Discussion*, observasi, dan studi literatur. Penggunaan metode penelitian ini dimaksudkan untuk menggali lebih dalam mengenai game serta mengetahui bagaimana kebiasaan pemain visual novel secara teknis.

Hasil desain dari perancangan ini diharapkan mampu menceritakan kembali sejarah Majapahit pada pemberontakan Ra Kuti yang juga merupakan salah satu bagian sejarah Indonesia, dengan gaya penceritaan yang menarik bagi generasi muda.

Keywords: Majapahit, Tikta Kavya, Visual Novel, Antarmuka



**DESIGNING GRAPHIC USER INTERFACE OF A VISUAL NOVEL
GAME ENTITLED TIKTA KAVYA BY ADAPTING THE
VISUALIZATION OF ANCIENT MAJAPAHIT'S ARTIFACTS**

Student Name : Seto Aji Nugroho
Student ID : 3408100079
Department : Industrial Product Design FTSP -ITS

ABSTRACT

Game grows very fast in the development and technology, thus game developers are forced to follow the trends and market needs. Indonesia has more than 50 game developers spread all over the country, but still a few who develops games with Indonesian local content. Visual novel is basically an adventure game, it focuses on the story with many routes and multiple-ending. Visual novel storytelling can be applied into various stories either actual or fiction stories, including historical fiction. Retelling a local content is one of many efforts that can we do to preserve histories that contains cultural heritage.

Methods of this research are conducted with qualitative research including deep interviews, focus group discussions, observation and literature studies. The use of these research methods are meant to dig up deeper into gaming habits of the players, and find out how visual novel will be played technically.

The results of this research is expected to be able to retell the history of Majapahit in the rebellion of Ra Kuti known as a part of the Indonesian history, hopefully it can be appealed for younger generation to study about history.

Keywords: Majapahit, Tika Kavya, Visual Novel, User Interface

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas izin dan kasih sayang-Nya saya dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir **“Perancangan Desain Antarmuka Pada Game Visual Novel Tikta Kavya Dengan Mengadaptasi Visualisasi Artifak Peninggalan Majapahit”** dari awal hingga lapiran ini selesai.

Perkembangan game di Indonesia sangat pesat, namun sangat minim sekali praktisi yang mengembangkan game yang mengangkat tema lokal. Mojiken dan Elven Games Studio memiliki salah satu proyek untuk membuat game visual novel dengan tema Majapahit dan merupakan cerita sejarah favorit yang telah di kemas ke mobile device yang utamanya ber platform android. Tema sejarah fiksi merupakan sebuah trend dalam game, yang selalu dikembangkan karena pada umumnya sejarah hanya tertulis diatas prasasati namun tidak ada yang tahu detail kejadian sesungguhnya, sehingga game dengan historikal fiksi selalu menarik perhatian penggunanya dan banyak yang mengembangkannya. Dengan adanya laporan ini penulis berharap dapat membantu siapa saja yang membutuhkan dan ingin menggunakan laporan ini sebagai inspirasi, penyempurnaan penelitian dan juga sumber belajar.

Kelancaran dan keberhasilan penulisan laporan ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Terima kasih dan do'a saya ucapkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi kemudahan dalam mencari ilmu, serta memberi dukungan psikologis yang kuat dan kesehatan untuk menjalani Tugas Akhir.
2. Orang tua penulis yaitu Bapak Wirawan Hestu Waskita dan Ibu Eny Nurhayati yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis.

3. Bapak Rahmatsyam Lakoro S.Sn., MT. dan Bapak Nugrahardi Ramadhani S.Sn, MT sebagai dosen pembimbing. Terima kasih atas arahan, bimbingan, dan masukan yang telah diberikan.
4. Elven Games yang telah membantu proses pengembangan game terutama mas Afifudin, mas Radik, Kriswin, dan mas Ieqbal. Teman-teman dari Mojiken Studio mas Eka Pramudita Muharram yang memberikan ijin untuk bekerja sama dalam perancangan ini, Masdito Bachtiar sebagai komposer untuk musik, Briggita Rena dan Elwin Lysander yang merupakan rekan perancangan Game Visual Novel Tikta Kavya.
5. Teman-teman angkatan 2008 Despro ITS yang senantiasa membantu dan membuat saya berkembang sampai pada titik ini.
6. Teman-teman DESPRO khususnya kelas Tugas Akhir RD141558 yang banyak membantu dan saling bertukar pikiran selama di kampus.
7. Seluruh pihak yang membantu penulis selama masa Tugas Akhir dan penulisan laporan Tugas Akhir, yang tidak bisa disebutkan satu-persatu oleh penulis.

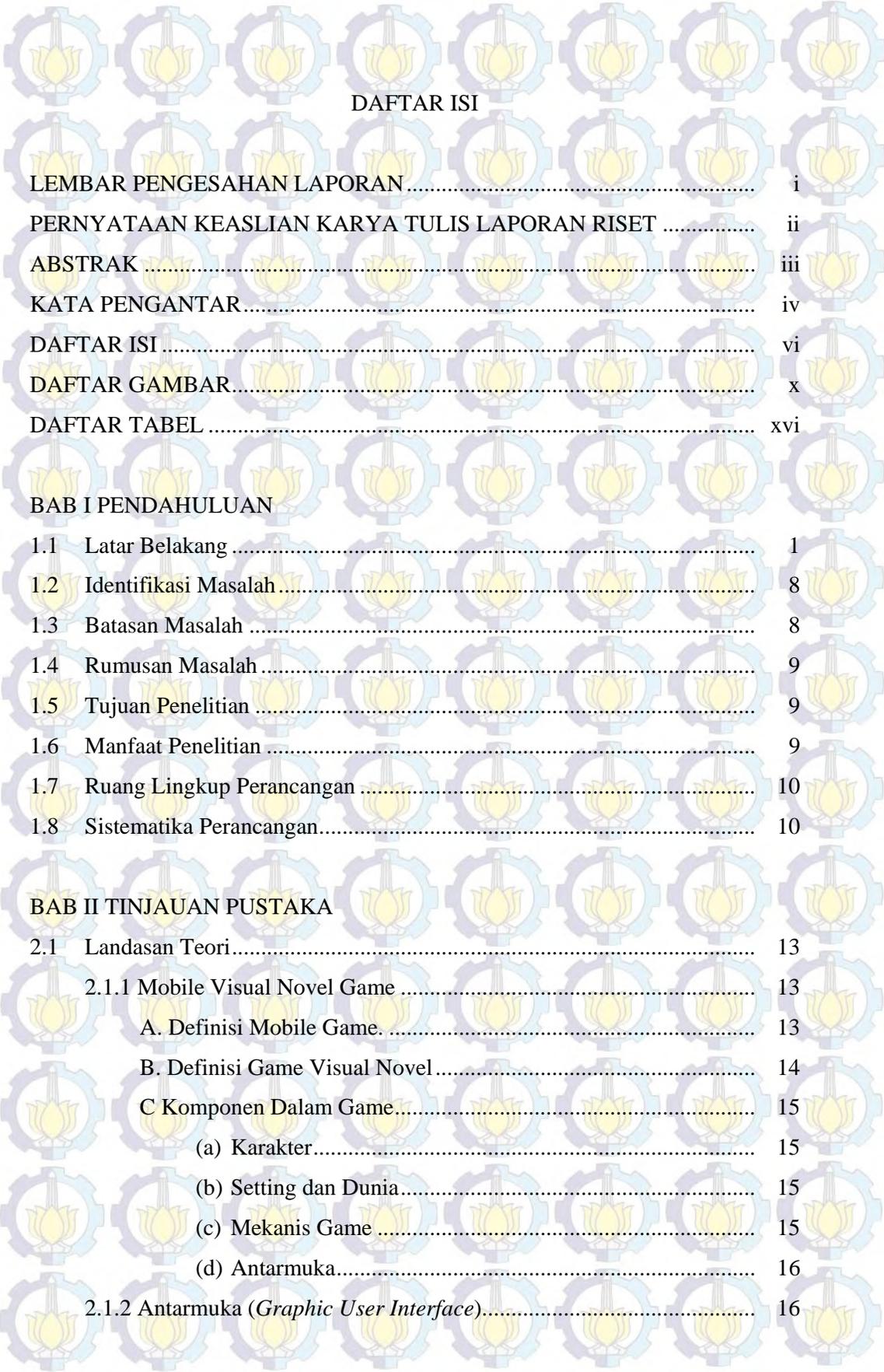
Penulis memohon maaf apabila ada kesalahan dan kekurangan dalam laporan ini, dan semoga dapat menjadi pelajaran bagi penulis dan pembaca.

Penulis berharap bahwa laporan ini mampu mendukung ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat.

Terima Kasih.

Surabaya, Januari 2016

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS LAPORAN RISET	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	10
1.8 Sistematika Perancangan.....	10
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	13
2.1.1 Mobile Visual Novel Game	13
A. Definisi Mobile Game.....	13
B. Definisi Game Visual Novel.....	14
C Komponen Dalam Game.....	15
(a) Karakter.....	15
(b) Setting dan Dunia.....	15
(c) Mekanis Game	15
(d) Antarmuka.....	16
2.1.2 Antarmuka (<i>Graphic User Interface</i>).....	16

A. Antarmuka Dalam Game	16
B. Saluran Informasi Antarmuka	20
2.1.3 Teori dan Prinsip Desain Antarmuka Pengguna.....	24
A. GOMS dan model Keystroke-level	24
B. Prinsip Desain Antarmuka Ernest Adam.....	26
C. Teori Kenyamanan Antarmuka, Theo Mendel	28
2.1.4 Elemen Antarmuka	33
A. Usability.....	33
B. Ikon.....	35
C. Hubungan Usability dan Ikon.....	36
D. Model Navigasi.....	39
2.1.5 Touchscreen	41
2.2 Studi Existing	43
2.2.1 Product Knowledge.....	43
A. Studi Kompetitor.....	45
B. Komparator	51
2.2.2 Minigame	64
2.2.3 Behavior dan Experience pada Visual Novel PC.....	68
2.2.4 Proses Marketing Game Mobile	70
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	75
3.1.1 Wawancara Mendalam	75
3.1.2 Focus Group Discussion.....	75
3.1.3 Observasi	76
3.1.4 Studi Literatur.....	76
3.2 Populasi.....	76
3.2.1 Sampel	77
3.3 Analisa Data	77
3.3.1 Hasil Wawancara.....	78
3.3.2 Focus Group Discussion.....	79

3.3.3 Hasil Observasi	80
3.5 Diagram Proses Perancangan	88
BAB IV KONSEP DESAIN	
4.1 Konsep Desain	89
A. What to Say	91
B. How to Say	92
4.1.1 Output Perancangan	94
4.1.2 Data Konsep	95
A. Game Design Document	95
B. Fitur Permainan	100
4.2 Kriteria Desain	102
4.2.1 Usability	102
A. Model navigasi	102
B. Layout/channeling	105
4.2.2 Tema Visual	119
4.2.2.1 Definisi Konsep Visual Majapahit	119
4.2.2.2 Warna	119
4.2.2.3 Elemen Dekoratif	122
4.2.2.4 Elemen Repetitif	124
4.2.2.5 Gaya Gambar	125
4.2.3 Tipografi	126
4.3 Sketsa	127
A. Title screen	127
B. Desain Border Windows	130
C. Desain HUD Minigame	132
D. Desain Textbox	134
E. Desain Ikon	136
F. Desain Tombol	145
4.4 Rough Design	146

A. Title Screen.....	146
B. Desain Border Windows.....	148
C. Desain HUD Minigame.....	150
D. Desain Textbox.....	152
E. Desain Ikon.....	153
F. Desain Tombol.....	154
4.5 Penggabungan Desain	154
4.6 Tampilan Alternatif.....	156
BAB V IMPLEMENTASI DESAIN	
5.1 Elemen Desain	161
5.1.1 Desain Logo Game	161
5.1.2 Desain Ikon.....	162
5.1.3 Desain HUD	164
5.1.4 Desain Ilustrasi	169
5.1.5 Desain Tombol	171
5.2 Layout dan Interaksi.....	172
5.2.1 Title Screen.....	172
5.2.2 Energy Menu	177
5.2.3 Gameplay.....	181
5.3 Tes Dummy	189
5.3.1 Asus Zenfone 5 5'.....	190
5.3.2 Xiaomi Redmi 2 4'7"	191
5.3.3 Samsung Galaxy Tab S2 8'	192
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan	195
6.2 Saran.....	196
Daftar Pustaka.....	197

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Grafik perkembangan game dengan tema sejarah fiksi di steam..	2
Gambar 2.1	Virtual interface yang menghubungkan player dengan world	18
Gambar 2.2	Pemetaan saluran informasi Legend of Zelda	23
Gambar 2.3	Pengelompokan antarmuka yang dilakukan oleh Brent Fox.....	40
Gambar 2.4	Flow chart Brent Fox	40
Gambar 2.5	Tampilan title screen The Adventure of Wanara Astra Mantra	45
Gambar 2.6	Tampilan penceritaan yang lebih komikal	46
Gambar 2.7	Exploring dan in-game story	47
Gambar 2.8	Sistem exploring dan battle encounter	48
Gambar 2.9	Battle gameplay dengan memanfaatkan swipe and draw.....	48
Gambar 2.10	Tampilan game result	49
Gambar 2.11	Tampilan shop in game.....	49
Gambar 2.12	Alur tampilan user interface pada The Adventure of Wanara.....	51
Gambar 2.13	Tampilan title screen game steins;gate	51
Gambar 2.14	Gameplay penceritaan dengan tampilan visual novel	52
Gambar 2.15	Tampilan title screen sebagai main menu	53
Gambar 2.16	Tampilan submenu title screen	53
Gambar 2.17	Tampilan pause, autoread, log, dan view mode.....	54
Gambar 2.18	Submenu tips dan settings dari pause menu	55
Gambar 2.19	Alur tampilan interface pada steins;gate.....	57
Gambar 2.20	Tampilan title screen who is the killer.....	57
Gambar 2.21	Tampilan puzzle pada who is the killer	58
Gambar 2.22	Tampilan sub menu pause screen	59
Gambar 2.23	Scene awal memulai day	60
Gambar 2.24	Sesi interogasi dengan menampilkan words puzzle	60
Gambar 2.25	Day selalu diakhiri dengan dream session.....	61
Gambar 2.26	Sub screen result dan shop.....	62
Gambar 2.27	Alur antarmuka pada Who's the Killer.....	64
Gambar 2.28	Minigame dalam Koihime Musou dan Sengoku Rance	64

Gambar 2.29 Gameplay utama beberapa mobile game	65
Gambar 2.30 Battle result pada beberap mobile game	67
Gambar 2.31 Gameplay dengan ATB dan turn based.....	68
Gambar 2.32 Tombol baca pada visual novel PC.....	69
Gambar 2.33 Help pada Steins;Gate	70
Gambar 3.1 Folder game milik Sarah.....	80
Gambar 3.2 Screenshot Marvel: Contest of The Champion.....	82
Gambar 3.3 Folder game milik Pramono	83
Gambar 3.4 Screenshot gameplay Chain Chronicle	84
Gambar 3.5 Folder Game milik Rara	85
Gambar 3.6 Screenshot gameplay Summoners War	86
Gambar 3.7 bagan pemetaan user experience berdasarkan jenis genre.....	87
Gambar 4.1 Diagram konsep antarmuka Tikta Kavya	94
Gambar 4.2 Storyline dalam game visual novel Tikta Kavya	101
Gambar 4.3 Pemetaan menu dan flowchart Tikta Kavya	103
Gambar 4.4 Layout wireframe title screen	106
Gambar 4.5 Layout wireframe tombol pada title screen	106
Gambar 4.6 Wireframe tombol pada energy menu	107
Gambar 4.8 Layout wireframe jendela inventory.....	108
Gambar 4.9 Layout wireframe jendela skill	109
Gambar 4.10 Layout wireframe jendela history	109
Gambar 4.11 Layout wireframe data management.....	110
Gambar 4.12 Layout wireframe storytelling.....	111
Gambar 4.13 Layout wireframe pause screen pada storytelling	112
Gambar 4.14 Layout wireframe pause screen pada minigame	113
Gambar 4.15 Layout wireframe HUD minigame	114
Gambar 4.16 Layout wireframe shop.....	115
Gambar 4.17 Layout wireframe sub-menu gallery	116
Gambar 4.18 Layout wireframe submenu history.....	116
Gambar 4.19 Layout wireframe sub-menu character.....	117
Gambar 4.20 Layout wireframe penempatan ads	118

Gambar 4.21 Palet warna dasar tema game Tikta Kavya.....	119
Gambar 4.22 Peninggalan Majapahit	120
Gambar 4.23 Palet fungsional game Tikta Kavya.....	121
Gambar 4.24 Palet warna yang dipakai untuk window	121
Gambar 4.25 Sebuah dekorasi taman dengan motif kala	122
Gambar 4.26 Simbol dan pataka nagari kerajaan Wilwatikta	123
Gambar 4.27 Elemen repetitif sulur dan awan pada artifak	124
Gambar 4.28 Penggambaran karakter dan background.....	125
Gambar 4.29 Tampilan dekoratif panel komik Garudayana	126
Gambar 4.30 Bentukan dwarapala di candi penataran dan ilustrasi sketsa.....	126
Gambar 4.31 Typeface thyromanes dan imperium serif	127
Gambar 4.32 Sketsa dasar logo game, tipografi dan layout title screen.....	128
Gambar 4.33 Tampilan wayangdari luar pementasan	128
Gambar 4.34 Sketsa ilustrasi background Title Screen.....	129
Gambar 4.35 Patung loro jonggrang dan wisnu diatas garuda.....	130
Gambar 4.36 Sketsa border window	130
Gambar 4.37 Bagian bangunan, artifak, dan rumah budaya majapahit.....	131
Gambar 4.38 Sketsa border window	132
Gambar 4.39 Sketsa tampilan dasar HUD minigame.....	132
Gambar 4.40 HUD gameplay versi 1.01	133
Gambar 4.41 Pintu masuk Pura Tirta Empul.....	134
Gambar 4.42 Wajah patung pahatan kayu garuda.....	134
Gambar 4.43 Sketsa awal textbox karakter	135
Gambar 4.44 Sketsa textbox setelah melalui pertimbangan.....	136
Gambar 4.45 Sketsa icon penanda window.....	137
Gambar 4.46 Sketsa dasar pembagian item planning.....	137
Gambar 4.47 Sketsa digitalisasi item inventory	138
Gambar 4.48 Beberapa gambar yang menginspirasi items	139
Gambar 4.49 Sketsa text indikator yang digunakan pada textbox	140
Gambar 4.50 Surya wilwatikta dan mata tombak pataka	141
Gambar 4.51 Sketsa ikon HUD minigame	141

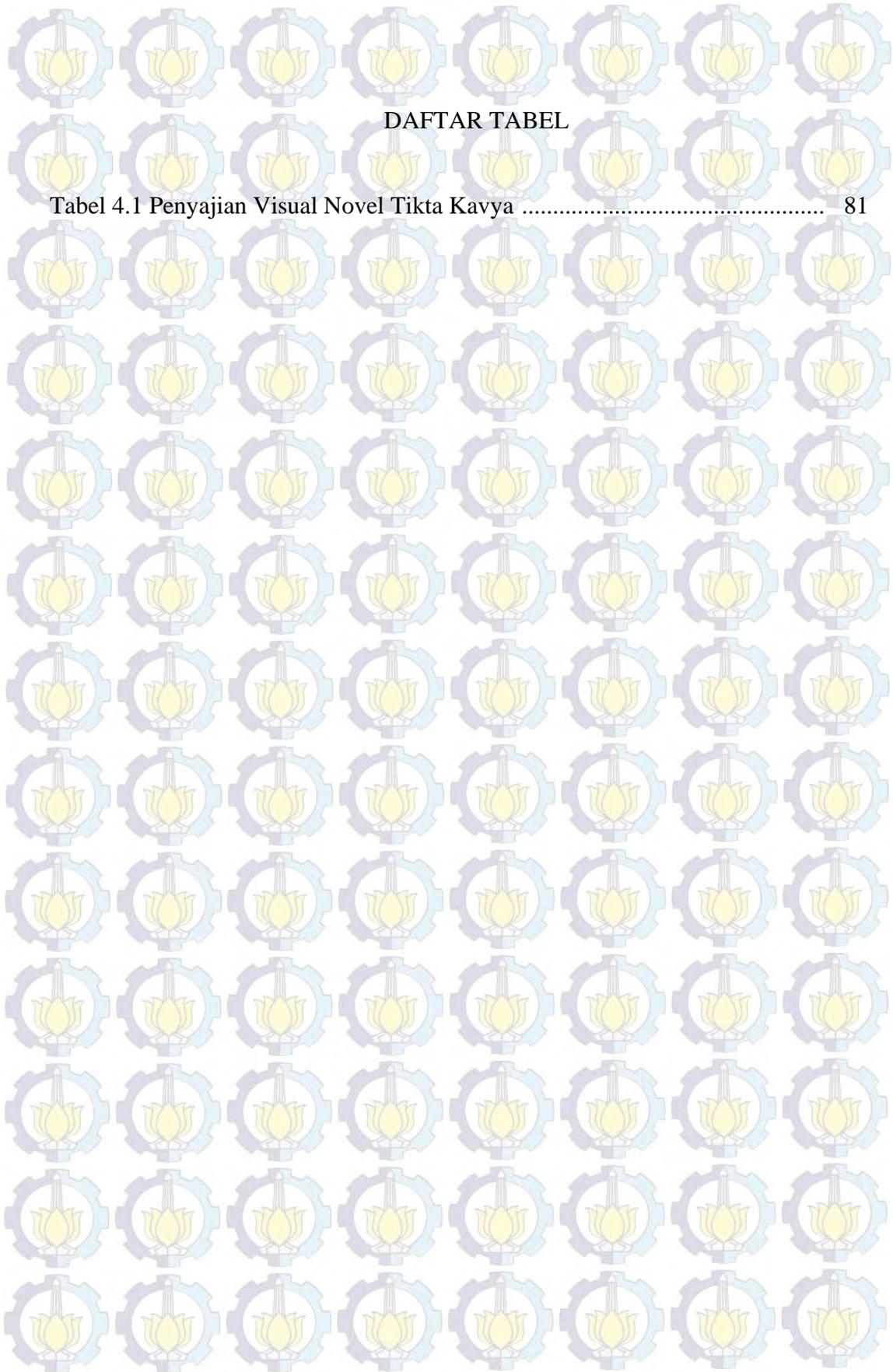
Gambar 4.52 Sketsa ikon HUD tema garuda.....	142
Gambar 4.53 Sketsa ikon HUD minigame tema ruin.....	143
Gambar 4.54 Patung dwarapala di museum majapahit.....	143
Gambar 4.55 Sketsa health bar.....	144
Gambar 4.56 Kepala kala dan makara di kompleks candi Angkor Watt.....	145
Gambar 4.57 Sketsa alternatif tombol.....	145
Gambar 4.58 Digitalisasi sketsa ilustrasi title screen.....	146
Gambar 4.59 Patung airlangga pada candi belahan.....	147
Gambar 4.60 Tikta menunggangi garuda.....	147
Gambar 4.61 Digitalisasi sketsa alternatif logo game.....	148
Gambar 4.62 Temuan rumah majapahit dan rumah budaya majapahit.....	149
Gambar 4.63 Pewarnaan grayscale window yang dipakai universal.....	149
Gambar 4.64 Pewarnaan grayscale pada tema Ruin.....	151
Gambar 4.65 Pewarnaan HUD minigame tema Ruin.....	151
Gambar 4.66 Kotak textbox Ra Kuti, Jayanegara, dan GajahMada.....	152
Gambar 4.67 Desain ikon item dalam inventory dan penjelas ikon.....	153
Gambar 4.68 Grayscale desain tombol.....	154
Gambar 4.69 Tampilan dalam gameplay storytelling.....	155
Gambar 4.70 Tampilan dalam gameplay minigame.....	155
Gambar 4.71 Tampilan title screen dengan background in game.....	156
Gambar 4.72 Logo Tikta Kavya dengan teknik cropping pada logogram.....	156
Gambar 4.73 Tampilan data management alternatif.....	157
Gambar 4.74 Tampilan map alternatif.....	158
Gambar 4.75 Tampilan storytelling alternatif.....	158
Gambar 4.76 Alternatif HUD dengan kode Phoenix.....	159
Gambar 5.1 Desain Logo Tikta Kavya.....	161
Gambar 5.2 logogram Tikta Kavya.....	161
Gambar 5.3 logotype Tikta Kavya.....	162
Gambar 5.4 Ikon teknis dengan frame button.....	163
Gambar 5.5 Ikon item.....	163
Gambar 5.6 HD item memperjelas bentuk asli item.....	163

Gambar 5.7 HUD HP bar dan pause button pada minigame	164
Gambar 5.8 tatanan tombol minigame	165
Gambar 5.9 animasi tombol attack dan defense.....	166
Gambar 5.10 perubahan warna pada skillbar yang mencolok.....	166
Gambar 5.11 desain HUD dalam skill mode	167
Gambar 5.12 tampilan HUD dalam story mode	168
Gambar 5.13 Textbox Tikta	169
Gambar 5.14 warna textbox dalam story mode.....	169
Gambar 5.15 ilustrasi pada background title screen.....	170
Gambar 5.16 ilustrasi skill vector.....	171
Gambar 5.17 Tampilan tombol lingkaran dan memanjang	172
Gambar 5.18 tampilan title screen.....	172
Gambar 5.19 tombol menu kiri dan kanan pada title screen	173
Gambar 5.20 tampilan data management	174
Gambar 5.21 tampilan peringatan overwrite file.....	174
Gambar 5.22 jendela galeri dalam jendela extra	175
Gambar 5.23 jendela progress dalam jendela extra.....	176
Gambar 5.24 jendela characters dalam jendela extra	177
Gambar 5.25 tampilan jendela setting	178
Gambar 5.26 tampilan energy screen	179
Gambar 5.27 konfirmasi chapter select	179
Gambar 5.28 tampilan jendela inventory	180
Gambar 5.29 konfirmasi penggunaan item healing.....	181
Gambar 5.30 tampilan jendela skill.....	182
Gambar 5.31 tampilan storytelling	183
Gambar 5.32 pause menu pada storytelling	183
Gambar 5.33 tampilan log screen ketika pemain swipe ke bawah.....	184
Gambar 5.33 tutorial untuk kontrol cerita menyertakan fungsi swipe	184
Gambar 5.34 tampilan dasar minigame.....	186
Gambar 5.35 tampilan skill ketika skill diaktifkan	187
Gambar 5.36 tampilan pause menu pada minigame.....	188

Gambar 5.37 tampilan result screen pada minigame dan story	189
Gambar 5.38 tampilan title screen dan inventory pada zenfone 5	190
Gambar 5.39 tampilan storytelling dan minigame pada zenfone 5.....	191
Gambar 5.40 tampilan title screen dan inventory pada redmi 2	191
Gambar 5.41 tampilan tutorial minigame	192
Gambar 5.42 tampilan title screen dan inventory pada galaxy tab S2.....	192
Gambar 5.43 tampilan blackscreen pada layar storytelling dan minigame	193
Gambar 5.44 tampilan shop yang kekurangan layar.....	493
Gambar 5.45 tampilan penutup agar blackscreen tidak tembus	194

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penyajian Visual Novel Tikta Kavya 81



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri *game* di masa modern berkembang sangat cepat dimulai dari *game* dengan konsol dengan kontrol *joystick*, kontroler semacam *gamepad*, hingga era *touchscreen* pada *Nintendo DS* dan *mobile phone*. International Game Developer Association (IGDA) mencatat bahwa jumlah *game* yang di ekspor di beberapa negara merupakan salah satu sisi industri ekspor tertinggi bagi beberapa negara¹.

James Newman menjelaskan, *game* adalah media yang mempengaruhi besarnya industri *video game*, popularitas, serta sebagai contoh interaksi manusia dengan komputer². Dalam komunikasi ini terdapat adaptasi baik konsumen maupun *game* sendiri seperti, jarak konsumen, umur, yang harus disesuaikan pada konten *game* dan *gameplay*. Sistem *rating* juga membantu komunikasi untuk memilih konten yang pas serta mengelompokkan *game* terhadap “*age sensitive*” agar tidak terjadi kesalahpahaman komunikasi terhadap konten yang disajikan³.

Steamspy.com dan Steamdb.info mencatat *game* dengan tema *historical* di steam store sangat berpeluang untuk berkembang. Steam mencatat tiap tahunnya *game* sejarah fiksi terus bertambah, *game* PC dengan *tag historical* pada tahun 2013 tercatat sejumlah 18 *game* yang kemudian berkembang menjadi 29 *game* dan pada kuartal ketiga 2015 tercatat 21 *game* yang sudah rilis⁴. Jumlah konsumen yang memiliki *game-game* bertema historikal ini cukup beragam mulai dari 12.000 *user* hingga 2 juta *user* untuk

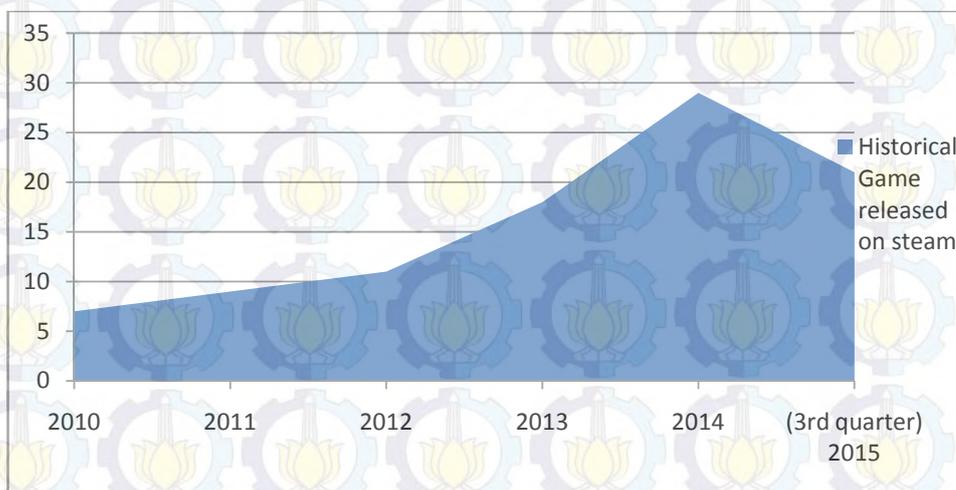
¹ Novak, Jeannie, 2008, *game Development Essentials*, New York, Delmar Cengage Learning, 1/2/halaman xiii

² <http://www.pushselectmagazine.com/2012/09/24/video-games-as-communication/>

³ <https://www.globalratings.com/>

⁴ <http://store.steampowered.com/tag/en/Historical/#p=9&tab=NewReleases>

game yang rilis pada tahun 2014. Banyaknya jumlah *owner* dan popularitas *game* dipengaruhi kuat oleh *review* dari kurator, sistem *gameplay*, fitur, cerita, dan harga. Fitur yang banyak dengan harga murah atau gratis akan menarik *user* untuk mendownload *game* tersebut, seperti *Fistful of Frags*⁵ yang mengangkat tema *Wild America* merupakan *game* yang gratis dan tercatat 2 juta player memainkan *game* ini sejak rilis pada mei 2014. Pihak pengembang memperoleh keuntungan dari ads yang muncul dalam *game* tersebut.



Gambar 1.1 Grafik perkembangan *game* dengan tema sejarah fiksi yang di rilis di steam

Forum Gamedevid.org mencatat puluhan perusahaan pengembang aplikasi dan *game* di Indonesia. Beberapa *game* bertema legenda Indonesia, ada juga yang menggunakan latar belakang karakter hantu Indonesia seperti *DreadOut* yang terinspirasi dari *game* *Fatal Frame* dari Jepang. Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia, Ibu Mari Elka Pangestu menyatakan bahwa produk *game* lokal diharapkan pengembang mampu melakukan pendekatan *game* mereka dengan konten lokal⁶. Tema legenda dan

⁵ <http://store.steampowered.com/app/265630/>

⁶ <http://www.duniaku.net/2012/09/22/live-from-tgs-2012-kunjungan-menteri-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-indonesia/2/>

mitos juga jarang dikembangkan seperti *The Adventure of Wanara: Astra - Mantra* yang dikembangkan oleh Elven Games dan Mechanimotion yang menceritakan *the story after Ramayana*. Naradja: Garuda Nest Rescue yang merupakan *spin off* dari *game* *The Adventure of Wanara: Astra - Mantra* dengan Dolanan games sebagai pengembangnya.

Radik Kriolampah dan Afifudin Mahdan selaku pelaku dan pengembang dari Elven Games memberikan komentar tentang *game* yang telah dibuatnya (*The Adventure of Wanara: Astra – Mantra*). Menurut mereka proyek *Astra-Mantra* memiliki karakter dan *background* yang unik dan cerita yang solid sebagai dasar *game*. Namun segi *gameplay* memiliki kekurangan yaitu sistem permainan yang terkesan terlalu lama pada animasi pertarungan. Sistem pertarungan dalam *The Adventure of Wanara : Astra Mantra* lebih mengarah pada *game* RPG tradisional dengan sistem *turn based* yang kurang efisien karena memakan waktu. Afifudin Mahdan menambahkan jika merubah *gameplay* maka antarmuka akan berubah sesuai sistem genre yang akan disajikan⁷. Elven Games berkeinginan untuk membuat *game* dengan unsur lokal dengan sistem yang lebih menarik dengan *project* bernama Tikta Kavya, yang juga merupakan kerjasama dengan Studio Mojiken. Penulis bekerjasama dengan Brigitta Rena sebagai *character designer* dan Elwin Lysannder sebagai *environment designer* dari *project* Tikta Kavya. Elven Games memberikan beberapa syarat kedalam *project* Tikta Kavya, *project* memiliki cerita yang menarik tentang sejarah atau legenda Indonesia serta cepat dalam pengerjaannya.

Penulis telah menyebarkan kuesioner kepada target audiens yang sudah lama sebagai konsumen *game* visual novel untuk mengetahui tema apa yang mereka sukai untuk mendekati kebutuhan pasar. Responden dari polling yang telah dilakukan, 33% dari mereka cukup tertarik dengan *game* visual

⁷ Wawancara bersama Radik Kriolampah dan Afifudin Mahdan, Elven Games, pengembang *The Adventure of Wanara*

novel tema historikal, 28% tertarik, dan 19% sangat tertarik untuk mempelajari lebih banyak tentang sejarah Indonesia. Audiens sebanyak 44% responden merespon cukup baik dengan menyampaikan sejarah dalam *game* visual novel, 35% responden menilai baik, dan 5% menilai sangat baik. Berdasarkan data tersebut, membuktikan bahwa *game* visual novel memiliki potensi sebagai penyampai pesan dan nilai sosial budaya sejarah yang dikemas dengan dibentuk dalam novel dan tampilan *video game*. Sejarah Indonesia sangat beragam dan memiliki ciri khas tersendiri, maka penuh pertimbangan menentukan tema budaya Indonesia yang akan dipakai dalam *game* visual novel, salah satunya dari segi target konsumen. Sesuai dengan hasil polling yang diadakan, 61% responden memilih Kerajaan Majapahit sebagai cerita yang paling dikenal, dan 47% diantaranya menyebutkan cerita kerajaan Majapahit paling menarik sesuai minat mereka. Selain menggunakan setting kerajaan Majapahit, hasil polling juga menyebutkan Gajah Mada merupakan tokoh yang ikonik dengan presentase polling 75%. Kesimpulan dari kuesioner yang diperoleh adalah konsumen *game* dengan genre visual novel memiliki ketertarikan dalam cerita roman yang melibatkan karakter fiksi di dalam sebuah cerita historikal.⁸

Game tidak lepas dari cerita yang terinspirasi dari sejarah, legenda, dan mitologi dengan tampilan yang menarik baik karakter, *background*, dan antarmuka. Format penceritaan dan *gameplay* harus sesuai dan selaras saling mendukung satu sama lain dan antarmuka adalah hal yang menghubungkan semuanya kedalam satu sistem *game*. *game* dengan penceritaan yang detail ditampilkan dengan sistem *role-play* yang mengajak pemain mengikuti alur cerita yang telah disediakan. *Role-play* yang dimaksud dalam visual novel adalah *role-play* terhadap cerita yang berbeda pada *game RPG (role-playing game)* yang membuat pemain memerankan karakter terhadap cerita maupun

⁸ Polling dari kuesioner yang telah dilakukan pada 9 September 2012

gameplay. Selain tema cerita, penyajian cerita harus menarik dalam menampilkannya. Penyajian cerita tidak lepas dari interaktifitas yang merupakan elemen penting dalam *game* meskipun pada mulanya *game* seperti Pong, Tetris, dan Galaxian lebih mementingkan *gameplay*, *game* tidak terlepas dalam narasi “bagaimana memulai” hingga “bagaimana *game* ini terselesaikan”. Penceritaan dalam *game* pada umumnya *linear* yang dimulai dengan konflik dan diakhiri dengan resolusi, namun pada sebagian *game* menawarkan resolusi yang berbeda. Model penceritaan ini biasa disebut *multiple-ending*. Sistem *multiple-ending* ini menjadikan pemain sebagai pihak yang menentukan bagaimana resolusi dalam *game* ini, dapat disebutkan *game* memberikan sebuah peran kepada pemain sebagai karakter utama dalam *game*.⁹ Menurut Josiah Lebowitz dalam bukunya *Interactive Storytelling for Video Games*, *game RPG*, khususnya *J-RPG* memiliki unsur “membaca” yang memudahkan pembaca komik dan novel, mudah terpengaruh untuk memainkan *game* tipe ini. Josiah Lebowitz menyebutkan visual novel merupakan salah satu model *game* yang menampilkan penceritaan bercabang terbaik, karena menurutnya Visual novel memiliki biaya yang murah dengan jumlah tim yang tidak banyak, dan juga dapat disesuaikan dengan *gameplay* yang lain.¹⁰

Visual novel pada umumnya dirilis untuk versi PC, dengan tampilan yang menyesuaikan kontroler pada PC yaitu *mouse* dan *keyboard*. visualisasi visual novel dalam PC pada umumnya diawali dengan *title screen* dan menu, sistem *gameplay* visual novel berbentuk penceritaan dengan sebuah kotak dialog sebagai bagian penceritaan yang biasanya berupa percakapan. Pada kotak dialog seringkali diberikan bermacam-macam tombol untuk kebutuhan membaca. Pada *Focus Group Discussion* (FGD), peserta menganggap *game*

⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_video_game

¹⁰ Chris Klug; Josiah Lebowitz ,2011, *Interactive Storytelling for Video Games*, Burlington MA, Focal Press hal 193

visual novel menarik apabila dibawa kedalam *smartphone*, hal ini akan merubah bentuk antarmuka menjadi berbeda di dalam *mobile device*, karena *mobile device* hanya memiliki kontrol *touchscreen* sebagai pengganti *mouse* dan *keyboard* pada PC. Perubahan mencolok kontrol dalam layar sentuh akan sangat berbeda dan lebih ringkas karena *smartphone* memiliki layar yang umumnya lebih kecil dengan lebar maksimal 8 inci dan minimal 4 inci serta resolusi yang bermacam-macam. Tombol virtual dalam *smartphone* akan berfungsi sebagai tombol konvensional meskipun tidak muncul dengan bentuk karet atau plastik, sehingga layout dan keseimbangan peletakan benar-benar diperhitungkan.

Fenomena *smartphone* atau *mobile device* sangat besar pengaruhnya dalam industri *game*. Perusahaan besar pun berbongong-bongong merebut pasar ini, bahkan perusahaan sebesar Konami hampir menutup divisi pengembang konsol untuk memfokuskan diri dalam industri *mobile game*.¹¹ *Mobile device* atau *smartphone* sangat efisien dalam konsumsi sehari-hari, termasuk dalam *game* yang berbeda dengan konsol yang harus menyediakan TV serta koneksi internet dengan kabel. *Mobile device* hampir memiliki semua yang dimiliki konsol dalam genggamannya, terlebih lagi fungsi utamanya adalah telepon dan kebutuhan sosial lainnya.¹²

Tim Rogers menyebutkan antarmuka mengalami revolusi dari tombol menjadi layar sentuh semenjak muncul iPad dan perangkat lainnya. Antarmuka ini tidak bisa dibandingkan dengan kontroler pada konsol atau *game PC*, karena pada umumnya variasi platform *game* dipengaruhi oleh konsumen. Tim menjelaskan bahwa anak temannya lebih menyukai *game* di iPad seperti *Where's My Perry* daripada *game* konsol. Dijelaskan bahwa konsumen yang berumur 4 tahun lebih suka berinteraksi langsung dengan karakter kartun yang dipilihnya. Antarmuka *game mobile* lebih beradaptasi

¹¹ <http://www.ign.com/articles/2015/05/14/konami-focusing-on-mobile-games>

¹² <http://www.gamesradar.com/why-mobile-games-are-so-popular/>

kepada konsumen daripada *game* konsol dan PC yang beradaptasi pada platformnya. Pada artikel tersebut, Tim menyebutkan bahwa *mobile game* memiliki touchscreen yang merupakan kontroler *game* yang baru setelah “menekan tombol” pada tombol karet dan plastik *joystick*, *keyboard*, dan *mouse*. Teknologi touchscreen menggabungkan tombol virtual dan tombol konvensional pada *joystick* sehingga pemain lebih mudah berinteraksi langsung dengan tombol daripada menggunakan kontroler *joystick*, yang harus mengarahkan kursor dengan tombol.¹³

Theo Mendel mengungkapkan tentang kenyamanan kontrol dalam Golden Rules of Interfaces tentang *flexibility* dan *preference*, bagaimana memberikan aksi alternatif untuk menghemat waktu daripada memilih melalui menu¹⁴. Visual novel pada PC memiliki tombol shortcut di keyboard dan mouse. Seperti tombol *esc* atau *mouse right click* sebagai pengakses ke pause menu, *ctrl+S* untuk mengakses *save menu*, *ctrl+O* untuk membuka *file*, dan seterusnya. Sistem alat bantu membaca merupakan salah satu ketentuan visual novel sebagai media novel yang ditampilkan secara audio visual. Tombol *auto read*, *skip*, *log*, *menu*, *quick save*, *quick load* umumnya menghiasi *textbox*, namun ada juga yang ditampilkan di dalam *menu* seperti *Fate/Stay Night*, sehingga user akan fokus membaca tanpa terganggu dengan tombol-tombol tersebut¹⁵. *Limitasi* layar *smartphone* sangat berbeda dengan monitor pada PC, ukuran tombol harus bisa mengakomodasi sentuhan jari. Apabila terlalu kecil, tombol tidak dapat berfungsi dengan maksimal, dan apabila terlalu besar akan menutup sebagian *layer* di belakang tombol tersebut. Menurut Afifudin Mahdan dari Elven Games mengatakan antarmuka untuk *mobile game* mengutamakan kenyamanan pengguna *mobile*, posisi, jarak tombol dan jari tangan, apakah *game* diciptakan untuk kedua tangan atau satu tangan.

¹³ http://www.gamasutra.com/view/feature/187126/lets_talk_about_touching_making_.php

¹⁴ Mendel, Theo, 1997, *The elements of User Interface Design*, John Wiley & Son Press

¹⁵ <http://www.siliconera.com/2011/02/17/visual-novels-a-cultural-difference-between-the-east-and-west/>

1.2 Identifikasi Masalah

1. Industri *game* di Indonesia berkembang tercatat 100 *game* pengembang di forum *game* Developer Indonesia, namun *game* dengan konten lokal yang mendunia tercatat hanya 10 judul *game*, sehingga menjadi peluang yang besar untuk mengembangkannya.
2. Alur cerita dan penokohan sejarah dengan improvisasi pendekatan fiksi lebih diminati pembaca dalam pengemasan *game* bertema sejarah, namun jarang diangkat oleh *developer game* Indonesia dan para pengembang lebih memilih tema yang umum.
3. Cerita kerajaan Majapahit merupakan cerita yang diminati dengan jumlah polling 61% dari 51 responded
4. *Smartphone* merupakan konsol masa depan *game* dibuktikan pada tahun 2014 muncul 250 *game* per hari pada android.
5. Antarmuka untuk *game* visual novel pada *mobile device* menggunakan kontrol *touchscreen* dan bergantung pada *cursor shortcut*.
6. User membutuhkan antarmuka visual novel *mobile* yang nyaman senyaman visual novel pada PC.

1.3 Batasan Masalah

1. Perancangan *game* Visual Novel, khususnya makalah ini dibatasi hanya untuk variabel antarmuka (*Graphic User Interface*). Desain karakter, *game content*, *environment*, *sound*, serta variabel-variabel lainnya terlepas dari tanggung jawab penulis.
2. *Programming* dan perancangan musik ditangani oleh pihak *developer*, Elven Games dan Mojiken Studio selaku stakeholder.

3. Perancangan ini dibatasi hingga *game* dalam tahap *Alpha* versi Android, yang selanjutnya proses *beta* dan *release* akan diserahkan kepada pihak pengembang.

1.4 Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang sebuah antarmuka visual novel untuk *game mobile* dengan tema kerajaan Majapahit yang dapat digunakan dengan nyaman bermain pada visual novel PC?”

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan terciptanya konsep antarmuka visual novel Tikta Kavya dalam versi *mobile* diharapkan pemain dapat dengan mudah bereksplorasi kedalam visual novel Tikta Kavya dalam *mobile device*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi industri dan pengembang

- Hasil perancangan antarmuka visual novel Tikta Kavya, dapat menjadi acuan bagi pengembang desain antarmuka untuk produk sejenis yaitu visual novel versi *mobile device*.
- Hasil penelitian diharapkan dapat berkontribusi dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya ilmu antarmuka *game mobile*.

Manfaat bagi masyarakat

- Penelitian ini diharapkan dapat membantu *game* visual novel Tikta Kavya berfungsi sebagai *game* dan media baru mengenalkan sejarah Indonesia.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

1. Ruang lingkup studi

- Studi eksisting
- Studi literatur
- Studi interaktifitas

2. Ruang lingkup output adalah perancangan antarmuka, yang meliputi elemen sebagai berikut

- Ikon dan tombol
- Layout
- Menu
 - o *Title screen*
 - o *Energy menu*
 - o *Pause menu*
 - o *Data Management*
- HUD gameplay
 - o *Styorytelling*
 - o *Minigame*

1.8 Sistematika Perancangan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah tentang seluk beluk Industri *game*, *game* sejarah fiksi, khususnya *game* Indonesia dan potensi *game* visual novel sebagai media penyampaian budaya dan sejarah Indonesia dan pentingnya antarmuka dalam sebuah *game*, identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan, dan manfaat penelitian yang dilakukan dalam perancangan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang landasan teori tentang antarmuka yang akan digunakan, membahas komunikasi dalam antarmuka, serta meneliti aspek penting perancangan antarmuka serta mengambil studi eksisting.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang gambaran mendapatkan sampling dari pasar dengan cara Menyebarkan kuesioner, mencantumkan definisi judul, dan tabel metode penelitian yang dipilih untuk digunakan.

BAB IV : KONSEP DESAIN

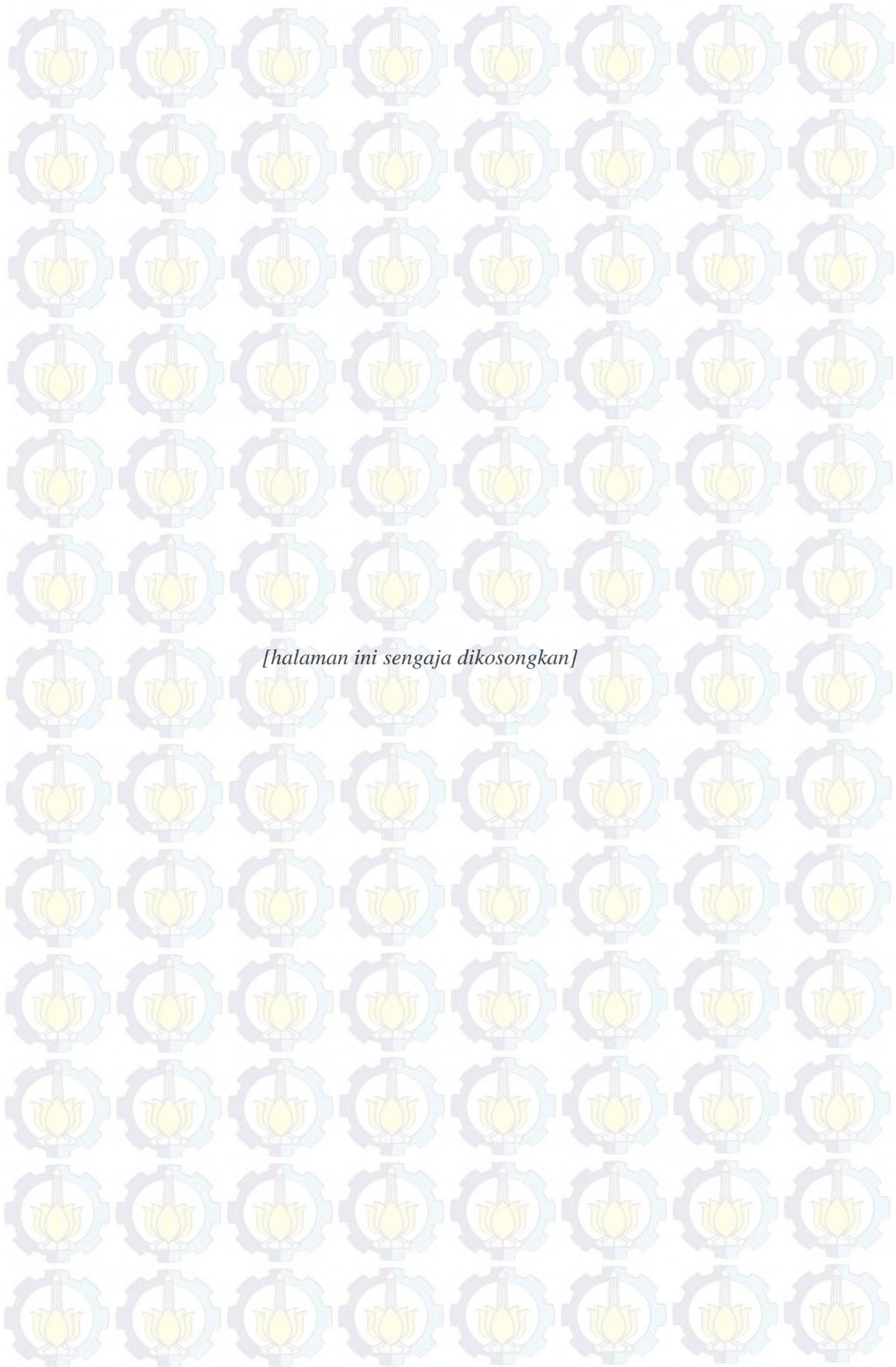
Bab ini membahas tentang konsep yang akan digunakan sebagai acuan setiap output desain, termasuk pendekatan dan strategi yang diterapkan dalam menyusun perancangan desain antarmuka *game* Tikta Kavya.

BAB V : IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini menjelaskan desain *GUI* sesuai dengan studi dan acuan yang telah di telaah, dalam hal ini mengambil gaya visual sesuai keinginan pasar yang memberi kesan unik serta mengedukasi pasar dengan penafsiran visual yang berbeda.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan kesimpulan keseluruhan hasil penelitian serta saran yang diperlukan untuk pembahasan penelitian ini.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Landasan teori merupakan awalan untuk menguatkan prinsip yang diperoleh dari literatur buku maupun secara *online*. Studi pustaka mencakup beberapa hal yang akan menyingung mengenai visual novel, *game*, dan majapahit. Pengenalan istilah dalam perancangan antarmuka *game* visual novel Tikta Kavya akan dijelaskan dalam studi pustaka.

2.1.1 *Mobile Visual Novel*

Kemajuan teknologi mengajak para pengembang *game* untuk terus berinovasi meningkatkan kepopuleran *game* untuk menaikkan angka penjualan *game* mereka. Generasi konsol *game* terus berinovasi hingga muncul konsol genggam yang mudah dibawa kemana-mana. Konsol genggam terbatas pada kesediaan *game* dalam bentuk fisik atau *cartridge* yang kurang efisien pada produksi *game* yang cukup mahal. *Smartphone* dan *tablet* lebih efisien dari *handheld console*, dan merupakan *device* yang juga digunakan untuk keperluan sehari-hari yang juga dapat menjalankan berbagai macam aplikasi termasuk *mobile games*.

A. Definisi *Mobile Game*

Mobile game berbentuk aplikasi permainan yang identik dengan *platform mobile device* seperti *handphone* dan *tablet*. *Mobile game* harus memperhatikan banyak aspek dan harus hemat penggunaan seluruh aspek untuk menjalankan *game*, dikarenakan *mobile game* memiliki variasi yang cukup banyak mulai dari seri sistem operasi, lebar layar, kapasitas *hardware* yang relatif rendah dan

muatan warna. Sehingga dibutuhkan *game engine* dan desain grafis yang baik agar mampu berjalan di berbagai *device*.¹

B. Definisi *Game Visual Novel*

Visual novel merupakan sebuah *genre game* yang populer di Jepang dan seringkali dirilis sebagai *game komputer (PC)*, namun beberapa judul juga dirilis di konsol seperti *Playstation2* dan *Nintendo DS*. Visual novel juga disebut sebagai *sounds novel* karena memiliki elemen suara yang mengisi karakter menjadi hidup, seringkali dituliskan sebagai *game petualangan (adventure)* dengan fokus pada cerita. Visual novel kebanyakan merupakan *game* yang dikembangkan oleh *developer indie (independent developer)* dikarenakan biaya untuk pengembangan visual novel relatif murah dan pengerjaannya pun relatif cepat. Visual novel yang populer di Jepang seringkali mendapatkan *anime* (animasi), salah satu contohnya adalah *Fate /Stay Night* yang sukses dikembangkan oleh *Type-Moon* hingga berkembang menjadi *franchise* yang populer di kalangan *anime otaku*.²

Visual novel pada umumnya merupakan *game* yang terfokus pada cerita, namun pada beberapa visual novel terdapat *minigame* yang menambah nilai lebih sendiri. Bentuk *minigame* bermacam-macam tergantung pada tema yang diangkat dalam *game* tersebut. Seperti pada *Koihime Musou* mengusung tema *minigame war strategy*, yang mengajak pemain untuk menjadi jenderal yang mengatur pasukan dalam peperangan *Three Kingdom*.

¹ Adam, Earnest, 2010, *Fundamental of Game Design*, New Riders,

² Chris Klug; Josiah Lebowitz ,2011, *Interactive Storytelling for Video Games*, Burlington MA, Focal Press

C. Komponen Dalam *Game*

(a) Karakter

Karakter merupakan komponen penting berupa subyek sebagai pelaku di dalam *game* yang merupakan pengambilan sudut pandang cerita atau sebagai titik fokus permainan. Karakter dapat bergerak sesuai mekanis yang telah ditetapkan dalam *gameplay* sehingga memiliki gerakan dan batasan tertentu. Pemain memiliki kontrol terhadap karakter yang juga akan terpengaruh kedalam cerita sehingga membuat pemain memiliki perasaan emosional seperti, peduli, melindungi, patuh. terhadap karakter tersebut. Secara tidak langsung pengembang akan mendapat kontrol pemain apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan.³

(b) Setting dan *World*

Tempat setting *environment* atau *world* merupakan salah satu komponen utama yang membangun *game* serta sebagai penempatan karakter dan mewadahi mekanis *game*. Desainer harus merancang *world* yang sesuai dengan konsep *game* serta harus cocok dengan karakter. Desainer harus paham dan dapat menyatukan latar belakang dan objek yang ada dalam *world* tersebut.⁴

(c) Mekanis *Game*⁵

Mekanis *game* merupakan sebuah inti dari aturan permainan dan juga merupakan salah satu faktor penggerak utama dalam sebuah *game*. Pengembangan mekanis *game* akan disebut *gameplay* yang menjabarkan hal-hal berikut:

³ Schell, Jesse, 2008, *The Art of Game Design*, Massachusetts, Morgan Kauffman Publisher, hal 292

⁴ Ibid; *The Art of Game Design*

⁵ Adam Earnest; Joris Dormans, 2012, *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders

- Keleluasaan dan pembatasan aksi yang dapat dilakukan dalam permainan
- Tujuan permainan atau *goal* yang akan dicapai dan pengalaman yang didapat oleh pemain setelah menyelesaikan permainan.
- Aturan lain mengenai *environment* dan lainnya yang berhubungan dengan aksi dalam permainan

(d) Antarmuka⁶

Antarmuka atau *user interface* adalah tampilan yang merupakan halaman diluar permainan yang berfungsi sebagai alat untuk mengarahkan pemain untuk *menuju* permainan, memberikan informasi statistik karakter dalam permainan, menyesuaikan konfigurasi *game* dengan kebiasaan bermain, dan juga mengarahkan pemain *menuju goal* dalam *game*.

Mekanis *game* dan antarmuka adalah satu bagian penting dalam *game* yang akan sangat membantu pemain untuk masuk kedalam *game* dan memperoleh pengalaman yang diinginkan dari *game* tersebut, karena meskipun seringkali dikesampingkan namun keduanya adalah bagian dari hal utama yang harus ada dalam *game* memberikan arahan *menuju goal* dalam *game* tersebut. Keduanya adalah desain yang harus diselesaikan untuk memberikan solusi yang tepat kedalam *game* yang akan dikembangkan.

2.1.2 Antarmuka (*Graphic User Interface*)

A. Antarmuka Dalam *Game*

Antarmuka adalah bagian dalam *game* yang mengijinkan pemain berinteraksi dengan *game*. Antarmuka merupakan penghubung pemain dengan *game* yang membuat pemain dapat menentukan pilhan dan merespon *event* yang terjadi di dalam *game*. Desain antarmuka dalam *game* harus

⁶ Ibid; *The Art of Game Design*

kreatif, menarik, mampu membuat pemain tertarik walaupun berada diluar *gameplay* utama dan juga memberikan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan.⁷

Earnest Adam (2012) menyebutkan bahwa antarmuka akan membentuk pengalaman bermain, serta membuat *game* lebih *visible*, *audible*, dan *playable*, sehingga memberikan berbagai macam efek kepada pemain seperti puas, kecewa, senang, dan frustrasi.⁸

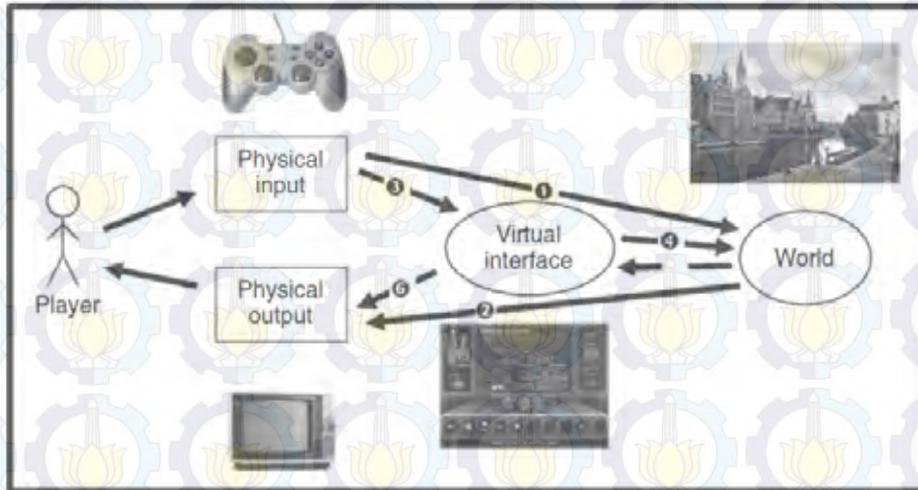
Pengalaman yang dirasakan oleh pemain diperoleh ketika pemain memainkan *game* serta meninggalkan kesan visual, audio, dan indra lainnya. Dalam hal ini antarmuka akan meng-*support gameplay* untuk memunculkan pengalaman tersebut. Antarmuka adalah hal yang membedakan *game* dengan film, yaitu bagaimana cerita akan berakhir ditentukan oleh pemain untuk menyelesaikan *game* tersebut, terlebih lagi kedalam cerita *multi-branching* dan *multi-ending* yang terkadang rumit dan sulit diselesaikan.

Secara tidak langsung pemain akan berhubungan dengan *world* dengan memberikan informasi kedalam *game*, serta mendapat informasi dari *game* dan saling berinteraksi satu sama lain seperti yang digambarkan Jesse Schell.⁹

⁷ Fox, Brent, 2005, *Game Interface Design*, Thomson Course Technology PTR

⁸ Ibid; *Fundamental of Game Design*

⁹ Ibid; *The Art of Game Design*



Gambar 2.1 skema penggambaran hubungan pemain, antarmuka dan world dalam game
(sumber: *The Art of Game Design*)

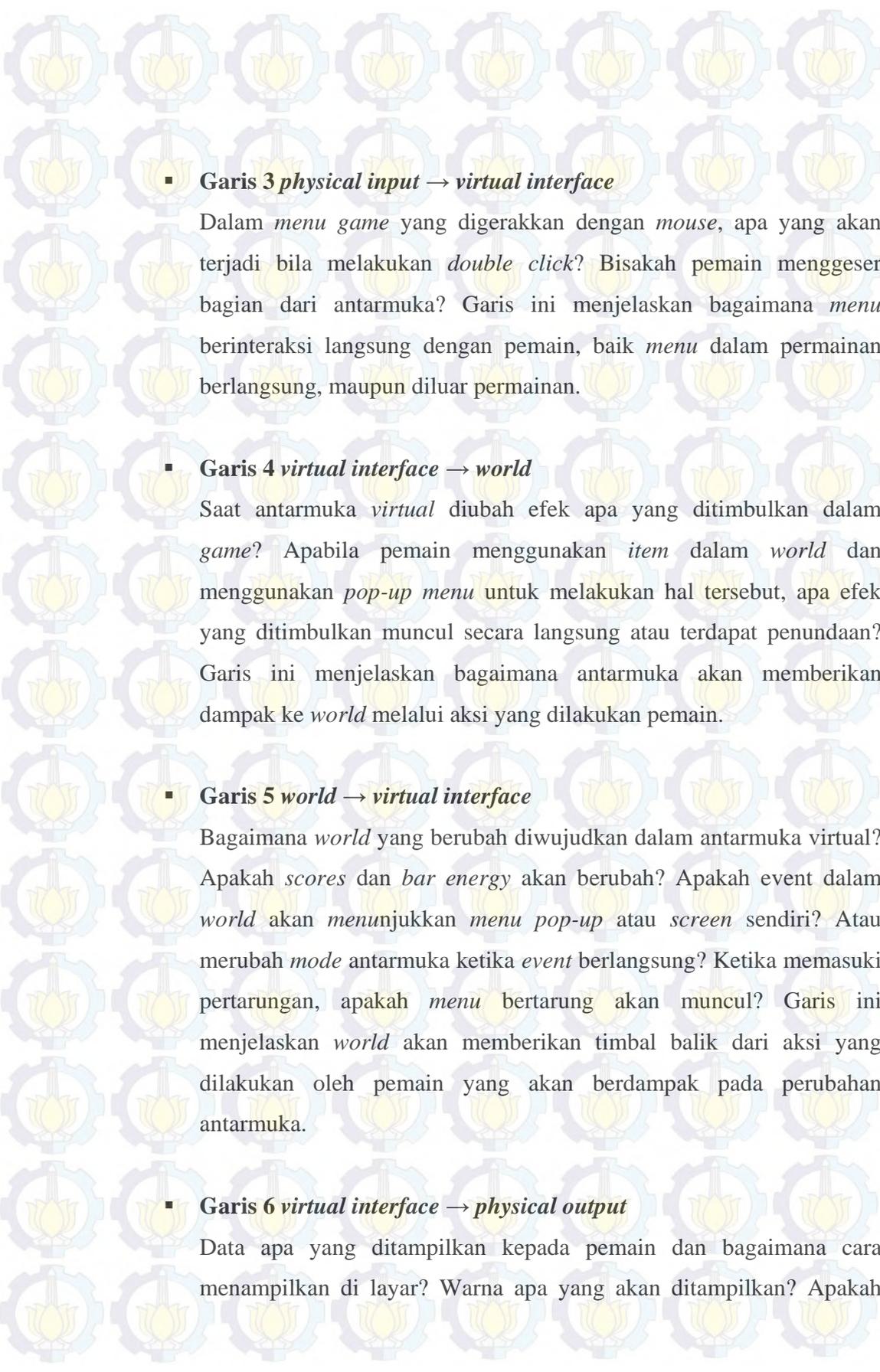
Dalam skema diatas, Schell memberikan nomor yang akan dijelaskan dengan logika sebagai berikut:

- **Garis 1 *physical input* → *world***

Jika menekan tombol lompat, maka karakter akan melompat, apakah akan mempengaruhi tinggi lompatan apabila menekan tombol lompat lebih dalam? Garis ini akan *menunjukkan* bagaimana pemain menggerakkan kontroler dan ekspektasi yang terjadi di *world* secara langsung.

- **Garis 2 *world* → *physical output***

Apabila pemain tidak dapat melihat *world* dalam satu tampilan, tampilan apa yang akan dilihat pemain dan bagaimana tampilan tersebut ditampilkan? Garis ini merupakan bagaimana *world* terlihat di output fisik yaitu layar televisi.



- **Garis 3 *physical input* → *virtual interface***

Dalam *menu game* yang digerakkan dengan *mouse*, apa yang akan terjadi bila melakukan *double click*? Bisakah pemain menggeser bagian dari antarmuka? Garis ini menjelaskan bagaimana *menu* berinteraksi langsung dengan pemain, baik *menu* dalam permainan berlangsung, maupun diluar permainan.

- **Garis 4 *virtual interface* → *world***

Saat antarmuka *virtual* diubah efek apa yang ditimbulkan dalam *game*? Apabila pemain menggunakan *item* dalam *world* dan menggunakan *pop-up menu* untuk melakukan hal tersebut, apa efek yang ditimbulkan muncul secara langsung atau terdapat penundaan? Garis ini menjelaskan bagaimana antarmuka akan memberikan dampak ke *world* melalui aksi yang dilakukan pemain.

- **Garis 5 *world* → *virtual interface***

Bagaimana *world* yang berubah diwujudkan dalam antarmuka virtual? Apakah *scores* dan *bar energy* akan berubah? Apakah event dalam *world* akan menunjukkan *menu pop-up* atau *screen* sendiri? Atau merubah *mode* antarmuka ketika *event* berlangsung? Ketika memasuki pertarungan, apakah *menu bertarung* akan muncul? Garis ini menjelaskan *world* akan memberikan timbal balik dari aksi yang dilakukan oleh pemain yang akan berdampak pada perubahan antarmuka.

- **Garis 6 *virtual interface* → *physical output***

Data apa yang ditampilkan kepada pemain dan bagaimana cara menampilkan di layar? Warna apa yang akan ditampilkan? Apakah

ketika melakukan aksi lompat, menyerang dan lainnya akan menimbulkan suara? Garis ini menjelaskan bagaimana perubahan ditampilkan kepada pemain serta informasi apa yang didapat serta kesan dari dampak perubahan.

Penggambaran hubungan antar pemain yang digambarkan Schell merupakan salah satu bagian terpenting bagaimana pemain dihubungkan kedalam *game* melalui antarmuka, dan bagaimana *game* berhubungan dengan pemain melalui antarmuka dan memastikan bagaimana masing-masing elemen bekerja dalam sebuah *game* ketika dimainkan. Melalui gambar tersebut dan penjelasannya, desainer dapat menggunakannya sebagai evaluasi dalam mengembangkan antarmuka dalam *game*.

B. Saluran Informasi Antarmuka¹⁰

Salah satu tujuan utama dari antarmuka adalah bagaimana mengkomunikasikan informasi, menentukan bagaimana cara terbaik untuk mengkomunikasikan bermacam-macam informasi dari *world* yang dibutuhkan pemain. Diperlukan desain antarmuka yang kuat ketika pemain membutuhkan banyak informasi yang dapat ditampilkan secara bersamaan. Berikut adalah langkah yang dijabarkan oleh Schell untuk menyajikan informasi ke dalam sebuah *game*.

(a) Langkah 1: Daftar dan Prioritas Informasi Penting

Sebuah *game* menyajikan banyak informasi, namun tidak semuanya akan menjadi penting, dan hanya beberapa yang diperlukan pada saat tertentu. Schell memberikan contoh studi kasus pada *game* konsol klasik NES, Legend of Zelda dengan membuat daftar informasi yang mungkin akan dibutuhkan

¹⁰ Ibid; The Art of *Game* Design

dan kemudian dibagi kedalam 3 kategori yaitu informasi yang paling penting, informasi yang sering kali dilihat, dan informasi yang kadang-kadang perlu tahu. Schell juga memberikan contoh seperti berikut daftar informasi yang diperlukan dalam *game* Legend of Zelda, antara lain

1. Jumlah *ruby*
2. Jumlah kunci
3. *Health* poin (nyawa)
4. Lingkungan sekitar
5. Lingkungan jauh
6. Perlengkapan lainnya
7. Senjata saat ini
8. Harta saat ini
9. Jumlah bomb

Yang kemudian dipilih mana yang paling penting untuk ditampilkan ketika *game* Legend of Zelda berlangsung yaitu nomor 4, lalu mencari informasi yang sering kali dilihat yaitu nomor 1, 2, 3, 5, 7, 8, dan 9, serta informasi yang kadang-kadang perlu tahu adalah informasi nomor 6. Memberikan prioritas dalam informasi memberikan desainer memilih dengan bijak informasi apa yang akan ditampilkan terus-menerus dan apa yang akan ditampilkan sementara.

(b) Daftar Saluran

Sebuah saluran informasi hanyalah cara mengkomunikasikan aliran *data*. Bagaimana variasi saluran dan penempatan, dan cukup banyak fleksibilitas menempatkan saluran informasi tersebut. Beberapa kemungkinan saluran informasi antara lain:

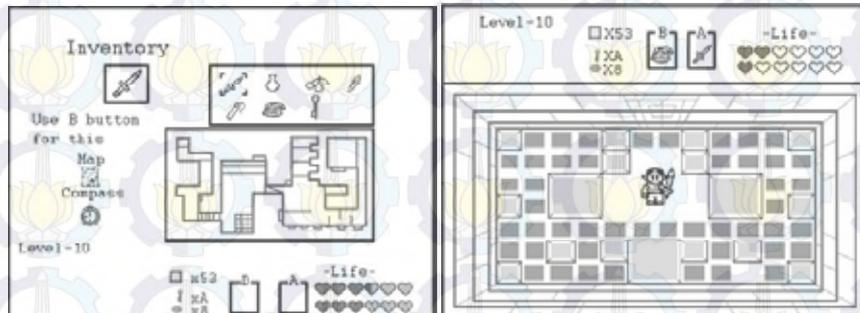
1. Di atas tengah layar
2. Di bawah tengah layar
3. Di *avatar*

4. *Game sound effect*
5. *Game music*
6. Batas layar *game*
7. Ketika musuh muncul dalam layar
8. Kata-kata di balon kata diatas karakter

Daftar kemungkinan ini bisa menjadi acuan desainer untuk menemukan saluran informasi yang berbeda dan dapat digunakan. Dalam studi kasus Schell yang sebelumnya, Legend of Zelda, desainer menetapkan saluran informasi utama yang antara lain, tempat tampilan utama dan panel informasi di bagian atas layar, dan juga menentukan akan ada perubahan *mode* ketika pemain menekan tombol “*select*” pada kontroler, yaitu *menu inventory* yang memiliki saluran informasi yang berbeda yaitu area tampilan tambahan dan panel informasi di bawah layar.

(c) Peta Informasi Untuk Saluran

Setelah menemukan prioritas dan daftar saluran, Schell menjelaskan bahwa hal yang paling sulit adalah pemetaan tipe informasi untuk saluran yang berbeda. Pemetaan ini lebih seperti mengatur *layout* untuk penempatan informasi agar informasi dapat terbaca secara berurutan sesuai informasi yang dibutuhkan oleh pemain. Hal tersebut membuat desainer untuk membuat sebuah tatanan yang mampu menampung informasi tanpa memberikan kesalah pahaman kepada pemain. Pada langkah sebelumnya Schell telah menjabarkan langkah memprioritaskan informasi dan mendaftarkan saluran pada *game* Legend of Zelda, dalam pemetaan ini, Schell menggambarkan layar utama dan layar pengganti seperti berikut:



Gambar 2.2 pemetaan saluran informasi Legend of Zelda layar pengganti (kiri) dan layar utama(kanan)

(sumber: *The Art of Game Design*)

Dalam pemetaan tersebut Schell menjelaskan bahwa dasbor informasi yang memuat life, senjata sekarang, harta sekarang, kunci, *ruby*, *bomb*, dan *level* adalah informasi yang sangat penting kedalam *gameplay* yang harus selalu ditampilkan di layar utama maupun layar pengganti. Pada dasbor, penempatan kunci dan bom merupakan barang yang selalu akan terpakai di dalam *game*, maka ditampilkan dengan berurutan agar pemain mudah menemukannya dan diberikan angka agar pemain tahu jumlah kunci dan bom yang tersisa. *Ruby* juga ditempatkan di dasbor untuk memberikan informasi kepada pemain *ruby* yang didapat apabila nanti akan membeli sesuatu di *item shop*. Senjata yang sedang dipakai dan harta yang sedang dipakai diberi huruf A dan B mengingatkan pemain kepada tombol yang digunakan untuk memakai salah satu senjata atau harta yang sedang dipakai.

(d) Meninjau Kembali Pemakaian Dimensi

Sebuah saluran informasi dalam *game* dapat menjadi beberapa dimensi sebagai contoh jika desainer memilih saluran “melukai lawan” menjadi “angka yang keluar dari musuh tersebut”. Maka desainer akan memiliki beberapa dimensi untuk dikerjakan dalam saluran “melukai lawan”, dimensinya antara lain.

- Angka yang ditampilkan
- Warna dari angka
- Ukuran dari angka
- *Font* yang digunakan untuk angka

2.1.3 Teori dan Prinsip Desain Antarmuka Pengguna

A. GOMS dan *model Keystroke-level*¹¹

GOMS adalah sebuah singkatan dari *Goals, Operators, Methods*, dan *Selection Rules* (Card, Moran, dan Newell 1980; 1983). Prinsip GOMS menjelaskan bahwa pengguna (*user*) memulai dari merumuskan tujuan dan tujuan cadangan. Kemudian pengguna berpikir sebagai *operator*, dimana pengguna berpikir persepsi dasar, motorik, atau tindakan kognitif yang eksekusinya diperlukan untuk mengubah aspek keadaan mental pengguna dan mempengaruhi *task environment*. Pada akhirnya *user* akan mencapai tujuan mereka dengan menggunakan beberapa metode (*methods*). *Selection rules* adalah struktur kontrol untuk memilih salah satu diantara beberapa metode untuk mencapai tujuan. Pada contoh yang diberikan Ben Shneiderman dan Catherine Plaisant seperti ketika membuka sebuah program *editing* dokumen, dimana *goals* adalah *edit document* dan *sub-goal* adalah memasukkan kata. *Operator* adalah cara kita menggunakan *mouse* atau panah untuk memindahkan kursor. *Methods* adalah beberapa cara untuk satu tujuan, dicontohkan seperti menghapus dengan tombol *delete*, menekan tombol *shift* dan arah lalu *delete*, atau menekan *backspace*. *Selection rule* adalah pemilihan dari metode diatas yang menurut pengguna lebih efisien.

Penggunaan *model* GOMS oleh Card, Moran, dan Newell menggambarkan sebuah *model* prosesor manusia ideal yang aktifitasnya menampilkan fitur penting dari perilaku pengguna, namun *model* ini mendapat

¹¹ Shneiderman, Ben; Plaisant, Catherine, 2005 *Designing the User Interface*, Pearson Education

kritik karena *model* ini berkonsentrasi pada pengguna yang sudah ahli dan tidak melakukan kesalahan, cukup mengerti dengan media yang digunakan, memiliki pemecahan masalah, tahu bagaimana penanganan kesalahan, kepuasan subyektif, dan pengguna yang mudah mengingat. *Keystroke-level model* adalah penyederhanaan versi GOMS yang memprediksi saat pengguna ahli melakukan tugasnya untuk *menunjuk*, *menggambar*, *berpikir*, dan *menunggu* sistem untuk merespon.

Pengembangan GOMS terus dilakukan diantaranya adalah Kieras dan Polson (1985) menambahkan peraturan *if-then* yang menjelaskan kondisi dan aksi dalam *word processor* interaktif, yang terbukti dapat menguatkan sistem interaksi *model* GOMS. Kieras merumuskan GOMS seperti diagram yang dilakukan pada *NASA search system* merupakan sistem interaksi yang sangat membantu dalam mendesain, untuk instruksi, sebagai prediktor dalam waktu pembelajaran, waktu performa, dan kesalahan. Kieras dan Polson menamai perbaikan tersebut dengan menyebut *Natural GOMS Language* (NGOMSL). Dalam sistem ini, Kieras mencoba untuk mengklarifikasi situasi analisis di dalam GOMS harus membuat judgement call, bagaimana membuat asumsi pengguna melihat ke dalam sistem interaksi, harus melewati tugas yang kompleks dan sulit dianalisis, atau harus mengecek untuk konsistensi.

Pengembangan GOMS menjadi CPM-GOMS (“*Cognitive, Perceptual, and Motor-GOMS*” dan “*critical path methods*”) dikemukakan oleh John dan Kieras (1996). Pada *model* GOMS ini GOMS dikembangkan untuk memenuhi standar dalam perkembangan teknik dan alat yang digunakan.

Teori GOMS memberikan kemudahan untuk mengklasifikasi untuk mengetahui bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan perangkat komputer dan memudahkan desainer untuk membangun sebuah desain sesuai kebutuhan pengguna.

B. Prinsip Desain Antarmuka, Ernest Adam¹²

(a) Konsisten

Konsistensi dalam antarmuka diterapkan kedalam nilai estetis dan fungsional antarmuka. Dalam sebuah *game* harus memiliki 1 tema yang konsisten dengan tema yang diangkat begitu juga fungsi antarmuka seperti tombol X sebagai tombol menyetujui dalam kontroler Playstation (versi US). Nama untuk sesuatu yang muncul dalam indikator-indikator antarmuka, *menu*, dan tampilan utama harus sama di setiap lokasi. Penggunaan warna, huruf besar, jenis *font*, dan *layout* harus konsisten dalam setiap tampilan *game*.

(b) Timbal balik

Pemain berinteraksi dengan *game* pasti akan bereaksi yang merupakan balasan langsung pada apa yang terjadi di tampilan layar. Ketika pemain menekan salah satu tombol, sebuah *game* biasanya memberikan respon yang *audible* (bersuara) bahkan jika pada saat tombol dilepas. Aktifnya sebuah tombol juga memberikan perubahan tampilan baik permanen ataupun sementara di layar pemain.

(c) Kendali Pemain

Pemain ingin memiliki sebuah tugas dalam *game*, paling tidak, dapat melakukan kendali terhadap *avatars*. Pemain dapat menerima hal yang acak, *event* tak terkendali, yang mungkin akan membentuk *world* atau sebagai bagian dari kebiasaan *non-player character*. Namun pemain tidak memerlukan karakternya melakukan hal-hal yang tidak dibutuhkan oleh

¹² Ibid; *Fundamental of Game Design*.

pemain, sehingga pemain mendapat kendali penuh terhadap karakter tersebut di luar *event*.

(d) Terbatas

Pada *gameplay* utama, kendali perlu dikerucutkan seperti pada tombol aksi yang digunakan ada berapa dan bagaimana tombol tersebut dapat memenuhi kebutuhan pemain dalam *game* tersebut. Keterbatasan tombol dipengaruhi oleh *gameplay* dan kerumitan informasi yang akan ditampilkan, semakin rumit maka dibutuhkan tombol semakin banyak. Contohnya seperti *game MMO PSO2* yang membutuhkan aksi bermacam2 untuk menampilkan bermacam-macam informasi.

(e) Kemudahan beraksi

Dalam bermain *game* pemain akan melakukan kesalahan meskipun jarang terjadi, dalam kondisi tersebut, pemain akan diberikan kesempatan untuk memperbaiki kondisi tersebut. Antara lain diberikan *undo*, atau *re-try* untuk mencoba dari checkpoint yang sudah dilewati.

(f) Mengurangi stress fisik

Video game sangat identik dengan menekan tombol dan membuat jari sakit, melakukan pengulangan dalam menekan tombol yang berlebihan akan menimbulkan sakit pada pergelangan tangan dan jari. Dengan menggunakan antarmuka yang baik akan membantu pengguna mengurangi rasa sakit tersebut sekaligus membuat pemain bermain lebih lama.

(g) Kemudahan untuk mengingat

Pemain pada umumnya akan mengingat istilah-istilah dalam *game* dan membuat catatan permainan, antarmuka bertindak sebagai penyempurna *gameplay* utama, bahkan tidak perlu mengingat antarmuka namun bisa

mengikuti *flow* permainan seperti pada permainan yang lain. Misalnya penggunaan tombol menyerang dalam *game-game* Playstation adalah menggunakan tombol kotak yang terletak di tangan kanan dan tombol paling kiri di tangan kanan, apabila hal tersebut berubah maka penyampaian pesan akan berbeda dan membuat kesalahan yang dilakukan oleh pemain.

(h) Kemudahan pengelompokan informasi

Pengelompokan informasi akan mempermudah pemain menemukan informasi secara lengkap dan tidak terpisah. Pengelompokan informasi sangat penting untuk meminimalisasi penggunaan jumlah layar yang terbatas dan memberikan informasi dalam satu jendela. Seperti pada *Fate / Stay Night*, hasil yang diperoleh setelah menamatkan *game* akan disimpan di *menu* Extra dan dikelompokkan sesuai kategori seperti *image*, *music*, *ending*, dan lainnya.

(i) Jalan pintas

Jalan pintas atau shortcut dalam *game* sangat diperlukan untuk pemain yang sudah memiliki pengalaman dalam *game*, dan tidak perlu mengikuti *step by step* yang dilakukan oleh pemain baru. Seperti penggunaan tombol *keyboard* yang menggantikan tombol layar untuk mempercepat dan mempersingkat waktu.

C. Teori Kenyamanan Antarmuka, Theo Mendel

Theo Mendel menjelaskan bahwa kenyamanan kontrol dalam suatu aplikasi komputer adalah hal yang sangat penting, beliau menjelaskan desainer antarmuka harus menempatkan pengguna dalam sebuah kontrol. Dalam teori *Golden Rules Of Interface* yang pertama¹³. Theo Mendel menganggap *user* adalah seorang yang ingin

¹³Mendel, Theo, *The elements of User Interface Design*, John Wiley & Son Press, 1997

bepergian, ia membayangkan bagaimana *user* agar sampai tempat tujuannya yang intinya bagaimana cara bepergian, apa yang dikendarai hingga sampai tujuan, berapa uang yang akan dikeluarkan hingga sampai tujuan, dan seterusnya. Theo Mendel memiliki 10 poin mengenai kenyamanan kontrol antarmuka.

- **Menggunakan Antarmuka Pada *Mode* Yang Tepat (*Modeless*)**

Antarmuka selalu menyesuaikan dengan *mode* yang dimasuki, pada visual novel *mode* ini seperti tampilan *menu* dan tampilan penceritaan, dimana fungsi tombol-tombol pada *menu* berbeda ketika dalam tampilan penceritaan. Theo Mendel menggambarkan contoh lain seperti dalam *word processor* kita memilih *draw tool* maka *keyboard* dan *mouse* akan berfungsi sebagai alat yang mendukung untuk *draw tool*.

- **Mengizinkan *User* Untuk Menggunakan Kontrol Yang Memungkinkan (*Flexible*)**

Menggunakan kontrol yang memungkinkan menurut Theo Mendel, dicontohkan seperti dalam menggambar kita diijinkan untuk menggunakan kontrol lain seperti *pen tablet* untuk menggambar secara detail, meskipun bisa memakai *mouse* namun *user* dapat menggunakan alat alternatif. Umumnya sama seperti antarmuka yang juga dapat menggunakan alternatif *menu* seperti tombol *quick save* pada visual novel *PC* yang umumnya terletak di sekitar *textbox mode* penceritaan juga dapat diakses melalui *pause menu* untuk menyimpan *file*.

- **Mengizinkan *User* Untuk Mengganti Fokus (*Interruptible*)**

Orang selalu diganggu oleh aktivitas lainnya, oleh telepon, kebutuhan untuk ke toilet, berbicara sejenang dengan teman kerja sebelah, atau hal-hal lain. Antarmuka harus dirancang agar pengguna dapat mengganggu tindakan

mereka saat tersebut atau saat bertugas sehingga dapat melanjutkan kegiatan *software* tersebut beberapa saat kemudian atau di lain waktu. Contoh nyata poin ini adalah *pause menu* dan sistem *save* dalam *game* yang akan menahan *progress game* hingga pemain kembali kedalam *game* tersebut untuk melanjutkannya.

- **Menampilkan Pesan Deskriptif Dan Text (*Helpful*)**

Pesan deskriptif atau sebuah penjelasan lebih sering disebut *tutorial* atau *guide* adalah sebuah pesan singkat untuk *user* agar paham apa yang harus dilakukannya di tampilan tertentu. Theo Mandel menjelaskan bagaimana bahasa yang harus digunakan dalam sebuah *tutorial* adalah bahasa yang umum seperti “*password* harus memiliki 6 karakter termasuk alfabet dan angka” daripada “*password* harus memiliki ukuran minimal 26908 *bytes*”. Kemudahan bahasa *tutorial* merupakan bentuk kenyamanan bagi pengguna baru

- **Menyediakan Reaksi Langsung Dan *Reversible*, Serta *Feedback* (*Forgiving*)**

Sebuah *software* terkadang memiliki pilihan yang beresiko sehingga keputusan tersebut membuat kondisi sebelumnya terhapus atau hilang. Hal ini menjadi sebuah pertimbangan kepada desainer untuk membuat sebuah tombol *undo* yang umumnya adalah tombol *ctrl+z* untuk kembali ke aksi sebelumnya. Pada umumnya dalam *game* tidak banyak yang bisa di *undo* karena ceritanya yang umumnya memiliki alur maju. dalam *game* yang sering digunakan adalah *feedback*, seperti memunculkan peringatan seperti *overwriting save file*, pembelian *item*, dan ketidak sengajaan menjual *item*.

- **Memberikan Jalan Yang Tidak Sia-Sia (*Navigable*)**

Memungkinkan *user* untuk menavigasi dengan mudah melalui antarmuka. Menyediakan cara bagi mereka untuk sampai ke setiap bagian dari dalam *software* sesuai yang mereka inginkan memungkinkan mereka untuk bergerak ke atas, bawah, maju, atau mundur melalui struktur antarmuka. Menunjukkan posisi mereka dan bagaimana kembali ke akses sebelumnya dan bagaimana pergi ke tampilan selanjutnya. Contoh paling populer adalah tombol *start* pada *windows* yang memuat shortcut kemana saja di dalam satu tombol.

- **Menampung *User* Dengan Pengalaman Yang Berbeda (*Accessible*)**

Menampilkan hal untuk pemula dan tingkat *advanced* akan sangat berbeda. Antarmuka suatu *software* harus memiliki dua fungsi ini, bagaimana menampilkan *easy-to-use*, dan bagaimana memberikan *shortcut* untuk pemain tingkat *advance*. Seperti pada visual novel untuk memasuki *pause menu* harus mengklik sebuah tombol *menu* di sekitar *textbox*, namun ada juga tombol yang menggunakan *keyboard* yaitu tombol *esc* untuk membuka *menu*. Sama halnya pada *photoshop* untuk memakai *brush* mengklik pada *brush icon* di tools atau menggunakan tombol B pada *keyboard*.

- **Membuat Antarmuka Menjadi Transparan (*Facilitative*)**

Theo Mendel mengatakan bahwa antarmuka yang nyaman adalah hal mistik, bagian mitos dari sebuah *software*. Jika di kerjakan dengan bagus maka pengguna tidak merasa ada antarmuka disana sebaliknya jika tidak bagus maka tidak bisa menghasilkan produk yang efisien. Antarmuka adalah sosok yang membantu dan bertujuan untuk membuat *user* memanipulasi *object* dan bagaimana mencapai *goal*. Contohnya seperti menghapus *folder* atau *file* akan lebih mudah untuk membawa *file* atau *folder* ke recycle bin daripada harus menekan membuka *menu file* lalu *delete*.

- **Mengizinkan User Untuk Menyesuaikan Antarmuka (*Preference*)**

Pengguna dapat merubah antarmuka dari presentasi informasi (warna, *fonts*, lokasi, *arrangement*), *interface behavior* (tombol default, makro), dan teknik interaksi (tombol *shortcut*, *keystrokes*) Pengguna dapat lebih nyaman dan mengendalikan antarmuka jika mereka dapat mempersonalisasikan warna favorit, pola, *font*, dan grafis latar belakang untuk *desktop* mereka. dalam visual novel seperti mentransparansi *textbox* untuk menentukan transparansi yang tepat agar pemain dapat melihat *background* dan karakter secara langsung ketika penceritaan sedang dibaca.

- **Memungkinkan Pengguna Untuk Secara Langsung Memanipulasi Objek Antarmuka (*Interaktif*)**

Jika memungkinkan, mendorong pengguna untuk berinteraksi langsung dengan hal-hal di layar daripada menggunakan metode tidak langsung, seperti mengetik perintah atau memilih perintah dari *menu*. Optimalisasi penggunaan *shortcut* dalam sebuah *software* harus ditentukan dan bersifat mengarahkan *user* untuk menjadi *advanced user* dan berkata kepada *user* bahwa penggunaan *shortcut* akan lebih mempersingkat waktu daripada menggunakan perintah yang terlalu lama.

Sebuah antarmuka yang di desain baik, dapat memberikan kenyamanan dan menghibur pengguna. *User* tidak suka berdiam diri di depan komputer tidak melakukan dan melihat apa-apa pada layar komputer, dan komputer seharusnya melakukan sesuatu kepada *user*nya. Bahkan jika tidak bisa memberikan pengguna berada dalam kontrol maksimal, membiarkan mereka berpikir untuk menghibur dan mengajari bagaimana antarmuka dalam *software* tersebut.

2.1.4 Elemen Antarmuka

A. *Usability*

Fungsi utama antarmuka adalah fungsional dalam mengarahkan pemain bukan estetis pada dasarnya. Jika antarmuka fungsional, maka antarmuka dapat dipakai (*usable*). Konsep *usability* memiliki studi yang sangat luas, bidang interaktifitas, pengembangan *website*, dan desain *display wireless*. Penggunaan *usability* dalam *game* merupakan hal yang didesain berpusat pada pemain, dan diperlukan estetika dalam membuatnya memberikan kesatuan tema dan bergabung dengan *game*.

Sebuah antarmuka akan disfungsi apabila mengalami hal berikut ini.¹⁴

a. **Rahasia**

Mengandung kendali yang tidak terlihat kurang jelas, namun hanya dimengerti oleh beberapa pemain yang berpengalaman.

b. **Kompleks**

Menyediakan terlalu banyak pilihan sehingga tidak jelas mencapai informasi yang dibutuhkan pemain.

c. **Sederhana**

Memberikan pilihan yang sangat terbatas kepada pemain termasuk informasi yang diberikan kepada pemain.

d. **Tidak konsisten**

Membuat pemain kebingungan dengan tema, gaya gambar, fungsi, dan logika yang ditampilkan oleh antarmuka, sehingga membatasi pemain masuk kedalam *world*.

e. **Tidak efisien**

Memaksa pemain untuk berinteraksi berkali-kali dengan antarmuka yang sama, seperti jendela *warning* yang terus bermunculan dan

¹⁴ *Game Development essential*

membutuhkan klik pada tombol tertentu sehingga penggunaan jendela *warning* tidak efisien.

f. Berantakan

Terlalu banyak menggunakan ruang pada layar *game* akan menimbulkan keramaian dan kesulitan untuk dikendalikan dan akan menjadi kesulitan tersendiri kepada pemain.

Dengan melihat berbagai hal yang membuat antarmuka tersebut mampu disfungsional, maka penting untuk dipetakan dan harus berfungsi maksimal seperti apa yang dijelaskan Quesenbery. Konsep usability dijelaskan oleh Quesenbery (2003) sebagai berikut¹⁵

a. Efektif

Ketepatan dan akurasi pengguna mampu mencapai *goals*.

b. Efisien

Kecepatan dan akurasi pengguna mampu menyelesaikan tugas.

c. Melibatkan

Sejauh mana gaya antarmuka menghasilkan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan untuk digunakan.

d. Toleransi Kesalahan

Bagaimana desain mencegah kesalahan dan membantu dengan pemulihan dari kesalahan tersebut.

e. Mudah Dipahami

Bagaimana *game* memberikan pengenalan dan meningkatkan kemampuan kapabilitas memahami.

¹⁵ Ibid; The Essential Guide to *User Interface Design*.

Quesenbery memberikan gambaran dengan 5 prinsip tersebut bahwa antarmuka harus memiliki kelima prinsip tersebut dalam bentuk apapun, HUD, *menu*, dan elemen antarmuka yang lain. Dengan prinsip-prinsip tersebut desainer dapat menggunakannya agar antarmuka dalam *game* tersebut sesuai dengan harapan pemain dan tidak mengganggu pemain dalam memainkan *game* serta membantu pemain untuk menyelesaikan *goal* dari *game*.

B. Ikon

Ikon merupakan metode penting dalam komunikasi antarmuka. Tampilan informasi secara grafis akan lebih menarik daripada menampilkan dalam bentuk teks. Menggantikan angka nyawa menjadi *health bar*, menggantikan uang menjadikan *gold* di dalam *game* akan memberikan nilai yang lebih di dalam *game*. Hampir semua antarmuka dalam *game* dapat digantikan menjadi ikonik.¹⁶

Menurut Wilbert O. Galitz, ikon adalah sebuah gambar yang digunakan untuk mewakili object atau aksi dimana pengguna dapat berinteraksi dengan atau dapat memanipulasi. Rogers (1989) menambahkan definisi ikon sebagai berikut:

- **Resemblance** - Kemiripan. Sebuah gambar yang terlihat dan berarti seperti yang terlihat. Seperti ikon buku yang mewakili kamus yang memiliki fungsi dan bentuk yang sama.
- **Symbolic** - Simbolik. Gambar acak yang mewakili sesuatu.
- **Exemplar** - Contoh. Sebuah ilustrasi yang memperlihatkan contoh atau karakteristik dari sesuatu. Seperti pada gambar sendok dan garpu pada jalan akan mewakili restoran karena pada umumnya restoran di contohkan dalam bentuk alat makan.
- **Arbitrary** - Acak. Sebuah gambar yang acak dalam tampilan yang memiliki arti dan dapat dipahami.

¹⁶ Fox, Brent, *Game interface design*

- **Analogy** - Analogi. Sebuah gambar fisik atau semantik yang terhubung dengan sesuatu. Seperti penggambaran gerobak yang penuh bata sebagai perintah untuk berjalan.¹⁷

Penggunaan ikon dan menyimbolkan elemen dalam *game* merupakan salah satu bagian dari pengembangan antarmuka untuk memberikan kesederhanaan dan membuat elemen antarmuka mudah dibaca oleh pemain, mudah dimengerti dan tidak berbelit-belit. Pentingnya hal tersebut karena pemain tidak akan berlama-lama membaca *text* dan lebih memilih ikon dalam *gameplay*.

C. Hubungan Usability dan Ikon

- **Familiarity**

Familiarity atau keakraban, adalah sebuah sifat ikon yang bersifat umum atau biasa dan sering *ditemui*, sehingga menjadi mudah digunakan ketika diterapkan dalam berbagai hal. Pengguna akan mempelajari ikon dan fungsinya hanya sekali lihat dan mengerti maksud dari ikon tersebut, sehingga tidak diperlukan waktu yang lama untuk mempelajari ikon tersebut karena merupakan hal umum. Seperti contohnya adalah icon *zoom in* yang diterapkan pada aplikasi photoshop berbentuk kaca pembesar dengan tanda “+” di dalamnya, ikon tersebut juga *ditemukan* pada aplikasi lain atau *game*, sehingga mempermudah pengguna mengenali fungsi antarmuka.

- **Clarity**

Clarity atau kejelasan, merupakan salah satu faktor penting ikon yang melibatkan bentuk, struktur, dan resolusi layar yang benar. Ikon harus muncul dengan benar dan konsisten, level kontras yang benar dalam penggunaan warna agar tidak menyatu dengan latar belakang. Penggunaan

¹⁷ The Essential Guide of *User Interface Design*

antarmuka yang kurang jelas akan menyebabkan kesalahan dan performa yang melambat.

- ***Simplicity***

Bentuk ikon harus sederhana karena apabila terlalu ramai dan detail akan membuat bingung pengguna dalam menggunakannya.

- ***Consistency***

Konsistensi ikon sangat penting dalam menyampaikan informasi dalam *game* yang memiliki banyak tampilan, seperti dalam Final Fantasy IX tampilan ikon pada *item potion* akan sama ketika dalam *menu* ataupun dalam pertarungan, sehingga tidak membingungkan pengguna dalam menggunakannya.

- ***Directness***

Directness atau kelangsungan dalam ikon merupakan tampilan ikon yang dapat membuat pemain langsung mengerti tanpa harus mempelajarinya terlebih dahulu. Seperti warna merah yang muncul ketika ada serangan dalam *game* Dota2, mengartikan bahaya, yang membuat pemain mengetahui *avatar*nya dalam bahaya.

- ***Efficiency***

Efisiensi dalam ikon berarti menampilkan ikon sebagai bentuk efisiensi dalam penggunaannya, pada umumnya untuk mewakili sesuatu dalam jumlah yang banyak. Seperti penggunaan buku telepon yang kadang membingungkan karena harus menggunakan detail nama, nomor telepon, dan sebagainya, yang kemudian bisa digantikan dengan foto profil pada *smartphone* agar mempermudah pencarian dan efisien menggunakannya.

- ***Discriminable***

Dibedakan dalam ikon adalah simbol yang terlihat harus terbedakan secara visual dengan ikon lainnya, yakni memiliki ciri khas sendiri. Seperti pada penggunaan ikon *zoom in* dan *zoom out*, yang sama-sama memiliki bentuk kaca pembesar namun dapat dibedakan melalui lambang “+” dan “-”.

- ***Context***

Konteks dalam ikon berarti memungkinkan untuk merubah arti dari ikon itu sendiri. Dalam perspektif konseptual, ikon sama dengan kata-kata.

- ***Expectancies***

Dugaan dalam ikon berarti pengguna mempelajari ikon baru namun diberikan petunjuk seperti warna dan bentuk. Pengguna menduga hal tersebut karena ikon tersebut termasuk dalam kategori baru yang merupakan hal yang belum ia pelajari. Penggunaan warna dan bentuk yang sebelumnya sudah umum, dapat membantu pengguna mengenali nya lebih cepat.

- ***Complexity of Task***

Kompleksitas dalam ikon berarti kerumitan dan semakin kompleks nya detail gambar akan semakin sulit untuk menafsirkan makna yang dimaksudkan. Pada umumnya ikon tidak dapat mengganti kata-kata dalam situasi kompleks.¹⁸

Ikon akan menjadi hal yang sangat berguna dalam *game*, maka diperlukan prinsip diatas agar memperoleh desain yang memuaskan dan dapat dipakai dalam *game*, karena ikon juga harus memiliki *usability* – kemampuan yang dapat digunakan

¹⁸ The Essential Guide to *User Interface Design*

dalam berbagai bentuk keadaan dan layar. Hal ini menjelaskan bahwa ikon memiliki fungsi, bukan sebagai hiasan namun juga dapat memberikan informasi meskipun informasi tersebut sangat sederhana.

D. Model Navigasi

a) Perencanaan Navigasi Dalam Game¹⁹

Perencanaan navigasi adalah proses yang penting dalam mendesain antarmuka dalam *game*. Perencanaan navigasi akan memudahkan desainer untuk mengelompokkan antarmuka lebih teknis, sehingga tema dan alur permainan dapat dilihat terlebih dahulu. Brent Fox merencanakan navigasi dalam *game* menggunakan metode pemetaan atau *charting methods*.

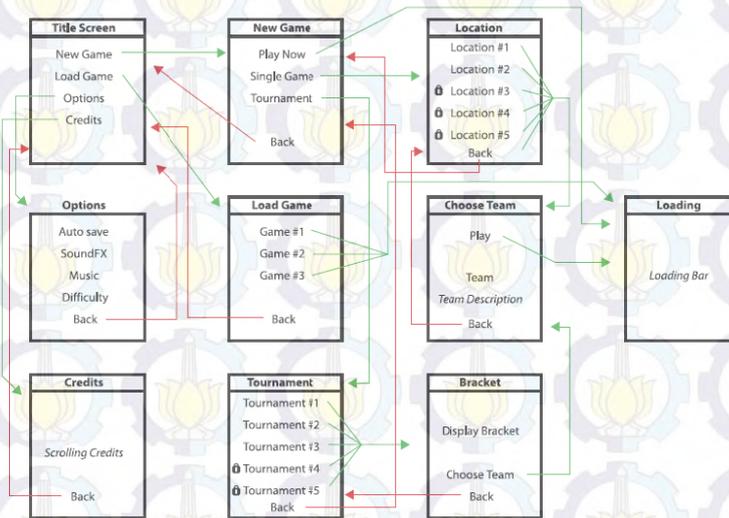
Menu sistem akan muncul sebelum *game* dimulai, dan selalu mengacu sebagai front-end. Dalam bagian ini, akan membantu membedakan *menu* seperti, *menu in-game* dan *menu* jeda yang muncul dalam *game*. Cara terbaik untuk merencanakan dan mengatur sebuah front-end *menu* adalah menggunakan *flowchart*. Menggunakan *flowchart* akan mempermudah dalam mendesain antarmuka karena dapat langsung melihat arahan antarmuka yang akan di desain dan mengalir (*flow*). Brent Fox menjelaskan sebelum menggunakan *flowchart* yang rumit, ia menjelaskan perlu membuat kotak yang mewakili sebuah tampilan layar dalam *game*, yang kemudian diisi antarmuka apa saja yang diperlukan di dalamnya.

¹⁹ *Game Interface Design*



Gambar 2.3 pengelompokan antarmuka yang dilakukan oleh Brent Fox untuk game genre fighting (sumber: Game Interface Design hal.15)

Dengan pengelompokan seperti gambar diatas Brent Fox memberikan arahan dari setiap layar dan hasil apabila memilih salah satu pilihan tersebut. Sehingga *flowchart* mudah dibaca dan dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dalam tim pembuat *game*. Hasil dari *flowchart* yang dihubungkan akan berbentuk sebagai berikut



Gambar2.4 flow chart Brent Fox yang sudah dihubungkan antar layar (sumber: Game Interface Design)

Dalam bukunya, Brent Fox menjelaskan proses yang terlihat mungkin sederhana namun banyak hal yang perlu diperhitungkan seperti posisi *pop-up menu* yang akan muncul pada *gameplay* utama, berapa ukuran *pop-up menu*, dan apakah *menu* tersebut tidak menghalangi permainan. Desainer harus mengerti bagaimana informasi yang akan muncul dalam *pop-up* dan apa saja yang akan ditampilkan, ada tombol kah, grafik, dan lainnya.

2.1.5 Touchscreen

Mobile device pada masa kini lebih menggunakan interaksi *touchscreen* daripada tombol. Platform *mobile* paling populer adalah android karena diaplikasikan ke device merk apapun, namun ada juga platform lain yaitu iOS dan windows8/10. Pengoperasian *touchscreen* agak berbeda dengan tombol yang memerlukan kursor. *Touchscreen* menggunakan jari manusia sebagai pengganti kursor yang dulunya menggunakan *pen stylus*. Penggunaan *touchscreen* pada berbagai platform hampir memiliki persamaan secara universal, Craig Villamor, Dan Willis, dan Luke Wroblewski menulis guide tentang *touch gesture* serta menamai masing-masing *gesture* tersebut.

Tap



Menyentuh sebentar permukaan dengan ujung jari. Umumnya digunakan untuk memilih.

Double tap



Menyentuh sebentar permukaan dengan ujung jari 2 kali. Umumnya digunakan untuk perintah *open*.

Drag

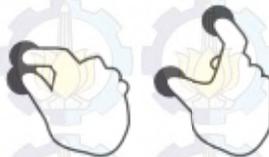
Menggerakkan ujung jari diatas permukaan *touchscreen* dengan perlahan. Seringkali digunakan untuk *adjusting* dalam *setting*, *scrolling*, *deleting*.

Flick

Dengan cepat menyapu permukaan *touchscreen* dengan ujung jari. Seringkali digunakan untuk bergerak, berpindah halaman, dan fungsi yang membutuhkan gerakan cepat.

Pinch

Menyentuh permukaan dengan 2 ujung jari lalu mendekatkan keduanya. Digunakan untuk melakukan fungsi *zoom*.

Spread

Menyentuh permukaan dengan 2 ujung jari lalu menjauhkan keduanya. Digunakan untuk melakukan fungsi *zoom*.

Press

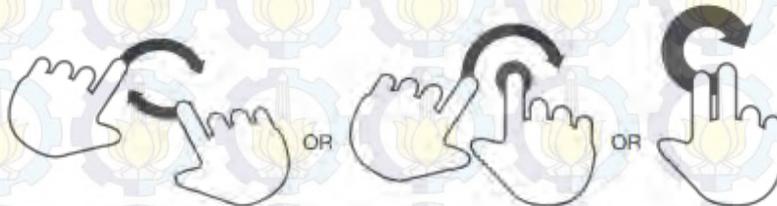
Menahan ujung jari dalam 1 titik permukaan *touchscreen* dalam beberapa detik umumnya digunakan untuk merubah *mode*.

Press and tap

Menekan permukaan dengan 1 jari dan dengan cepat melakukan tap dengan jari kedua. Sering digunakan sebagai kontrol navigasi.

Press and drag

Menanekan permukaan dengan 1 jari dan melakukan drag dengan jari kedua. Sering digunakan sebagai kontrol navigasi.

Rotate

Menyentuh permukaan dengan kedua ujung jari dan menggerakkannya mengikuti arah jam atau sebaliknya. Sering digunakan sebagai kontrol navigasi.

Detail penggunaan *touch gesture* akan sangat berbeda-beda tergantung kebutuhan konten aplikasi yang ditawarkan

2.2 Studi Existing**2.2.1 Product Knowledge**

Tikta Kavya merupakan *game* penceritaan dengan setting majapahit dan ditampilkan dengan tampilan visual novel. Tikta Kavya adalah *game* fiktif yang mengambil timeline sumpah palapa Gajahmada. Penggunaan penceritaan *model* visual novel mengacu pada *multiple-ending* yang direncanakan. *Ending* terdiri dari 3 jalur, *ending* dengan Gajahmada (cerita utama), *ending* dengan Jayanegara (cerita samping), *ending* dengan Ra Kuti (cerita antagonis). Cerita sendiri berisikan roman dan konflik yang terjadi pada masa tersebut dengan Tikta sebagai karakter fiktif yang juga merupakan peran pemain.

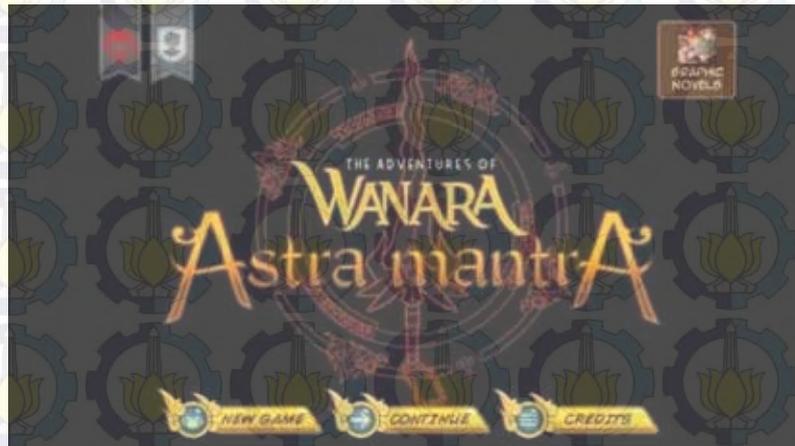
Penceritaan fiktif ini tidak dapat dibandingkan dengan sejarah aslinya, namun secara keseluruhan mengadaptasi pada cerita yang asli. Tikta yang berperan sebagai karakter utama akan mengikuti salah satu jalur cerita yang ditentukan pada pilihan di proses penceritaan. Pemain dengan bebas memilih cerita tergantung opsi yang mereka pilih. Tujuan dari *game* ini adalah koleksi dan complete progress. Koleksi dan *complete* progress mencakup keseluruhan cerita 3 jalur, *item relic* yang ditemukan dalam *game*, serta challenge yang diberikan untuk memperoleh *achievements*.

Proses memilih jalur cerita juga disesuaikan dengan konsol *mobile* yang lebih mengandalkan *daily playing* agar pemain mendapatkan pengalaman yang berbeda setiap harinya melalui *game* ini. *Game* ini dapat selesai dalam artian dapat selesai dan tidak berkelanjutan menghabiskan waktu pengguna, begitu juga sistem penceritaan yang berakhir dalam 5 bagian bertahap dalam setiap jalur cerita. *Game* visual novel Tikta Kavya juga diharapkan dapat memberikan profit yaitu dengan *in-app purchase* atau pembelian di dalam app yang dapat membantu pemain memberikan *boost* atau barang lainnya yang membantu proses dalam *game*.

Selain *mode* penceritaan, visual novel kompleks pada umumnya diberikan sejumlah *gameplay* berupa *minigame*. Tikta Kavya dianjurkan memiliki *minigame* tersebut agar pemain tidak terlalu bosan dengan tampilan penceritaan yang terus menerus.

A. Studi Kompetitor

- **The Adventures of Wanara: Astra Mantra**



Gambar 2.5 Tampilan title screen *The Adventure of Wanara Astra Mantra*

Sebuah *franchise game* yang diangkat dari trilogi novel pertama “The Adventure of Wanara” yang dirilis dalam platform *mobile*. *Game* ini bercerita tentang putra seorang *wanara* yang memiliki garis keturunan dari dewa Hanoman. Latar belakang cerita *The Adventure of Wanara* bersetting pada seribu tahun setelah kisah *Ramayana*. Kisah tentang *Wanara* bernama *Naradja* yang juga merupakan seorang penunggang garuda. Tujuan *Naradja* adalah mengumpulkan bagian dari pedang *Hastabrata* untuk mengalahkan lawan bernama *Katunara*, seorang penyihir yang memakai kekuatan *leak* serta hidup sebagai parasit pada tubuh makhluk hidup. Pada *game* ini terdapat 5 chapter yang akan dilalui oleh pemain yang merupakan 2/3 bagian dari novel *The Adventure of Wanara*.

Game *The Adventure of Wanara: Astra Mantra* memiliki cerita *lienaar* yang ditampilkan serupa dengan tampilan visual novel yang diberikan *gameplay* utama berupa *turn-based fighting* dengan fitur *skill swipe*, yaitu pemain memberikan perintah dengan memasukkan pola tertentu untuk menampilkan *attack*. Ide utama dari

game ini melawan musuh yang ditemui dengan mengikuti pola *astra mantra*. Naradja harus melawan semua musuh yang ada di depannya yang pada akhirnya akan bertemu *chapter boss*, pemain diharuskan melakukan strategi pada setiap pertarungan untuk menghemat *chakra* dan *health point* untuk menyelesaikan tiap *chapter*. Cerita ini direalisasikan dalam bentuk *game*, novel, dan komik digital. *Game* ini diluncurkan dalam *platform* android dan iOS dengan kontrol *touchscreen*.

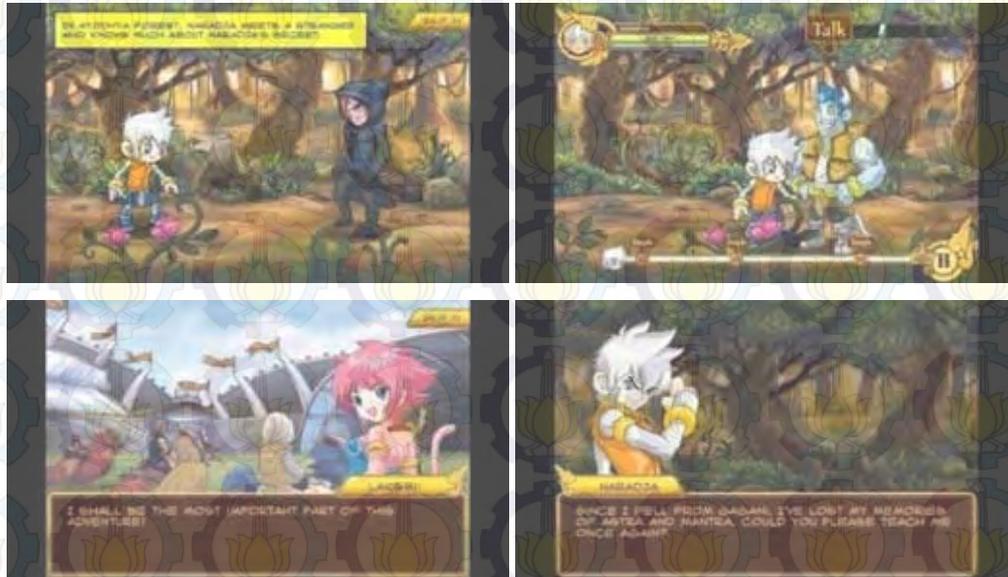
Game Insight

The Adventures of Wanara: Astra Mantra bertema wewayangan yang ditampilkan dengan gambar kartun. Inti dari cerita dalam *game* ini adalah mengumpulkan seluruh bagian pedang Hastabrata untuk mengalahkan lawan terakhirnya yaitu Katunara.



Gambar 2.6 Tampilan penceritaan yang lebih komikal

Sebelum memasuki *title screen*, akan ada sebuah latar belakang tentang bagaimana Naradja dilahirkan, siapa Naradja, dan bagaimana cerita dalam *game* ini akan dimulai. Gaya penceritaan ditampilkan sangat komikal dengan narasi singkat mengenai dunia di dalam *The Adventures of Wanara*. *Title screen* menampilkan logo *game* *The Adventures of Wanara: Astra Mantra* yang juga terdapat logo developer dan *publisher*, serta tombol *start*, *continue* dan *settings*. *Start* berarti memulai *game* ini dari awal akan ada jendela peringatan apabila pemain telah memainkan *game* ini sebelumnya.



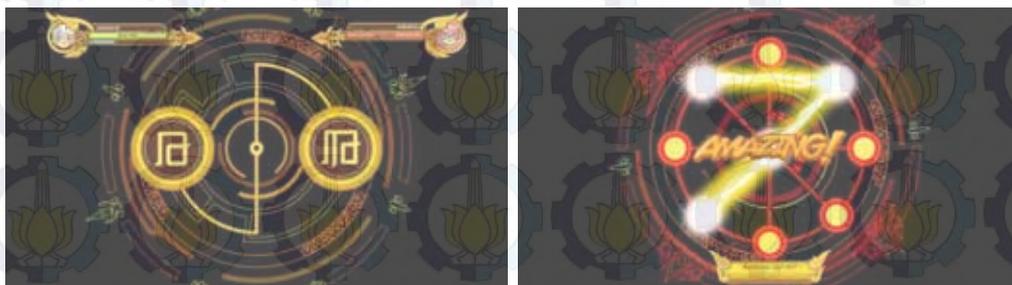
Gambar 2.7 Exploring dan in-game story

Memulai *game* ini akan mengakses cerita awal yaitu Naradja ketika sedang mengikuti kompetisi *menunggang* garuda yang kemudian akan dilanjutkan bertualang bersama 5 temannya ke hutan Ayodhya. Tampilan penceritaan ditampilkan seperti pada penceritaan visual novel dengan kotak dialog ada dibawah serta tampilan karakter untuk mengetahui siapa yang berbicara. Interaksi yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan tap untuk ke pembicaraan selanjutnya atau men-tap tombol skip untuk melewati cerita dan langsung ke *exploring mode*. *Exploring mode* dibatasi *side scrolling* dengan hanya ke arah kanan dan kiri pada *mode* ini dapat men-tap *temple* dan karakter yang bisa diajak bicara.



Gambar 2.8 Sistem exploring dan battle encounter

Naradja akan dihalangi monster yang apabila menabraknya akan memasuki *battle mode*. *Battle mode* akan menampilkan Naradja, monster, *status bar* (*health & mana*). *Battle mode* akan diberikan 2 *turn*, yaitu *turn* Naradja dan *turn* monster. Setiap *turn* Naradja, pemain akan memilih bagaimana Naradja menghadapi lawannya. Pemain dapat memilih *Astra* atau *Mantra*, yang bedanya adalah *Astra* merupakan serangan fisik dan *Mantra* adalah serangan sihir atau magis yang membutuhkan mana untuk menggunakannya. Setelah memilih salah satunya akan diberikan pilihan lagi senjata atau sihir apa yang akan dipakai, dan kemudian akan memasuki layar *astra/mantra*.



Gambar 2.9 Battle gameplay dengan memanfaatkan *swipe and draw* pada touchscreen

Pada layar ini pemain harus mengingat dan menggambar mengikuti pola yang dicontohkan pada titik-titik yang menyala. Pemain diberikan waktu yang terbatas dalam layar ini, apabila lebih dari kurang dari 3 detik akan menampilkan "*Marvelous*", kurang dari 5 detik akan menampilkan "*Awesome*", kurang dari 7 detik

akan menampilkan "Great", lebih dari 7 detik akan menampilkan "Good" dan apabila gagal akan membatalkan serangan pada turn ini.



Gambar 2.10 Tampilan game result

Battle mode menentukan permainan dilanjutkan atau *game over* apabila mengalami kekalahan. jika menang akan mendapatkan sejumlah *gold* untuk *upgrade* dan menambah *skill* ketika memasuki *Temple*.



Gambar 2.11 Tampilan shop in game

Layar *temple* berisikan layar *upgrade weapon* dan mantra *skills*, di dalam *temple* juga pemain dapat menyembuhkan Naradja ke *health* dan *mana* maksimal. Temple muncul di *exploring mode* dalam jarak tertentu.

Game *The Adventures of Wanara: Astra Mantra* terlalu sering mengulang pada *battle* yang agak terkesan lama dan kurang efisien sehingga memakan waktu yang cukup lama untuk menamatkan *game* ini dalam satu putaran.

Kelebihan:

- *game* memiliki yang kompleks yang diangkat dari sebuah novel.
- *game* memanfaatkan fungsi *swipe* pada *touchscreen* dalam layar *astra-mantra*.

Kekurangan:

- sistem pertarungan kurang efisien dan terlalu lama
- *balancing game* kurang sesuai dengan level dalam permainan.
- kurang adanya *in-app purchase* dan *item* yang membantu pemain lebih cenderung bisa diselesaikan tanpa *item in-app purchase*.

Antarmuka unik:

Penggunaan *drag button* atau *swipe* pada tombol *skill* merupakan salah satu keunggulan dalam *game* ini. Pemakaian statistik *hp bar* serta *damage* layaknya *game* RPG merupakan nilai positif bagi penggemar RPG. Kelemahan pada momentum penyelesaian *battle* terlalu lambat. Selain hal tersebut *exploring mode* terdapat radar yang menampilkan lawan atau *temple*, hal ini cukup menarik terutama dalam melakukan *grinding gold* serta mengatur strategi penggunaan *mana* yang akan terpakai ketika *battle*.

Alur game

Alur game *repetitive* pada model pertarungan yang kemudian diberikan penceritaan sebagai penengah *repetitive* agar tidak bosan dengan *gameplay* yang terus diulang.



Gambar 2.12 Alur tampilan user interface pada *The Adventure of Wanara*

B. Komparator

1. Steins;Gate



Gambar 2.13 Tampilan title screen game *steins;gate*

Steins;Gate adalah *game* visual novel yang diluncurkan oleh developer 5pb dan Nitroplus untuk platform xbox360, PC, PSP, dan *mobile*. *Steins;Gate* bercerita tentang mesin waktu yang ditemukan secara tidak sengaja oleh Rintarou Okabe yang mengaku dirinya Hououin Kyouma seorang *Mad Scientist*. Mesin waktu yang ditemukan Rintarou berwujud telepon, dengan telepon ini Rintarou dapat merubah masa lalu teman-temannya hingga akhirnya seluruh masa depan pun berubah yang berujung pada kematian temannya Mayuri. Munculnya karakter bernama Suzuha dari masa depan dan memberitahukan bahwa akan terjadi perang dunia ketiga. Suzuha membantu Rintarou untuk mengembalikan masa lalu agar tidak terjadi perang dunia ketiga pada masa depan.



Gambar 2.14 *Gameplay* penceritaan dengan tampilan visual novel

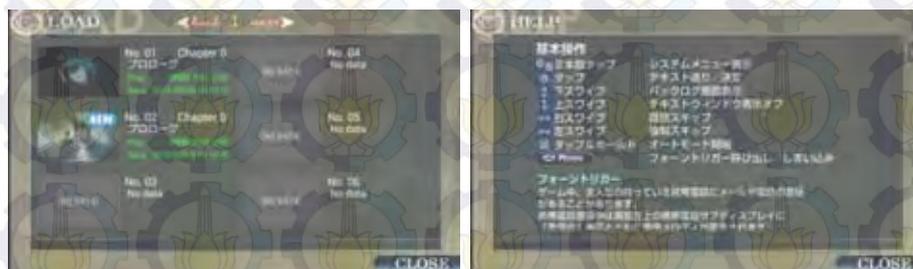
Gameplay hanya seputar penceritaan, karena *game* ini lebih banyak di dominasi oleh unsur novelnya. *Game* ini terkesan lebih buku daripada *game* karena konten teks sangat banyak namun juga ditambahkan ekspresi karakter agar lebih menjiwai isi percakapan. Dalam platform *mobile*, *Steins;Gate* memiliki kelemahan pada resolusi. Resolusi yang ditawarkan untuk konsol *mobile* tidak memiliki optimasi, sehingga layar terkesan kecil dan terdapat *black screen* disekitarnya. *Monetizing* dalam *game* ini berupa *ad web* yang muncul pada waktu tertentu dan menjual *full version game*.

Game Insight

pada *Title menu* digambarkan sebuah logo satelit dan terdapat perintah "*tap to start*" yang kemudian dilanjutkan pada *main menu* dengan tombol *start*, *load*, *extra*, dan *system*. Tombol *start* akan membuat pemain langsung masuk kedalam *game* untuk memulainya dari awal.



Gambar 2.15 Tampilan title screen sebagai main menu pemain memulai game



Gambar 2.16 Tampilan submenu title screen, data management dan help screen.

Tombol *load* akan menuju *data management* untuk memuat *data* yang telah disimpan sebelumnya. Dalam *gameplay* hanya akan terdapat sebuah kotak dialog yang dapat di *tap* untuk melanjutkan ke dialog selanjutnya. kontrol dalam *mode* penceritaan pun cukup berbeda dapat dijelaskan sebagai berikut.

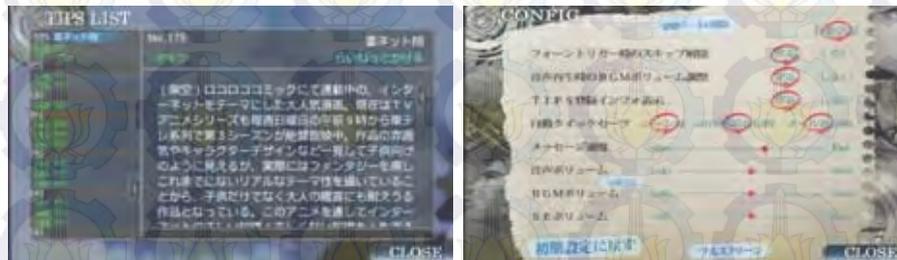
- tahan 2 jari akan membuka *pause menu*.
- tahan 1 jari akan masuk kedalam *auto read*.
- *swipe* ke kanan untuk *skip read*.
- *swipe* ke kiri untuk *foward skip read*
- *swipe* ke atas untuk menghilangkan kotak dialog.
- *swipe* ke bawah untuk memunculkan *backlog* percakapan sebelumnya.
- *tap* sekali untuk membatalkan perintah ini



Gambar 2.17 Tampilan *pause*, *autoread*, *log*, dan *view mode* yang memanfaatkan fungsi *touchscreen*

- Dalam *menu* terdapat beberapa tombol yang berfungsi sebagai berikut
- *Quick save* untuk menyimpan permainan dalam *quick slot* yang telah dipilih sebelumnya
- *Quick load* untuk memuat permainan dalam *quick slot* yang telah dipilih sebelumnya

- *Save* tombol untuk masuk kedalam data management, menyimpan permainan dan pemain memilih slot yang akan digunakan untuk menyimpan atau menindih.
- *Load* tombol untuk masuk kedalam data management, memuat permainan dari slot yang dipilih pemain.
- *Config* untuk masuk kedalam *configuration screen*, pengaturan-pengaturan yang berhubungan dengan teknis *gameplay* seperti *text speed*, *BGM*, *Sound Effect*, dan lainnya.



Gambar 2.18 Submenu tips list dan settings yang dapat di akses lewat pause menu.

Tips List adalah *list* cerita sejarah sebenarnya yang disebutkan dalam visual novel sebagai pembuka wawasan.

Help tombol untuk masuk kedalam *help screen* mengedukasi pemain bagaimana cara kontrol dalam *gameplay*.

return title untuk kembali ke *title screen*

setiap screen terdapat tombol close di kanan bawah untuk kembali ke screen sebelumnya.

Dalam *mode* penceritaan nantinya terdapat *d-mail* yang difungsikan sebagai informasi tentang dunia paralel yang dilewati rintarou. *d-mail* dapat diakses lewat *menu phone* setelah melewati beberapa cerita awal dan bertemu Makise Kurisu.

Kelebihan:

- tampilan visual novel tidak jauh berbeda dengan versi *PC*, pemain mudah membaca dan terbiasa dengan visual novel yang dimainkan sebelumnya.

Kekurangan:

- kurangnya informasi pada awal permainan tentang kontrol permainan yang ditampilkan secara langsung pada layar awal, sehingga membuat kebingungan pada saat membaca
- versi *mobile* merupakan versi *lite* yang hanya ditampilkan dalam dimensi 640 x 360 pixel, sehingga terlihat kecil dalam layar 5 inci.
- *game* hanya berisi visual novel, tidak terdapat mini *game* di dalamnya

Antarmuka Unik

- fungsi tersembunyi pada *mode* penceritaan sangat menarik apabila ditampilkan sebelum *mode* penceritaan sebagai edukasi kepada pemain dalam memainkan *game* ini.
- tampilan antarmuka mengikuti fungsi yang ada dalam visual novel *PC* seperti *data management screen*, *configuration screen*, *logback* dan lainnya. memudahkan pemain terbiasa dengan visual novel pada *mobile*.

Alur permainan



Gambar 2.19 Alur tampilan interface pada Steins;Gate

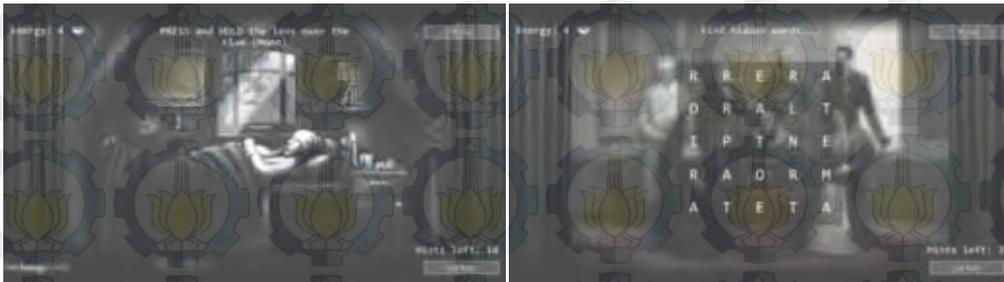
Who is The Killer? Episode I



Gambar 2.20 tampilan title screen who is the killer

Seri game *Who is The Killer* adalah sebuah game detektif mencari pelaku pembunuhan di sebuah kastil tua. Game ini berkisah karakter utama sebagai detektif terkunci di sebuah kastil tua dan pada besoknya seseorang terbunuh, pemain

diharuskan mencari petunjuk untuk mengungkap pembunuh sebenarnya. Pemain dibatasi dalam mencari petunjuk dengan jumlah cangkir kopi yang disediakan, bila cangkir kopi habis, maka pemain tidak bisa mencari petunjuk selanjutnya. Setiap pencarian petunjuk, terdapat *puzzle* mencari kata-kata, membuka lukisan, dan objek tersembunyi, apabila pemain dapat menyelesaikan salah satunya, akan mendapatkan cangkir kopi. *Game* ini akan berakhir bila pemain menemukan pelakunya atau pemain tidak menemukan pelakunya dalam 6 hari. *Game* ini cukup kompleks dalam ceritanya, karena pemain hanya dapat memperoleh petunjuk dari orang-orang yang dapat diajak bicara.



Gambar 2.21 tampilan puzzle pada *who is the killer*

Game ini terdapat 4 episode yang keseluruhan *gameplay* hampir sama. *Monitizing* dalam *game* memakai sistem *in-app purchase*. Pemain dapat membeli cangkir kopi atau *hints* yang akan memberikan keuntungan pada pemain agar dapat menyelesaikan *game* ini.

Game Insight

Tema *game* ini adalah misteri, pemain diberikan peran detektif yang menyelidiki kematian berantai. Pemain harus memecahkan puzzle untuk mendapatkan petunjuk tentang pembunuh tersebut.



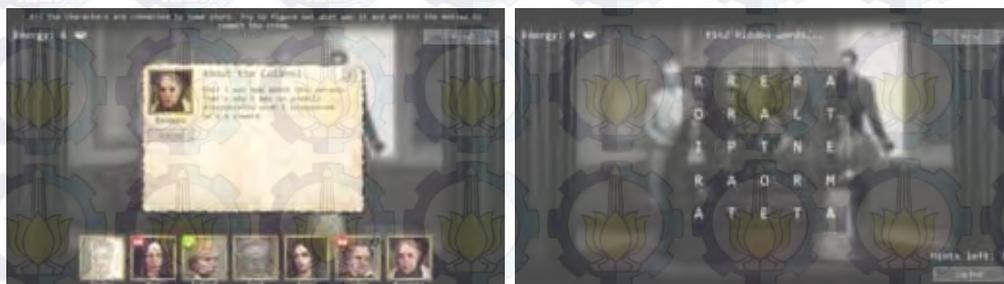
Gambar 2.22 Tampilan submenu pause screen

Title *menu* menampilkan 7 karakter yang salah satunya adalah pembunuh berantai tersebut. Tampilan ini akan dipakai sebagai dasar *background* tampilan yang lain seperti tampilan *interogasi*, *words puzzle*, dan *pause menu*. Tampilan jendela menggambarkan secara menarik kertas yang ditulis dengan *typeface* *lucida console* agar kesan mesin ketik tua terlihat yang akan menambah mood misteri pada *gamenya*. tampilan *menu* lain hanya menggunakan layer transparan dengan *blur sephia*. tombol pada layar ditampilkan cukup kecil pada layar 5 inchi namun *touchable* dan berfungsi.



Gambar 2.23 Scene awal dari memulai “day” selalu diawali dengan terbunuhnya seseorang.

Tampilan *puzzle awal* menampilkan sebuah *scene* dimana korban terbunuh, tugas kita mencari petunjuk yang mengarahkan kita kepada pelaku dengan barang bukti yang tertinggal. *Mode* ini seringkali disebut *hidden-object*, menemukan benda-benda tersembunyi di gambar tersebut. Akan muncul kaca pembesar untuk mencari objek yang akan diperintahkan, setelah menemukan semua benda yang diperintahkan pemain akan memperoleh sebuah petunjuk yang akan mengarah ke seseorang baik pelaku maupun bukan.



Gambar 2.24 Sesi interogasi dengan menampilkan words puzzle.

Sesi kedua dalam hari adalah *interview*, yaitu menanyakan beberapa hal tentang orang yang ingin dicari informasinya, dalam sesi ini pemain akan menghadapi *puzzle* ke 2 yaitu *hidden words* dengan tingkat kesulitan yang semakin bertambah setelah menyelesaikan *hidden words* yang sebelumnya. *Mode puzzle hidden words* tidak diberikan perintah langsung seperti pada *hidden object*, namun terdapat tombol *hints* yang akan menunjukkan huruf pertama kata-kata tersembunyi. *Mode* ini tidak menyisakan 1 huruf sekalipun, pemain diharuskan menemukan semua huruf untuk mengakses petunjuk selanjutnya. *mode* ini akan menghabiskan 2 cangkir kopi tiap sesinya.



Gambar 2.25 Day selalu diakhiri dengan *dream* yang juga memberikan ekstra kopi.

Sesi selanjutnya dilanjutkan pada *dream session*, pemain akan beristirahat setelah cangkir kopinya habis. *Dream session* menceritakan detektif memiliki ingatan samar-samar yang nantinya akan memberikan cangkir kopi apabila dia teringat dengan objek pada foto. Foto yang di-*blur* ini dapat dibuka dalam beberapa kotak, namun terbatas hanya 5 kotak dan kemudian sebuah pertanyaan dengan jawaban ganda akan muncul. Setelah *dream session* maka akan kembali ke *hidden object* dengan orang terbunuh yang berbeda hingga hari ke 5 dan 6 pemain dapat menentukan siapa pembunuhnya.

Antarmuka unik:

Antarmuka yang dipakai sederhana, penggunaan tombol dan layar minimalis, lebih berperan pada permainan detektif sendiri. Penggunaan *interface tools* semacam *swiped button*, *magnifier* menarik mengingat *game* ini adalah serial detektif yang digunakan pada *gameplay hidden object* dan *scribble puzzle*. Penggunaan layar sangat sederhana *hint* diletakkan pada *item* atau petunjuknya secara langsung tanpa menggunakan layar konfirmasi.

Model in-app purchase atau pembelian *item* dan fitur bantuan dalam *game* merupakan elemen yang cukup kuat dalam mengintimidasi *gameplay* yang sangat rumit sehingga membutuhkan *hint* dan *kopi* dalam untuk memainkannya. Alur permainan diawali dengan *title screen* dan sebuah *main screen* tentang gambaran pelaku dan korban pembunuhan. Yang kemudian apabila pemain meng-*tap* pada korban pembunuhan pemain akan diarahkan ke *hidden object* yang merupakan fase pertama dari pencarian pembunuh yang tentunya akan mengkonsumsi kopi. Fase kedua adalah interogasi, pemain diarahkan kedalam *main screen* untuk berinteraksi dengan orang yang masih hidup di dalam permainan, *gameplay* dalam fase ini adalah *scribble game* dengan cara menyatukan kata-kata tersembunyi di dalam tumpukan kotak-kotak alfabet. Pemain melakukan *drag* untuk menyatukan alfabet tersebut hingga muncul beberapa kata yang nantinya akan muncul *hint* dari karakter yang diinterogasi. Fase interogasi juga sama dengan fase *hidden object* mengkonsumsi kopi untuk melakukannya. Setelah mengkonsumsi kopi, pemain akan diberikan pilihan *end day* untuk mengakhiri 1 sesi yang dilanjutkan pada *gameplay* fase ketiga. Fase ketiga merupakan *gameplay reveal object*, yaitu membuka beberapa kotak untuk mencari tahu gambar apa tersebut. Fase ini dibatasi membuka 5 kotak dari 36 kotak blur yang kemudian muncul pertanyaan dengan jawaban ganda, apabila pemain benar menebak jawaban pertanyaan tersebut, pemain mendapatkan 1 cangkir kopi gratis pada setiap pertanyaan yang nantinya pada akhir fase ini akan mendapat 3 tambahan cangkir kopi secara gratis. Setelahnya akan ada karakter yang terbunuh lagi dan mengulangi lagi pada fase pertama. *Game* ini berakhir ketika pemain dapat

menentukan pelaku pembunuhan ketika karakter tersisa 3 orang atau kurang. Pemain dapat menentukan pembunuh di awal permainan dengan fitur *in-app purchase*.

Alur permainan:



Gambar 2.27 Alur antarmuka pada *Who's the Killer*.

2.2.2 Minigame

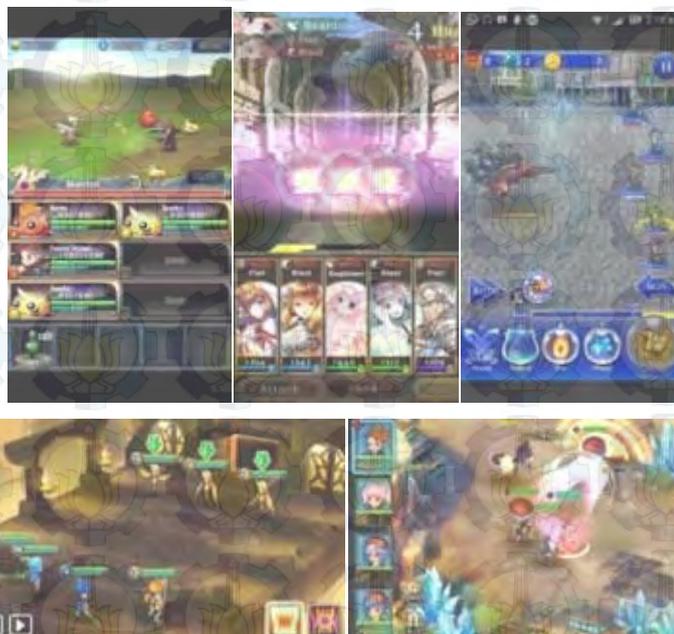
Game dengan genre visual novel umumnya sangat idientik dengan *game-game* dari jepang baik secara visual maupun *mini-game* di dalamnya.



Gambar 2.28 Minigame dalam *Koihime Musou* dan *Sengoku Rance*

Game yang memakai format penceritaan visual novel biasanya *game* dengan *gameplay* sederhana seperti dalam visual novel *Koihime Musou* yang hanya menentukan serangan formasi batalion pasukan untuk menyerang maupun bertahan. *Gameplay* yang ditampilkan pun hanya ditampilkan sebentar sebagai *refreshing* dari penyampaian teks yang panjang namun juga ada visual novel yang memiliki tingkat *minigame* lebih besar skalanya yang dapat mempengaruhi cerita seperti *Sengoku Rance*.

Mobile game cenderung memanfaatkan waktu permainan dan membatasi permainan dalam jangka waktu tertentu, hal ini memberikan keuntungan kepada pihak developer seperti frekwensi lama pemain memainkan *game* dan penjualan in-app purchase. Beberapa *mobile games* mengusung *model* penceritaan visual novel di dalamnya umumnya mereka memakai *gameplay* utama mash button dan sistem hero/items collection seperti *Brave Frontier*, *Age of Ishtaria*, *Final Fantasy Record Keeper*, *Summoner Wars*, dan *LINE Heroes Chronicle*.



Gambar 2.29 *Gameplay* utama mobile game *Brave Frontier*, *Age of Ishtaria*, *Final Fantasy Record Keeper*, *Summoner Wars*, dan *LINE Heroes Chronicle*

Gameplay yang disajikan berupa *gameplay RPG klasik turn-based* dengan memilih tombol untuk menyerang, bertahan, menggunakan *item*, dan *skill*. Sistem permainan RPG pada umumnya tidak melakukan aksi yang membutuhkan action sangat cepat seperti kombo pada genre fighting. *Turn-based* berarti “berdasarkan giliran” yang dapat diartikan *game* ini dimainkan bergiliran, bergiliran dalam *gameplay* ini berarti bergiliran dengan komputer sehingga terjadi interaksi antara karakter milik pemain dan karakter milik komputer. Sistem *turn based* didasarkan pada aturan permainan tersebut, ada yang berdasarkan waktu seperti *Final Fantasy Record Keeper*, ada yang bergiliran bergantian antara pemain dan komputer seperti Brave Frontier. Aturan *turn-based* bermacam-macam namun tujuannya adalah menciptakan permainan berstrategi dengan menggunakan macam-macam *skill*, karakter, dan *combo*. Genre ini *repeatable* karena dasar permainan berstrategi dapat di eksplorasi sebanyak mungkin dari tingkat kesulitan, maupun bagaimana cara menyelesaikan *gameplay*nya.

Gameplay ini pemain cukup memasukkan perintah dengan menekan 1 tombol tanpa harus melakukan kombo variasi tombol, dan nantinya akan muncul animasi setelah pemain memberikan perintah. Beberapa elemen yang sangat penting dalam *gameplay turn based* adalah HP (*health point*) MP (*mana, magic point, skill points*), *commands*, dan *skills*. Pemain bertujuan untuk memberikan *damage* pada HP lawan hingga mencapai 0. *Gameplay* ini diakhiri dengan munculnya jendela *result* ketika lawan mencapai HP 0 poin.

Jendela *result* pada umumnya berisi hasil yang diperoleh *experience* (apabila terdapat sistem level karakter) *items*, dan hal-hal lain yang memberikan keuntungan pada pemain dan analisis pertarungan. *Gameplay* ini bisa mengimbangi jumlah *story* yang cukup banyak pada visual novel, karena sama *gameplay turn based* akan sangat membosankan apabila pertarungannya berlangsung dalam waktu yang lama baik animasi maupun durasi permainan dengan *command* yang terlalu mengulang sehingga tantangannya sendiri sangat kurang. Modifikasi yang memungkinkan dalam

turn based adalah enemies (status dan tipe serangan) *skill*, *item*, *command*, *turn time*, dan *element attack*.



Gambar 2.30 Battle result pada Mobius Final Fantasy, Final Fantasy Record Keeper dan LINE Heroes Chronicle.

Turn based dibagi menjadi 2 berdasarkan bagaimana cara pemain mendapatkan giliran yaitu menggunakan *turn* (giliran) atau menggunakan ATB (*attack time battle*). *Turn* bergiliran merupakan *genre* RPG klasik dengan sistem bergantian tanpa dibatasi oleh waktu sehingga pemain bebas memberikan perintah apapun terhadap karakternya tanpa terbatas waktu kesempatannya. *Game* yang

memakai sistem ini cukup banyak diantaranya *Age of Ishtaria*, *Brave Frontiers*, *Mobius Final Fantasy*. Istilah ATB adalah istilah yang ada pada seri *game Final Fantasy* dan *game* lainnya yang digunakan untuk memunculkan *turn* atau kesempatan untuk pemain melakukan command pada karakternya, pada *model* ATB tentu monster juga memiliki ATB sendiri yang berbeda panjang ATB nya dengan panjang ATB karakter, bahkan setiap monster memiliki kecepatan ATB dan *gauge* ATB yang berbeda. *Model* ATB ini juga sering digunakan pada *game mobile* seperti *Line Heroes Chronicle*, *Metal Slug Defense*, *Final Fantasy Record Keeper*, *LINE rangers*, dan lainnya.



Gambar 2.31 Gamplay *Final Fantasy* yang memakai sistem ATB yang terletak dibawah HP dan sistem bergantian pada *Brave Frontiers* yang mengangkut sistem *turn-based RPG*.

2.2.3 Behavior dan Experience pada Visual Novel PC

Pada visual novel *PC* sangat bergantung kepada *mouse* dan *keyboard* sebagai alat interaksi kedalam *game*. Sangat berbeda dengan *mobile device* yang hanya perlu

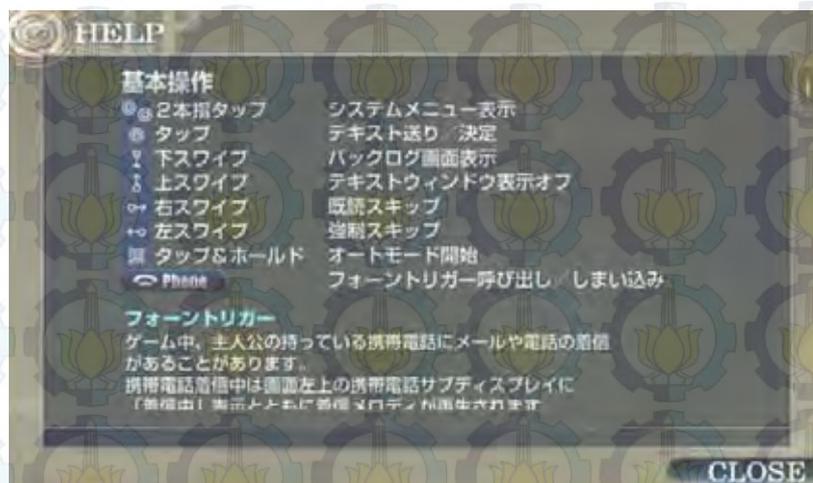
menggunakan sentuhan jari untuk mengakses *touchscreen*. Visual novel PC memiliki banyak alternatif komunikasi antara pemain dengan *game*, diantaranya tombol *shortcut* atau *hotkey* yang berbeda-beda diantara *gamenya*. Pada umumnya visual novel memiliki *reading tools* di dalam *gamenya* yaitu *forward*, *auto*, dan *skip*. Tombol-tombol ini tersedia di kotak dialog dalam *mode* penceritaan namun juga bisa diakses melalui *keyboard* seperti dalam *game 99 spirits*, tombol A pada *keyboard* merupakan *shortcut* menghidupkan *auto*, tombol R pada *keyboard*, tombol *ctrl* untuk melakukan *skip text* dengan menahannya, arah panah kebawah/spasi/enter untuk melakukan *next text* pada *mode* penceritaan. Model *shortcut* menggunakan *keyboard* tidak bisa digunakan pada visual novel yang dipublish dalam bentuk *mobile apps*. Sebagai yang dicontohkan oleh visual novel *Steins;Gate* dibentuk dengan *drag* sebagai *shortcut*.



Gambar 2.32 Visual novel PC yang umumnya menggunakan tombol baca di sekitar *textbox*

Visual novel *Steins;Gate* di *mobile game* cukup berbeda dengan visual novel pada PC, *Steins;Gate* lebih menggunakan interaksi *drag* pada layar *touchscreen*.

Penggunaan *drag* ini terkadang menyusahkan karena sangat berbeda dengan penggunaan tombol pada visual novel PC. Pada visual novel Steins;Gate penggunaan *touchscreen* pada *storytelling* dijelaskan di *title screen* yang juga terdapat di option *menu*.



Gambar 2.33 Help pada stein's;gate

Bagi pemula pembaca visual novel *mobile* awalnya akan kesulitan jika mengabaikan layar *help* ini, maka cukup penting untuk memberikan bantuan dalam *game* dan *newbie help* ketika dalam *storytelling* berupa tombol yang terhubung kedalam layar tertentu untuk mengakses *reading tools*.

2.2.4 Proses Marketing Game Mobile

- Proses *bidding*, *publisher search*, *permodalan*.

- Menggunakan jasa FGL

FGL.com adalah sebuah situs forum yang diciptakan khusus untuk pengembang *game indie*, Elven Games sering menggunakan situs ini untuk

menjual *game* mereka. FGL merupakan sebuah startup bagi pengembang *game indie* untuk memperoleh keuntungan dari *game*. FGL menampung *game* dengan platform *mobile, unity, html 5* maupun *web-flash based game*. FGL juga merupakan tempat berkumpulnya *publisher* yang memberikan masukan modal kepada pengembang. *Publisher* dapat memilih *game* dan memasukkan angka dalam satuan *dollar (US dollar)* misalkan mereka tertarik pada *game* tersebut. Para *publisher* dapat menaikkan uang yang mereka ingin bayarkan, begitu juga *publisher* lain juga dapat menawarkan harga *game* tersebut lebih tinggi, dengan kata lain sistem lelang. Harga *game* di FGL cukup bervariasi tergantung fitur dan kualitas *game*. *Publisher* juga berhak memilih *game* tersebut menjadi *site locked, ad web*, apakah *publish* di android, atau iOS tergantung kesepakatan dan harga *game* tersebut. *Game* yang ditampilkan pada forum FGL tidak harus selesai 100% bahkan dengan konsep serta *game* selesai 50% *game* bisa ditunjukkan di FGL. Kesepakatan bisa dilakukan pada *game* belum bisa di *bid* atau setelah *bid*, pada umumnya *publisher* akan menghubungi pengembang setelah *bidding* selesai dan kemudian menyepakati tanggal selesai *game, site locking*, dan lainnya. Sistem pembayaran juga bervariasi dan bergantung pada *publisher*, pada umumnya menggunakan pembayaran dimuka melalui transaksi internasional *Paypal, Western Union*, dan lain-lain. Pembayaran ini akan dikenakan pajak transaksi internasional dan pajak transaksi dari FGL sebesar 10% dari nilai transaksi.

- **Menghubungi klien yang telah terdaftar.**

Elven Games memiliki beberapa klien *publisher* langganan yang cukup aktif dan loyal. Elven Games dapat dengan mudah memanfaatkan jaringan koneksi ini sebagai permodalan dalam *game* mereka. Beberapa *game* berhasil rilis melalui list klien ini, dapat dikatakan sebagai jalur aman karena presentase kemungkinan mendapatkan modal, cukup besar. Langkah yang harus

dilakukan adalah mengirim email ke jaringan tersebut dengan menyertakan spesifikasi *game* seperti, *software* yang dipakai, *platform* yang digunakan, *output file*, besar *file*, dan lainnya, biasanya juga di *attach file raw game* yang masih berbentuk *dummy*, *alpha*, atau *beta*. Pihak *mail list* harus mengetahui nilai tawaran yang diperoleh apabila ada yang menawarkan dengan harga tertentu, serta berhak untuk menawarkan *game* lebih tinggi apabila ingin mengambil *game* tersebut. Setelah memperoleh penawar tertinggi, pihak pengembang dan *publisher* membuat kesepakatan kapan *game* diselesaikan dan fitur apa yang harus ditambahkan dan dikurangi dalam permainan. Umumnya *publisher* dari *mail list* ini membeli *game site locked* namun tidak *exclusive*. *Exclusive Sitelocked* berarti membuat *game* tersebut hanya dimiliki oleh *publisher* tersebut, baik melalui tampilan *splash* sebagai promosi *game*, ataupun penggunaan iklan dalam *game*.

- ***Self publishing, free to play – in app purchase***

Self publishing merupakan bentuk *publishing* yang pernah dilakukan oleh Elven Games yang bekerjasama dengan Mechanimotion. *Game* yang pernah di *self-publish* adalah The Adventure of Wanara. Sistem yang diberlakukan adalah *free to play* dengan *in-app purchase*. *In-app purchase* adalah sebuah sistem pilihan untuk pengguna mendapatkan kemudahan dalam *game* dengan membeli *item* dalam *game* seperti *energy*, *weapon*, *magic*, dan lainnya. Umumnya *game* yang memakai fitur ini ada pada *mobile game*, *MMO*, dan *game* yang memakai fasilitas *online*. *Game* harus memiliki *value* yang cukup agar pengguna merasa *worth* untuk memiliki barang virtual tersebut. Misalkan dalam beberapa *game mobile*, *Summoner Wars* contohnya, yang menawarkan *summon scroll* dengan harga yang cukup murah apabila dibeli dengan *in-app purchase* daripada mengumpulkan kristal dalam *game*. *In-app purchase* pada mulanya diaplikasikan untuk pemegang kartu kredit, namun di Indonesia

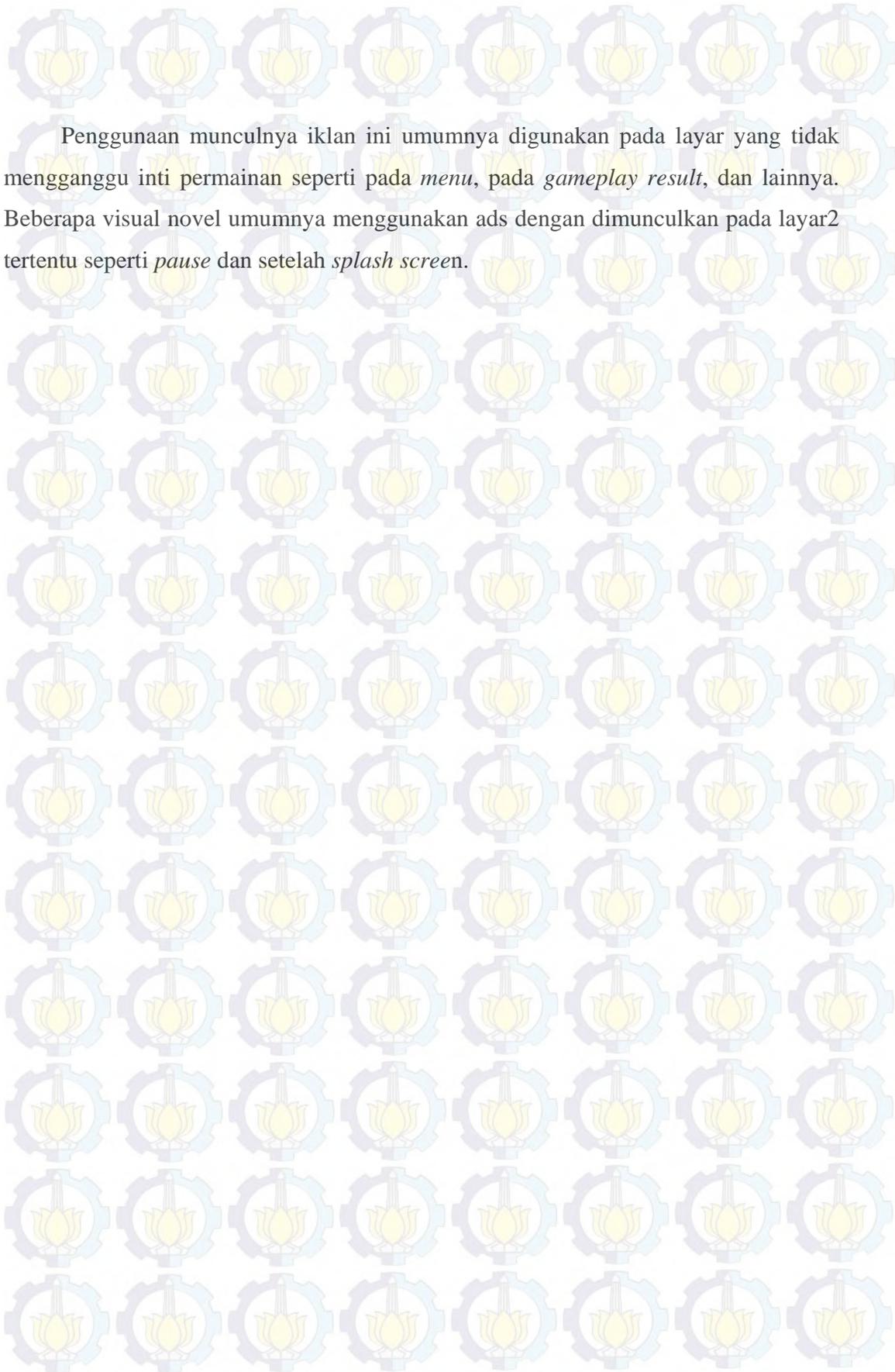
Google menerapkan pembayaran yang fleksibel, yaitu menggunakan potong pulsa pada *provider* yang sedang digunakan. Pajak 15% dibebankan kepada pembeli ketika melakukan pembelian. *In-app purchase* merupakan sistem yang dikelola oleh Google, sebagai pihak kedua yang menengahi pembayaran antara pembeli dan pihak *developer*. Google akan mendapatkan keuntungan sebesar 30% dari harga *item* yang laku. Jumlah *item* yang dijual dalam *game* biasanya hanya 1 jenis, namun bisa dikembangkan hingga beberapa jenis atau dalam bentuk *bundle*. Tentunya sistem *in-app purchase* harus didukung dengan berbagai tambahan fitur dalam *game* seperti *event* atau *secret mission*. Pengguna akan menjadi *loyal* apabila dia merasa nyaman dengan *game* dan status yang dimilikinya.

In game ads

Pada umumnya *game* kecil dengan harga 0 juga dipastikan menggunakan *ads* dalam *gamenya*. *Ads* akan muncul apabila pengguna terhubung dengan *internet* dan ter-*trigger* pada suatu halaman tertentu. *Ads* akan memberikan sejumlah uang biasanya hanya berjumlah sangat kecil. *Ads* ada yang membayar dengan per *view* atau per *click*. *Ads* tersebut dapat diambil dari *AdMob*, *Google*, *Chartboost*, dan penyedia jasa *ads* lainnya.

Ads dalam *mobile game* umumnya berbentuk sebuah *iklan kecil* yang muncul dibawah layar, namun ada juga yang berbentuk video, video ini akan membuat pemain *menunggu* beberapa detik. Umumnya *ads* dengan video akan memberikan beberapa kemudahan untuk pengguna, seperti *energy gratis*, *item gratis* dan lainnya. Tentu ada juga yang tidak memberikan timbal balik kepada pemain dan berfungsi sebagai halaman pengakses *game* untuk melanjutkan *gamenya*.

Penggunaan munculnya iklan ini umumnya digunakan pada layar yang tidak mengganggu inti permainan seperti pada *menu*, pada *gameplay result*, dan lainnya. Beberapa visual novel umumnya menggunakan ads dengan dimunculkan pada layar2 tertentu seperti *pause* dan setelah *splash screen*.



BAB III

METODOLOGI

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian dilakukan dengan penelitian kualitatif diantaranya wawancara mendalam, FGD, observasi, dan studi literatur. Penggunaan metode penelitian ini dimaksudkan untuk menggali lebih dalam mengenai *game* serta mengetahui bagaimana kebiasaan pemain visual novel secara teknis.

Wawancara mendalam dilakukan kepada pihak pengembang yaitu Elven Games, Radik Kriolampah sebagai pembicara. FGD melibatkan 8 orang yang sudah berpengalaman lama dalam memainkan *game* visual novel yang ber sub-*genre otome game*. Observasi juga dilakukan terhadap beberapa *gamer* aktif yang merupakan member aktif beberapa forum *game* dan orang-orang yang *addicted* dengan *game*, sesuai target umur.

Tujuan dari ketiga metode tersebut adalah sebagai berikut.

3.1.1 Wawancara Medalam

Wawancara mendalam dilakukan untuk mengetahui konsep visual yang berkaitan dengan tema dan seharusnya digunakan dalam perancangan antarmuka. Sekaligus mengetahui hal-hal teknis dalam proses mendesain antarmuka seperti penggunaan perangkat lunak dan bentuk antarmuka yang akan didesain.

3.1.2 Focus Group Discussion

Focus group discussion dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dari pengguna dan pemakai *game* bergenre visual novel yang berpengalaman. Dalam focus grup discussion, peserta akan berbagi pengalaman memainkan *game* dengan *genre* visual novel untuk mengetahui hal-hal teknis yang perlu diperhatikan dalam mendesain antarmuka untuk visual novel.

3.1.3 Observasi

Observasi dilakukan terhadap pengguna pada target populasi untuk memperoleh kebiasaan bermain, *game* apa yang dimainkan, dan bagaimana cara *user* bermain *game* tersebut.

3.1.4 Studi Literatur

Studi literatur dalam perancangan ini mencakup

1. Teori dan literatur yang digunakan untuk menyusun konten dalam perancangan desain antarmuka
2. Studi data dari *internet*, pencarian informasi yang terkait dengan *game*, *genre* visual novel, dan antarmuka

3.2 Populasi

Visual novel pada umumnya memiliki segmen pasar yang sangat luas, mulai dari visual novel untuk remaja hingga dewasa, namun untuk visual novel bertema majapahit, Elven Games memutuskan untuk mengambil segmen remaja tingkat lanjut dan dewasa awal (16-24 tahun) yang menyukai *game* dengan model *interactive storytelling* serta penyampaian seperti visual novel Jepang, yang memiliki mode *gameplay* sederhana tapi, memiliki cerita yang kompleks serta suka menyukai cerita dengan setting Indonesia sebagai latar belakang cerita. Ketentuan target audiens dapat dijabarkan kedalam beberapa ketentuan sebagai berikut

- a) Geografis: Perkotaan besar-Indonesia

Pertumbuhan ekonomi dan kemajuan informasi mengenai visual novel seringkali menjamur di kalangan perkotaan yang sebagai contoh seringkali terdapat *event* pertukaran budaya.

- b) Demografis: berusia 16-24 tahun dan memiliki ketertarikan dengan novel, komik, animasi, dan *game*.

Pada remaja usia tersebut dominan menyukai hal yang baru. Seringkali ditemukan pada remaja tingkat lanjut memiliki fantasi dan memiliki pemikiran memilih hal-hal yang disukainya

- c) Psikografis: *modern lifestyle*, suka mencoba hal yang baru, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai hiburan, selalu *update* informasi. Psikografis dengan ketentuan diatas diharapkan akan memberikan data yang sesuai dengan kebutuhan penulis sebagai penelitian lebih lanjut

Visual novel merupakan *genre game* lama yang berkembang di negara Jepang dan bisa diaplikasikan dengan berbagai cerita serta menanamkan nilai-nilai sosial budaya, sayangnya di Indonesia jarang sekali yang menerapkan *game* sebagai aspek untuk menanamkan nilai tersebut dan lebih menganggap *game* adalah sebuah hiburan. Maka penulis berharap dengan target audiens tersebut, visual novel bertema majapahit mampu diterima dan menanamkan nilai sosial dan budaya kepada masyarakat Indonesia pada umumnya.

3.2.1 sampel

Dalam perancangan ini, wawancara mendalam dilakukan pada narasumber yaitu Elven Games yang diwakili oleh Radik Kriolampah dan Afifudin Mahdan, sebagai tim developer yang pernah mengerjakan *game* bertema Indonesia yaitu *The Adventures of Wanara: Astra Mantra*. Wawancara mendalam dilakukan bertujuan untuk mengetahui perkembangan *game* di Indonesia, popularitas dan tren *game* saat ini, serta efisiensi antarmuka dalam *game*. Selain wawancara mendalam, dilakukan *Focus Group discussion* melibatkan 8 orang berpengalaman bermain *game* bergenre visual novel, yang sebelumnya diundang dari grup *anime* dan visual novel. *Focus group discussion* bertujuan untuk mengetahui pengalaman apa saja yang diperoleh oleh pengguna, pengalaman apa yang belum diperoleh oleh pengguna. Observasi melibatkan 3 orang pengguna *mobile game* yang *addicted* terhadap 1 atau 2 jenis *mobile game*.

3.3 Analisa Data

Berikut adalah hasil analisa data yang diperoleh dari lapangan, yang kemudian ditinjau kembali sebagai bahan acuan dalam mendesain antarmuka *game* visual novel Tikta Kavya. Analisa data merupakan sebuah kesimpulan yang

diperoleh dan sudah diproses dari bentuk data rekam, lisan, ataupun bentuk video sebagai bahan proses penelitian selanjutnya.

3.3.1 Hasil Wawancara

Wawancara dengan tim pengembang *game* The Adventures of Wanara: Astra Mantra, yaitu Radik Kriolampah, Afifudin Mahdan, dan Mahdi Bashroni Rizal, untuk mengetahui efisiensi antarmuka dalam *game*. Setelah dilakukan wawancara dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- Menonjolkan kesan nuansa lokal majapahit kedalam antarmuka akan membantu keselarasan tema *game* Tikta Kavya.
- Antarmuka untuk *game* visual novel Tikta Kavya, akan dibagi menjadi *gameplay* cerita dan *minigame*. Karena kombinasi *minigame* akan membantu visual novel Tikta Kavya lebih menarik untuk dimainkan.
- *Intuitiveness* pada antarmuka harus diperhatikan agar pemain bisa mengerti kontrolnya walaupun tanpa diajari
- *Multi resolusi* pada *device* bisa diatasi dengan menggunakan *floating interface*.
- *Admod*, *chartboost*, dan bagian-bagian luar yang terhubung dengan interface harus diperhitungkan oleh desainer.
- Sebaiknya *gameplay* dalam visual novel memiliki *replayability value* nya dikaitkan menggunakan cerita menggabungkan *push notification* dan karakter dalam cerita.
- Antarmuka yang baik adalah minimalis, dan nyaman namun tetap mengakomodasi kebutuhan pemain baik menampilkan informasi atau kontrol.
- Antarmuka untuk *mobile games* mengutamakan kenyamanan pengguna *mobile*, posisi, jarak tombol dan jari tangan, apakah *game* dirancang untuk dimainkan menggunakan kedua tangan atau satu tangan.

3.3.2 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion dengan 8 orang *gamer* yang bermain *game* pada platform *PC*, *mobile*, dan *handheld console*. Peserta siswa SMK dan Mahasiswa yang sedang belajar tentang *game* dan animasi.

1. 80% Responden lebih memilih ukuran layar yang lebih lebar sebagai media untuk memainkan visual novel, responden beralasan bahwa teks dapat dilihat lebih jelas apabila ditampilkan di layar lebih besar.
2. 62.5% responden berpendapat bahwa aplikasi *game* dalam *mobile device* dapat membuat *device* menjadi panas dan seringkali membuat baterai cepat habis.
3. Hampir semua responden lebih nyaman menggunakan *mouse* dan *keyboard* sebagai kontrol visual novel yang sudah dikenali, namun beberapa responden berpendapat akan menarik apabila visual novel dikemas dalam model kontrol *touchscreen* karena dapat berinteraksi langsung dengan karakter dalam game seperti game *Love Plus* di *Nintendo DS*.
4. Responden beranggapan bahwa cara membaca visual novel terbaik adalah dengan cara duduk dan menghadap layar, namun ada 20% responden menyatakan tidak ada salahnya apabila visual novel juga dapat dimainkan ketika waktu senggang di luar rumah.
5. 50% responden memilih tampilan *textbox* tanpa tombol seperti pada game *Fate Stay Night* yang dicontohkan salah satu responden dan menempatkan tombol baca pada menu yang diakses lewat tombol *shortcut* tertentu.
6. 62.5% responden lebih memilih cerita yang sepotong-sepotong, menurut mereka cerita yang sepotong-sepotong dan dibagi banyak chapter akan mempermudah mengingat cerita mana yang terakhir mereka mainkan.

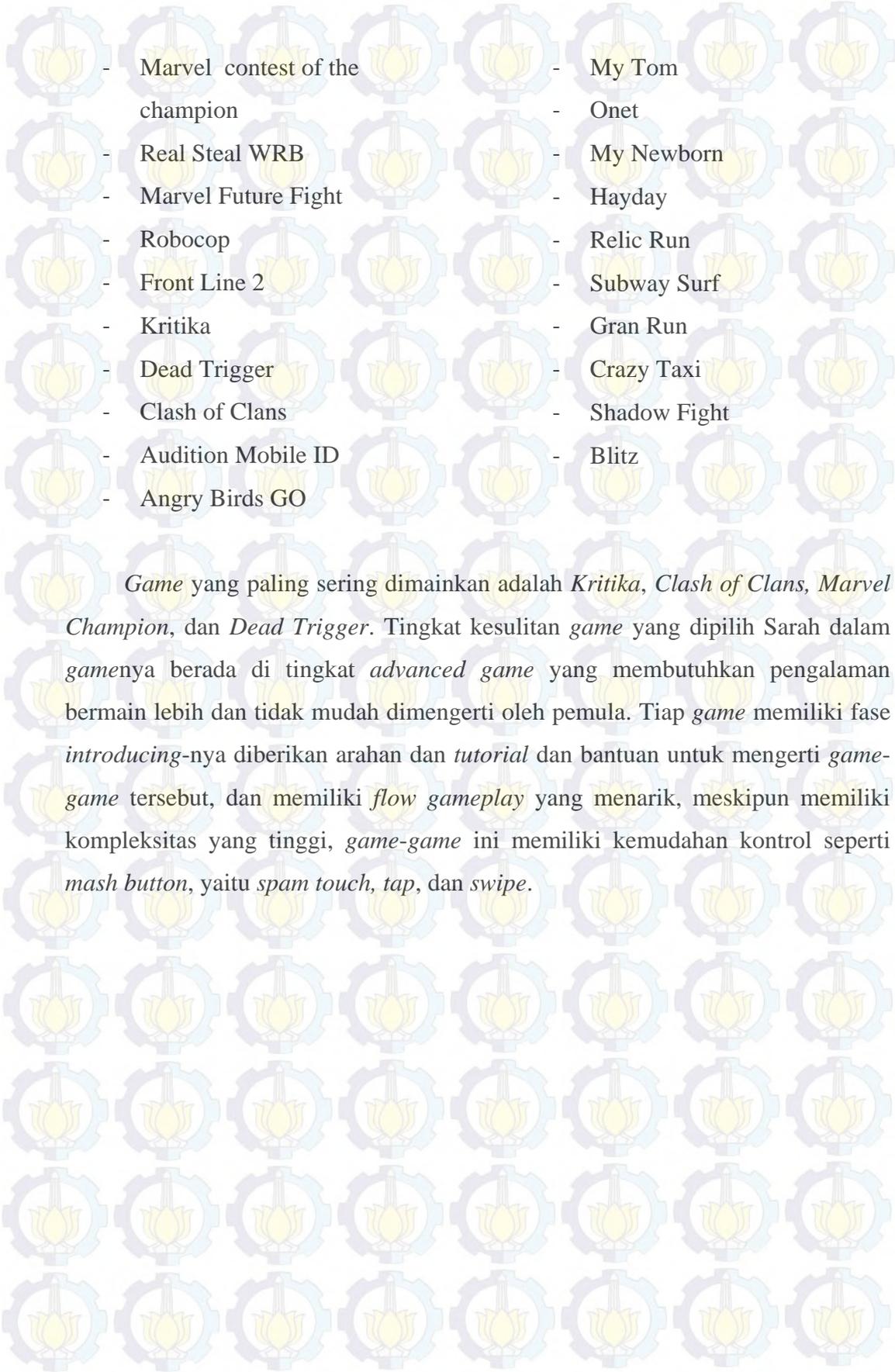
3.3.3 Hasil Observasi

Gameplay adalah sebuah dasar permainan yang memberikan aturan dan batasan-batasan di dalam *game* yang juga memberikan kebebasan untuk melakukan kontrol terhadap peran yang dijalankan oleh *user* dalam *game* tersebut. *Gameplay* mempengaruhi gender dan umur pengguna, yang juga dipengaruhi oleh sistem level beserta tingkat kesulitan *game* itu sendiri.

Sarah yang berumur 22 tahun adalah pegawai wiraswasta yang merupakan *gamer* aktif dan sudah lama bermain *game* dulunya aktif bermain *Digimon Master Online* dan *Aura Kingdom* juga aktif di forum kedua *game* tersebut. Sarah lebih memilih memainkan *mobile game* karena kurangnya waktu bermain di depan PC dan karena *mobile* mudah diakses melalui tabletnya. Dalam *folder game* mobilanya terdapat beberapa *game* yang sudah di-*install* antara lain:



Gambar 3.1 Folder game yang dimiliki oleh Sarah.

- 
- Marvel contest of the champion
 - Real Steal WRB
 - Marvel Future Fight
 - Robocop
 - Front Line 2
 - Kritika
 - Dead Trigger
 - Clash of Clans
 - Audition Mobile ID
 - Angry Birds GO
 - My Tom
 - Onet
 - My Newborn
 - Hayday
 - Relic Run
 - Subway Surf
 - Gran Run
 - Crazy Taxi
 - Shadow Fight
 - Blitz

Game yang paling sering dimainkan adalah *Kritika*, *Clash of Clans*, *Marvel Champion*, dan *Dead Trigger*. Tingkat kesulitan *game* yang dipilih Sarah dalam *gamenya* berada di tingkat *advanced game* yang membutuhkan pengalaman bermain lebih dan tidak mudah dimengerti oleh pemula. Tiap *game* memiliki fase *introducing-nya* diberikan arahan dan *tutorial* dan bantuan untuk mengerti *game-game* tersebut, dan memiliki *flow gameplay* yang menarik, meskipun memiliki kompleksitas yang tinggi, *game-game* ini memiliki kemudahan kontrol seperti *mash button*, yaitu *spam touch*, *tap*, dan *swipe*.



Gambar 3.2 *Marvel : Contest of the Champion* adalah game yang sering dimainkan Sarah

Namun kelemahan *game-game* yang dimainkannya seringkali membutuhkan konsentrasi tinggi yang dapat membuat mata lelah dan stress fisik pada jari. Sarah juga memilih *game* ringan seperti *Hayday*, *onet*, dan *My Tom* untuk mengisi waktunya disaat istirahat bekerja. Sarah memilih *gamenya* berdasarkan saran dari teman dan inisiatif sendiri dengan mencoba-coba mendownload app tanpa tahu informasi yang pasti dari *game* tersebut. Sarah memainkan *gamenya* di Galaxy Tab dengan rasio resolusi layar 4:3. Sarah juga sering membeli *in-app purchase item* untuk membantu progress permainannya.

Pramono (24 tahun) adalah *programmer* di Maulidan Games yang baru terhadap *mobile games* namun sudah lama memainkan *game* PC. Pramono sering aktif pada *game* Phantasy Star Online 2 JP, yang juga aktif dalam forum *game* tersebut. Pramono juga aktif dalam forum Gamasutra untuk meningkatkan wawasannya tentang *game*. Pramono lebih memilih *game* dengan tema Jepang atau *style anime*, *game* pilihannya adalah sebagai berikut



- Chain Chronicle
- Fallout Shelter
- Fate / GO
- G Sphere
- Ishtaria
- Nanaca
- Neko Atsume
- Potion Maker
- Unity-chan Neko Rescue
- Valkyrie Crusade

Gambar 3.3 Folder game milik pramono yang di dominasi dengan game jepang.

Kesehariannya Pramono memainkan Chain Chronicle, Fate/GO Grand Sphere, Valkyrie Crusade, dan Neko Atsume. Yang paling sering dimainkan adalah Valkyrie Crusade dan Chain Chronicles karena bersifat *social games* dan *daily*. *Game* yang dimainkannya tidak terlalu banyak menggunakan *spam tap* dan *swap* namun strategis, seperti pemilihan karakter dan *upgrade* yang membutuhkan ketelitian karena beberapa *gameplay auto battle*, sehingga pemain hanya mengatur strategi dan tanpa ikut campur tangan pemain. *Flow gameplay* dan *story gamenya repeatable*, yang dapat dimainkan berkali-kali untuk *grinding* dan meningkatkan *level* tanpa batas waktu.



Gambar 3.4 Screenshot gameplay Chain Chronicle

Sebagai *game* ringan untuk keluar dari kejenuhan Chain Chronicle dan Valkyrie Crusade, Pramono memilih Neko Atsume, Unity-chan Neko Rescue, dan Fallout Shelter sebagai *game* penyegar ketika sedang beristirahat bekerja atau makan. Pramono memilih *game* berdasarkan inisiatif sendiri dan dari membaca forum maupun promosi *trailer* dari pihak *developer*. Pramono menggunakan *device* Zenfone 4 dengan rasio resolusi 16:9. Pramono merupakan pengguna baru *mobile game*, dan sama sekali belum mengeluarkan uang untuk *game* yang dimainkannya.

Riasmara atau biasa dipanggil Rara (20 tahun) adalah mahasiswa yang juga penggemar *game* sejak lama baik PC maupun *mobile*. Sekarang pun Rara aktif dalam beberapa *game* serta komunitasnya seperti komunitas guild Mont Blanc *game* Aura Kingdom yang merupakan guild Indonesia terbesar di Aura Kingdom, dan komunitas CH4 Summoners War. Rara memilih *game* mengikuti komunitas dan teman-temannya, dan sangat aktif dalam forum di *social media*.

Rara mengaku sebelumnya menginstall *game* seperti Subway Surfer, Clash of Clans, Hayday, dan Get Rich, *game* tersebut dihapus karena membutuhkan *space* untuk kepentingannya. Clash of Clans, Get Rich, dan Summoner Wars merupakan *game* komunitas yang sering dimainkannya, ketiga *game* ini awalnya adalah hasil saran dari temannya yang akhirnya memilih untuk

tetap memainkan Summoners War karena menurutnya lebih punya *value* untuk dimainkan secara *daily* serta banyak teman yang bermain *game* tersebut. Rara bukan pemain yang cepat menghabiskan uangnya untuk *game*, namun memiliki keinginan besar untuk bisa mendapatkan item langka walaupun secara gratis dalam waktu tertentu.



Gambar 3.5 Screenshot folder game Rara

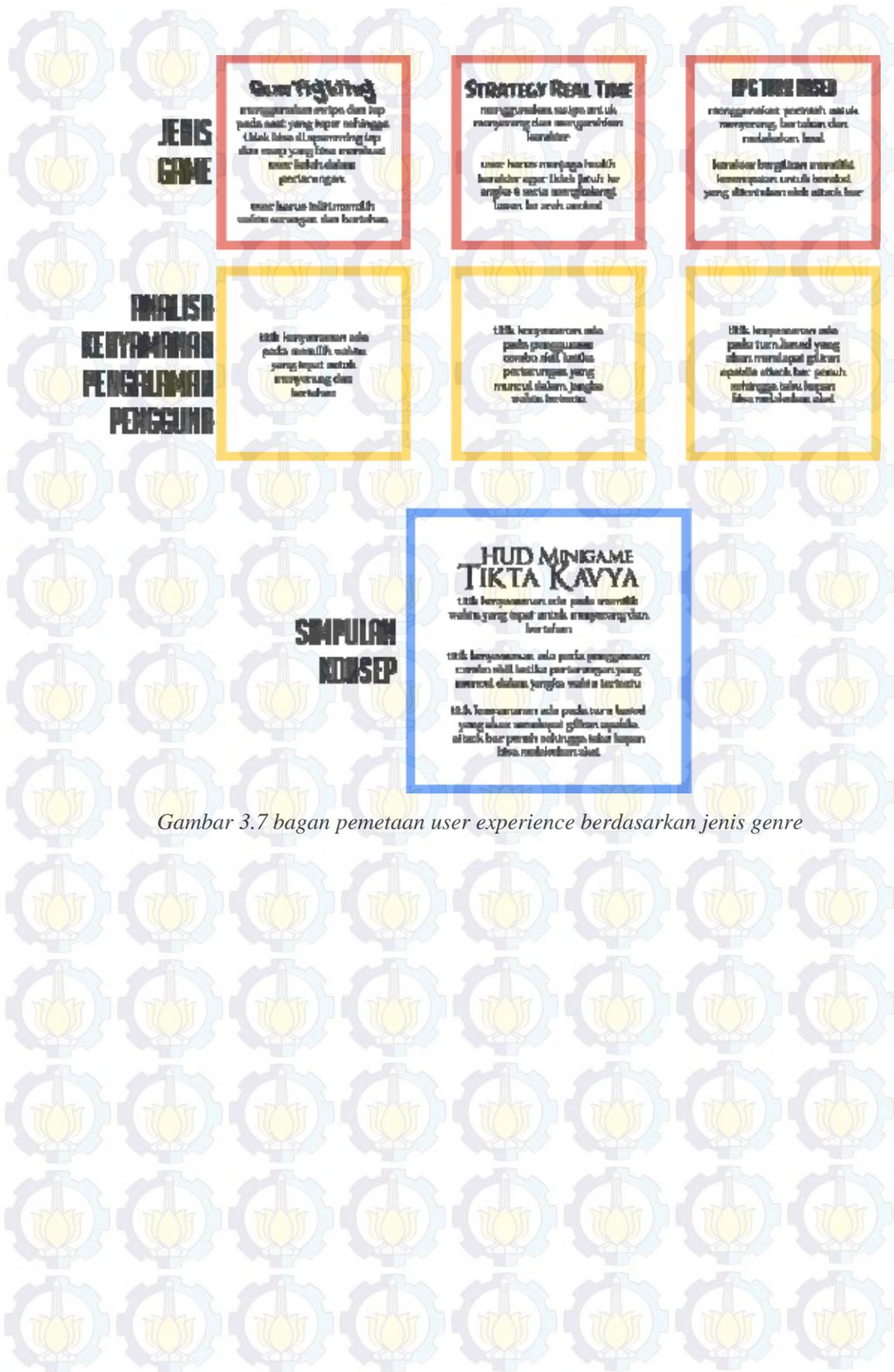
Rara memilih Summoners War sebagai *game* yang aktif, *gameplay* yang dimainkannya adalah *game* dengan *genre* RPG klasik yang juga bersifat koleksi heroes seperti Pokemon. Dia menyukai sistem koleksi dari Summoners War yang harus memikirkan status tiap monster, *skill combo*, dan juga strategi permainan. *Genre* ini cukup sulit karena harus memikirkan beberapa fitur secara bersamaan.



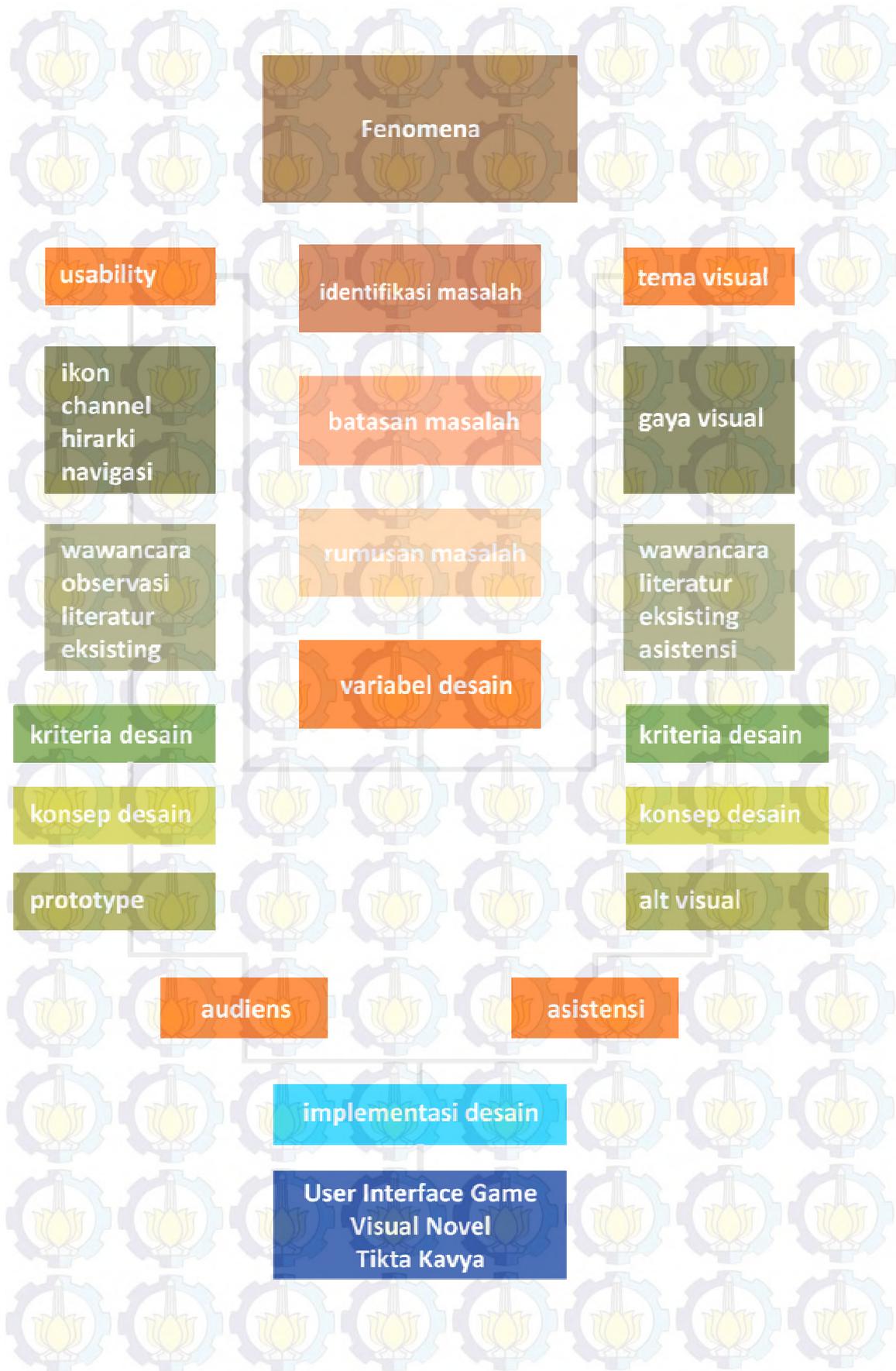
Gambar 3.6 Screenshot gameplay Summoners War

Rara mengaku untuk mempermudah *game* ini dia sering masuk kedalam forum komunitas *non official* yang ada di media sosial untuk mencari *guide* dan diskusi tentang *build character*, *tips trik*, serta *event guide*. Melalui komunitas tersebut Rara nyaman dengan *genre* yang memiliki tingkat kesulitan tinggi karena banyak yang mendukungnya dalam *game* dengan adanya komunitas yang baik. Riasmara memakai handphone Xiaomi Redmi Note 4G dengan

Gameplay game bagi audiens dewasa awal (16-24) memilih *game* dengan *gameplay* yang cukup rumit seperti *Marvel Champion* yang merupakan *game* fighting yang membutuhkan reflek tinggi dan *Summoners War game* yang berupa strategi memilih kombo skill karakter dari sekian banyak karakter, serta kecepatan berpikir dalam *defense strategy real time* seperti *Chain Chronicles*. Permainan yang membutuhkan konsentrasi yang dimaksud adalah permainan yang dapat menimbulkan efek kelelahan seperti pusing dan stress fisik atau capek pada jari terutama ibu jari apabila bermain terlalu lama, namun secara *gameplay game* ini memiliki potensi untuk membuat pemain ketagihan bermain hingga mengeluarkan uang untuk item di dalam *game*.



Gambar 3.7 bagan pemetaan user experience berdasarkan jenis genre



BAB IV KONSEP DESAIN

4.1 Konsep Desain

- **Antarmuka**

Konsep desain antarmuka dalam *game* visual novel Tikta Kavya menekankan kemudahan dan memungkinkan pemain menguasai kendali permainan dalam membaca cerita dan memainkan *minigame* serta memanfaatkan *user experience* pada *game* visual novel PC yang di format dalam *platform mobile games* dengan fungsi *touchscreen*. Antarmuka visual novel pada PC, umumnya memakai *keyboard* dan *mouse* sebagai perangkat keras untuk berinteraksi yang kemudian dihubungkan dengan tampilan kursor pada layar komputer. Berbeda dengan tampilan pada *smartphone* dengan *touchscreen* yang menggunakan jari sebagai perangkat keras serta berfungsi sebagai kursor untuk berinteraksi. Terdapat beberapa keuntungan dan kekurangan memakai antarmuka visual novel pada *touchscreen*.

Keuntungan

- Memungkinkan pengguna menyentuh langsung karakter, menambah fitur *direct touch* pada *game*.
- Memungkinkan menggunakan *cursor movement* yang sebelumnya tidak ada di PC.
- Dapat menerapkan fungsi *touch gesture* pada *game*.

Kelemahan

- Pemain yang terbiasa bermain visual novel di PC tidak terbiasa dengan navigasi visual novel pada *smartphone*.
- Tidak adanya *shortcut button* seperti pada tombol *keyboard* dalam visual novel PC.
- *Game* memiliki kekurangan dalam variasi resolusi dikarenakan resolusi pada *handphone* android bermacam-macam sehingga *game* harus memiliki banyak penyesuaian.

Penggunaan resolusi yang tidak seragam ini juga merupakan salah satu masalah yang perlu ditanggapi serius karena antarmuka harus sesuai dengan resolusi hp dan tanpa membuang layar dengan *blackscreen*. Sebagian *game* menggunakan tirai atau ornamen lainnya pada bagian terbelakang *game* sehingga menutup *blackscreen* yang merupakan sisa layar yang tidak terpakai. Antarmuka harus fleksibel kedalam semua resolusi namun tetap berfungsi meskipun dalam bentuk *scaled size*.

- **Konsep Game**

Konsep antarmuka tidak terlepas dari konsep *game* yang nantinya merupakan sebuah support untuk bernavigasi di dalam *game*. Visual novel lebih menonjolkan cerita yang juga berpengaruh kepada bagaimana *game* ini ditampilkan. Berdasarkan *user experience* dalam visual novel, tampilan penceritaan visual novel memiliki elemen *background*, karakter dan kotak dialog. *Option* dan alat lainnya seperti *skip*, *auto text*, dan *forward* yang juga merupakan sebuah alat bantu membaca visual novel ini. Tampilan alat-alat ini dalam versi PC digambarkan tombol-tombol yang menempel pada kotak dialog, namun dengan pembatasan resolusi pada *smartphone* penggunaan tombol pada kotak dialog akan sangat memakan tempat sehingga diperlukan penempatan alternatif agar tidak menghabiskan ruang. Pendahulu *game* visual novel dalam *mobile* yang memiliki major title adalah *Steins;Gate* memiliki ide unik seperti mengganti *tools* tersebut dengan *gesture touch* namun memiliki kekurangan dalam hal informasi sehingga seringkali pengguna kebingungan mencari tombol fungsi tersebut, karena informasi tersebut berada di *title screen* dan *option*.

Side gameplay merupakan sebuah *minigame* selain *gameplay* penceritaan yang bertujuan sebagai penyegar dari *gameplay* utama. Penggunaan *side gameplay* pada visual novel merupakan hal umum yang sering dilakukan pada visual novel PC. Umumnya visual novel menggunakan *minigame* yang sangat sederhana namun, ada juga yang sangat kompleks seperti pada *Sengoku Rance* dengan *gameplay* RPG nya dengan tingkat kesulitan yang sangat tinggi, meskipun demikian yang ditonjolkan dalam visual novel adalah cerita yang sangat kompleks

dan terkadang beberapa *minigame* menentukan beberapa percabangan cerita. Pada masa pemerintahan Majapahit seringkali terjadi kudeta dan perebutan kekuasaan yang direalisasikan dalam bentuk pemberontakan. Hal ini menggambarkan pada masa Majapahit sering terjadi pertempuran melawan pemberontakan, pertarungan berdarah di pusat kota. Penulis bermaksud menampilkan sebuah pertarungan ke dalam *minigame* tersebut karena pertarungan merupakan hal yang cukup lazim pada waktu tersebut.

Menu dan *window* umumnya sangat sederhana pada visual novel mengingat *game* ini hanya dikerjakan oleh sedikit orang, menyatukan *mood* melalui tampilan jendela dan *menu* karena akan menambah nilai Majapahit ke dalam *game*. *Menu* pada umumnya berupa *new game* yang mengarah kepada permainan baru atau prolog cerita. *Load game* ke data management untuk memuat *game* yang telah tersimpan. Galeri adalah halaman-halaman *cutscene* yang ditemukan di dalam *gameplay storytelling*, seperti *sequence* atau kejadian menarik dalam cerita *game* tersebut. Option untuk mengatur *text speed*, *sound*, dan konfigurasi lainnya.

Konsep perancangan antarmuka *game* visual novel Tikta Kavya dapat dijabarkan dengan *What to Say* dan *How to say* sebagai berikut.

(A) *What to Say*

- Fenomena
 - Industri *game* di Indonesia berkembang dengan munculnya banyak *game developer* lokal, *game* dengan konten lokal, sejarah dan legenda cukup menjanjikan.
 - Handphone berevolusi tidak hanya sekedar alat komunikasi namun mencakup kebutuhan sehari-hari bahkan seperti memiliki computer kecil.
 - *Game mobile* sangat efisien seperti memiliki konsol dalam genggam.

o Problematika

- Antarmuka untuk *game* visual novel pada *mobile* sangat berbeda dengan visual novel yang umumnya pada PC.
- Keterbatasan antarmuka visual novel pada *mobile* mengharuskan antarmuka lebih efisien dan ringkas tanpa melupakan *user experience* dan kenyamanan pada visual novel versi PC.

o Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah antarmuka visual novel untuk game mobile dengan tema kerajaan Majapahit yang dapat digunakan dengan nyaman bermain pada visual novel PC?

Sesuai dengan kriteria *what to say* diatas, *keywords* untuk *what to say* dalam perancangan ini adalah

“Visualisasi antarmuka menu dan *gameplay mobile game* bergenre visual novel dengan tema Majapahit.”

(B) How to Say

Perancangan antarmuka *game* visual novel Tikta Kavya merupakan bagian dari perancangan visual novel Tikta Kavya yang dilakukan berkelompok 3 orang yang dibagi menjadi perancangan karakter, perancangan environment, dan perancangan antarmuka. Kebutuhan menyampaikan desain dalam antarmuka menjadi sebuah konsep yang disebut “*The Hidden Ambition*”

(a) Makna Denotatif

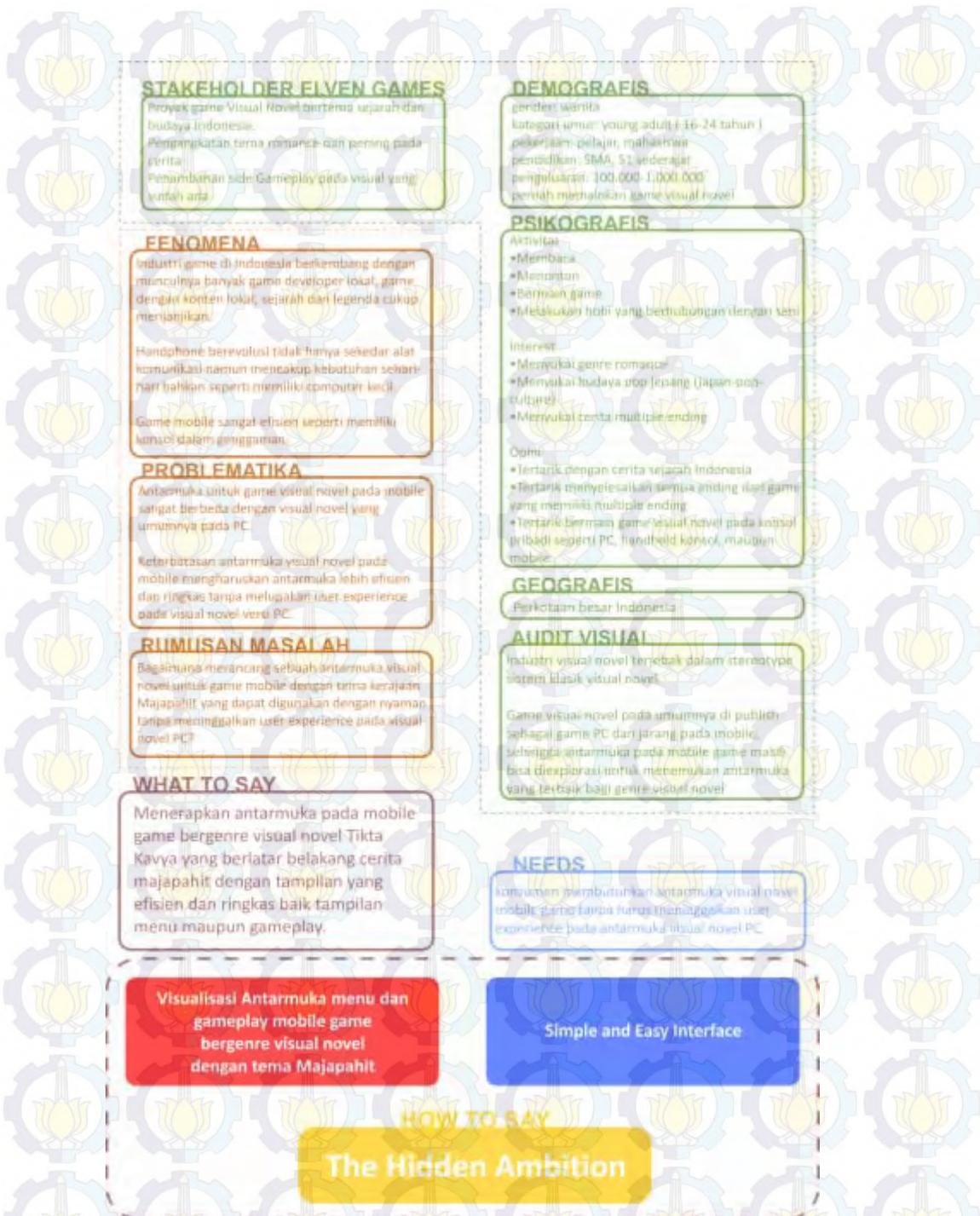
Hidden berarti tersembunyi, tak terlihat namun ada, rahasia, merupakan sebuah istilah yang menunjuk sebuah objek tak terlihat oleh indra penglihat. *Ambition* merupakan bentuk Bahasa Inggris dari Ambisi yang berarti keinginan (hasrat, nafsu) yang besar untuk memperoleh (menjadi, mencapai) sesuatu (harta, pangkat, kedudukan) atau melakukan sesuatu. *The Hidden Ambition* dalam bahasa

Indonesia berarti Ambisi Tersembunyi, yang dapat diartikan menjadi sebuah keinginan yang tersembunyi dan kasat mata.

(b) Makna Konotatif

The Hidden Ambition merupakan rangkaian kata yang mengacu kepada mekanisme antarmuka kompatibel dalam *game* visual novel Tikta Kavya yang akan di rilis dalam *platform mobile game*. *The Hidden Ambition* yang juga berarti "Ambisi tersembunyi" memperlihatkan sebuah tujuan utama yang ingin dicapai oleh tiap karakter. Ambisi tersebut merupakan kekuatan untuk bertahan hidup serta memperoleh kehormatan dalam tiap karakternya. Kisah dalam visual novel Tikta Kavya, masing-masing karakter utama memiliki ambisi yang terpendam. Konsep mekanisme ini diterapkan pada perancangan GUI *game* visual novel bertema cerita fiksi sejarah Majapahit untuk menambah nilai *game* serta memperkuat *mood* yang dibangun pada *game* visual novel bertema Majapahit.

Mekanisme konsep ini menerapkan aspek *facilitative*, *flexible*, dan teori kenyamanan lainnya yang ada pada *golden rules of interface* yang dikemukakan oleh Theo Mendel. Penggunaan tema pada antarmuka diterapkan pada setiap tombol, bingkai, dan elemen antarmuka lainnya yang juga tidak dilupakan faktor kenyamanan seperti penggunaan animasi, *parallax* dan beberapa faktor lainnya dalam membentuk antarmuka yang nyaman. Sistem antarmuka yang nyaman akan mendukung cerita, tampilan karakter dan *environment*.



Gambar 4.1 Diagram konsep antarmuka Tikta Kavya

4.1.1 Output Perancangan

Perancangan ini menghasilkan antarmuka game Tikta Kavya untuk platform mobile atau Android dengan menggunakan touchscreen. Desain antarmuka yang dimaksud mengkhususkan untuk game ber-genre adventure,

visual novel, dengan kendali *touchscreen*. Desain antarmuka yang akan dihasilkan akan mempresentasikan gambaran visual majapahit dengan konsep *usability* dari model navigasi, *channeling*, dan penggunaan ikon.

4.1.2 Data Konsep

Konsep antarmuka untuk *game* visual novel Tikta Kavya, akan mengacu pada *game design document* (GDD) Tikta Kavya dan pengembangan konsep juga berdasarkan data yang telah diperoleh dari lapangan (wawancara, *focus group discussion*, dan observasi)

A. *Game Design Document*

i. Konsep dasar

Visual novel Tikta Kavya akan memakai konsep visual novel pada umumnya yang menekankan pada cerita dengan beberapa rute cerita, serta diberikan *minigame* untuk memberikan tambahan *gameplay*. Pada sesi penceritaan (*storytelling*) pemain akan berperan sebagai tokoh fiktif Tikta yang akan terlibat dalam cerita pemberontakan Ra Kuti dan dikemas dalam cerita fiktif namun tidak menghilangkan cerita sejarah yang telah ada. *Goal* yang dituju pemain adalah memperoleh semua *cutscene* dengan menyelesaikan seluruh rute, dan memperoleh poin sempurna dalam *minigame* hingga memperoleh skor 100% dalam *game* ini. Layar yang akan ditampilkan akan berbentuk *landscape* untuk mempermudah pemain membaca *text* dan melihat gambar yang ditampilkan dalam *gameplay* penceritaan, serta memudahkan dalam proses membuat *minigame*.

Tikta Kavya merupakan visual novel yang sedikit menambah unsur RPG pada *minigame*. Unsur RPG yang dimaksudkan adalah penggunaan istilah HP, MP dan *skill*. Pengguna merupakan pemain yang sudah lama dan masih baru memainkan *game*, memberikan tutorial pada awal permainan sangat diharuskan Tikta Kavya memiliki penceritaan dengan *model* visual novel dengan UI yang didesain berdasarkan kenyamanan

pengguna *device smartphone* terlebih lagi pada visual novel di mobile device yang merupakan hal baru bagi pengguna. Dalam *storytelling* Tikta Kavya menggunakan fungsi *touchscreen swipe* dan *pinch* untuk mengakses tombol *auto*, *skip*, dan *log* yang merupakan fungsi umum pada visual novel dan umumnya merupakan tombol pada *textbox*. Fungsi *touchscreen* akan menjadikan tempat tombol tersebut menjadi tidak mengganggu pandangan terhadap *text* dan *textbox* pada saat penceritaan. Penceritaan dilengkapi *pause menu*, dengan melakukan *pinch* pada layar *touchscreen*.

Minigame umumnya menggunakan HUD yang digunakan pada *fighting game* dengan memperlihatkan *HP bar* di kiri dan kanan, dengan menempatkan karakter pemain ada di kiri layar. Tombol *attack* berada di kanan dan tombol *defense* berada di kiri layar. Pertarungan dibuat sederhana hanya untuk melakukan *tap* pada saat yang tepat. Saat tepat *skill bar* akan terisi hingga berwarna emas yang kemudian dapat mengakses *skill screen*. *skill screen* merupakan *drawing line* yang menghubungkan icon 1 ke icon 2 dan seterusnya untuk membuat kombinasi *skill* yang benar. Kesamaan dengan *game RPG* pada *minigame* Tikta Kavya adalah 1 *button command* yang umumnya dipakai oleh J-RPG kebanyakan.

Tikta Kavya juga menggunakan *energy* sebagai sumber *energy* untuk melanjutkan cerita, penulis merasa sangat perlu untuk memunculkan karakterisasi *game mobile*. Seperti *game* yang harus dimainkan tiap hari dan tidak bisa diselesaikan dalam sekali permainan. Fungsi ini sekaligus menjadi bagian dari monetizing untuk pengembang sehingga memberi batasan pada pemain berapa kali cerita yang harus dibaca dalam 1 kesempatannya.

Tikta Kavya dapat di kategorikan sebagai berikut:

Visual Novel	Tikta Kavya	RPG
Penceritaan novel.	Penceritaan novel	Penceritaan komikal.
Explorasi pada karakter.	Explorasi cerita dan karakter menggunakan peta, cerita per chapter pada peta.	Explorasi pada <i>world</i> menggunakan map.
<i>Protagonist</i> sebagai orang pertama.	<i>Protagonist</i> sebagai orang pertama	<i>Protagonist</i> ditampilkan secara visual dalam cerita.
Percabangan pada cerita	Percabangan cerita ditentukan pada cerita dan <i>minigame</i> .	Percabangan beragam termasuk pada aksi dan pilihan cerita.
<i>Side quest</i> tersembunyi dan dicari dalam cerita	<i>Side quest</i> muncul di <i>map</i> jika diselesaikan mendapatkan <i>reward</i> membuka <i>cutscene</i> .	<i>Side quest</i> interaktif pada <i>npc</i> tertentu.
<i>Gameplay</i> utama merupakan membaca cerita	<i>Gameplay</i> utama merupakan membaca cerita.	<i>Gameplay</i> utama adalah pertarungan, <i>grinding level</i> dan <i>building character</i> .
	Hanya menjelaskan karakter secara lisan.	Sangat familiar dengan status karakter dalam jumlah angka
<i>Load save</i> kapan saja karena tersedia pada <i>quick button</i> .	<i>Load save</i> dilakukan di <i>map screen</i> , dalam cerita bisa melakukan <i>exit to map screen</i> .	<i>Load save</i> pada tempat tertentu
Dapat menyajikan cerita sebagai <i>event</i> , tidak susah karena hanya menyajikan cerita dan <i>minigame</i> .	<i>Event</i> muncul di peta memisahkan antara main <i>story</i> , <i>quest</i> , <i>side quest</i> .	Persiapan untuk <i>event</i> cukup banyak, seperti peta baru, monster baru, asset baru, dan lainnya.

Tabel 4.1 fokus penyajian visual novel Tikta Kavya

ii. Kontrol permainan

Kontrol dalam *game* dibagi menjadi dua karena terdapat dua *mode* yaitu pada *mode storytelling* dan *battle minigame*. Kedua kontrol ini akan berbeda cara mengaplikasikan dalam *game*.

- ***Storytelling***

Pada *mode storytelling* akan ditampilkan karakter dengan *background* sesuai cerita beserta antarmuka sebagai penjelas yang telah ditentukan seperti balon kata, tombol *pause*, dan beberapa jendela yang menyesuaikan kondisi pada cerita. Kontrol seperti *skip*, *auto-text*, dan *textlog* juga bias diakses melalui tombol cepat atau *shortcut* dengan *swipe* atau *drag* ke arah yang berbeda. Tombol tersebut juga disediakan secara tampak pada layar sehingga pemain dapat mengakses control tersebut dengan *shortcut* ataupun tombol yang tersedia.

- ***Minigame***

Pada *minigame*, kontrol akan menggunakan sistem kontrol menekan atau melakukan *tap* pada tombol *attack* dan *defense* sesuai waktu yang ditentukan. *Attack* dan *defense* tersebut akan men-*trigger skill* untuk masuk kedalam *subscreen minigame* yaitu *skill screen*, serta tombol bantu navigasi yang lain seperti *pause* untuk mengarahkan user ke *pause menu*.

iii. Menu

Menu game disini adalah halaman *non gameplay* yang dibagi dalam beberapa menu yang dikategorikan per halaman *menu* tersebut antara lain sebagai berikut

- a. ***Extra Menu***

Di dalam *extra menu* pemain akan menemukan beberapa tampilan untuk memperlihatkan *cutscene*, status karakter, senjata dengan tampilan yang sesuai.

- Tampilan *image viewer* untuk galeri *cutscene*
- Tampilan statistik karakter dengan *textbox* untuk status karakter
- Dan tampilan buku sejarah untuk senjata

b. Pause menu

Pause menu akan ditampilkan untuk menampilkan tombol ke *setting* atau konfigurasi, *data management* (*save* dan *load*), *resume*, dan *back to title menu*. Dalam *pause menu* juga diberikan status bermain, waktu bermain, tempat dan *chapter* untuk memudahkan pemain mengetahui progress permainannya.

c. Energy Menu / Energy Screen

Energy screen adalah layar yang memperlihatkan jumlah *energy* yang terdapat dalam *game* sebagai batas permainan dalam 1 waktu. Penggunaan *energy* terbatas, namun dapat terisi sendiri ataupun dapat diisi ulang oleh pemain dengan cara membeli *energy pack*. *Energy* digunakan untuk mengakses cerita, *action* dalam pertarungan, serta menyimpan permainan dalam *slot* tertentu. *Game* dengan sistem *energy* pada umumnya memakai *auto save*, namun *auto-save* akan menghapus percabangan yang lain ketika berprogres pada titik tertentu.

d. Data management

Dalam *data management* menu akan terdapat 8 halaman dengan tampilan 3 *slot data* per view yang dapat digunakan untuk menyimpan dan memuat kembali permainan. Disertakan jendela *warning pop-up* ketika menekan salah satu *save slot* dan tombol *back* untuk kembali ke menu sebelumnya

B. Fitur permainan

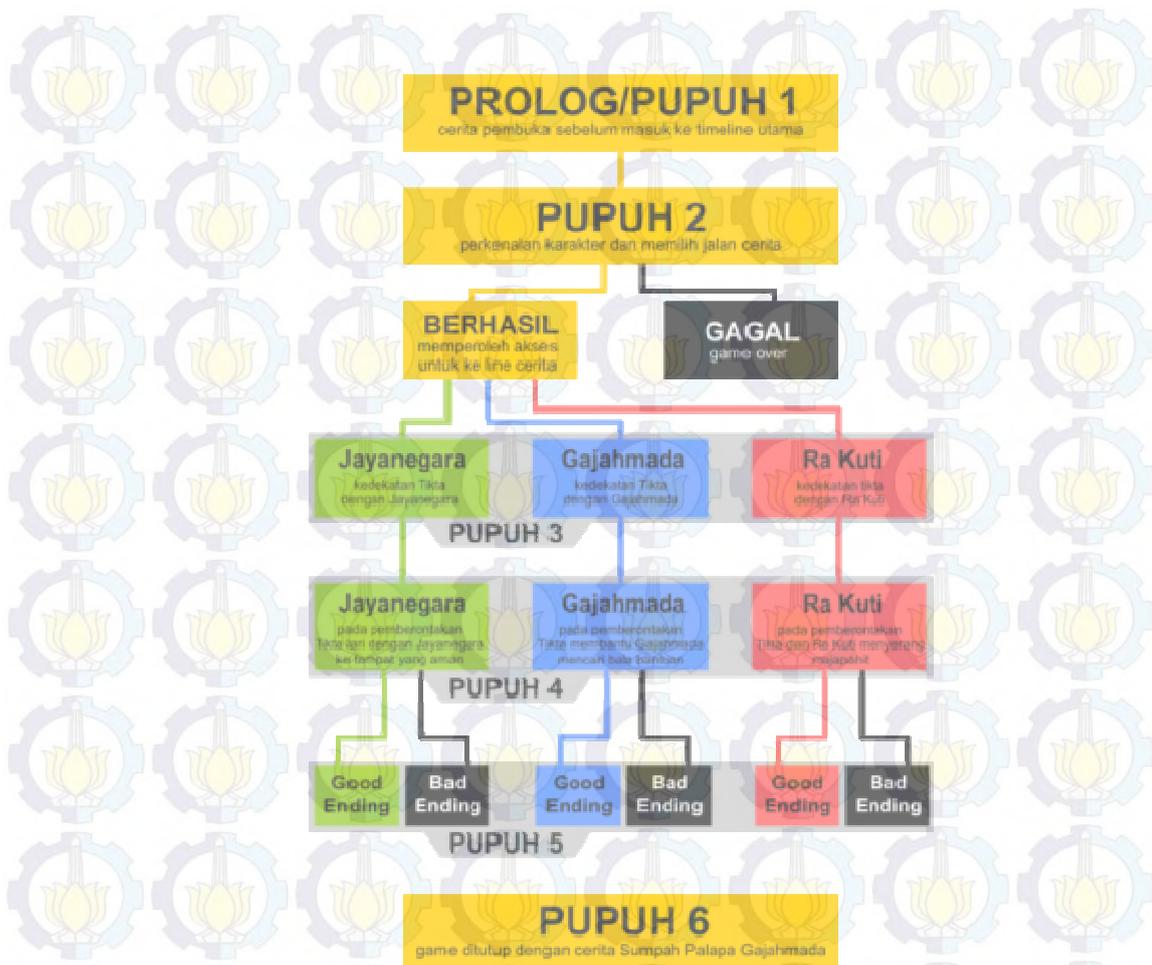
Game visual novel Tikta Kavya memiliki beberapa fitur permainan diantaranya adalah cerita bercabang, *extra* menu, *minigame*, dan *energy screen*.

i. *Branching story*

Dalam visual novel Tikta Kavya, *branching story* atau percabangan cerita akan muncul ketika pemain diberikan beberapa pilihan untuk memilih jalur cerita yang akan diikuti. Cerita yang diangkat dibagi menjadi 6 *chapter*, yang kemudian dibedakan sebagai berikut

Chapter 1 hingga *chapter* 3 adalah *chapter* awalan untuk menentukan percabangan cerita, dalam ketiga *chapter* ini, pemain akan menemukan beberapa pilihan yang akan mengarahkannya ke rute Gajah Mada, Jayanegara, atau Ra Kuti. *Option* cerita akan menentukan *item* yang diperoleh pada *result story*. Setelah menyelesaikan beberapa potongan cerita, *user* akan masuk dalam beberapa *chapter* tertentu yang membutuhkan *item* dari *item-item* yang diperoleh dari penceritaan maupun *minigame*, penentuan utama ketika memasuki *chapter* ketiga dimana terdapat beberapa pilihan *storytelling* yang mengarahkan *player* mendapat *bad ending* apabila tidak memiliki *key item* yang cukup dan mengharuskan mengakhiri permainan namun dapat dimulai lagi dari *savestate* yang terakhir.

Setelah memasuki *chapter* 4, pemain akan mendapatkan cerita baru dengan percabangan baru yaitu memilih *ending*, yang akan dihitung dari jumlah variabel yang diperoleh, setiap percabangan cerita terdapat 2 *ending* berbeda, namun pada Ra Kuti ditambahkan *ending* tambahan, dan terdapat 3 *ending*. Untuk penceritaan dapat dilihat dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 4.2 Storyline dalam game visual novel Tikta Kavya

ii. *Extra*

Fitur ini memperlihatkan bagaimana progres permainan, dan bagian mana saja yang belum terjelajahi. Fitur ini, memiliki tombol yang terletak pada *main menu* atau *title screen*. Tombol tersebut akan muncul apabila telah menyelesaikan 1 rute cerita, dan muncul karakter yang telah di selesaikan rutanya. Tombol *extra* diletakkan di kelompok kiri pada *title screen*. *Extra* pada awalnya kosong, namun akan terbuka dengan sendirinya apabila pemain menyelesaikan semua rute dalam permainan.

iii. *Minigame*

Minigame dalam visual novel merupakan hal yang tidak wajib namun pada umumnya disertakan sebagai pengisi kebosanan dari

membaca cerita panjang sebuah visual novel. *Minigame* yang ditawarkan pada umumnya bersifat santai dan *refresh*, seperti *puzzle*, *mash button*, dan *game-game* kecil dengan *genre casual*. *Minigame* yang akan diangkat dalam Tikta Kavya bertema *tactical mash battle game* dengan *skill*. *Minigame* ini pada event tertentu akan berfungsi sebagai penentu jalur cerita sendiri.

iv. *Energy Screen*

Energy Screen adalah pengatur utama permainan, yaitu dengan batasan-batasan berupa *energy*. *Energy* dapat melakukan regenerasi sejumlah 1 poin dalam 1 menit, dengan batas maksimal 90 poin. *Energy* dapat diperoleh langsung dengan menggunakan *item*. *Item* dapat diperoleh setelah menyelesaikan pertarungan atau menyelesaikan cerita. *Usable item* juga bisa dibeli melalui *in-app-purchase*. *Energy* yang digunakan tiap aksi pemain bervariasi mulai dari 0 hingga 30 poin. *Energy screen* merupakan main menu dalam *game* ini yang akan menjadi poros utama navigasi pemain.

4.2 Kriteria Desain

4.2.1 *Usability*

Usability antarmuka dalam *game* Tikta Kavya akan memakai konsep *Hidden Ambition*, konsep ini mengacu kepada bentuk *layout* antarmuka baik menu maupun HUD dalam *game* visual novel Tikta Kavya yang akan menggunakan 2 *gameplay* berbeda yaitu *storytelling* visual novel dan *minigame*.

4.2.1.1 *Model Navigasi*

Model navigasi dalam *game* Tikta Kavya mengadaptasi *game* visual novel yang lain. Penggunaan adaptasi *flowchart* dimaksudkan agar tidak membuat kesalahpahaman dan membuat pemain mudah mengenali

game dengan genre yang sama. Konsep *flowchart* pada game Tikta Kavya memiliki beberapa bagian antarmuka yang antara lain, antarmuka menu, antarmuka *storytelling*, dan antarmuka *minigame*. Penggolongan ini mempermudah *model* navigasi untuk mengelompokkan apa yang akan di desain di masing-masing menu tersebut, sehingga memudahkan desainer untuk mendapatkan *checklist* agar tidak ada yang terlewat.

➤ Antarmuka Menu



Gambar 4.3 Pemetaan menu dan flowchart game visual novel Tikta Kavya

Antarmuka *menu* akan memetakan sebuah navigasi untuk membantu pemain mendapatkan arahan masuk kedalam *gameplay*. Menu-menu yang termasuk kedalam golongan antarmuka *menu* antara lain.

- *Title screen*
- *Energy menu*
- *Data management*
- *Pause menu*

- *Extra menu*

Menu-menu tersebut memiliki *sub-menu* lainnya yang berada di dalam *menu*. *Menu* ini akan mengakses hal teknis yang menghubungkan pemain dengan world dan mengarahkan pemain bernavigasi, memanipulasi, dan memperoleh informasi lain diluar *gameplay*.

➤ **Antarmuka *Storytelling***

Antarmuka *storytelling* adalah semua antarmuka yang berhubungan *gameplay storytelling*, dalam antarmuka ini desainer akan mendapati sebuah model penceritaan dengan gaya visual novel pada *mobile*. Desainer harus menyeimbangkan *channel* dalam *layout* yang akan dibuat dan *font* termasuk ukuran dan jenisnya, karena layar pada *smartphone* bervariasi dan rata-rata memiliki layar kecil yang dapat genggam dengan 1 tangan. Desainer juga harus menyertakan tombol *pause menu* untuk mengakses *menu* yang dapat mengakses beberapa *submenu* yang terdapat dalam *main menu* agar tidak terjadi kebingungan ketika berada dalam *gameplay storytelling*. Antarmuka *storytelling* meliputi beberapa hal sebagai berikut.

- HUD *textbox* (termasuk *icon* karakter, *mood* karakter di *textbox*, dan *tipografi*)
- HUD *windows* (untuk *item*, detail, dan fungsi memperjelas lainnya)
- Tombol *pause* (mengarah kedalam *pause sub-menu*)
- Tombol *option* (untuk memilih rute dan menentukan rute cerita)

➤ **Antarmuka *Minigame***

Antarmuka *minigame* adalah semua antarmuka yang membantu pemain dalam side *gameplay* untuk menggerakkan karakter utama (Tikta) dan mengatur strategi permainan. *Minigame* di dalam Visual Novel Tikta Kavya merupakan adaptasi sebuah model pertarungan, yang mana pada pertarungan kita berhadapan satu lawan satu hingga salah satunya mengaku kalah atau mati. Dalam *game* ini Tikta akan melakukan melawan bermacam-macam musuh untuk mendapatkan *key item* sebagai syarat *chapter*. *Minigame* ini juga merupakan penentu variabel untuk

membuka salah satu rute cerita atau memperoleh *ending*, sehingga pemain dapat memperoleh kemenangan atau kekalahan dalam *minigame* ini. Antarmuka HUD *minigame* Tikta Kavya meliputi elemen-elemen sebagai berikut.

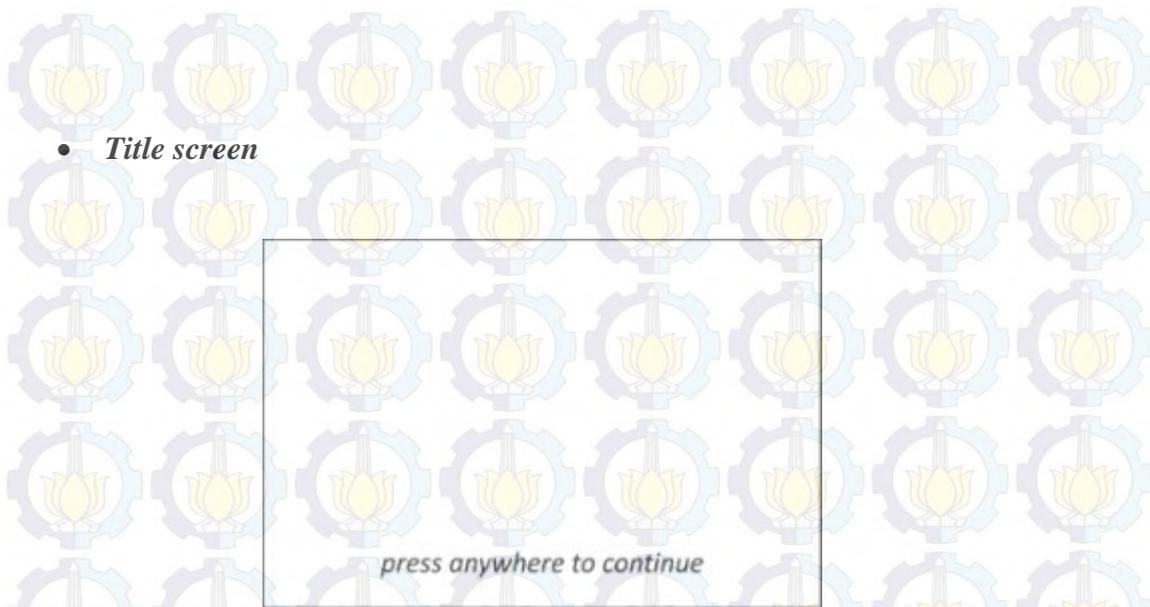
- HP Tikta (*health point* bar Tikta menunjukkan nyawa yang dimiliki)
- SP Tikta (*skill point* bar untuk mengeluarkan *skill*)
- Tombol *Skill*
- HP Enemies (*health point* bar lawan)
- Tombol *Attack* dan *Defense*
- Tombol *pause*
- *Sound*

4.2.1.2 *Layout / Channeling*

Dalam *channeling* pemusatan konsentrasi interaksi, *game* Tikta Kavya memusatkan antarmuka pada daerah bawah, termasuk daerah kanan bawah dan kiri bawah sesuai dengan letak posisi tangan ketika bermain *game* menggunakan *handheld*. Hal ini memberikan keleluasaan pemain dan kenyamanan pemain berinteraksi dengan *game* secara langsung menggunakan *handheld touchscreen*. Antarmuka dalam Tikta Kavya akan menggunakan tampilan yang menyesuaikan dengan pengalaman bermain dalam *game* PC tapi tidak meninggalkan kesan *mobile game* didalamnya.

Berikut adalah tampilan *layout* dan *wireframe* dasar dan pemetaan fungsi *channeling* pada *game* Visual Novel Tikta Kavya.

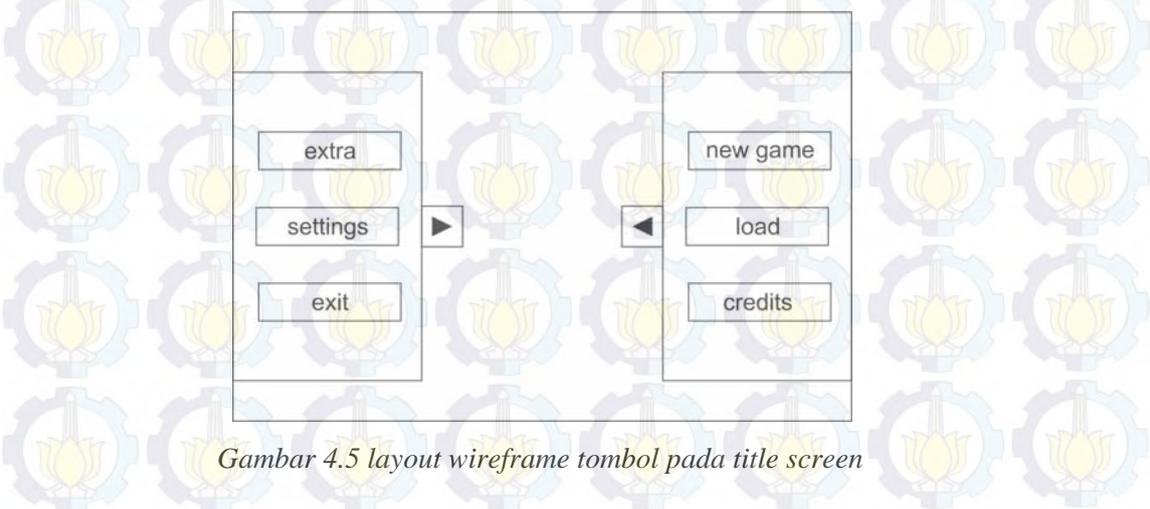
- *Title screen*



Gambar 4.4 layout wireframe title screen

Dalam *title screen* akan dijumpai logo *game*, judul *game* dan juga sebuah gambar karakter dan *background* yang direncanakan sesuai dengan GDD, hal ini dimaksudkan untuk memperjelas identitas *game* melalui judul dan gambar *title screen*. Tampilan ini merujuk pada tampilan *title screen* dalam visual novel lainnya baik dalam versi PC maupun *game mobile* pada umumnya

Title screen juga dilengkapi beberapa tombol utama untuk masuk kedalam *main menu*, hal ini juga terdapat dalam visual novel Steins;Gate dan tombol yang sering muncul dalam *title screen* antara lain, *start/newgame*, *load*, *config/system*, dan *extras*



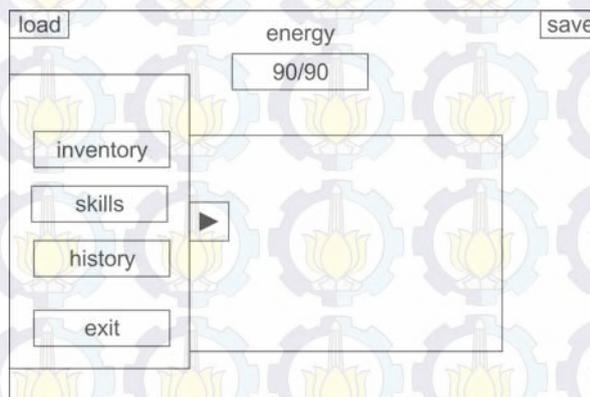
Gambar 4.5 layout wireframe tombol pada title screen

Title screen akan diberikan 2 kelompok tombol utama pada samping layar dengan ditandai 2 lingkaran yang dapat digeser atau di *tap*. Kelompok tombol kanan berisi *new game*, *load game* dan *credits*. Kelompok tombol kiri berisi *extra*, *settings*, dan *quit*.

Fungsi masing-masing tombol adalah sebagai berikut

- **Tombol *New Game*** akan mengarahkan pemain ke dalam permainan baru.
- **Tombol *Continue*** akan mengakses data management untuk meng *load data game* yang telah disimpan sebelumnya.
- **Tombol *Credits*** untuk menampilkan *credits profile* pembuat *game*
- **Tombol *Extra*** akan mengarahkan pemain ke dalam *menu extra* yaitu galeri, *scene history*, dan *characters*
- **Tombol *Setting*** akan mengakses menu konfigurasi dalam *game*
- **Tombol *Quit*** akan mengarahkan pemain keluar dari *game* dan kembali ke tampilan *smartphone*.

- ***Energy menu / Map Screen***

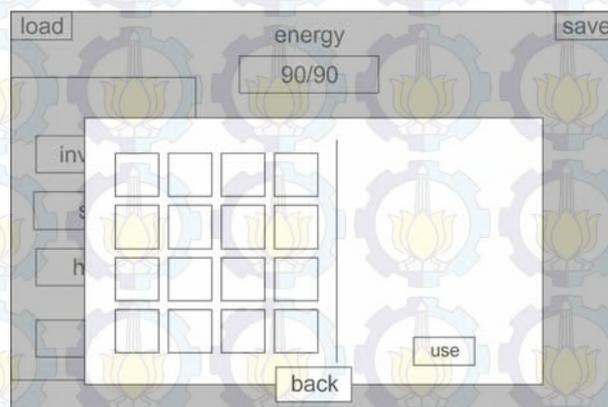


Gambar 4.6 layout wireframe tombol pada *energy menu*

Energy menu adalah menu utama pada *game Tikta Kavya* yang mengatur pola bermain pemain. *Tikta Kavya* memiliki fitur *energy* yang dipakai untuk ber eksplorasi dengan memilih ikon pada peta. Tiap ikon akan menampilkan *gameplay storytelling* dan *minigame*. Tentunya akan mengkonsumsi poin

sejumlah 0 poin hingga 30 poin tiap sesinya. *Energy point* terhubung dengan data management save dan load. Yang juga terdapat 1 group button berisi ransel / *inventory*, jurus / *skill*, *history*, dan keluar permainan / Exit.

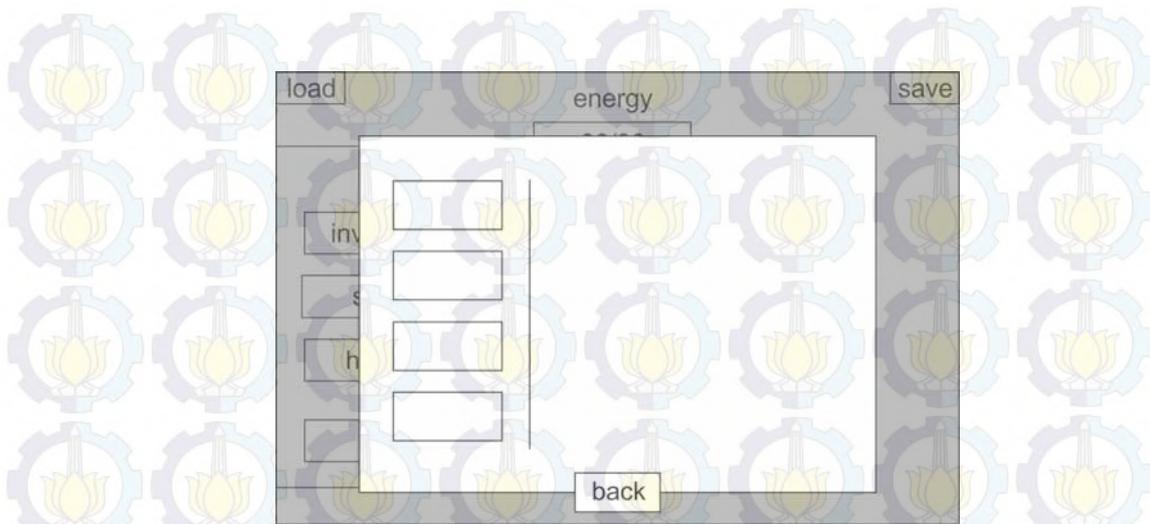
Main menu ini seringkali ditemukan dalam *mobile game* bertema petualangan seperti *Brave Frontier*, *LINE Heroes Chronicles*, *Mobius Final Fantasy*, dan lainnya. Penggunaan map ini sangat efisien untuk memperlihatkan progress *story* pemain menyelesaikan *game* tersebut. Menambahkan fitur map sebagai *main menu* akan menambahkan *gameplay* dan pihak developer bisa mengembangkannya walaupun setelah *game* dirilis sekaligus sebagai lahan *monetizing*.



Gambar 4.8 layout wireframe jendela inventory

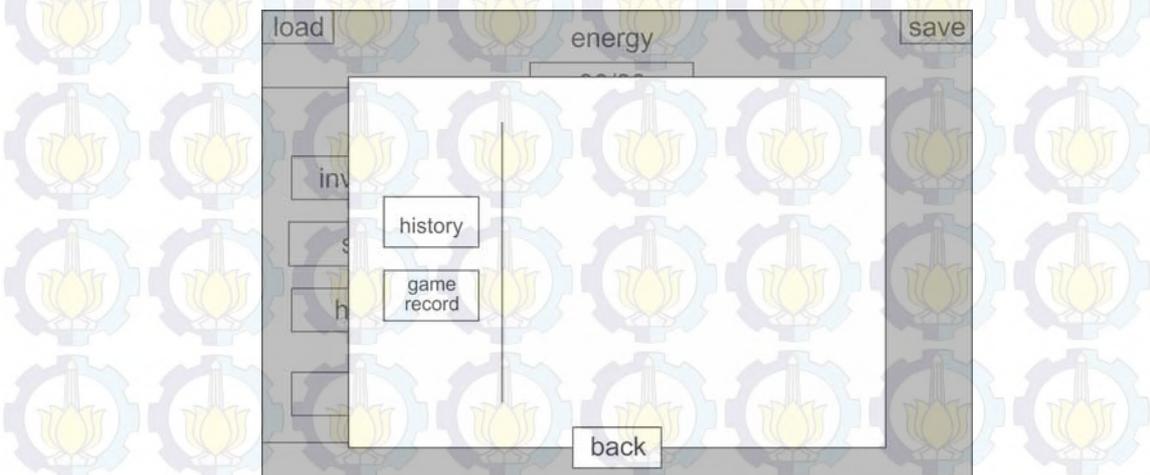
Tab ransel / *Inventory* berisi *usable items*, *key items*, dan *artifact*. *Usable items* berfungsi sebagai pemulihan *energy*. *Key items* sebagai *progress items* untuk meningkatkan progress bermain. *Artifact* adalah *item* yang diperoleh untuk membuka *skill* dan berfungsi sebagai *key item*.

Tema petualangan tidak akan lepas pada penggunaan *item*, menggunakan pengelolaan *item* akan mendukung tampilan map seperti penggunaan *energy* dan syarat memasuki map tertentu. Tampilan *item* juga ditambahkan *item preview* disebelah kanan yang ditambahkan deskripsi *item* sehingga pemain mendapatkan informasi yang jelas baik secara visual maupun fungsi *item* sendiri.



Gambar 4.9 layout wireframe jendela skill

Tab skill berisikan *list skill* yang diperoleh serta mempelajari pola *skill*. pola *skill* tidak dimunculkan pada *skill screen* dalam *minigame*, pemain diwajibkan untuk mengingat pola *skill* yang telah diperoleh. *List skill* adalah bantuan yang diberikan kepada pemain agar tidak melakukan kesalahan ketika dalam *minigame*, karena dalam *minigame* bantuan ini hanya muncul dalam *pause menu*, dan *skill* tidak bisa di gambar sembarangan.



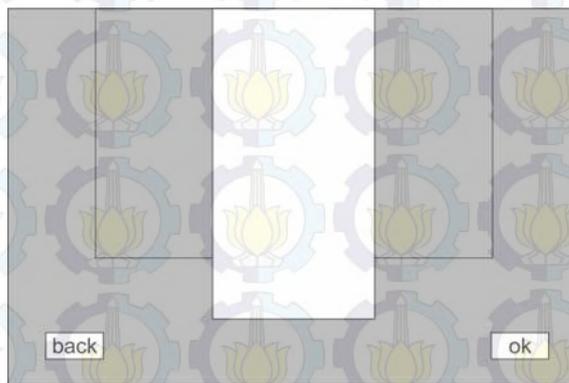
Gambar 4.10 layout wireframe jendela history

History berisikan ringkasan cerita saat memilih ikon pada peta. Bagian ini dimaksudkan untuk membuka kilas balik secara cepat permainan pemain. *Game record* berfungsi untuk mengetahui progress pemain hingga titik save point

terakhir. *History* yang dimaksud dalam map screen merupakan jendela yang berisi apa saja yang dilakukan oleh pemain seperti misalnya melakukan eksplorasi di *map A* atau bertarung di *map B*.

Dalam jendela ini juga terdapat *game record* yang menunjukkan progress bermain dalam skala persen di 3 cerita yang berbeda. *Game record* juga dapat diakses melalui *title screen*, *game record* di *main menu* digunakan untuk memberikan kemudahan kepada *player* agar tidak keluar masuk *title screen* dan *main menu*.

- **Data Management Menu**



Gambar 4.11 layout wireframe data management

Data management screen merupakan kumpulan *data game* tempat untuk menyimpan dan memuat kembali *progress* permainan apabila akan atau telah meninggalkan permainan. Navigasi *data management screen* terdapat beberapa tombol utama yaitu sebagai berikut

- **Data slot.** sebuah kotak untuk memilih *slot* mana pemain akan menyimpan permainannya. Terdapat 3 *slot* permainan agar pemain dapat menyimpan mengulang permainan di saat yang berbeda. 1 *slot* terdepan merupakan seleksi *slot save* yang terpilih, untuk memilih 2 *slot* di belakangnya dapat dipilih dengan cara di *swipe* atau di *tap/klik*.

- Tombol **OK** untuk melakukan penyimpanan atau *load file* yang ditampilkan paling depan
- Tombol **back** untuk kembali ke halaman sebelumnya (*main menu* atau *pause menu*)
- **Warning window** untuk mengkonfirmasi pemain pada saat *save* atau *load* agar pemain dapat melakukan pembatalan apabila pemain salah melakukan aksinya.
- **Gameplay Storytelling**



Gambar 4.12 layout wireframe storytelling

Storytelling pada visual novel umumnya penceritaan dengan menampilkan karakter dan *background* serta sebuah *textbox* yang nantinya berisi dialog, narasi, maupun monolog karakter utama. Dalam *textbox* ini hanya akan terdapat *text* yang menyerupai novel ketika membacanya, hal inilah mengapa *storytelling gameplay* ini disebut visual novel. Penggunaan dimensi secara *landscape* dimaksudkan untuk memberikan pengalaman yang sama dari PC serta memberikan ruang bagi *background* dan memperjelas “tempat” yang ada di dalam permainan. Penggunaan dimensi *portrait* pada *mode* ini akan memberikan karakter terlihat berdiri penuh namun akan memakan *background* sehingga tertutup oleh karakter dan sebaliknya apabila memaksa untuk memperlihatkan *background* pada dimensi *portrait*, maka akan banyak ruang yang tidak terpakai seperti pada penceritaan *Brave Frontier* dan *Age Of Ishtar*.

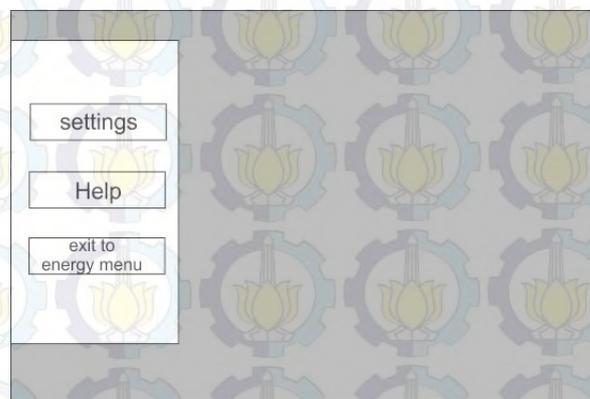
Dimensi *landscape* juga memberikan kesan visual novel PC yang rata-rata memakai layar *landscape* dengan *ratio* 4:3 meskipun modern ini banyak visual novel yang sudah menggunakan layar dengan *ratio* 16:9.

Untuk memberikan ruang pada layar, tampilan tombol alat membaca seperti *auto*, *forward* dan *skip*, ditiadakan pada layar, alat membaca tersebut bisa diakses dengan *touch gesture*.

Pada *gameplay storytelling* terdapat elemen sebagai berikut.

- **Textbox** untuk menampilkan monolog, dialog beserta ekspresi dan icon karakter pada penceritaan.
- **Item preview**, jendela detail yang berfungsi menjelaskan detail gambar pada cerita agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam membayangkan bentuk *item* atau yang lain.
- **Tombol option** akan muncul ketika cerita mencapai titik tertentu dimana pemain diharuskan memilih 1 pilihan dari 2 atau 3 pilihan untuk menentukan rute dan *ending* dalam *game*.
- **Touch gesture** *touch gesture* tidak terlihat namun pemain dapat mengaksesnya seperti *auto-read* diakses dengan *swipe* ke arah kanan, *skip* diakses dengan *swipe* ke arah kiri, *textlog* diakses dengan *swipe* ke arah bawah, dan *pinch* untuk mengakses *pause screen*.

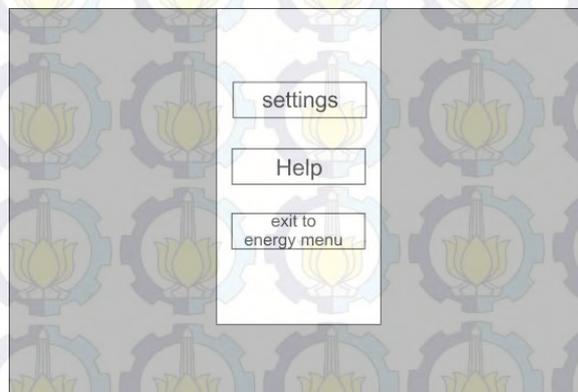
- **Pause menu**



Gambar 4.13 layout wireframe pause screen pada storytelling

Pause menu storytelling dan *minigame* dibedakan karena fungsi dan kegunaan layar pada kedua *gameplay* ini berbeda sehingga perlu dibedakan agar mendapatkan fungsi yang maksimal.

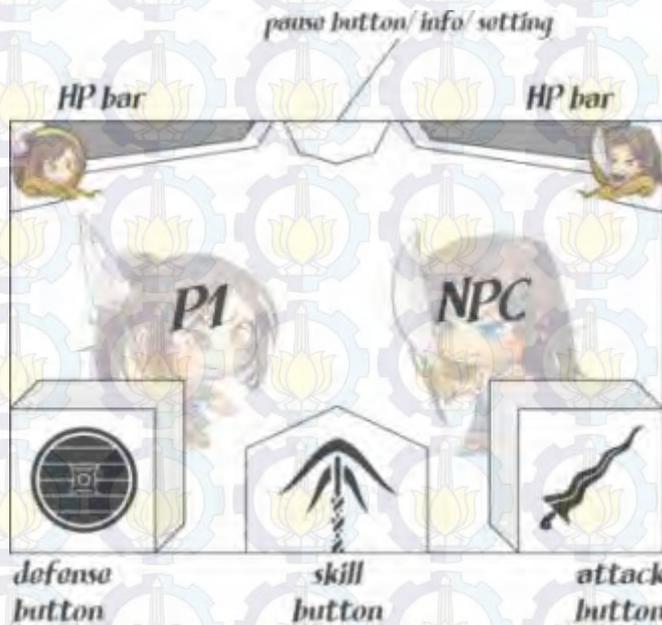
Pause menu pada *storytelling* berfungsi sebagai pemberi jeda dan pemain dapat membaca *tutorial* permainan melalui *menu help*, memanipulasi konfigurasi permainan melalui *settings*, dan keluar ke *map screen*. *Pause menu storytelling* dapat diakses dengan cara melakukan pinch pada layar *storytelling*.



Gambar 4.14 Layout wireframe pause screen pada minigame

Pause menu pada *minigame* dapat diakses dengan tap pada ikon kala yang terletak di tengah atas pada layar *minigame*. *Pause screen* pada *minigame* berbeda menu dengan *pause screen storytelling*, dalam *pause screen* ini, pemain dapat mengakses *skill list* / jurus untuk melihat kombinasi jurus yang juga dapat diakses dari *map screen*, *help* untuk membaca *tutorial* penggunaan HUD *minigame* dan *exit to map* untuk kembali ke *map screen*.

- *Minigame*



Gambar 4.15 layout wireframe HUD minigame / side-gameplay

Sistem pertarungan pada *minigame* memperlihatkan 2 unit yang bertarung yaitu unit pemain di sisi kiri dan unit komputer di sisi kanan. Komposisi HUD yang menampilkan HP dengan *bar* berwarna hijau yang terletak diatas terinspirasi dari *game* bergenre *fighting* yang menampilkan 2 orang bertarung. SP atau *skill point* diletakkan dibawah juga seperti pada *game fighting* yang menyimpan *rage power* untuk melepaskan *special moves*. Penggunaan tombol kiri dan kanan akan memberikan kenyamanan pemain seperti memegang *gamepad* pada konsol atau *portable console*. Sistem pertarungan ini merupakan sebuah gabungan dari *game fighting* dan RPG klasik yang memakai *atb* seperti Final Fantasy. Perintah yang digunakan sederhana pada karakter yaitu *attack*, *defense*, dan *skill*. Tombol *attack* dan *defense* akan aktif dalam waktu tertentu menyesuaikan lawan dan juga terdapat variasi *cooldown* pada tombolnya. Tombol *skill* akan aktif apabila *skill point* telah penuh terisi dengan cara sukses melakukan *tap* pada setiap *attack* maupun *defense*. Tidak ada *item* yang digunakan dalam *minigame*, namun bisa ditambahkan elemen *monetizing* seperti *revive* yang menggunakan *in-app purchase*. Tombol *attack* dan *defense* tidak selalu menyala, tombol aktif sesuai dengan *cooldown* yang ditentukan. Tombol akan deaktif apabila pemain

melewatkan tombol tersebut yang berakibat *miss attack* pada tombol *attack* dan damage pada tombol *defense*.

Skill akan aktif apabila *gauge SP* penuh dan berganti menjadi sebuah tombol. Penggunaan tombol sikill terinspirasi dari penggunaan *skill* pada The Adventure of Wanara yang menggunakan *swipe icon* untuk memunculkan kombinasi yang tepat agar *skill* dapat diakses.

- **Shop**

Shop adalah salah satu layar dimana user bertransaksi langsung menggunakan uang nyata dengan uang dalam *game* atau yang disebut *in-app purchase*. transaksi uang nyata di dalam *shop* adalah pembelian gobog wayang dan celengan yang nantinya digunakan untuk membeli *item* dalam *game* seperti *key item* atau *energy*.

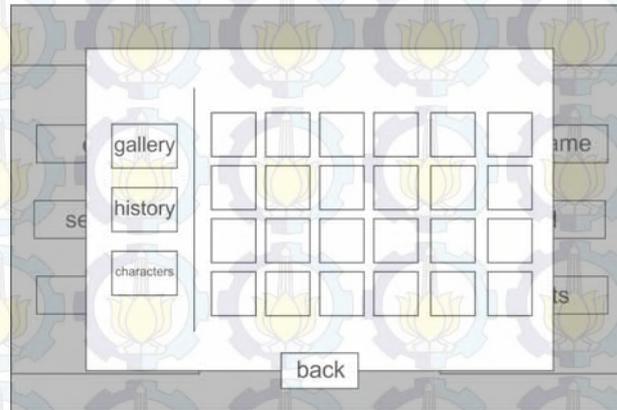


Gambar 4.16 Layout wireframe shop

- **Extra**

Extra menu dapat diakses melalui *title screen* dengan menamatkan salah satu rute atau mencapai pupuh keempat. Dalam *extra menu* terdapat *submenu gallery*, *progress*, dan *character* yang akan dijelaskan sebagai berikut.

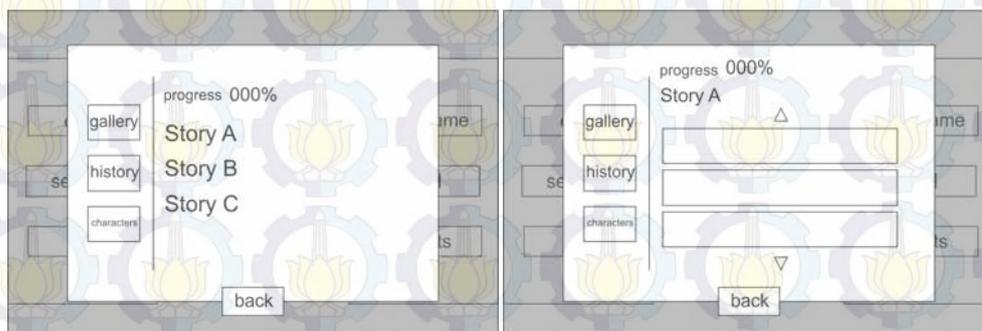
- o **Gallery Tab**



Gambar 4.17 layout wireframe sub-menu gallery

Gallery menu adalah kumpulan *cutscene* yang terdapat dalam *game* dengan *image viewer* yang dapat di klik untuk melihat *fullscreen* pada layar *handphone*..

- o **Scene History Tab**

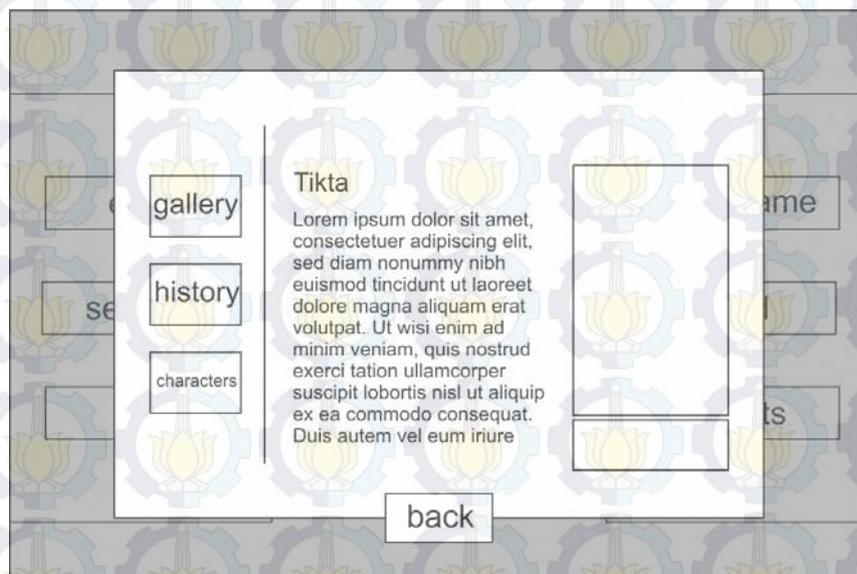


Gambar 4.18 layout wireframe sub-menu scene history

Progress adalah tampilan *storytelling* yang diceritakan kembali dalam bentuk *per chapter*, hal ini digunakan untuk memberikan fungsi memainkan kembali bab tertentu tanpa harus mengulang *game* dari awal, sehingga mempermudah pemain menemukan bab yang diinginkan tanpa menghabiskan *energy*. Navigasi dalam *sub-menu* ini adalah *scrolling* dan

klik yang kemudian masuk kedalam *storytelling gameplay*. *Extra progress* hampir mirip dengan tampilan *history* yang ada di dalam *map screen*. Perbedaan dari *history* dalam *map screen*, adalah fungsi dari *icon status* persentase cerita yang menjadi tombol dan dapat digunakan untuk mengakses cerita yang sudah di baca pada sesi sebelumnya.

o *Character Sub-Menu*



Gambar 4.19 layout wireframe sub-menu character

Pada *submenu* ini pemain menemukan koleksi informasi yang ditemukan dalam bermain, seperti potongan biodata yang ditemukan dalam penceritaan. Senjata yang ditemukan dan informasi lainnya yang berkaitan dengan karakter dalam visual novel Tikta Kavya. Tujuan dari halaman ini adalah menyediakan informasi kepada pemain tentang karakter untuk mengenal lebih dekat dan latar belakang cerita.

• **Wireframe Halaman Untuk Ads / Iklan**

Setelah berdiskusi dengan Elven Games, *game* ini nantinya direncanakan akan rilis dalam bentuk free to play in app purchase, yang juga menggunakan ads nantinya. *In-app purchase* dalam Tikta Kavya akan meliputi beberapa *item* daily

seperti *Energy*, *Key Item*, dan beberapa *bundle item*, dikarenakan nantinya Elven Games memberikan *event* dalam *game* sewaktu-waktu. *In-app purchase* memiliki *in game shop* yang akan menukarkan RMT (*real money trading*) kedalam *special game money* dalam Tikta Kavya, yaitu berupa *koin gobog wayang*. Selain membeli, *koin gobog wayang* juga bisa diperoleh melalui *minigame* namun dengan jumlah yang sangat kecil, memungkinkan pengguna yang bermain tanpa uang dapat menyelesaikan *game* ini atau mengikuti *game event*. *Ads*, akan muncul pada beberapa layar sebagai berikut

- *Pause menu story*
- *Item shop*
- *Pause menu minigame*
- *Popup skill window*



Gambar 4.20 layout wireframe penempatan ads

Iklan ini merupakan iklan dengan kategori *paid per view* dan *paid per click*. Selain menggunakan *clickable ads*, Tikta Kavya diberikan *video ads* yang akan muncul optionnya apabila *energynya* tidak cukup untuk masuk kedalam cerita atau pertarungan. Mendapatkan *energy* dari *video ads* dibatasi sejumlah 3 kali sehari. Sebelum menonton video juga diberikan pilihan untuk menonton video atau tidak pada pengguna, karena apabila memaksa pengguna untuk melihat video, ditakutkan akan membuat pemain membayar lebih untuk penggunaan data melihat video tersebut.

4.2.2 Tema Visual

4.2.2.1 Definisi Konsep Visual Majapahit

Negeri Majapahit atau sering disebut Negeri Wilwatikta memiliki kekayaan seni dan budaya yang memiliki nilai sejarah yang luar biasa. Peninggalan-peninggalan Majapahit sebagai bukti keberadaannya tersimpan, dan beberapa dipugar. Peninggalan-peninggalan ini dapat di kembangkan kembali dan dikemas dalam bentuk modern untuk memberikan wawasan kembali mengenai sejarah Majapahit. Visual novel Tikta Kavya diharapkan dapat memuat tema tersebut sehingga visualisasi Majapahit dapat tersampaikan melalui *game* ini.

Konsep visual majapahit pada antarmuka memperkuat *game* Tikta Kavya untuk memberikan kesan Majapahit tentunya dengan beberapa *moderinsasi* agar mudah diterima oleh kalangan pemain *game mobile*.

4.2.2.2 warna

Keseluruhan palet warna pada *game* ini menggunakan *chocolate ruins* yang memberikan kesan nyaman dalam melihat gambar ataupun efek visual dalam *game*. Penggunaan palet warna chocolate ruins memungkinkan warna tidak terlalu tinggi untuk antarmuka dalam saturasi namun juga dapat menonjolkan karakter dan *environment* tanpa mengurangi *visibility* pada antarmuka. Penggunaan warna dalam *game* Tikta Kavya dibagi menjadi 2 jenis sebagai berikut.

- Palet Tema Majapahit



#808000	#DAA520	#C8A2C8	#8B4513	#654321
G 171	S 204	S 174	S 206	S 208
B 204	K 204	B 204	B 204	B 204

Gambar 4.21 palet warna dasar tema *game* Tikta Kavya

Penggunaan warna tema harus merepresentasikan tema yang akan diangkat. Kali ini tema yang diangkat adalah majapahit, pengangkatan tema ini dimaksudkan untuk memperoleh unsur artistik dan unsur sejarah dalam *game*. Pada umumnya berdasarkan relik yang ditemukan seperti candi, artifak, dan peninggalan lainnya. Majapahit memiliki dominasi berwarna merah, coklat tanah, dan emas berdasarkan buku *Majapahit Teracotta* yang ditulis oleh Soedarmadji Jean Henry Damais dan koleksi museum Majapahit. Berdasarkan hal tersebut, warna yang akan digunakan dalam antarmuka adalah coklat yang juga akan mengarah ke warna yang lebih terang atau lebih gelap (sarutasi).

Palet warna dasar ini digunakan untuk memberikan kesan alami kepada antarmuka yang eksekusinya juga dapat dipadukan dengan warna lainnya untuk memberikan variasi tampilan agar tidak terlalu monoton.



Gambar 4.22 peninggalan Majapahit

Sumber: dokumen pribadi dan Majapahit Terracotta

- Palet Fungsional

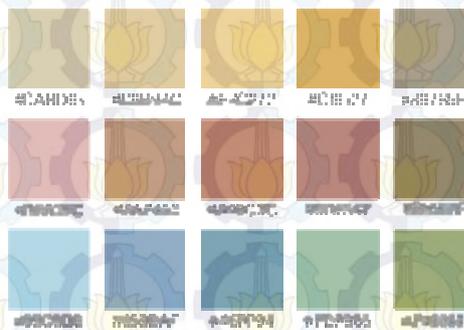


Gambar 4.23 palet fungsional game Tikta Kavya

Palet fungsional menempatkan warna pada fungsional seperti pada penggunaan warna hijau sebagai HP dan biru sebagai MP, penggunaan palet fungsional ini seringkali digunakan dalam antarmuka, baik aplikasi maupun *game* dan umumnya bersifat *universal*, agar tidak membuat pemain kebingungan dengan warna dari penggunaan warna pada *game-game* yang pengguna mainkan sebelumnya, pada palet warna ini sarutasi tidak terlalu masalah karena warna ini akan menjadi penekanan sendiri dalam *game* Visual Novel Tikta Kavya.

Umumnya pada *game* bergenre RPG memiliki warna-warna yang digunakan sebagai kode dan seringkali juga dipakai secara umum. Warna hijau seringkali digunakan sebagai simbol HP yang mengartikan nyawa karakter elemen warna ungu kebiruan atau kuning merupakan simbol SP/MP, dan merah merupakan tanda bahaya yang dapat diartikan lawan, *damage*, dan *disadvantage*.

Menyamakan bentuk *window*, juga mengharuskan memikirkan bagaimana tampilan salah satu layar memiliki ciri khas diantaranya memakai warna yang juga dapat merepresentasikan fungsi layar tersebut.



Gambar 4.24 palet warna yang dipakai untuk window

4.2.2.3 Elemen Dekoratif

Elemen dekoratif pada *game* visual novel Tikta Kavya dengan tema Majapahit sangat penting untuk memunculkan *image* Majapahit kedalam *game*. Dalam buku *Majapahit Terracotta* memperlihatkan seni patung tanah liat dan ornamen candi peninggalan Majapahit yang memperlihatkan kesan klasik dan ikonik. Seperti motif Kala (penjaga pintu candi) yang ditemukan diberbagai tempat termasuk hiasan taman, dan motif bunga, daun, awan yang selalu muncul di beberapa artifak yang timbul atau dipahat di sebuah batu ataupun tanah liat.



Gambar 4.25 Sebuah dekorasi taman dengan motif kala
(sumber: *Majapahit Terracotta*)

Tak hanya rangkaian tersebut, elemen dekoratif Majapahit pada *website* wilwatiktamuseum.wordpress.com memperoleh data bahwa negeri Majapahit memiliki simbol kerajaan berupa Matahari dan ular naga, yang di pahat dalam Pataka Nagari yang berbentuk kepala tombak berbahan tembaga, emas, dan material lainnya.



Gambar 4.26 simbol dan Pataka Nagari Kerajaan Wilwatikta
(sumber: <http://wilwatiktamuseum.files.wordpress.com>)

Penggunaan dekoratif juga disepakati oleh tim desain visual novel Tikta Kavya untuk menggambarkan ikon tiap karakter dengan pembagian sebagai berikut.

- **Ular Naga** untuk mewakili Jayanegara, sebagai ikonik yang melambangkan kekuatan dan negara Wilwatikta dalam cerita Tikta Kavya. Ikon ular naga ini diambil dari definisi yang tertulis di wilwatikta museum, pataka sangat lekat dengan ukiran naga dan merupakan simbol kekuatan negara yang mereka tempatkan di perahu mereka
- **Kerbau / Lembu Dan Beringin** mewakili Gajahmada sebagai ikon yang kuat, bentuk yang kokoh dan tidak mudah roboh meskipun diterjang masalah, namun terkesan kaku. Ikon kerbau diambil dari Nandi yang merupakan wahana atau kendaraan Dewa Siwa dalam mitologi Hindu. Gambaran kerbau dan beringin menandakan bahwa Majapahit kuat, tidak goyah, dan tenang dalam mengambil keputusan.

- **Kala atau Raksasa** mewakili Ra Kuti sebagai ikonik yang memiliki ambisi besar, kala memperlihatkan Ra Kuti sebagai tokoh yang kuat dalam pemerintahan dan juga sebagai tokoh yang berperan antagonis dalam *game* Tikta Kavya. Kala umumnya merupakan sebuah pelindung rumah yang selalu terletak diatas pintu candi atau bangunan suci. Gambaran ini juga merupakan tujuan Ra Kuti untuk mengembalikan Majapahit seperti masa kepemimpinan Raden Wijaya.

4.2.2.4 Elemen Repetitif

Penggunaan repetitif atau berulang adalah salah satu cara untuk memberikan kesan seragam di dalam antarmuka. Penulis terinspirasi pada sulur dan awan yang sering muncul dalam relief bangunan kuno. Penggunaan sulur dan awan pada interface dapat mempermudah keseragaman antarmuka sekaligus mudah dibentuk untuk menghias frame dari windows baik hiasan yang kompleks dan sederhana. Bentuk dari sulur ini lebih seperti daun pakis muda yang belum mekar, yaitu memanjang dan melengkung pada ujungnya, salah satu aplikasi nyata pada peninggalan sejarah adalah miniatur tempat persembahan yang terdiri dari bentuk bentuk sulur dan bunga tanaman yang dibentuk memutar seperti tiang yang menahan atap yang juga dihiasi hiasan bunga.



Gambar 4.27 Elemen repetitif sulur dan awan sering dijumpai pada peninggalan Majapahit (sumber: Majapahit terracotta)

Elemen-elemen gambar lainnya lebih banyak menggunakan tema hindu buddha yang berinisiasi dengan jawa, yang disederhanakan dan bersumber pada temuan-temuan visual di Museum Majapahit Trowulan dan berbagai sumber yang masih memiliki relasi hindu buddha.

4.2.2.5 Gaya gambar

Bentukan motif dan penyederhanaan bentuk dari relief dan artefak peninggalan bersejarah ini dikerjakan dalam bentuk *digital painting*. Pemilihan gaya gambar yang digunakan harus sesuai dengan desain karakter dan environment pada *storytelling* dan *minigame*. Karakter dan *background* menggunakan gaya gambar anime manga modern dengan warna yang soft seperti gabungan warna coklat dan ungu dengan mood *game* yang di dominasi lebih ke warna biru.



Gambar 4.28 Penggambaran karakter dan background dengan mood seragam berwarna biru

Dengan kombinasi warna tersebut HUD merupakan elemen yang netral sehingga dapat menggunakan warna netral seperti coklat, monochrome, atau yang mendekati warna *mood*. Untuk bentuk ornamen dan hiasan, akan mendekati bentuk kartun seperti ornamen yang dipakai oleh GajahMada pada gambar diatas, lebih jelasnya akan seperti penggunaan ornamen pada kotak panel komik Garudayana namun dengan teknik pewarnaan painting.



Gambar 4.29 Tampilan dekoratif panel komik Garudayana

Teknik painting akan diimprovisasi dengan warna agak kasar karena menggambarkan tekstur relief dan patung pada peninggalan sejarah. Gambaran umumnya seperti penggambaran Dwarapala yang disederhanakan yang nantinya digunakan sebagai tombol *attack* dan *defense*



Gambar 4.30 Bentukan dwarapala sesungguhnya di candi penataran dan ilustrasi sketsa

Sumber: (<https://yoedana.wordpress.com/2011/07/09/dwarapala-konco-kenthel-dalam-naungan-zaman/>)

4.2.3 Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam visual novel Tikta Kavya juga diperhitungkan untuk menyesuaikan jalannya cerita, dan juga menjaga keterbacaan cerita. Penggunaan tipografi juga dipakai dalam tombol dan deskripsi yang harusnya memiliki ciri khas sendiri dalam menampilkannya, hal ini dimaksudkan untuk menekankan perbedaan penggunaan font, serta mempermudah mengenali antara tombol dan deskripsi di dalam *game*.

Game visual novel identik dengan cerita bergaya novel, maka tulisan adalah titik utama dalam *game* ini. Bentuk huruf atau *typeface* akan mempengaruhi keterbacaan cerita dan harus mudah dipahami.



Gambar 4.31 typeface *Thryomanes* (kiri) dan *Imperium Serif* (kanan)

Penggunaan font serif menekankan kemudahan membaca serta memberikan unsur klasik, yang digunakan dalam *textbox storytelling*. Penggunaan Typeface Sans Serif pada segi *minigame* juga akan cukup membantu kemudahan keterbacaan, namun juga diperlukan *typeface* yang memberikan kesan bermain.

4.3 Sketsa

Sketsa merupakan sebuah proses pertama dalam mendesain dimana desainer menuangkan idenya kedalam sebuah kertas namun sketsa tersebut masih dalam proses pengerjaan yang nantinya akan dikembangkan berdasarkan asistensi dan masukan serta pertimbangan dari pengembang yang nantinya akan menghasilkan sebuah desain akhir yang sesuai dengan kebutuhan konsumen dan pihak pengembang.

A. *Title screen*

Title screen adalah tampilan awal pada *game* sebelum memulai *game*, di layar ini pada umumnya pengembang memperkuat nama *game* dengan menunjukkan logo *game* dan beberapa tombol untuk mengakses kedalam *game*.



Gambar 4.32 Sketsa dasar logo game, tipografi dan layout title screen

Logo dan tipografi terinspirasi dari bentuk sederhana pewayangan yang memperlihatkan bayangan ketika dalang menceritakan riwayatnya yang juga terinspirasi pada bayangan wayang.



Gambar 4.33 Tampilan bayangan wayang dari luar pementasan

Sumber: http://zouchmagazine.com/javanese-shadow-puppets/#.Vjqreb_g3ow

Desain *background* adalah tampilan latar belakang yang juga mendukung *title screen* untuk memberikan kesan yang wah pada awal permainan.



Gambar 4.34 sketsa ilustrasi background title screen

Title screen akan menggunakan karakter sesuai dengan GDD yang sudah ada. Penggunaan karakter pada *title screen* nantinya akan dibantu oleh desainer perancangan karakter, serta *layout* dari penulis dan digabungkan menjadi 1 fungsi beserta *logo* dan tombol *start*. Tema *title screen* terinspirasi dari patung wisnu kaca, nandi, dan patung suci agama hindu dengan hiasan teratai.



Gambar 4.35 Patung loro jonggrang diatas nandi dan wisnu diatas garuda

Sumber: Foto dokumen Gunkarta dan dokumentasi pribadi

Penggunaan *visual* diatas diproses dari pendekatan karakteristik tiap karakter dan *brainstorming* dari ide yang diperoleh dari cerita dasar kisah Tikta Kavya.

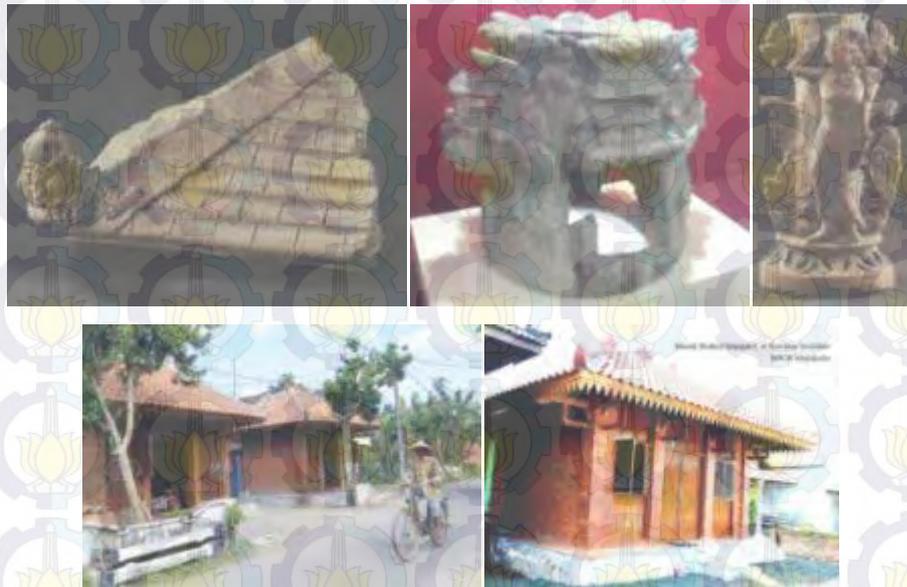
B. Desain Border Windows

Windows atau jendela dalam *game* Tikta Kavya pada nantinya akan diterapkan pada kotak deskripsi, kotak tombol, dan bentukan kotak yang lain. desain border window memiliki 2 bentuk utama yaitu pojokan dan garis bingkai. Garis luar jendela ini nantinya juga akan dihiasi ornamen seperti hiasan berbentuk tanduk diatas rumah.



Gambar 4.36 Sketsa border window

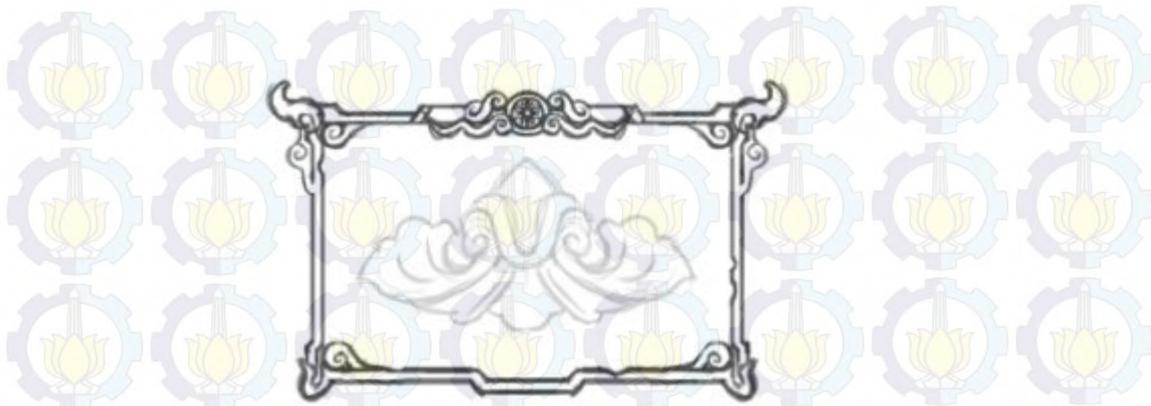
Pada umumnya *border window* terkesan polos namun dengan tambahan pola repetitif pada tema akan membantu dalam membentuk *mood game* sehingga sesuai dengan tema dalam *game*. Aplikasi jendela akan sangat banyak digunakan pada *setting*, *extra*, *credit*, dan jendela-jendela lainnya.



Gambar 4.37 Bagian bangunan dan artifak alat rumah tangga peninggalan majapahit dan rumah budaya Majapahit.

Sumber: Majapahit Terracota dan dokumen pribadi,
<http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbtrowulan>

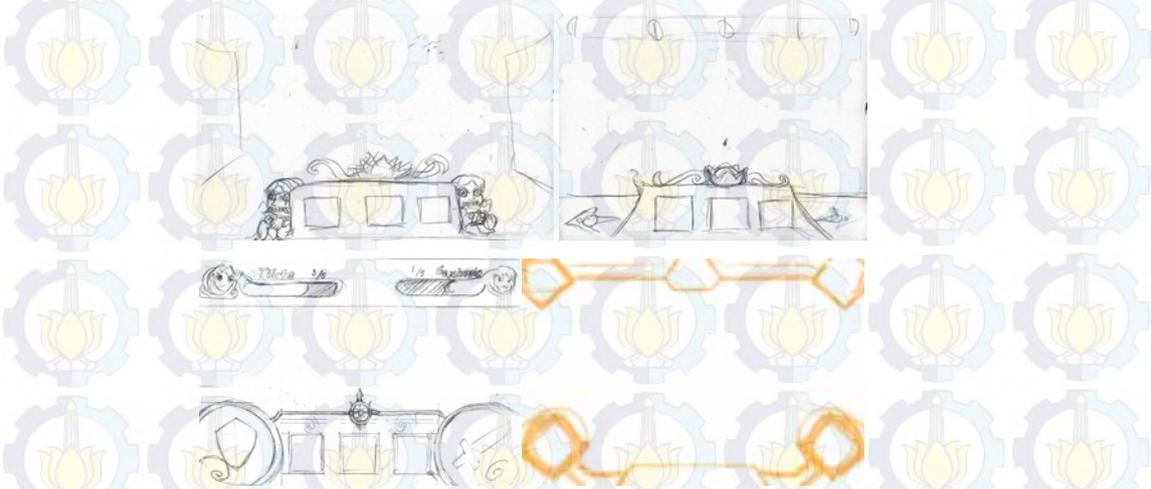
Gaya penggambaran *border* pada jendela ini terinspirasi dari hiasan sulur tanaman, angin awan yang terdapat pada arca dan relief bangunan ,peralatan rumah tangga seperti hiasan tiang, hiasan taman. Jendela utama sendiri terinspirasi pada rumah budaya Majapahit yang ada di Trowulan. Hasil *brainstorming* sketsa *window* dapat ditampilkan dalam bentuk sebagai berikut



Gambar 4.38 sketsa border window

Bagian atas menampilkan awan dan hiasan atap rumah yang terinspirasi dari bentuk rumah majapahit. Bentukan bawah yang menggembung menggambarkan tangga landai di depan pintu.

C. Desain HUD *minigame*



Gambar 4.39 Sketsa tampilan dasar HUD *minigame* versi 1.0

HUD dalam *minigame* akan menjelaskan statistik karakter yang akan dimainkan yaitu tikta. *Minigame* memiliki beberapa elemen dan informasi penting yang harus ditunjukkan kepada pemain. Bentuk pada setiap elemen HUD harus nyaman dilihat dan tidak mengganggu pemain. Desain HUD melalui tahap *trial and error* untuk memperoleh desain



Gambar 4.41 Pintu masuk pura Tirta Empul di Bali

Sumber: <http://anastasia-phan.blogspot.com/2014/06/life-style-bali-island-pura-tirta-empul.html>

Konsep utama dari sketsa HUD *gameplay* bertema “Garuda” adalah langit dan garuda, pada tombol pause digambarkan seperti atap rumah yang di dukung oleh *HP bar* dengan bentukan awan yang dihembuskan angin menuju ke tengah, atau *pause menu*. Tombol *attack* dan *defense* pada awalnya merupakan mata garuda yang berkedip ketika tombol ini dianimasikan.



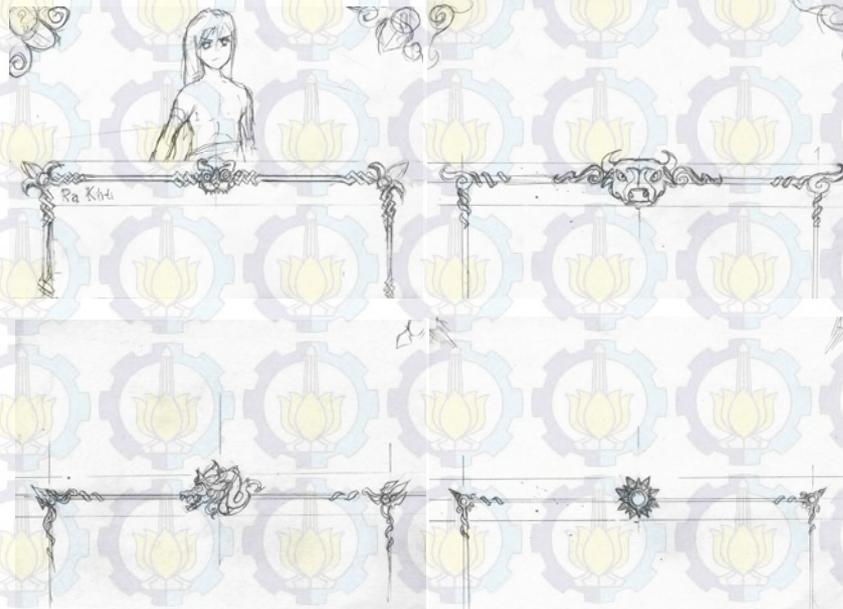
Gambar 4.42 Wajah patung pahatan kayu garuda

Sumber: <https://myscratch.wordpress.com/2013/03/28/mythical-bird-named-garuda/>

D. Desain *Textbox*

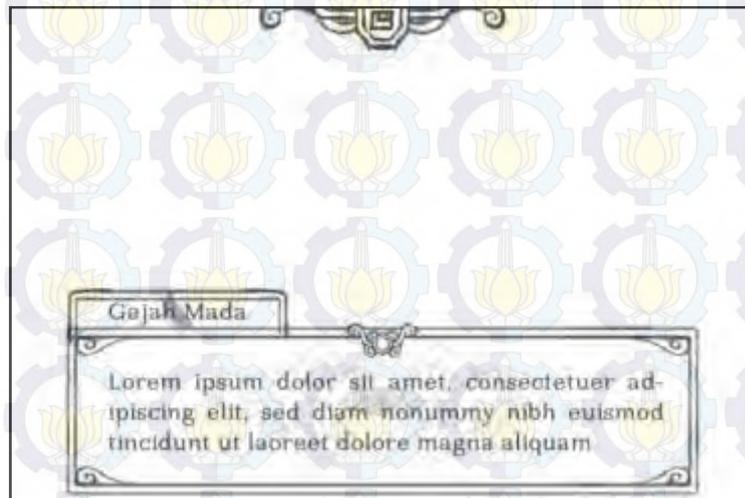
Pada umumnya *textbox* tidak dibedakan antar karakter, hal ini pada beberapa tampilan akan membingungkan pemain dengan *text* dialog dan karakter mana yang berbicara. Penggunaan ikon karakter pada

textbox dan pembeda warna akan memberikan informasi kepada pemain “siapa yang berbicara” dalam *textbox* tersebut. Penggunaan warna juga akan membantu pemain membedakan *textbox* mana dan siapa yang berbicara dalam dialog tersebut.



Gambar 4.43 Sketsa awal *textbox* karakter

Sketsa awal dari *textbox* merupakan pengembangan dasar dari bagaimana *storytelling* visual novel pada PC. Pada tahap pengembangan untuk *mobile*, tampilan *textbox* perlu disederhanakan dan diharapkan tidak memakan ruang secara percuma, maka penulis memperbaiki sketsa sebelumnya hingga menjadi desain sketsa seperti dibawah ini.



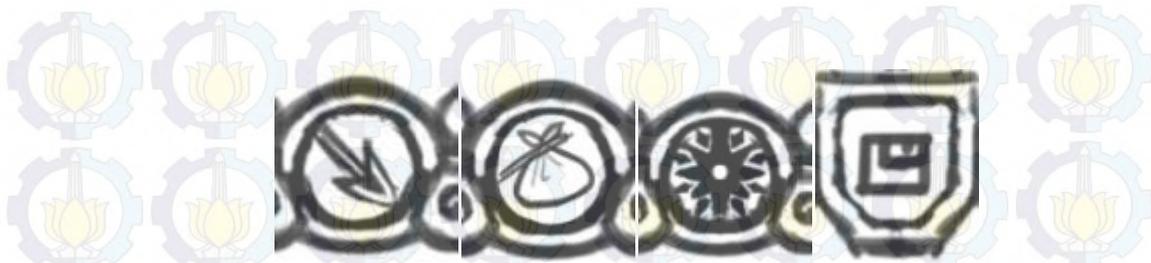
Gambar 4.44 Sketsa textbox setelah melalui beberapa pertimbangan antara ruang dan channeling.

E. Desain Ikon

Desain ikon dalam *game* Tikta Kavya menggunakan tema visual majapahit yang nantinya akan digunakan sebagai penggambaran *skill*, properti, dan berbagai macam simbol untuk mewakili atau menambahkan penjas dalam simbol tersebut. Ikon juga akan merepresentasikan tombol, penggunaan ikon pada tombol harus memiliki makna yang tepat serta mudah dikenali oleh pemain. Penggunaan ikon dalam *game mobile* sangat penting karena ukuran resolusi yang relatif kecil dan membutuhkan elemen yang mampu menghemat ruang layar permainan

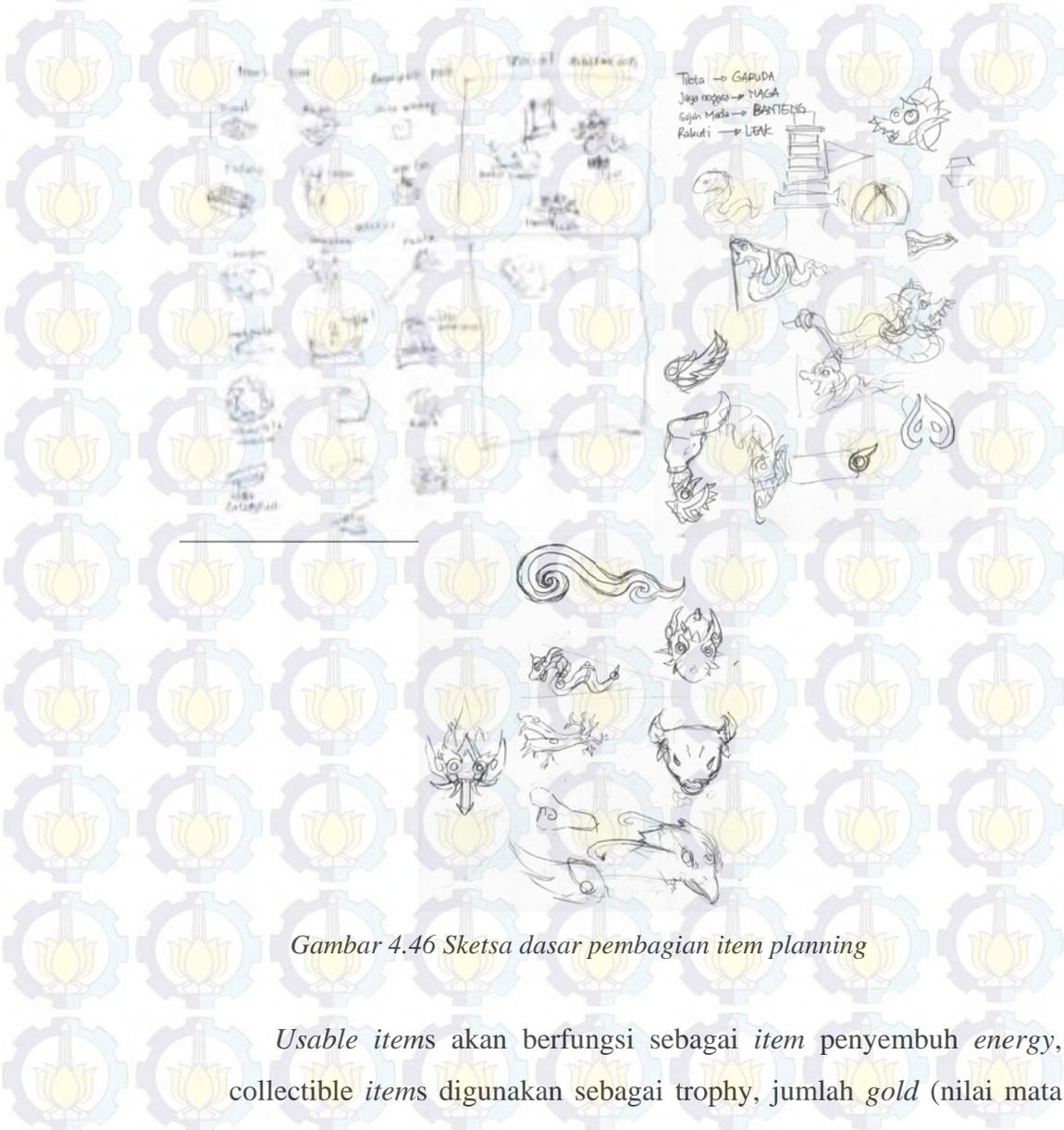
- Ikon dalam menu

Ikon beragam bentuk dan penggunaannya pun cukup krusial, ikon yang menonjol dalam menu adalah penanda yang digunakan sebagai penanda jendela agar pengguna tahu jendela apa yang sedang dibukanya meskipun nantinya pengguna akan hapal jendela apa yang dibukanya. Selain penanda jendela tersebut, ikon dalam menu juga digunakan pada ikon *item*.



Gambar 4.45 Sketsa icon penanda skill, item, extra, dan save/load

Ikona *item* digunakan dalam *inventory* dan juga *gameplay* sebagai fitur support dari *energy* menu. Yang mana akan terdapat 3 jenis *item* yaitu. *Usable items*, *key items*, dan artefak.



Gambar 4.46 Sketsa dasar pembagian item planning

Usable items akan berfungsi sebagai *item* penyembuh *energy*, *collectible items* digunakan sebagai trophy, jumlah *gold* (nilai mata

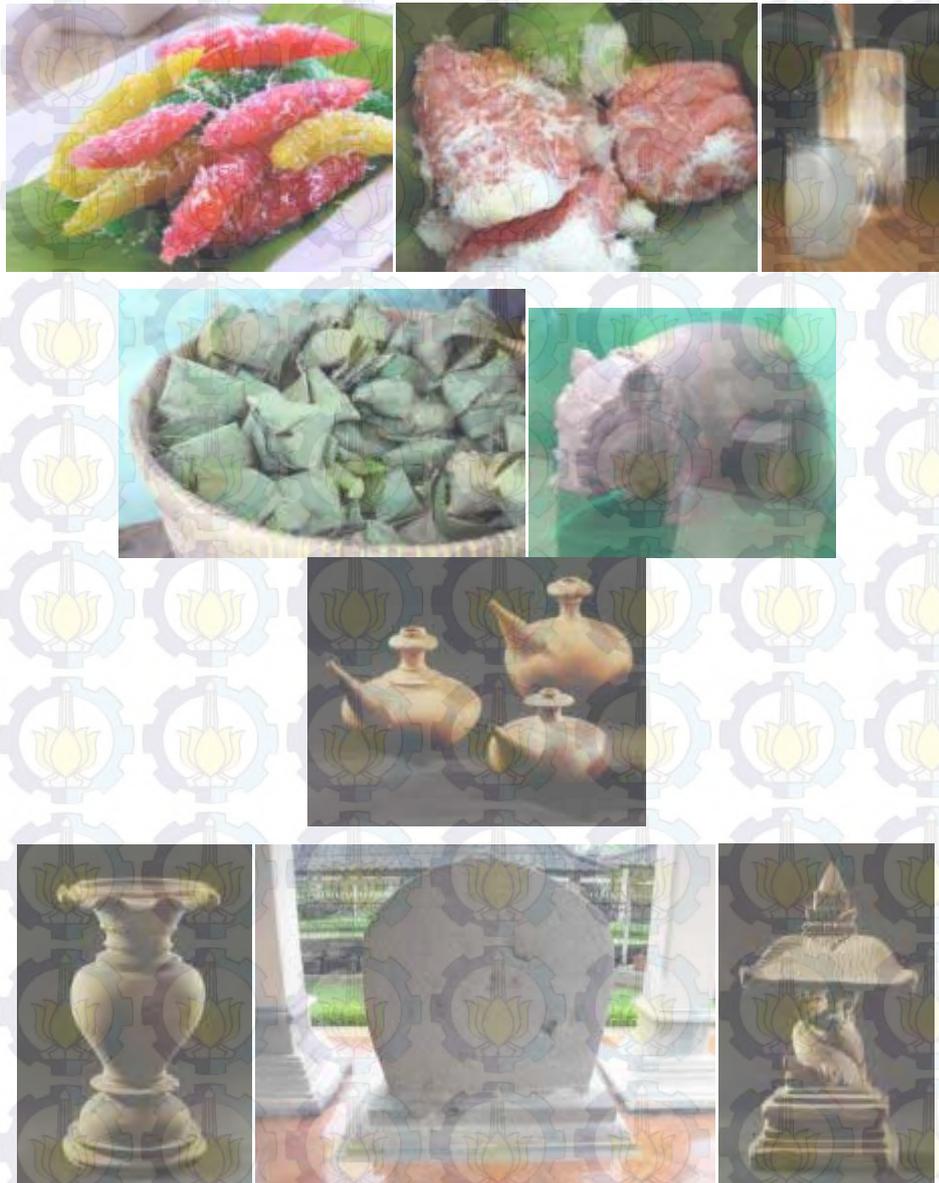
uang dalam *game*), dan *key item* untuk membuka cerita, artefak digunakan untuk membuka *skill* serta special quest. Pemain dapat mendapatkan *usable item* dari pertarungan, cerita, maupun membelinya melalui *in-app-purchase*. *Key items* adalah *item* yang digunakan sebagai syarat mengakses cerita chapter / battle chapter selanjutnya. Artefak merupakan *item* untuk membuka *skill* dalam *mode* pertarungan.



Gambar 4.47 sketsa digitalisasi item inventory

Item usable terinspirasi dari makanan tradisional yang sering kita temui di pasar tradisional seperti, *gethuk*, *sego jati* (nasi bungkus jati), *cenil* (beberapa daerah menyebut klanging), dan *air legen* (air nira pohon siwalan). Visualisasi *Key items* terinspirasi dari peninggalan kebudayaan masyarakat kuno yang tersimpan di museum trowulan maupun peninggalan umum seperti celengan,

kendi, batik, koin gobog wayang, prasasti, medali, pot, dan tempat persembahan. Ikon artifak terinspirasi dari ikon masing-masing karakter yang telah disepakati oleh desainer.



Gambar 4.48 Beberapa gambar dan artifak yang menginspirasi item

Sumber: <http://www.idemasakku.com/cenil-singkong/>,
<http://resepmasakanpilihan.com/resep-membuat-gethuk-lindri.html>,
<http://laurentiadewi.com/6333>, Majapahit Terracotta dan dokumentasi pribadi

- Ikon dalam *gameplay*

Gameplay dalam Tikta Kavya dibagi menjadi 2 yaitu *storytelling* dan *minigame*. Ikon dalam *storytelling* mencakup tombol fungsional seperti *pause*, *accept*, *denied*, dan ikon yang muncul pada *textbox* sebagai penanda *text* sudah terisi 1 halaman. Pada umumnya dalam sesi penceritaan memperlihatkan sebuah tombol besar untuk menggambarkan next dengan menuliskan “*tap here for next*”, dalam Tikta Kavya tidak memberikan ikon yang sederhana, namun cukup jelas instruksinya meskipun tanpa berbentuk tulisan. Ikon ini dinamakan *text indicator*.



Gambar 4.49 Sketsa *text indikator* yang digunakan pada *textbox*

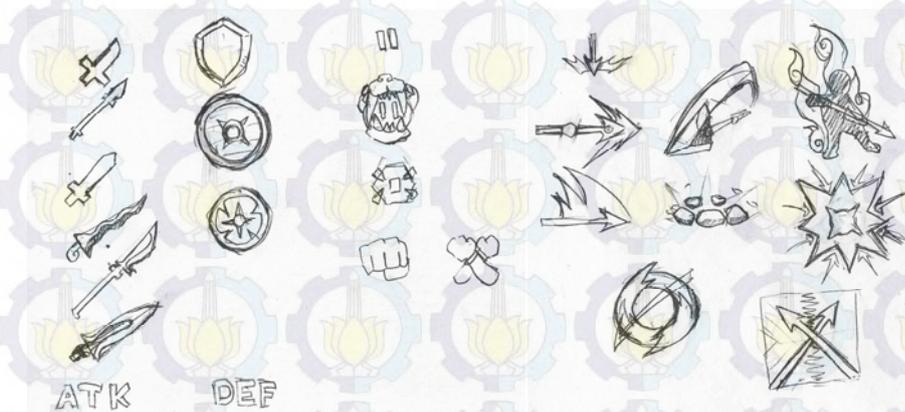
Ikon *text indikator* merupakan bentuk matahari ini terinspirasi dari bentuk surya wilwatikta yang merupakan lambang negeri Majapahit dan salah satu pataka ujung tombak. Bentuk matahari tersebut di sederhanakan agar lebih terlihat jelas.



Gambar 4.50 Surya wilwatikta dan mata tombak pataka

Sumber: wilwatikta museum

Ikon dalam *minigame* harus menggunakan tampilan yang menarik baik itu berupa penyederhanaan bentuk ataupun *subtitusi* bentuk. *Tap button* harus mudah dikenali oleh pemain.

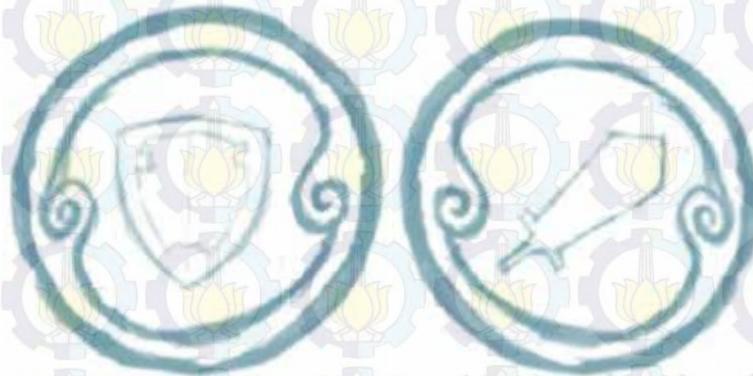


Gambar 4.51 sketsa ikon HUD minigame

Ikon *attack* dan *defense* mengacu pada tombol yang sering dipakai dalam *minigame*, sehingga diperlukan sentuhan menarik pada ikon tersebut. Penggunaan animasi sederhana akan menambah nilai pada ikon agar lebih atraktif, mudah dikenali dan *easy to tap*. Tombol *attack* ini terpengaruh pada perlengkapan perang seperti *attack* yang

dipengaruhi alat untuk menyerang seperti keris, tombak, gada. Tombol *defense* dipengaruhi oleh alat bertahan pada waktu itu, yaitu perisai.

Dalam proses sketsa ditemukan beberapa penyajian *attack* dan *defense* namun untuk menyesuaikan dengan tema HUD *minigame* penulis mengikuti elemen-elemen yang berhubungan dengan tema. Penulis awalnya memakai tombol yang umum seperti pada tema garuda dan *After War*, penulis hanya menampilkan 2 buah tombol di kanan dan kiri karena tombol ini sangat umum di kalangan *gamer* sehingga mudah dikenali sebagai tombol, karena berbentuk bulat pada umumnya.



Gambar 4.52 sketsa ikon HUD minigame tema garuda

Penggunaan tombol untuk tema ruin lebih memikirkan bentuk yang sesuai dengan “candi” awalnya penulis hanya memikirkan tombol berbentuk lingkaran, namun tidak sesuai dengan tema akhirnya penulis terinspirasi pada Dwarapala yaitu patung yang menjaga bangunan suci seperti candi. Dwarapala pada umumnya hanya membawa gada sebagai senjata dengan pose duduk. Untuk menyesuaikan tombol *attack* dan *defense*, Dwarapala dimodifikasi menjadi membawa gada dan perisai yang akan diberikan animasi menyimpan senjata dan menunjukkan senjata



Gambar 4.53 sketsa ikon HUD minigame tema ruin

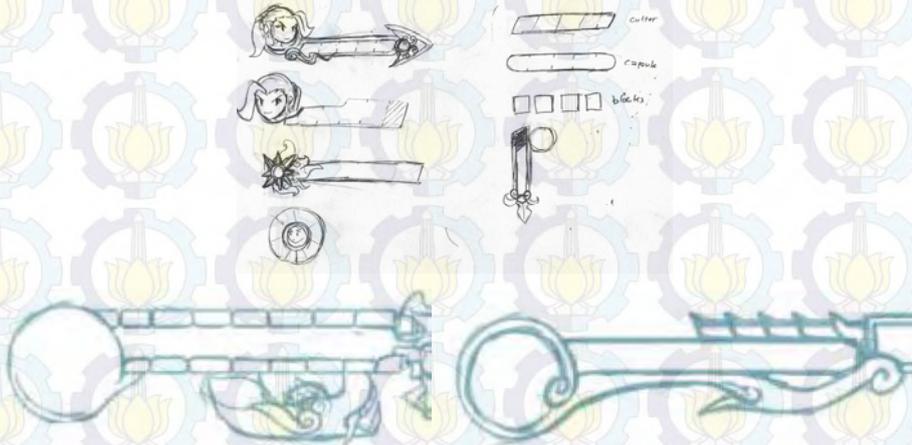
Penggunaan Dwarapala mendukung tema *ruin* menjadi komposisi pintu depan candi yang lengkap dengan kepala kala dan makara sebagai *health bar* dan *pause button*.



Gambar 4.54 Patung dwarapala di museum Majapahit, Trowulan

Sumber: koleksi pribadi

Elemen ikon lainnya dalam *minigame* adalah penggunaan *health bar* yang akan menampilkan kesehatan atau nyawa baik karakter utama maupun lawan. Warna yang digunakan pada *health bar* adalah hijau akan melambangkan pemain dan lawan.



Gambar 4.55 Sketsa health bar

Penggunaan *health point* sangat dibutuhkan pada *game-game* pertarungan yang membutuhkan statistik angka, namun juga dapat ditampilkan ikonik dengan menampilkan tampilan batang agar lebih mudah dibaca. *Health bar* pada tema *Ruin* terinspirasi dari kepala Makara yang umumnya juga merupakan bagian hiasan dari pintu candi. Makara merupakan makhluk mitologi dari agama Hindu yang digambarkan seperti gabungan gajah, buaya, tubuh, ular dan rusa dengan mulut yang terbuka.

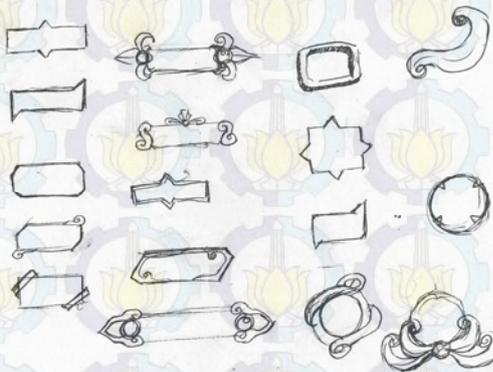


Gambar 4.56 Kepala kala dan makara di kompleks candi Angkor Watt

Sumber: http://worldalldetails.com/sightseeing/angkor_complex_cambodia_174345.jpg

F. Desain tombol

Desain tombol dalam *game* berfungsi sebagai wadah atau keranjang untuk menempatkan ikon yang fungsinya akan dapat dibaca melalui ikon *game*. Bentuk dan warna tombol akan membedakan bagaimana fungsi, peletakan, dan memberikan informasi yang familiar dan mudah dikenali oleh pemain.



Gambar 4.57 sketsa alternatif tombol

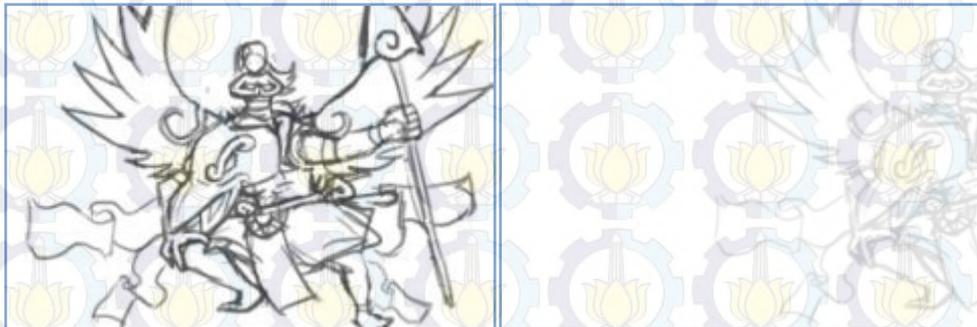
Penggunaan tombol dibagi menjadi 2 yaitu, tombol untuk *text* yang biasanya berbentuk panjang dan tombol untuk ikon yang berbentuk persegi atau bersisi sama.

4.4 Rough Desain

Desain yang dipilih harus sesuai dengan tema visual yaitu visual majapahit. Pembuatan sketsa desain antarmuka mengacu pada literatur bertema sejarah majapahit. Pembuatan rough desain merupakan sebuah *brainstorming* yang membentuk alternatif desain yang membantu desainer mencapai desain akhir dari perancangan, selain itu rough desain juga akan membantu pihak pengembang memperoleh gambaran awal dari *game* ini termasuk dalam *layout* dan bentuk dari desain yang nantinya akan dikembangkan. *Rough desain* akan mencakup beberapa desain sebagai berikut.

A. Title screen

Tampilan *background* pada *title screen* menggunakan tampilan karakter dan makhluk mitologi hindu, yang pertama adalah tampilan Tikta dan Garuda, Tikta merupakan karakter *protagonist* utama yang menjadi sudut pandang pemain terhadap *game* Tikta Kavya. Mulanya penulis membuat sketsa digital sekaligus peletakan *layout*



Gambar 4.58 Digitalisasi sketsa ilustrasi title screen

Setelah menimbang-nimbang posisi peletakan *background* akhirnya diputuskan untuk memperkecil ruang gambar serta memberikan kesan realis dalam penggambarannya. Pose garuda gambarkan mirip dengan patung yang ada di candi belahan yang dihiasi emas pada mahkotanya sekaligus membawa tombak sebagai perwakilan dari karakter Tikta sendiri.



Gambar 4.59 Patung airlangga yang ada di candi Belahan

Pada patung tersebut Airlangga digambarkan dewa wisnu mengendarai Garuda, dalam penggunaan *background Title screen* penulis mengubah Airlangga menjadi Tikta yang menunggangi Garuda.



Gambar 4.60 Tikta menunggangi Garuda

Selain *background* juga terdapat logo *game* yang disiapkan sebagai identitas *game* dalam bentuk *logotype* dan *logogram*.



Gambar 4.61 digitalisasi sketsa alternatif logo *game*

Logogram diatas terinspirasi dari logo Final Fantasy dan Fate. Logo pertama memiliki logogram dengan Tikta yang memegang tombak beserta rangkaian sulur yang terbentuk dari selendang dan asap kabut di sekitar Tikta. Logogram ini terinspirasi dari logogram Final Fantasy X yang memperlihatkan karakter Yuna dengan rangkaian air yang sedang merapal mantra. Logo yang kedua terinspirasi dari Fate yang memberikan contoh

B. Desain Border Windows

Windows atau jendela dalam *game* merupakan sebuah wadah untuk memberikan bantuan kepada antarmuka yang lain yang juga berguna sebagai wadah utama untuk menampilkan sub antarmuka tertentu misalnya *inventory*, *extra*, *record*, dan lainnya. Bentuk dari

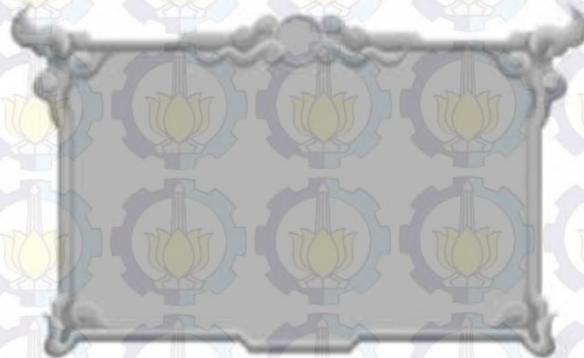
desain jendela ini dibangun dari dasar rumah budaya Majapahit yang ada di Mojokerto.



Gambar 4.62 Temuan rumah majapahit di museum Trowulan dan Rumah Budaya Majapahit yang dibangun pemerintah Mojokerto

Sumber: dokumentasi pribadi dan <http://www.mojokertokab.go.id/>

Rumah Budaya Majapahit ini dibangun berdasarkan dengan temuan reruntuhan rumah di sekitar museum Trowulan. Rumah budaya Majapahit memiliki keseragaman diatas atap memiliki hiasan yang berbentuk Mahkota, tiap ujung atap memiliki hiasan seperti *gargoyle* sehingga terlihat seperti tanduk kerbau. Pada bagian lantai memiliki pondasi setinggi 30-50 cm yang selalu diberikan tangga kecil pada bagian pintu depannya. Bagian-bagian rumah tersebut digambarkan dalam bentuk jendela yang memiliki ciri khas sama, penulis memberikan sebuah lingkaran di atas sebagai tempat penanda jendela.

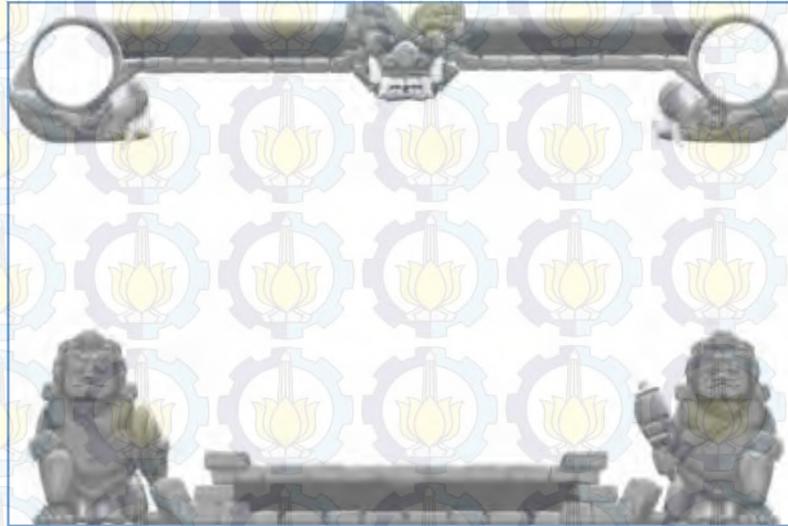


Gambar 4.63 Pewarnaan grayscale window yang dipakai secara universal.

Untuk tambahan tombol bisa diletakkan dibawah pada “tangga” jendela atau samping kiri dan kanan “tangga”. Mekanisme tombol menyesuaikan konten fungsi dari antarmuka yang dituju. Bentuk batang dibuat polos agar bisa dimanfaatkan untuk diperbesar dan diperkecil sehingga penulis dapat menggunakan bermacam-macam ukuran dari desain ini. Penggunaan warna beragam dari *windows* menyesuaikan fungsi *windows* sendiri seperti penggunaan warna pada *inventory* dan *skill* yang dibedakan untuk mengurangi kebingungan pengguna karena persamaan warna. Penulis mulanya menggunakan warna *grayscale* sebagai dasar untuk memilih warna jendela yang sesuai.

C. Desain HUD *minigame*

HUD *minigame* utama dalam Tikta Kavya menggunakan tema Ruin yang menggambarkan pintu depan candi. Kala atau raksasa adalah bagian utama yang seringkali ditemukan pada bagian atas pintu masuk menuju candi atau pura tempat beribadah agama Hindu, yang juga dikombinasi dengan hiasan kepala Makara di tangga dan dijaga 2 buah *dwarapala* di sisi kiri dan kanan. Pada desain ini penulis menempatkan *healthbar* sebagai informasi *health* atau nyawa baik lawan atau karakter, *Dwarapala* kanan memegang gada dan *dwarapala* memegang perisai yang juga berfungsi sebagai tombol *attack* dan *defense* dalam permainan. Dan gambar tangga pada bagian bawah merupakan *skill bar* untuk mengakses *skill* ketika terisi penuh.



4.64 Pewarnaan grayscale pada tema Ruin dalam minigame.

Pewarnaan bagian bagian HUD ini dapat diberikan warna “ruin” yaitu warna candi yang ada. Penggunaan warna tanah pada candi-candi kerajaan Majapahit, akan menambah ciri khas Majapahit kedalam *game*, serta dapat menonjolkan warna fungsional seperti *HP bar* dan *skill bar*.



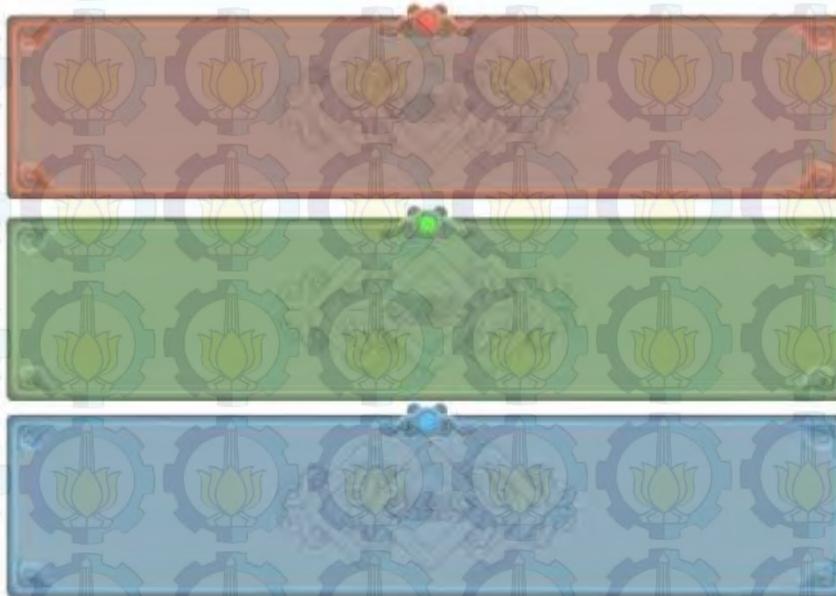
Gambar 4.65 Pewarnaan HUD minigame tema “Ruin”

Selain tombol juga terdapat teks untuk nama yang berfungsi sekaligus menjelaskan posisi karakter kepada pengguna

Penggunaan warna HP *bar* menggunakan warna hijau yang berarti kehidupan seperti daun dan SP akan menggunakan warna biru turquoise. Penjelasan tombol *attack* dan *defense* lebih lengkap akan dijelaskan pada bagan ikon.

D. Desain *Textbox*

Textbox merupakan bagian *storytelling* yang sangat penting sebagai wadah dialog dan monolog karakter. Menampilkan kotak dialog pada Tikta Kavya terinspirasi pada sebagian banyak *mobile game* yang selalu menampilkan bagian karakter dengan memperlihatkan emosinya yang ditambahkan kotak dialog dibawahnya. Meskipun ada juga visual novel yang lebih memperlihatkan *text* seperti Fate, agar memberikan titik fokus membaca. Kotak dialog pada *storytelling* diberikan warna untuk membedakan Jayanegara, Gajah Mada, Ra Kuti, dan Tikta beserta karakter pendukung.



Gambar 4.66 Kotak *textbox* Ra Kuti, Jayanegara, dan GajahMada (dari atas kebawah)

Tampilan *textbox* cukup sederhana dengan bingkai yang tiap pojoknya diberikan ujung pakis yang melingkar. Pada desain ini, penulis ingin memberikan bentuk

sederhana *textbox* yang nantinya akan menjadi wadah dialog dan monolog karakter dalam *game*. Desain gambar tidak terlalu rumit dan diberikan sentuhan sulur secara transparan sebagai *background* untuk menyeragamkan tema.

E. Desain Ikon

Desain ikon pada *item* tentunya diperlukan gambar penjelas dengan cara dibuat gambar ukuran yang lebih besar dan detail. Desain penjelas ikon ini harus memiliki relasi warna dan bentuk terhadap ikon.

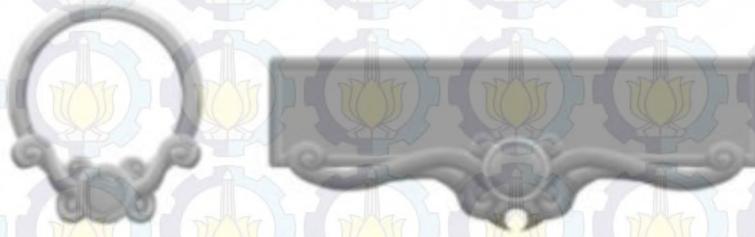


Gambar 4.67 Desain ikon item dalam inventory dan gambar penjelas ikon

Penggunaan warna pada *item* sebagian besar mendekati warna pada barang yang sesungguhnya namun ada juga yang diberikan warna agar mencolok dari yang aslinya. Penggunaan warna tersebut dimaksudkan untuk memberikan warna yang pada benda aslinya berwarna monoton yaitu coklat kemerahan. Seperti pot, kendi, celengan, dan minatur tempat persembahan yang terinspirasi dari buku Majapahit Terracota semuanya terbuat dari tanah liat, dan belum memiliki warna. Koin Gobog wayang juga pada saat ditemukan berwarna hitam gelap namun dalam Tikta Kavya didesain sebagai mata uang yang pada umumnya dalam *game* berwarna emas.

F. Desain tombol

Penggunaan tombol berbentuk lingkaran untuk menempatkan simbol atau ikon. Bentuk lingkaran memudahkan pemain untuk mencocokkan jarinya di layar serta memperjelas bahwa bentuk tersebut adalah tombol. Bentuk persegi panjang memberikan informasi berupa *text* dalam tombol sehingga pemain mudah membaca fungsi tombol tersebut.

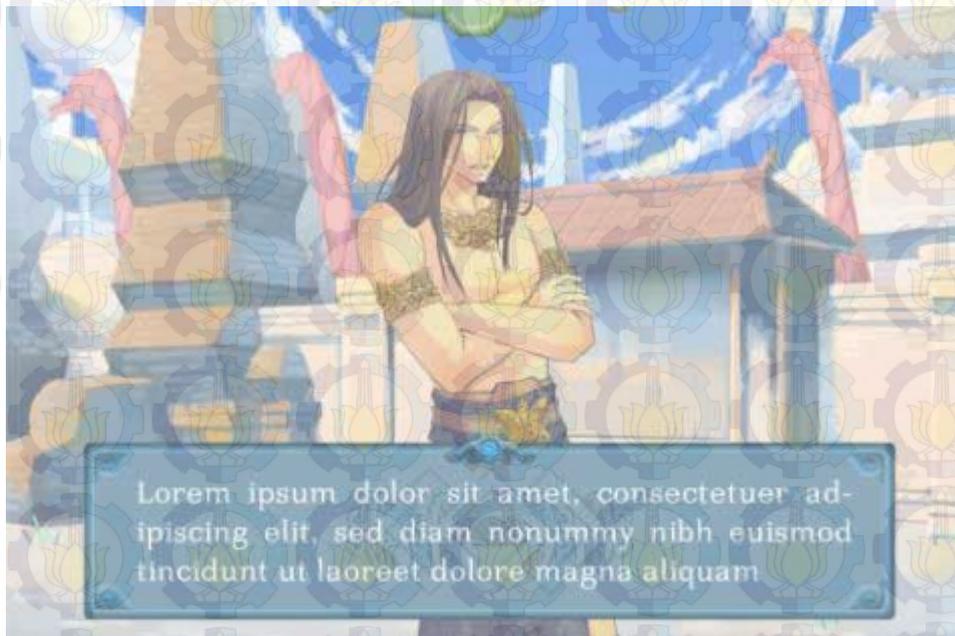


Gambar 4.68 greyscale desain tombol

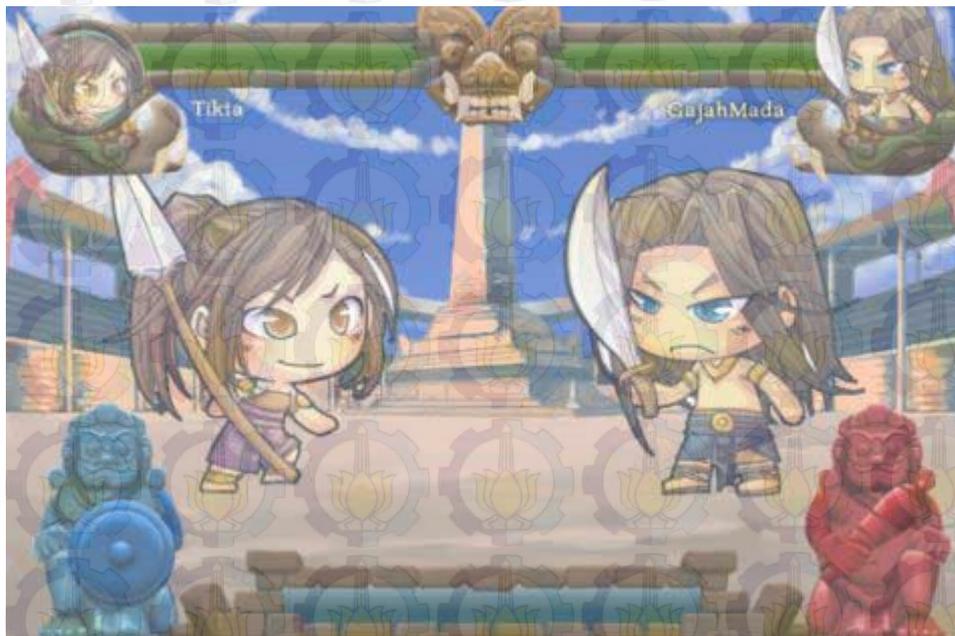
Tombol dibuat seragam umumnya pada visual novel tidak terlalu menggunakan terlalu banyak variasi tombol, seringkali memanfaatkan icon sebagai tombol karena lebih komunikatif dan mudah dimengerti. Sulur-sulur yang menghiasi tombol desain terpilih juga terinspirasi dari dari hiasan sulur tanaman, angin dan awan yang terdapat pada arca dan relief bangunan serta peralatan rumah tangga seperti hiasan tiang, hiasan taman yang sama pada *window*.

4.5 Penggabungan Desain

Proses desain antarmuka menjadi pendukung utama dalam *game* yang juga membantu desain karakter dan desain *environment*. Proses penggabungan dimaksudkan untuk memperoleh komposisi warna yang ideal dengan *background* dan tidak bertabrakan satu sama lainnya dengan desain yang lain. Dalam penggabungan desain difokuskan kepada 2 *gameplay* yaitu pada *storytelling* dan *minigame*.



Gambar 4.69 tampilan dalam gameplay storytelling



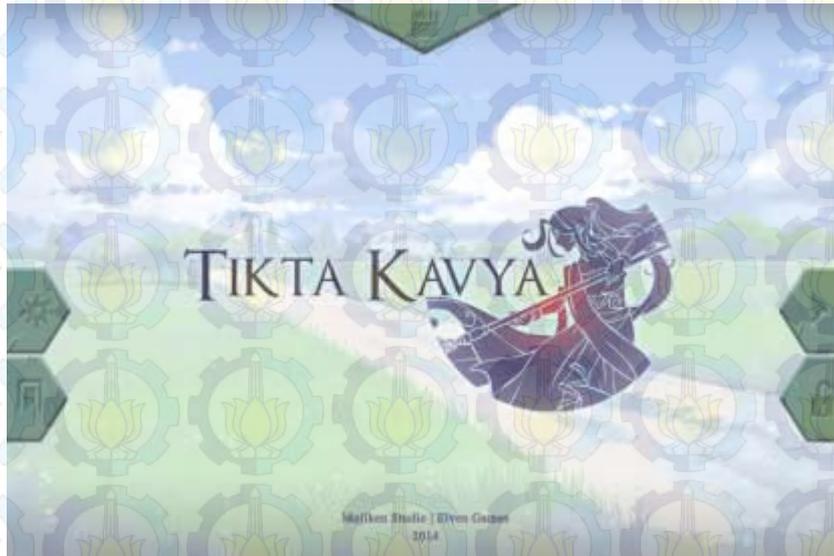
Gambar 4.70 tampilan dalam gameplay minigame

4.6 Tampilan Alternatif

Tampilan alternatif ini adalah tampilan dalam *game* yang berpotensi dapat digunakan namun memiliki beberapa faktor yang diperhitungkan sehingga

akan tidak cocok ketika diimplementasikan dalam *game* setelah tahap pengembangan

- ***Title screen***



Gambar 4.71 Tampilan title screen dengan background in game

Background title screen dapat di ganti dengan *background in game* yang telah tersedia, namun harus dilapisi sebuah lapisan warna putih transparan dengan gelap di sisi atas dan bawah agar *title* terbaca dengan jelas. Logo *game* juga merupakan alternatif namun komposisi logotype dan logogram terkesan terlalu cropping sehingga memakai logo yang juga menggunakan penjelas episode *prologue* yang nantinya akan diteruskan beberapa seri dari *game* ini.



Gambar 4.72 logo Tikta Kavya dengan teknik cropping pada logogram

- **Data Management**

Alternatif data management yang merupakan alternatif pertama menampilkan *background in game* dengan properti jumlah waktu permainan, terakhir save, dan nomor *slot*. *Save slot* ditempatkan berputar dan hanya 1 yang ditampilkan di depan sebagai *selected slot file*. *Data management* ini tidak terpakai karena *programming* pada bahasa *action script* tidak mendukung *image masking*. Namun dapat diterapkan apabila menggunakan *game engine* yang lain untuk proses dalam tahap produksi.



Gambar 4.73 Tampilan data management alternatif.

- **Energy Screen / Map Screen**

Map screen yang mulanya merupakan tampilan *map* dengan *border* untuk menggambarkan bagaimana user memilih cerita, hal ini juga terkendala karena *programming* pada bahasa *action script* tidak mendukung *image masking*. Alternatif ini termasuk penggunaan peta dengan tampilan peta kertas untuk menonjolkan kesan kuno dan antik. Namun dapat diterapkan apabila menggunakan *game engine* yang lain untuk proses dalam tahap produksi.



Gambar 4.74 Tampilan map alternatif

- **Story mode**

Penggunaan *textbox* pada mulanya menggunakan area sepertiga bagian pada bagian bawah yang kemudian diteruskan hingga sampai bawah layar. Namun penggunaan ini akan membuat tampilan *textbox* kurang fleksibel karena menyatu dengan bawah layar.



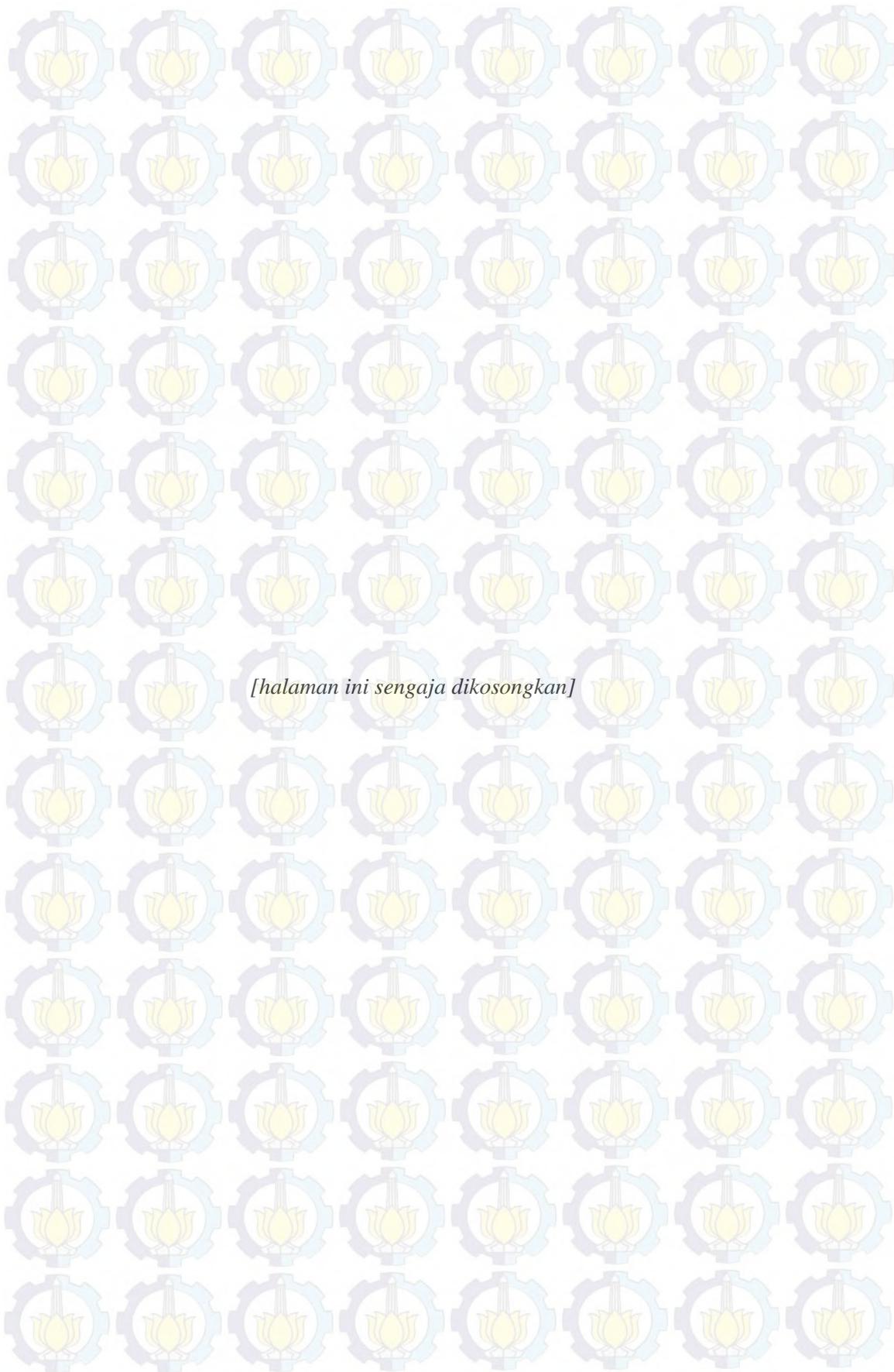
Gambar 4.75 Tampilan storytelling alternatif dengan *textbox* menutup bagian bawah layar Minigame

- **Minigame**

Penggunaan tema pada salah satu alternatif HUD dengan nama garuda yang kurang kuat terhadap tema Majapahit namun dapat diaplikasikan ke dalam *game* sebagai alternatif HUD untuk *event* maupun *downloadable content*



Gambar 4.76 Alternatif HUD dengan kode Phoenix.



[halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Elemen Desain

Elemen desain pada Antarmuka Tikta Kavya meliputi beberapa bagian penting yang membungkus mekanisme dalam *gameplay* maupun *menu* dengan tema Majapahit yang sesuai dengan konsep *Hidden Ambition*.

5.1.1 Desain Logo Game



Gambar 5.1 Desain logo Tikta Kavya

Desain dasar logo *game* Tikta Kavya terinspirasi pada Final Fantasy yang menggunakan siluet ikon karakter maupun simbol yang ada dalam *game* tersebut yang diberikan warna gradasi sederhana pada logogram, yang juga didukung *logotype* dengan *typeface* tipe sans serif, *Optimus Princeps*



Gambar 5.2 Logogram Tikta Kavya



TIKTA KAVYA

Gambar 5.3 Logotype Tikta Kavya

5.1.2 Desain Ikon

Desain ikon memiliki banyak fungsi dan dikelompokkan sendiri berdasarkan letak dan golongan fungsinya.

a. Ikon teknis

Ikon teknis meliputi tombol navigasi pada *menu* yang berfungsi sebagai pengendali *menu* dan bagaimana *user* bergerak dalam *menu*. Ikon teknis juga merupakan bagian-bagian yang mengkomunikasikan simbol konfigurasi untuk memanipulasi konfigurasi dalam *game*.

b. Ikon karakter, *item*, *in-gameplay*

Ikon karakter pada Tikta Kavya telah dibagi sesuai kesepakatan dengan desainer karakter, selain menunjang karakter sekaligus ornamen dan hiasan yang mudah dikenali sesuai pada karakternya, ikon karakter digunakan pada *gameplay*, *data management*, dan *skill*.

Ikon *item* digunakan pada kolom *inventory* sekaligus digunakan pada *exploring mode* ketika *item* ditemukan di dalam permainan maupun diperoleh. Ikon *item* juga dilengkapi gambar HD sebagai penjas bentuk *item*.



Gambar 5.5 ikon item



Gambar 5.6 HD item memperjelas bentuk asli item

Item terdiri dari *item healing*, *key item*, dan *artifact*. *item healing* berfungsi sebagai pemulih EP yang bisa memperpanjang permainan pemain dalam 1 sesi, *healing item* antara lain gethuk, sego jati, klepon dan legen. *Key item* berfungsi sebagai pembuka chapter baru atau *item* syarat chapter agar dapat mengakses cerita baru. *Key item* antara lain, celengan, kendi, batik, koin gobog wayang, prasasti, lencana, pot, ornament.

Beberapa *item* idientik dengan benda peninggalan dan artifak Majapahit, *usable item* disesuaikan dengan masakan dan kue khas Jawa Timur – Jawa Tengah untuk mempermudah pengenalan bahwa *item* tersebut adalah berbentuk makanan yang sudah dikenal secara umum. Penggambaran

HD *item* untuk memperjelas bentuk dari ikon yang berukuran relatif kecil pada layar, sehingga gambar HD dimasukkan menjadi penjelas ikon yang menjadi tombol pada *inventory* serta mendukung deskripsi *item*.

5.1.3 Desain HUD (*High-up Display*)

a. *Health bar*

Health bar pada *minigame* digunakan layaknya *game battle*. Pada sebelah kiri memperlihatkan karakter kita (Tikta) dan sebelah kanan merupakan lawan Tikta yang sedang dihadapi. Pada *health bar* terdapat ikon wajah karakter yang dapat berubah emosi sesuai persentasi *health bar* yang dicapai. Di samping ikon wajah karakter terdapat masing-masing ikon karakter yang juga memiliki emosi sesuai *health bar*. *Health bar* masing masing akan memiliki animasi sederhana seperti bergetar ketika kena *hit* dan *damage*.



Gambar 5.7 HUD HP bar dan pause button pada mini-gameplay

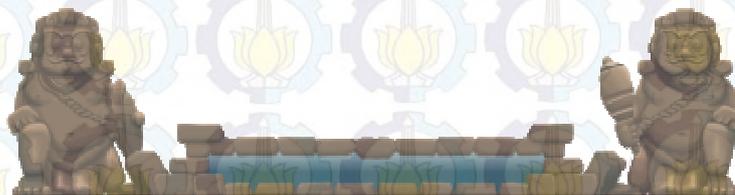
Desain *health bar* terinspirasi dari kala dan ular yang juga merupakan ciri khas bangunan peninggalan kerajaan hindu-buddha di Indonesia, ular merupakan bagian terpenting yang menunjukkan kekuatan dari kerajaan

Majapahit. Pada tengah-tengah *health bar* dicantumkan tombol *pause* agar terjaga dari tangan yang sedang bermain.

Ukuran panjang *health bar* dan *pause* pada *minigame* menyesuaikan layar 3:2 sehingga berukuran lebih kecil dari layar 16:9, 4:3, dan 16:10. Ukuran *HP bar* akan menutup seperempat layar dari atas kebawah untuk menyesuaikan ukuran tombol *pause* yang digambarkan kepala kala.

b. Tombol *Minigame*

Terdapat tiga tombol pada *minigame* yaitu, *attack*, *defense* dan *skill*. Tombol *attack* terletak di sebelah kanan bawah sesuai letak musuh yang digambarkan sebuah patung membawa gada, dan tombol *defense* terdapat pada sebelah kiri sesuai pada letak karakter yang digambarkan sebuah patung membawa tameng sebagai lambang pertahanan.



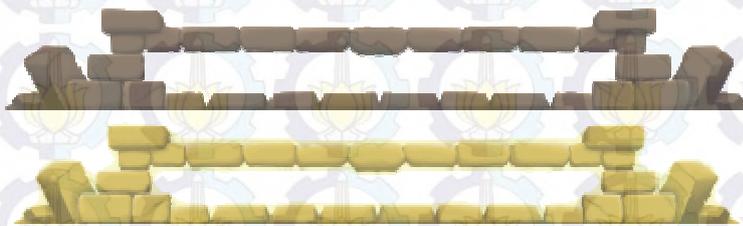
Gambar 5.8 Tatanan tombol minigame

Tombol *attack* dan *defense* akan berubah warna ke sarutasi yang lebih tinggi menandakan tombol berfungsi/dapat di tekan, jika berwarna coklat maka tombol tersebut tidak berfungsi.



Gambar 5.9 Animasi tombol attack defense

Sistem tombol *attack* dan *defense* akan muncul secara *random*, terkadang bersamaan terkadang muncul lebih lama, dan pemain harus mengenali dan waspada terhadap munculnya tombol tersebut. *Skillbar* akan berubah menjadi emas ketika *gauge* terisi penuh dan merubahnya menjadi sebuah tombol, *gauge* terisi apabila pemain menekan tombol *attack* dan *defense* pada saat yang tepat. *Gauge* akan kembali 0 ketika pemain memasuki *skill screen* baik berhasil atau tidak berhasil.



Gambar 5.10 Perubahan warna pada *skillbar* yang mencolok akan menjadi perhatian pemain.

Tombol dengan penggambaran Dwarapala ini menutup ruang sepertiga layar dari bawah, hal ini dimaksudkan untuk memberi ruang *hitbox* yang cukup besar kepada tombol aksi agar lebih responsif. Ukuran memanjang tombol dan *skill bar* sama seperti panjang *health bar* yaitu menyesuaikan dengan layar 3:2 agar muat pada layar yang lebih lebar 16:9,

16:10, dan 4:3. Tombol *skill* memanjang untuk mempermudah akses ke dalam *skill screen*.

c. *Skill mode*

Skill mode merupakan *mode* khusus yang membuat pemain akan mengeksplorasi permainan serta mempermudah pemain menyelesaikan stage *minigame*. *Skill mode* memakai sistem *line drawing* yaitu menggambar garis untuk menghubungkan ikon yang nantinya menjadi kombinasi untuk membuka *skill* seperti menyembuhkan diri, memberikan *damage* lebih pada lawan, memberikan *debuff* pada lawan, atau memberikan *buff* pada diri sendiri.



Gambar 5.11 Desain HUD dalam *skill mode*

Skill mode terdapat 4 ikon yang mewakili 4 karakter utama dalam game Tikta Kavya, yang selalu dimulai dari tengah yaitu surya Majapahit dengan menampilkan waktu di atasnya agar pemain tidak menghabiskan waktu pada *skill mode* terlalu lama.

Skill screen menutup layar *minigame* agar fokus pada penggambaran pola *skill*, layar hitam dibelakang layar *skill* akan membantu fokus penggambaran *skill* dan notifikasi pada time *limit skill*. Ukuran ikon untuk *skill* disesuaikan dengan jari untuk membentuk pola tertentu. Pola selalu

diawali dengan ikon wilwatikta untuk menggambarkan sisi netral dari cerita tersebut yaitu Majapahit.

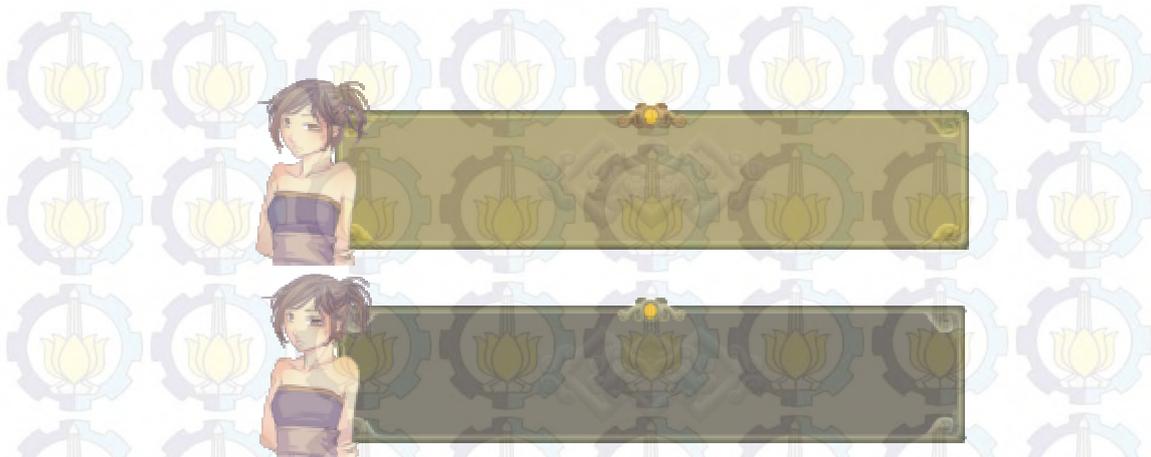
d. Story mode

Story mode adalah *mode storytelling* yang mengajak pemain menelusuri cerita utama dalam Tikta Kavya, HUD pada *mode* ini terfokus pada kotak dialog karakter yang berisikan *text* cerita, disertakan juga tombol *pause* untuk menuju *pause menu* yang sama dengan *pause menu* pada *minigame* menu.



Gambar 5.12 Tampilan HUD dalam story mode

Dalam *story mode*, terdapat 6 *textbox* yang berbeda warna. Perbedaan warna ini dimaksudkan untuk membedakan mana yang monolog, Tikta, Gajah Mada, Jayanegara, Kagendra, dan karakter pembantu.



Gambar 5.13 Textbox Tikta dengan orb warna kuning textbox yang terang merupakan percakapan langsung, dan textbox gelap adalah monolog Tikta.

Tampilan *textbox* Tikta dibedakan menjadi dialog dan narasi. Model penceritaan menggunakan orang pertama yang mengharuskan Tikta tidak terlihat pada layar. Narasi diceritakan oleh orang pertama yaitu Tikta solusi untuk mempermudah mengenali *textbox* Tikta dengan menampilkan *talking head* pada *textbox*. Karakter lainnya diwakili sebagai berikut:

- Gajah mada berwarna biru
- Jayanegara berwarna hijau
- Ra kuti berwarna merah
- Dan non-main character berwarna coklat



Gambar 5.14 Warna textbox dalam story mode yang merepresentasi karakter.

Textbox pada *storytelling* menyesuaikan panjang layar dengan rasio 3:2 agar dapat menyesuaikan dengan layar dengan rasio yang lebih lebar. Relief hiasan pada *textbox* digunakan transparan untuk mendukung penggambaran

background dan karakter yang bertema Majapahit. Penggunaan nama dan dialog berada dalam 1 *box* untuk menghemat ruang yang mana *textbox* sendiri sudah memakan sepertiga layar penceritaan. Default *textbox* adalah *solid* namun dapat dirubah menjadi *transparan* di *settings screen* untuk memperluas pandangan terhadap karakter dan background.

5.1.4 Desain Ilustrasi

Penggunaan *menu* seperti *title screen*, dan lainnya sangat penting untuk menggunakan ilustrasi pada background sebagai wadah elemen desain seperti tombol, logo dan lain-lain.

a. *Title screen*

Ilustrasi pada *title screen* merujuk pada karakter Tikta Kavya dan burung garuda yang digambar menggunakan mood coklat dan emas yang terinspirasi dari patung airlangga.



Gambar 5.15 Ilustrasi pada background title screen

Tikta adalah karakter protagonist utama yang memiliki posisi penting sebagai karakter yang diperankan *user*. Penggunaan ilustrasi ini adalah penggambaran yang menunjukkan pusat perhatian *user* terhadap karakter adalah bagaimana tikta memilih jalan hidupnya di dalam *game* ini. Ukuran layar dibuat sangat besar hingga 4 kali dari ukuran layar *dummy test* (3640 x 2160 pixel) agar tidak terdapat kebocoran *blackscreen*.

b. Ilustrasi Ikon Skill

Skill dalam Tikta Kavya memiliki beberapa ilustrasi khusus yang muncul untuk menambah kesan kuat pada *skill*, namun gerakan animasi karakter tetap menjadi tanggung jawab desainer karakter. ilustrasi *skill* dibedakan dalam bentuk, *buff/debuff*, *damage*, dan *special*.



Gambar 5.16 ilustrasi skill vector

Ilustrasi yang dipakai untuk *skill* adalah menggambarkan senjata utamanya adalah tombak, senjata yang dipakai oleh Tikta. Bentuk icon berbentuk kotak agar mudah diimplementasikan kedalam *minigame* sebagai *status* atau pelengkap dalam *skill screen*.

5.1.5 Desain Tombol

Desain tombol pada Tikta Kavya memakai 2 tipe, yaitu *text based* dan ikon *based*. tombol dengan *text* biasanya muncul pada tampilan *menu* yang digambarkan dengan bentuk persegi panjang untuk menampung *text* pada tombol tersebut. Desain tombol ikon dibentuk lebih sederhana yaitu bentuk lingkaran dengan warna seperti perhiasan. Dalam lingkaran memiliki beberapa penyederhanaan bentuk seperti *ok* dengan tanda cawang, *no*

dengan tanda silang, *back* dengan tanda panah memutar balik, dan sebagainya.



Gambar 5.17 Tampilan tombol lingkaran dan memanjang

Penggunaan tombol berbentuk bulat ditujukan untuk menginformasikan tombol tersebut dapat di *tap* pada layar *touchscreen* karena menyesuaikan bentuk ujung jari. Tombol lebih panjang untuk memberikan teks dan ikon sebagai ikon yang nantinya muncul pada jendela *pop-up*. Hiasan sulur tanaman berwarna lebih gelap diletakkan dibawah sebagai penjelas ikon.

5.2 *Layout* dan Interaksi

5.2.1 Title Screen



Gambar 5.18 Tampilan title screen

Title screen akan menyembunyikan tombol yang telah dikelompokkan pada kiri dan kanan. Tombol-tombol ini dikelompokkan berdasarkan arahan viewnya. Pada sebelah kanan adalah tombol navigasi utama yang mengarahkan pemain menuju permainan utama. Tombol tersebut antara lain, *play*, *load*, dan *settings*. Tombol kelompok sebelah kiri lebih mengarahkan pada fitur pembantu *extra* yaitu *global progress story*, *extra menu*, dan *exit game*. Penggunaan “penyembunyian” tombol dimaksudkan untuk menunjukkan konsep yang diangkat yaitu *hidden ambition*.

Fungsi 2 kala kecil disamping adalah penarik perhatian untuk menyadarkan *user* bahwa hal tersebut adalah tombol yang akan membuka 6 tombol lain untuk memunculkan *popup window* atau menuju halaman yang lain. Penempatan pengelompokan tombol berada di kanan dan kiri agar mengisi ruang kosong ketika *logo game* berada di tengah.



Gambar 5.19 Tombol menu kiri dan kanan pada title screen

Data management screen pada title screen hanya memiliki perintah *load game* untuk membuka data yang telah disimpan sebelumnya. Penataan layout *data management* dibentuk seperti tirai yang bisa di slide maupun digeser ke kiri ke kanan dan berinteraksi memunculkan *warning window* setelah data *file* di-tap.



Gambar 5.20 tampilan data management

Settings berfungsi untuk memanipulasi *game* yang akan dijalankan.

Settings screen dapat diakses juga melalui tombol *pause* ketika *gameplay*.

Settings screen berisikan, *audio on/off*, *sfx on/off*, dan *text speed*.

Tombol *extra* akan membawa pemain ke *extra screen* yang akan menampilkan koleksi *cg* yang diperoleh dalam permainan, mengetahui global progress, dan biodata karakter. Global progress *screen* akan menampilkan progress *all complete game* dari semua alur penceritaan dalam *Tikta Kavya*.

Aspek kenyamanan yang diterapkan pada *save screen* seperti penggunaan konfirmasi *save file* untuk *overwrite* agar tidak terjadi kesalahan melakukan *save* pada *file* yang sama.



Gambar 5.21 Tampilan peringatan overwrite file pada save screen.

Data management diberikan 3 buah *file slot* namun nantinya bisa dikembangkan hingga 40 slot untuk menyimpan momen tertentu. Bentuk slot *window* berbentuk memanjang kebawah untuk memperjelas nama *slot*, waktu bermain, dan kapan terakhir *save*. 3 informasi ini merupakan hal yang cukup umum digunakan sebagai informasi *save point*, yang mungkin perlu ditambahkan *chapter* terakhir waktu *save game* sehingga *user* tahu *file* mana berada di *chapter* berapa apabila di *load*. Hiasan diatas slot menggunakan kala dan *border* menggunakan hiasan *border* pada *windows popup*. Hiasan kala digunakan karena *slot file* tidak terpengaruh dengan ikon karena *data management* merupakan *screen* (layar, halaman) dan bukan *popup* pada halaman yang sama.

A. *Extra window*

Extra menu merupakan kumpulan koleksi dokumentasi aktivitas pemain dalam memainkan *tikta kavya*. *Extra menu* dibagi menjadi 3 pengelompokan yaitu, *Gallery*, *progress*, dan *characters*.

Gallery merupakan kumpulan gambar yang didapatkan melalui permainan baik cerita maupun pertarungan gambar muncul ketika *game* melewati halaman tertentu sesuai cara bermain pemain.



Gambar 5.22 jendela gallery dalam jendela extra

Ikon *cutscene* pada *gallery* merupakan sebuah tombol apabila di klik akan muncul gambar *cutscene* dengan tampilan *fullscreen* serta tombol navigasi ke kanan dan kiri untuk *viewing cutscene* tanpa keluar ke *popup window extra* lagi. Disertakan tombol *back* untuk kembali ke tampilan *gallery*. Bentuk ikon dan *fullscreen* dibuat agar dapat melakukan *full view* secara ikon sehingga *user* dapat memilih *cutscene* mana yang ingin dilihat *fullscreen*.

Progress merupakan dokumentasi pemain selama memainkan Tikta Kavya yang berisi *playtime*, *character unlocks*, *story progress* dan lainnya. Jendela *progress* digunakan untuk mengecek presentase permainan yang telah dilewati oleh pemain. Melalui jendela *progress* pemain juga dapat mengakses *scene history* apabila mengklik salah satu ikon cerita.



Gambar 5.23 jendela *progress* dalam jendela *extra*

Jendela *progress* merupakan salah satu bagian penting untuk mengetahui berapa persen *game* terselesaikan. Bentuk lingkaran pada *progress* karakter untuk menampilkan *progress* cerita dalam karakter tersebut setelah dimainkan. *Progress* permainan jumlah bermain dan lainnya di gambarkan dengan angka agar pemahaman mereka lebih mudah yang biasanya dihitung berdasarkan waktu aplikasi dibuka.

Characters adalah jendela untuk mengetahui biodata karakter dalam Tikta Kavya. Jendela ini bermaksud mendekatkan karakter dalam *game* ke pemain agar lebih paham tentang alur cerita dan siapa karakter tersebut. Deskripsi karakter akan bertambah apabila pemain mendapatkan kata-kata kunci yang diperoleh dalam permainan.



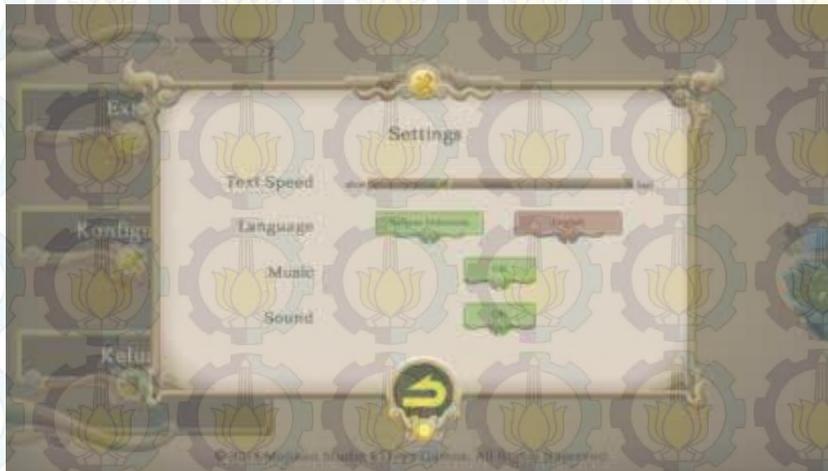
Gambar 5.24 jendela *characters* dalam jendela *extra*

Jendela *characters* memberikan deskripsi karakter dan wujud karakter. Pada 4 karakter utama diberikan informasi yang jelas hingga tinggi, berat, dan senjata yang dimaksudkan untuk mendekatkan *user* kepada karakter di dalam *game*.

Layout dibuat dengan memilih tombol nama karakter yang nantinya diarahkan kepada deskripsi karakter beserta gambar karakter. Dalam penggunaan *dummy* diletakkan 8 karakter yang nantinya dapat dikembangkan lebih banyak pada tab karakter ini dengan menggunakan tombol ke atas atau kebawah untuk memilihnya.

B. Settings window

Settings adalah jendela untuk memanipulasi teknis *game* seperti kecepatan text, musik, *sound effect*, dan bahasa.



Gambar 5.25 tampilan jendela setting

Tombol *on* dan *off* pada setting dibentuk menjadi *toggle button* agar penggunaan ruang yang lebih efisien.

5.2.2 Energy Screen

Energy screen adalah layar utama navigasi dalam *gameplay*. Fitur utama *energy screen* adalah *energy bar* untuk membatasi pemain bermain lama dan juga dapat berfungsi sebagai *monetizing developer* untuk mengembangkan sistem pembayaran *in-app purchase*. Dalam *menu energy* juga dapat menggunakan *item energy* yang telah diperoleh dari *exploring item*, mengakses *collection* dan *save-load data* melalui *data management*. Dalam *energy menu* terdapat beberapa window yang ditampilkan seperti *inventory*, *skill*, dan *history*.

Energy screen umumnya menampilkan peta yang digunakan untuk cerita dan *minigame*. Pemain akan memilih cerita salah satu ikon yang berisikan *main story*, *side story*, ataupun *event*. Diberikan sebuah jendela konfirmasi untuk masuk ke dalam cerita atau kembali ke *menu*.



Gambar 5.26 tampilan energy screen dan grup tombol pada sebelah kiri



Gambar 5.27 Konfirmasi chapter select

Energy Screen menggunakan *background map* sebagai dasar layar yang dapat digeser karena peta lebih besar dari tampilan aplikasi. *Map screen* menggunakan ikon sebagai penanda lokasi *quest* yang dapat di *tap* untuk memunculkan *popup* jendela konfirmasi *quest*. Jendela konfirmasi ini dimaksudkan agar pemain tidak salah memilih *quest* yang akan dilakukan mengingat tiap *quest* menghabiskan *energy*. Konfirmasi *quest* terdapat tombol *cancel* yang ditunjukkan pada *blackscreen* dengan tanda silang sebagai ikon membatalkan perintah di sebelah kanan bawah yang sebenarnya dapat diakses di semua bagian hitam transparan, hanya saja ikon

ini akan memperjelas bahwa men *tap* bagian tersebut akan meng-*cancel* konfirmasi.

Tab pengelompokan tombol diletakkan pada sebelah kiri dan tombol *help* serta *save* diletakkan pada kanan atas, ini dimaksudkan agar tangan kanan utamanya ibu jari dapat melakukan gerakan bebas pada layar. Penempatan ini merupakan salah satu bentuk tatanan yang digunakan sistem kenyamanan memegang pada layar *landscape* yang umumnya menggunakan 2 tangan seperti memegang *joystick* dan di dominasi oleh kedua ibu jari.

A. *Inventory window*

Inventory adalah tempat pemain mencari *item* yang telah ditemukan dalam *game* atau membelinya secara *in-app-purchase*. Dalam *inventory* dibedakan 3 jenis *item* yaitu, *usable items*, *key item*, dan *artefak*. Artefak berisi kumpulan artefak yang telah dikumpulkan dari penceritaan ataupun pertarungan. *Key item* merupakan *item* yang berfungsi sebagai kunci syarat *chapter*. Artefak merupakan *item* untuk membuka *skill* dalam *minigame*.

Jenis *usable items* akan diberikan tombol *use item* untuk digunakan mengisi *energy point* (EP). Tampilan *inventory windows* akan di gambarkan kumpulan ikon dan gambar HD *item*. HD *item* adalah istilah yang digunakan semasa proses *development*. HD *item* yang dimaksud adalah gambar yang memperjelas bentuk ikon dengan ukuran yang lebih besar dan detail.



Gambar 5.28 tampilan jendela *inventory*



Gambar 5.29 Konfirmasi penggunaan item healing

Penambahan notifikasi konfirmasi bertambahnya *item* pada saat *item* digunakan adalah informasi yang harus dipastikan oleh pengguna yang akan mengetahui efek yang di dapat dari *item*. Sistem konfirmasi ini adalah sebuah bentuk untuk menjelaskan bagaimana *item* memberikan efek kedalam permainan, maka dari itu dibutuhkan layar baru serta gerakan animasi seperti *stomping* atau seperti memberikan stempel pada surat pada jendela tersebut sebagai bentuk penekanan apa yang didapat pengguna setelah menggunakan *item* tersebut

B. Skills window

Jendela *skill* adalah jendela panduan *skill* atau jurus yang telah ditemukan dalam *storytelling*. *Skill* pada *gameplay* diberikan waktu yang sangat cepat sehingga pemain harus terencana. *Skill window* tidak ditampilkan di tengah permainan, namun dapat diakses melalui *pause screen minigame*. disehingga pemain harus mengingat fungsi dan kegunaan *skill* melalui jendela ini.



Gambar 5.30 tampilan jendela skill

Jendela *skill* merupakan bagian dari *guide* untuk mengetahui dan mempelajari pola *skill* yang ada pada *skill screen*, jendela ini diletakkan khusus sebagai media tutorial yang juga nantinya dapat diakses di dalam *minigame* melalui *pause screen*. Bentuk pola ini dapat dikembangkan dan bisa berkembang hingga cukup banyak. Untuk mengatasi hal tersebut, pada halaman ini bisa ditambahkan arah ke kanan untuk menggeser list ke halaman selanjutnya.

5.2.3 Gameplay

Gameplay adalah mekanik utama dalam sebuah *game*, *gameplay* hanya dapat diakses melalui *map screen* sebagai pengatur *gameplay*. Layar *gameplay* dalam Tikta Kavya dibagi menjadi *story mode* dan *battle mode* (*minigame*) keduanya merupakan bagian utama mekanik *game* Tikta Kavya.



Gambar 5.31 Tampilan storytelling

Story mode adalah *gameplay* utama dalam Tikta Kavya yang menampilkan penceritaan cerita Tikta Kavya sendiri. Dalam *mode* ini diberikan tombol *pause* untuk mengakses *data management*, *option*, dan *exit to title screen*. Dalam *mode storytelling*, maksimum karakter yang ditampilkan adalah 1 orang yang diletakkan di tengah layar dan Tikta dianggap sebagai orang pertama.

Beberapa *screen* diakses dengan cara melakukan *swipe* seperti fungsi *swipe pinch* (mencubit) akan memunculkan *pause screen* untuk mengakses *help*, *setting*, dan kembali ke *energy screen*. untuk melanjutkan *story mode* pemain tinggal melakukan *tap* pada bagian kanan.



Gambar 5.32 pause menu pada mode storytelling

Layar yang lain seperti *log* dapat diakses dengan cara swipe kebawah. *Log screen* berisikan percakapan yang telah dibaca sebelumnya sehingga apabila pemain lupa dialog sebelumnya atau terlewat, bisa diakses melalui layar ini. Selain memunculkan layar *log* dan *pause*, terdapat juga fungsi seperti *auto read* dan *skip read*. Fungsi ini diadakan untuk memberikan kemudahan kepada pemain mengakses permainan apabila telah menyelesaikan permainannya dan mengulang untuk memperoleh ending yang berbeda.



Gambar 5.33 Tampilan log screen ketika pemain mengaktifkan swipe ke bawah



Gambar 5.34 Tutorial untuk kontrol cerita menyertakan fungsi swipe

Tikta Kavya mengharuskan pemain untuk ikut kedalam *minigame*. *Minigame* dibuat untuk me-*refresh* pemain dari *gameplay* storytelling yang berupa tulisan. *Battle mode* masuk kedalam kategori *minigame* karena pada utamanya visual novel menekankan pada cerita, namun *mode gameplay* ini juga dapat mendukung cerita sebagai penentu jalan cerita mengingat visual novel Tikta Kavya memiliki percabangan cerita.

Dalam penggunaan antarmuka pada story dapat dianalisa sebagai berikut pembagiannya.

- **Textbox**

Textbox umumnya adalah sebuah kotak dialog untuk menempatkan *text* baik naratif maupun monolog atau dialog. *Textbox* dalam Tikta Kavya memiliki bentuk memanjang untuk mengikuti orientasi landscape pada penggunaan layar. Bentuk *beveling* pada border *textbox* mengikuti tema dan elemen dekoratif seperti relief yang ada pada permukaan dinding candi adalah salah satu perhitungan menggunakan *beveling*. Di dalam *textbox* menggunakan *font Imperium serif* untuk memperkuat kesan sejarah di dalam *mode* penceritaan. Di dalam *textbox* juga terdapat *text* indikator yang muncul apabila *text* pada satu sesi telah muncul semua sehingga sebagai indikator dapat di *tap* untuk melanjutkan cerita. Peletakan *textbox* berada dibawah untuk memperkuat gaya penceritaan Visual novel yang umumnya menggunakan posisi tersebut pada visual novel PC.

- **Tampilan logscreen**

Log screen adalah tampilan *history* cerita yang dapat diakses untuk membaca cerita apabila ada yang terlewat di sesi *story* sebelumnya. Tampilan ini diberi kan halaman berwarna hitam untuk menutupi *mode* penceritaan dan fokus terhadap *log* yang berisikan teks dialog serta narasi. Tombol keatas untuk melihat 1 halaman cerita sebelumnya dan tombol kebawah untuk mengarahkan cerita ke

halaman setelahnya. Disertakan tombol back untuk kembali ke *mode* penceritaan.

- ***Pause screen***

Pause screen dibuat hanya disebelah kiri karena tidak perlu terlalu banyak tombol yang harus disertakan. *Pause screen* berisi *help* dan *setting* dimana kita bisa mensetting *text speed* dan transparansi *textbox*. Dan juga mengakses *tutorial* kembali. Disediakan juga tombol back to map untuk kembali ke *map screen*. *Pause menu* mengakomodasi sistem *interruptible* apabila *user* sedang di dalam kondisi yang tiba-tiba ada urusan mendesak sehingga harus melanjutkan *game* tersebut pada lain waktu. Tidak disediakan tombol untuk mengakses *save screen* dikarenakan format penceritaan lebih kedalam sesi, sehingga panjang tiap cerita tidak lebih lama dari waktu baca 10 menit.



Gambar 5.35 Tampilan dasar minigame

Battle mode dibentuk dengan HUD yang terinspirasi oleh bangunan-bangunan peninggalan kerajaan hindu-budha yang khas dengan kala pada bagian atas pintu dan ornamen seperti patung penjaga di sebelah kiri dan kanan yang berfungsi sebagai tombol *attack* dan *defense*. *SP bar* pada bagian bawah dimaksudkan seperti tangga, dan kedua ular dibawah *HP bar*

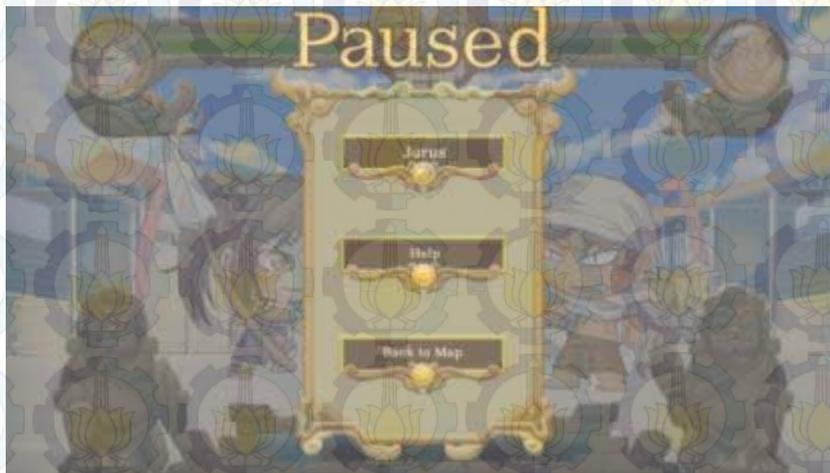
terinspirasi dari ular penjaga tangga. Diantara kedua *HP bar* terdapat tombol *pause* yang akan membuka jendela *pause* seperti pada *story mode*. Tombol *attack* dan *defense* memiliki *cooldown* yang berbeda-beda tiap pertarungan antara 0.5 detik hingga 3 detik. *SP bar* akan terisi setiap serangan atau *defense* yang sempurna ketika pertarungan. *SP bar* yang telah terisi akan merubah *bar* tersebut menjadi sebuah tombol yang dapat memunculkan layar *skill*.



Gambar 5.36 tampilan skill ketika skill diaktifkan

SP bar dibatasi waktu selama 3 detik untuk menyelesaikan sebuah *skill*. Dalam *test dummy* antarmuka ini terdapat 4 *skill* yang berbeda dan pengembang dapat mengeksplorasi lebih dalam untuk memperbanyak atau menambahkan variasi *skill*.

Minigame ini juga dilengkapi *pause menu* agar pemain dapat berhenti sejenak atau mengakses *menu* seperti kembali ke *energy menu* dan merubah *setting*. *Pause menu* dapat diakses dengan melakukan *tap* pada kepala kala yang terletak diantara *HP bar*.



Gambar 5.37 tampilan pause menu pada gameplay battle

Analisa tampilan *minigame* adalah sebagai berikut

- **Layout HUD**

Layout pada *minigame* menggambarkan pintu masuk candi dengan hiasan kala di atas pintu sebagai tombol *pause*. Kemudian bentukkan ular yang umumnya merupakan hiasan pegangan tangga yang dipakai sebagai *HP bar* karena bentuk yang memanjang. Tombol *attack* dan *defense* memiliki peletakan di kanan dan kiri bawah, yang juga merupakan letak dwarapala yang menjaga pintu candi atau pura. *Skill bar* digambarkan memanjang yang juga visualisasi dari tangga. Ukuran HUD mulanya disesuaikan untuk format layar 3:2 agar bisa digunakan untuk seluruh tampilan layar dengan rasio yang berbeda

- **Skill**

Skill merupakan penggambaran simbol karakter dan Majapahit seperti penggunaan wilwatikta sebagai awalan *skill* merupakan simbolisasi yang diarahkan ke simbol simbol karakter yang juga berhubungan dengan cerita karakter utama. Yaitu garuda merupakan simbol dari Tikta, banteng simbol dari GajahMada, Ular simbol dari Jayanegara, leak simbol dari Ra Kuti.

- *Pause screen*

Pause screen pada *minigame* berbeda dengan *pause screen* pada *storytelling* yang mengakomodasi fungsi *battle mode*. Seperti peletakan *pause bar* dan tombol yang diletakkan ditengah untuk menutup bagian pertarungan menyimbolkan peleraian dari pertarungan. Tombol yang tampilkan antara lain *skill list* untuk mengingat kembali bentuk pola *skill*, *help tutorial* penjelas permainan, dan *exit to map screen* apabila ingin langsung kembali ke *map screen*.

Tiap *story mode* dan *minigame* selalu memiliki *result screen* yang berfungsi sebagai notifikasi apakah pemain menyelesaikan permainan? apa yang didapat oleh pemain setelah cerita atau pertarungan? *Story mode* lebih fokus untuk memberikan *item* berupa *key item* atau *skill artifact*. Untuk melanjutkan cerita. *minigame* juga memberikan *key item* dan berkesempatan mendapatkan *healing item* setelah pertarungan.



Gambar 5.38 Tampilan *result screen* pada *minigame* dan tampilan *item* yang diperoleh apabila menang dalam *minigame*

5.3 Test Dummy

Test UI yang dilakukan terhadap resolusi dan device, ke 3 device berbeda yang memiliki ukuran layar berbeda. diantaranya

- Asus - Zenfone 5
- Xiaomi - Redmi 2
- Samsung - Galaxy Tab S2 8'

5.3.1 Asus Zenfone5 5'

Device ini adalah *test device* milik *Elven Games* yang memiliki aspek rasio 16:9 dengan resolusi 1280 x720. Tikta Kavya didesain berdasarkan *device* ini, pada *device* ini aplikasi berjalan lancar begitu pula asset gambar dan antarmuka dan tidak ada malfungsi.



Gambar 5.39 Tampilan title screen dan inventory pada Asus Zenfone 5

Device dengan lebar 5 inchi merupakan rekomendasi utama dalam memainkan *game* ini agar mendapatkan tampilan yang maksimal. Penyesuaian juga harus dilakukan oleh penulis agar aplikasi juga dapat dimainkan di *device* yang berbeda seperti aspek rasio yang berbeda utamanya pada tablet yang memiliki rasio 4:3



Gambar 5.40 Tampilan storytelling dan minigame pada Asus Zenfone 5

5.3.2 Xiaomi Redmi 2 4'7"

Device ini lebih kecil dari 5 inchi namun memiliki resolusi 1280 x 720 pixel.

Tampilan gambar sangat tajam karena kerapatan resolusi yang tinggi dalam lebar layar yang relatif kecil. Antarmuka mampu berjalan baik karena aspek rasio yang sama dengan defaultnya.



Gambar 5.41 Tampilan title screen dan inventory pada Xiaomi Rendmi2

Kekurangan pada layar *device* ini terletak pada tombol-tombol kecil dan tampilan *text* yang kecil jadi tidak bisa terbaca atau berfungsi dengan baik. Ukuran tombol dan *text* menjadi suatu masalah ketika *device* lebih kecil daripada *testing device* milik pengembang dan menjadi salah satu contoh kekurangan dari *multi device application*, sehingga perlu memperbesar ukuran tombol atau memperbesar *hitbox* tombol tersebut.



Gambar 5.41 Tampilan tutorial minigame, tombol kiri dan kanannya sangat kecil sehingga perlu memperbesar hitbox atau ukuran tombol tersebut.

Pihak *developer* menyarankan untuk memberikan animasi kecil pada tombol tersebut. Memberikan animasi pada tombol *next* akan memperbesar *hitbox* sekaligus memberi kesan notifikasi dan intuitif pada tombol.

5.3.3 Samsung Galaxy Tab S2 8'

Device ini memiliki lebar layar yang cukup besar sebagai *tablet* yaitu 8 inchi. Tampilan yang muncul pada layar tidak nampak blur meskipun memiliki resolusi tinggi yaitu 2048 x 1536. Kekhawatiran yang muncul adalah *blackscreen* karena pada mulanya Tikta Kavya diciptakan untuk aspek rasio 16:9.



Gambar 5.42 Tampilan title screen Tikta Kavya pada Samsung Galaxy Tab S2 8'

Blackscreen muncul pada tampilan *gameplay storytelling* dan *minigame* pada bagian atas dan bawah, tampilan ini sedikit mengganggu karena sebagian layar tidak dibuat sama antara *background* dan lapisan layar transparan.



Gambar 5.43 Tampilan layar *storytelling* dan *minigame* yang memiliki *blackscreen* atas dan bawah

Beberapa *menu* juga seperti *shop* dan *map screen* memiliki kekurangan layar dalam tampilannya. Pihak *developer* menyarankan untuk menambah asset sebagai penutup *blackscreen* dan kekurangan tersebut di atas dan bawah. Penutup ini harus mengikuti kriteria desain yang telah ditentukan pada konsep desain.



Gambar 5.44 Tampilan *shop* yang kekurangan layar sehingga layar *map screen* tembus

Tampilan penutup atas dan bawah digambarkan sebuah *bar* batu bata yang disusun memanjang dan berwarna lebih gelap sehingga membuat tampilan layar lebih menonjol daripada penutup tersebut.



Gambar 5.45 Tampilan penutup blackscreen agar tidak tembus ke layar permainan

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan Perancangan Desain Antarmuka Pada Game Visual Novel Tikta Kavya Dengan Mengadaptasi Visualisasi Artifak Majapahit ditarik beberapa kesimpulan:

1. Genre cerita historikal fiksi adalah salah satu *genre* cerita yang cukup populer dalam *game*, pengembangan karakter, cerita, tema, dan *gameplay* adalah hal yang sering di eksplorasi oleh pengembang *game* untuk memberikan tampilan yang berbeda meskipun cerita yang sama.
2. Antarmuka *touchscreen* tidak terbatas pada tombol dengan memanfaatkan jari sebagai alat utama untuk bereksplorasi dalam *game*, namun dalam merancang *game* diperlukan agar antarmuka yang ditawarkan pada pengguna tidak membuat pengguna kebingungan dalam menggunakan navigasi sehingga diperlukan *tutorial* sebagai penambah pengalaman.
3. Usia 16-24 tahun lebih memilih *game* yang memiliki tantangan seperti mengumpulkan *cutscene* dan menemukan progress *game* 100% dalam *game*, mengingat beberapa hal seperti momentum cerita yang dilakukan berulang-ulang yang didapatkan dalam, *fighting* atau cerita. Pemain juga memiliki kebiasaan untuk mengeluarkan uang di dalam *game* yang dimainkannya.
4. Visual novel sebagai *mobile game* diharuskan memiliki semua fungsi visual novel pada PC, baik dari aspek cara membaca, cara bermain, dan memanfaatkan bagaimana fungsi *touchscreen* sendiri sehingga memudahkan user untuk mengenali navigasi dalam aplikasi yang mereka gunakan.
5. Visual novel Tikta Kavya memiliki *device requirement* sebagai berikut
 - CPU minimal : *dual core* \leq 1Ghz
 - *Memory RAM* : \leq 512 MB
 - *OS Android* : versi \leq 3.2.1
 - Ukuran Layar : \leq 4.7 inchi, rasio 16:9

6.2 Saran

Dalam perancangan ini terdapat berbagai macam kekurangan yang dapat disempurnakan kedepannya antara lain:

1. Visual novel merupakan genre *game* PC, kesulitan menentukan bagaimana ditampilkan dalam mobile adalah menjadi suatu tantangan bagaimana *memonetizing game* tanpa harus mengganggu pengalaman bermain yang didapat pada visual novel PC
2. Visual novel merupakan *game* cerita yang sangat kompleks penyusunan cerita harus bertahap dimana nantinya akan muncul berlapis lapis cerita didalam satu *timeline*.
3. *Tutorial* dalam *game mobile* harus kompleks dan tepat untuk menampilkannya hal ini dimaksudkan untuk mengurangi kebingungan pengguna ketika memainkan *game* yang benar-benar baru
4. Perancangan atau penelitian terhadap antarmuka dengan gaya visual selain Majapahit diperlukan melengkapi kesempurnaan penelitian terhadap antarmuka dan *user experience* yang lebih baik.
5. Tes usahakan dengan *device* yang berbeda spesifikasi agar cepat bertemu *glitch* dan *bug* untuk segera diatasi.

DAFTAR PUSTAKA

Literatur

Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design, Second Edition*. Berkeley : New Riders

Adam Earnest; Joris Dormans, 2012, *Game Mechanics: Advanced Game Design*, New Riders

Fox, Brent. 2005. *Game Interface Design*. Boston : Thomas Course Technology

Galitz, Wilbert O. 2007. *The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, 3rd Edition*. Indianapolis : Wiley Publishing

Josiah Lebowitz, Chris Klug, 2011, *Interactive Storytelling for Video Games*, Burlington, Focal Press/Elsevier

Novak, Jeannie, 2008, *Game Development Essentials*, New York, Delmar Cengage Learning

Schell, Jesse, 2008, *The Art Of Game Design*, Massachussets, Morgan Kaufmaan Publishers

Shneiderman, Ben; Plaisant, Catherine, 2005 *Designing the User Interface*, Pearson Education

Mendel, Theo, *The elements of User Interface Design*, John Wiley & Son Press, 1997

Website

Ami Raditya, 22 September 2012, [live-from-tgs-2012-kunjungan-menteri-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-indonesia](#), Duniaku.net

Ami Raditya, 5 Januari 2013, [infectonator-borong-dua-gelar-dalam-Armor-Games-2012-Game-of-the-year](#), Duniaku.net

Dave Cook, 27 Agustus 2012, dishonored-interview-who-do-you-want-to-be-today, www.vg247.com

Deddy Endarto, Museum Wilwatikta (majapahit) online
<http://wilwatiktamuseum.wordpress.com/>

Harpold, Terry 15 maret 2013,

<http://www.pushselectmagazine.com/2012/09/24/video-games-as-communication/>

Heidi Cohen, 14 Januari 2013, mobile-marketing-29-charts-every-marketer-needs, heidicohen.com

<http://skeptikai.com/2012/01/06/love-plus-imagination-part-2-visual-novels/>

Oxford dictionaries-achieve,

<http://oxforddictionaries.com/definition/english/achieve?q=achieve>

Oxford dictionaries-browse,

<http://oxforddictionaries.com/definition/english/browse?q=browse>

Oxford dictionaries-explore,

<http://oxforddictionaries.com/definition/english/explore?q=explore>

Luke Wroblewski Ideation + Design

<http://www.lukew.com/>

Steam Database

<http://steamdb.info>

SteamSpy Database

<http://steamspy.com>

LAMPIRAN

Hasil Wawancara Mendalam

Hasil wawancara dengan Afifudin Mahdan – Elven Games

interface yang dibutuhkan bagi pengguna mobile games? (interface yang seperti apa? mengingat platform mobile menggunakan touchscreen)

Interface untuk mobile games mengutamakan kenyamanan pengguna mobile, posisi, jarak tombol dan jari tangan, apakah game dirancang untuk dimainkan menggunakan kedua tangan atau satu tangan, apabila menggunakan kedua tangan maka kontrol harus seimbang antara kanan dan kiri (tombol di kedua sisi sama sama sering dipencet, tidak berat sebelah).

untuk gameplay interface dan hud, sebaiknya dibuat floating, dan tidak menutupi fokus pemain pada game.

desain interface yang baik menurut elven games?

interface yang baik adalah interface yang nyaman digunakan. Minimalis namun tetap mengakomodasi kebutuhan pemain. baik untuk menampilkan informasi maupun kontrol.

adakah pengalaman kesalahan interface? bagaimana follow up yang telah dilakukan? (bug, complain tentang interface dan kenyamanan pengguna)

apabila kesalahan berupa bug, maka akan dibetulkan bugnya, apabila ada complain, maka akan ditimbang terlebih dahulu sebelum dilakukan perubahan.

Pertimbangan yang pertama adalah, apakah perubahan pada interface akan menyelesaikan masalah. Yang kedua, apakah complain tersebut obyektif atau

tidak, karena penilaian setiap orang berbeda-beda. biaya perubahan yang dibutuhkan untuk memperbaiki jika dibandingkan dengan revenue yang didapat apakah masih sesuai atau tidak.

pendapat tentang antarmuka touchscreen, fungsi, dan bagaimana nantinya game dengan antarmuka touchscreen? (touchscreen bagus/jelek? kenapa?)

touchscreen bagus untuk game-game casual, namun untuk game heavy action, touch screen susah digunakan karena player tidak mendapat feedback secara langsung apakah sudah menekan tombol yang dimaksud dengan benar,

perlu kah game visual novel di desain seperti CCG agar dimainkan tiap hari? (menggunakan energi sebagai penggerak cerita)

Karena game visual novel menitikberatkan pada cerita, sebaiknya replayability valuenya juga dikaitkan menggunakan cerita, menggabungkan push notification dan karakter dalam cerita akan lebih efektif. Referensi yang bagus adalah game Love Plus.

bagaimana memberikan tampilan intarface pada visual novel, apakah harus berbeda atau tetap mengikuti UI visual novel mobile yang sudah ada?

Hal tersebut adalah sepenuhnya menjadi hak desainer. Yang harus diperhatikan adalah intuitiveness-nya. Agar pemain bisa mengerti UI nya walaupun tanpa diajari.

bagaimana pendapat anda dengan multi device mobile platform android yang juga berarti multi resolusi? bagaimana UI harus menyesuaikan?

Untuk UI, multi resolusi pada device bisa diatasi dengan menggunakan floating UI. dimana elemen-elemen ui akan di docking pada sisi-sisi layar.

konsumen game bertema sejarah, siapa yang membeli?

tergantung genre gamenya, game RTS bertema sejarah (contohnya Age of Empire), pembelinya ya pencinta RTS, game FPS bertema sejarah (contohnya Medal of Honor), pembelinya ya pecinta FPS, game VN bertema sejarah, pembelinya ya pencinta VN

bagian-bagian luar yang harus diperhitungkan bagi interface designer?
(ads? button? etc)

ads, tergantung mau pake provider ads apa (misal : admob, chartboost), dan tipe ads yang mana (misal: interstitial ads, banner ads, video ads).

monetising apa yang bagus untuk diterapkan dalam game tikta kavya?

- Ads
- Direct selling
- Expansion pack

Focus Group Discussion

Protokol

Apakah ukuran layar mempengaruhi kenyamanan bermain visual novel?

Apa ketahanan device mempengaruhi kenyamanan dalam bermain, misal device cepat panas atau baterai cepat habis?

Manakah kontrol yang kamu pilih antara touchscreen atau 3rd party device seperti keyboard dan mouse?

Bagaimana posisi kenyamananmu saat bermain atau membaca visual novel?

Bagaimana posisi HUD pada penceritaan yang nyaman textbox dengan tombol bantuan membaca atau tanpa tombol bantuan membaca?

Hasil FGD

6 responden lebih memilih layar yang lebih lebar, layar yang lebih lebar akan menuntut detail gambar, ruangan background yang lebih detail dan karakter yang lebih jelas. Sehingga menurut peserta dapat lebih menikmati secara visual.

2 dari 6 responden berpendapat bahwa teks dapat dilihat lebih jelas apabila ditampilkan di layar yang lebih lebar.

5 responden berpendapat aplikasi mobile device sering memboroskan baterai dan seringkali membuat device panas terutama aplikasi game.

5 responden berpendapat touchscreen lebih menarik sebagai navigasi karena dapat berinteraksi langsung dengan karakter dalam game, salah satu responden mencontohkan game Love Plus yang dapat memberikan interaksi langsung kepada karakter dalam game. 3 responden lebih memilih kontrol keyboard dan mouse karena lebih efisien pada penggunaan shortcut untuk bernavigasi.

3 responden lebih memilih membaca dan bermain visual novel dengan cara tiduran atau dibaca secara portable sehingga dibaca kapan saja dan dimana saja. 5 responden memilih membaca dan bermain visual novel dengan duduk dan menghadap layar.

4 responden memilih HUD textbox dengan tampilan tanpa tombol, tombol tersebut dapat diakses melalui menu, salah satu responden mencotohkan visual novel Fate/Stay Night sebagai salah satu visual novel yang mereka favoritkan

Temuan FGD

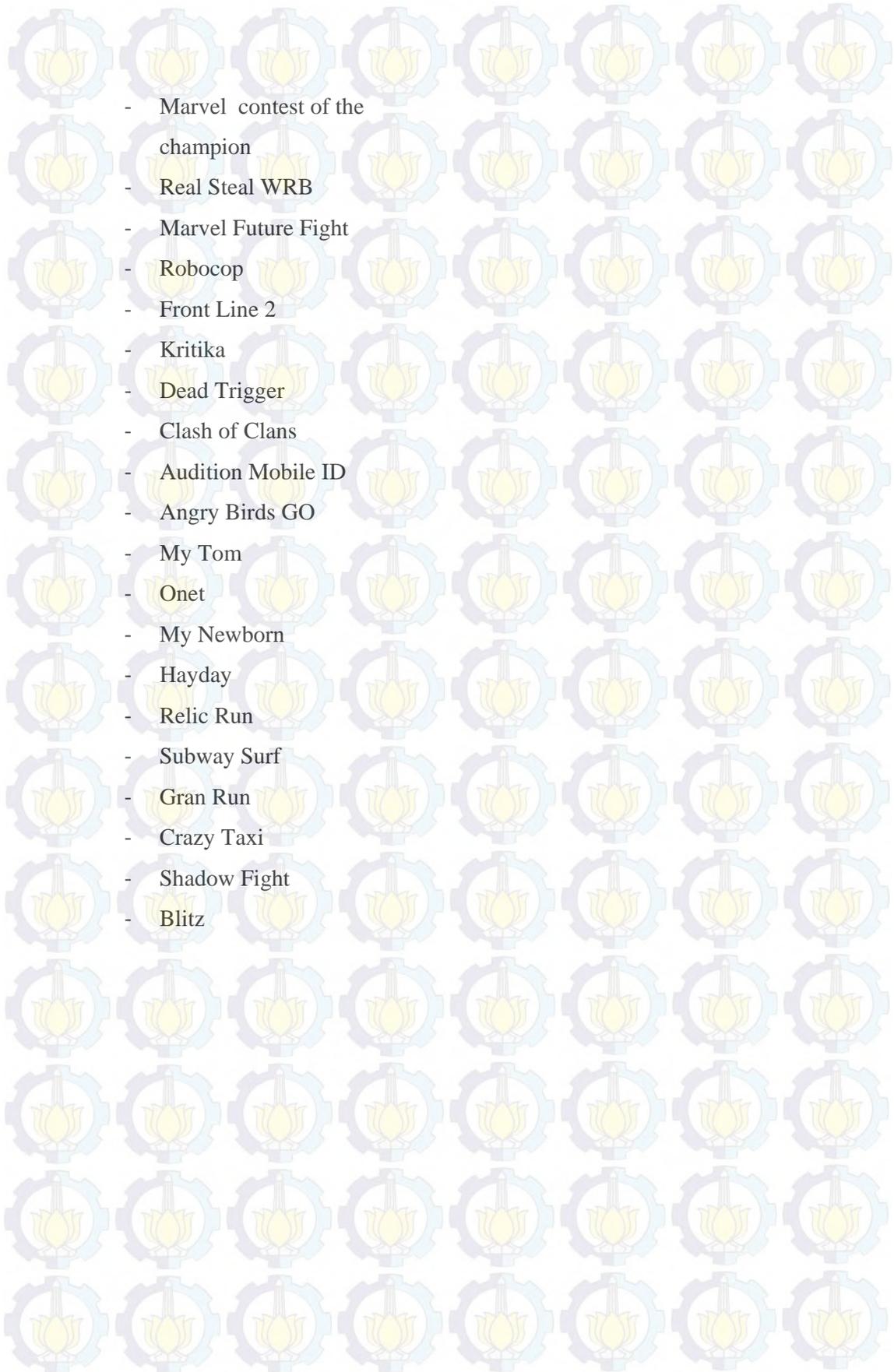
1. 80% Responden lebih memilih ukuran layar yang lebih lebar sebagai media untuk memainkan visual novel, responden beralasan bahwa teks dapat dilihat lebih jelas apabila ditampilkan di layar lebih besar.
2. 62.5% responden berpendapat bahwa aplikasi game dalam *mobile device* dapat membuat device menjadi panas dan seringkali membuat baterai cepat habis.
3. Hampir semua responden lebih nyaman menggunakan *mouse* dan *keyboard* sebagai kontrol visual novel yang sudah dikenali, namun beberapa responden berpendapat akan menarik apabila visual novel dikemas dalam model kontrol *touchscreen* karena dapat berinteraksi langsung dengan karakter dalam game seperti game *Love Plus* di *Nintendo DS*.
4. Responden beranggapan bahwa cara membaca visual novel terbaik adalah dengan cara duduk dan menghadap layar, namun ada 20% responden menyatakan tidak ada salahnya apabila visual novel juga dapat dimainkan ketika waktu senggang di luar rumah.
5. 50% responden memilih tampilan *textbox* tanpa tombol seperti pada game *Fate Stay Night* yang dicontohkan salah satu responden dan menempatkan tombol baca pada menu yang diakses lewat tombol shortcut tertentu.
6. 62.5% responden lebih memilih cerita yang sepotong-sepotong, menurut mereka cerita yang sepotong-sepotong dan dibagi banyak chapter akan mempermudah mengingat cerita mana yang terakhir mereka mainkan.

Observasi

Gameplay adalah sebuah dasar permainan yang memberikan aturan dan batasan-batasan di dalam game yang juga memberikan kebebasan untuk melakukan kontrol terhadap peran yang dijalankan oleh user dalam game tersebut. Gameplay mempengaruhi gender dan umur pengguna, yang juga dipengaruhi oleh sistem level beserta tingkat kesulitan game itu sendiri.

Sarah yang berumur 22 tahun adalah pegawai wiraswasta yang merupakan gamer aktif dan sudah lama bermain game. Dalam folder game mobilennya terdapat beberapa game yang sudah diinstall antara lain





- Marvel contest of the champion
- Real Steal WRB
- Marvel Future Fight
- Robocop
- Front Line 2
- Kritika
- Dead Trigger
- Clash of Clans
- Audition Mobile ID
- Angry Birds GO
- My Tom
- Onet
- My Newborn
- Hayday
- Relic Run
- Subway Surf
- Gran Run
- Crazy Taxi
- Shadow Fight
- Blitz

Game yang paling sering dimainkan adalah Kritika, Clash of Clans, Marvel Champion, dan Dead Trigger. Tingkat kesulitan game yang dipilih Sarah dalam gamenya sangat menantang dan berada di tingkat advanced game yang membutuhkan pengalaman bermain lebih dan tidak mudah dimengerti oleh pemula. Tiap game memiliki fase introducingnya diberikan arahan dan tutorial dan bantuan untuk mengerti game-game tersebut, dan memiliki flow gameplay yang menarik, meskipun memiliki kompleksitas yang tinggi, game-game ini memiliki kemudahan kontrol seperti mash button, yaitu spam touch, tap, and swipe.



Namun kelemahan game-game yang dimainkannya seringkali membutuhkan konsentrasi tinggi, sehingga dia juga memilih game ringan seperti Hayday, onet, dan My Tom untuk mengisi waktunya disaat istirahat bekerja. Sarah memilih gamenya berdasarkan saran dari teman dan inisiatif sendiri dengan mencoba-coba mendownload app tanpa tahu informasi yang pasti dari game tersebut. Sarah memainkan gamenya di Galaxy Tab dengan rasio resolusi layar 4:3. Sarah juga sering membeli in-app purchase item untuk membantu progress permainannya.

Pramono (24 tahun) adalah programmer di Maulidan Games yang baru terhadap mobile games namun sudah lama memainkan game PC. Pramono lebih memilih game dengan tema Jepang atau style anime game pilihannya adalah sebagai berikut



- Chain Chronicle
- Fallout Shelter
- Fate / GO
- G Sphere
- Ishtaria
- Nanaca
- Neko Atsume
- Potion Maker
- Unity-chan Neko Rescue
- Valkyrie Crusade

Kesehariannya Pramono memainkan Chain Chronicle, Fate/GO Grand Sphere, Valkyrie Crusade, dan Neko Atsume. Yang paling sering dimainkan adalah Valkyrie Crusade dan Chain Chronicles karena bersifat social games dan daily. Game yang

dimainkanya tidak terlalu banyak menggunakan spam tap dan swap namun lebih berpikir dan menguras konsentrasi seperti pemilihan karakter dan upgrade yang membutuhkan ketelitian karena beberapa gameplay auto battle sehingga pemain hanya mengatur strategi dan tanpa ikut campur tangan pemain. Flow gameplay dan story gamenya repeatable sehingga dapat dimainkan berkali-kali untuk grinding dan meningkatkan level tanpa batas waktu.

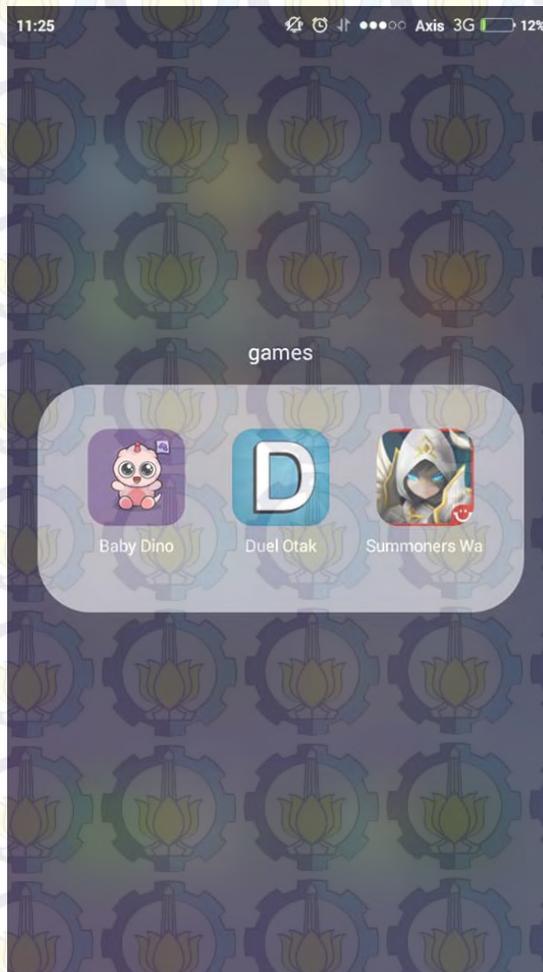


Sebagai game ringan untuk keluar dari kejenuhan Chain Chronicle dan Valkyrie Crusade, Pramono memilih Neko Atsume, Unity-chan Neko Rescue, dan Fallout Shelter sebagai penyegar game ketika sedang beristirahat bekerja atau makan. Pramono memilih game berdasarkan inisiatif sendiri dan dari membaca forum maupun promosi trailer dari pihak developer. Pramono menggunakan device Zenfone 4 dengan rasio resolusi 16:9. Pramono merupakan pengguna baru mobile game, dan sama sekali belum mengeluarkan uang untuk game yang dimainkannya.

Riasmara (20 tahun) adalah mahasiswa yang juga penggemar game sejak lama baik PC maupun mobile. Pilihan gamenya mengikuti komunitas dan teman-temannya.

Riasmara mengaku sebelumnya menginstall game seperti Subway Surfer, Clash of Clans, Hayday dan Get Rich, dan dihapus karena membutuhkan space untuk kepentingannya. Clash of Clans, Get Rich dan Summoner Wars merupakan game komunitas yang sering dimainkannya, ketiga game ini awalnya adalah hasil ikut-ikutan dari temannya yang akhirnya memilih untuk tetap memainkan Summoners

War karena menurutnya lebih punya value untuk dimainkan sehari-hari serta juga banyak teman yang bermain game tersebut. Riasmara bukan pemain yang cepat menghabiskan uangnya untuk game di dalamnya, namun memiliki keinginan besar untuk bisa mendapatkan item langka walaupun secara gratis dalam waktu tertentu.



Riasmara memilih Summoners War sebagai game yang aktif, gameplay yang dimainkannya adalah game dengan genre RPG klasik yang juga bersifat koleksi heroes seperti pokemon. Dia menyukai sistem koleksi dari summoner war yang harus memikirkan status tiap monster, skill combo, dan juga strategi permainan. Genre ini cukup sulit karena harus memikirkan beberapa fitur secara bersamaan.



Riasmara mengaku untuk mempermudah game ini dia sering masuk kedalam forum komunitas non official yang ada di media sosial untuk mencari guide dan diskusi tentang build character, tips trik, serta event guide. Melalui komunitas tersebut Riasmara nyaman dengan genre yang memiliki tingkat kesulitan tinggi karena banyak yang mendukungnya dalam game dengan adanya komunitas yang baik. Riasmara memakai handphone Xiaomi Redmi Note 4G dengan

Kesimpulannya:

Gameplay game bagi audiens dewasa awal (16-24) memilih game dengan gameplay yang cukup rumit yang membutuhkan konsentrasi menengah hingga tinggi seperti Marvel Champion yang merupakan game fighting yang membutuhkan reflek tinggi dan summoners war game yang berupa strategi memilih kombo skill karakter dari sekian banyak karakter, serta kecepatan berpikir dalam defense strategy real time seperti chain chronicles.

Perkembangan game dengan tema sejarah fiksi adalah salah satu trend tema game populer. Beberapa game PC yang terkenal dengan tema sejarah fiksi antara lain adalah Assassin's Creed series yang juga merupakan franchise terbesarmilik developer ubisoft saat ini. Data yang diambil dari gamespy seri utama Assassin's Creed (1-4) memiliki jumlah owner yang cukup besar antara 700 ribu hingga 1,2 juta owner dalam catatan setahun terakhir¹. Assassin's creed memiliki cerita yang kompleks berdasarkan timeline sejarah masa perang salib dan sejarah amerika tentang bajak laut karibia dan tentunya cerita ini merupakan fiksi yang sesungguhnya tidak demikian, hal tersebut merupakan karangan penulis dan arahan dari pihak developer Assassin's Creed merupakan salah satu contoh game yang memiliki tema sejarah fiksi dengan cerita yang kompleks dan gameplay yang rumit, game yang lain serupa antara lain adalah seri Dynasty Warrior dengan sejarah Three Kingdom dari Tiongkok, dan beberapa game dengan tema cerita perang dunia seperti Company of Heroes, Valiant Hearts, dan Rise of Nation.

Penggunaan tema sejarah fiktif pada umumnya digunakan sebagai latar belakang penceritaan yang menggunakan timeline sejarah yang tercatat namun tidak sesuai dengan aslinya yang direkayasa untuk menyesuaikan gameplay maupun grafis yang digunakan. Seperti pada Assassin's Creed yang menggunakan latar belakang perang salib namun diberikan sentuhan modern seperti parkour untuk eksplorasi. Contoh lain yang lebih ekstrim fiktifny adalah Kohime Musou yang menceritakan kisah Three Kingdoms dengan merubah semua karakter menjadi wanita.

Populer dan jumlah owner bergantung pada sistem gameplay, fitur dan cerita yang ditawarkan dalam game tersebut, juga termasuk review dan harga yang tertera pada steam store. Tema sejarah fiktif cukup populer di platform PC. Steam mencatat jumlah game dengan tags historical meningkat tiap tahunnya dengan genre yang

¹ Survey data diambil dari Assassin's Creed I – IV di steamdb.info dan steamspy.com

bermacam-macam mulai dari simulasi hingga gameplay rumit seperti real-time strategy.

The screenshot displays a Steam search results page for the keyword 'Historical'. The page is organized into a grid of game cards, each featuring a cover image, title, genre tags, and price. On the right side, there are several filter menus to refine the search results.

Game Title	Price	Genre/Tags
COAST GUARD	Rp 122.399 (10% off)	Strategy, Simulation, Multiplayer, Historical
Battle of Empires: 1914-1918 - Battle of Cambrai	Free	Strategy, Action, Simulation, Historical
SAMURAI WARRIORS 4-II	Rp 335.999	Action, Hack and Slash, Historical, Anime
GRAND AGES: MEDIEVAL	Rp 269.999	Strategy, Simulation, Medieval, Grand Strategy
Over The Hills And Far Away	Rp 79.999	Adventure, Casual, Visual Novel, Atmospheric
JOAN of ARC	Rp 59.999	Strategy, Action, Female Protagonist, Historical
NOBUNAGA'S AMBITION: Sphere of Influence	Rp 389.999	Strategy, Historical, Grand Strategy
Painters Guild	Rp 89.999	Indie, Simulation, Casual, Strategy
Playing History 2 - Slave Trade	Rp 45.999	Adventure, Indie, Casual, Point & Click
HEGEMONY III: Clash of the Ancients	Rp 199.999	Strategy, Simulation, Indie, Historical

Showing 1-10 of 187 results

1 2 3 4 5 6 ... 19 >

Narrow by related tags

- Grand Strategy
- War
- World War II
- Multiplayer
- RTS
- Singleplayer
- Medieval

See more user tags

Narrow by category

- Single-player Games
- Multi-player Games
- Co-op Games
- MMO

Narrow by feature

- Steam Achievements
- Steam Cloud
- Steam Workshop
- Steam Trading Cards
- Full controller support

Narrow by operating system

- Windows
- Mac OS X
- Linux / SteamOS

[See all Historical](#)

gamehistorikalfiktif

The Last Express Gold Edition(1997)

SHOGUN: Total War™ (2000)

Stronghold Crusader HD (2002)
Medieval: Total War™ (2002)

Blitzkrieg Anthology (2003)
The Entente Gold (2003)
Praetorians(2003)

Joan of Arc (2004)

Blitzkrieg 2 Anthology(2005)

Cossacks II (2006)

Age of Empires® III (2009)

Sid Meier's Civilization® V (2010)
Victoria II(2010)
R.U.S.E.™ (2010)

Making History II: The War of the World (2010)

Day of Defeat: Source (2010)

Assassin's Creed 2 (2010)

Grand Ages: Rome (2010)

Assassin's Creed® Revelations (2011)

Real Warfare 2: Northern Crusades (2011)

Sengoku (2011)

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad (2011)

Men of War: Vietnam (2011)

Supreme Ruler: Cold War (2011)

The Cat and the Coup (2011)

Darkest Hour: A Hearts of Iron Game (2011)

Assassin's Creed® Brotherhood (2011)

2012

Graviteam Tactics: Operation Star

Assassin's Creed® III

Unity of Command: Stalingrad Campaign

Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece

Total War: Shogun 2

Crusader Kings II

Men of War: Assault Squad

Stronghold 3 Gold

Iron Front: Digital War Edition

Commander: The Great War

AleaJactaEst

2013

Playing History: Slave Trade

Civil War II

Rise of Prussia Gold

Omerta - City of Gangsters

Assassin's Creed® IV Black Flag™

Type:Rider

Rise of Venice

Rise of Flight United

Call of Juarez® Gunslinger

Sid Meier's Ace Patrol

War Thunder

Company of Heroes 2

7 Grand Steps: What Ancients Begat

Rising Storm Game

Expeditions: Conquistador

Age of Empires II HD

March of the Eagles

War of the Roses

2014

Total War™: ROME II

Mount & Blade: Warband

Assassin's Creed® Unity

IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad

Europa Universalis IV

Company of Heroes 2 - Ardennes

Assault

Ultimate General: Gettysburg

Ryse: Son of Rome

Sherlock Holmes: Crimes and Punishments
Stronghold Crusader 2
Port Royale 3 Gold and Patrician IV
Gold
Battleplan: American Civil War
Valiant Hearts: The Great War™
Company of Heroes 2 - The Western Front Armies
Qvadriga
Rise of Nations
March of War
Close Combat - Gateway to Caen
Hegemony Rome: The Rise of Caesar
DYNASTY WARRIORS 8: Xtreme
Legends Complete Edition
Fistful of Frags
Supreme Ruler 1936
Age of Mythology: Extended Edition
War of the Vikings
Imperial Glory
Panzer Corps
Assassin's Creed Freedom Cry
Strategic War in Europe
Assassin's Creed® Liberation HD
2015
Samurai Warriors 4
battle of empire 1914 - 1918
grand ages medieval
over the hills and far away
Nobunaga's Ambition
Painter's Guild
President For A Day
Colonial Conquest
Way of The Samurai
Plating History: Vikings
Chariot Wars
The Travels of Marco Polo
Verdun
Assassin's Creed® Chronicles: China
Assassin's Creed® Rogue
Pre-Civilization Marble Age

POST TEST I

Test UI yang dilakukan terhadap resolusi dan device, ke beberapa device diantaranya

- Alcatel - one Flash plus
- Asus - Zenfone 2
- Asus - Zenfone 5
- Evercross A65 (Android One)
- Samsung - Galaxy Tab S2 8'
- Samsung - Grand Duos i1980
- Sony - Xperia M2

Berdasarkan tes yang dilakukan terdapat beberapa titik kekurangan untuk UI, umumnya hal yang dikeluhkan antara lain

- Beberapa tombol terlalu kecil untuk ukuran layar dibawah 4 inchi (seperti tombol next di tutorial)
- Hiasan pada kotak dialog sedikit mengganggu.
- Menambah fungsi klik pada side hidden menu (title screen, battle, storytelling)

Untuk performa Tikta Kavya pada resolusi tinggi maupun rendah tidak ada masalah dan lancar. Tinggi rendahnya resolusi tidak menjadi masalah akan kekhawatiran asset game menjadi blur, seperti test pada Asus Zenfone 2 dengan resolusi 1920 x 1080 pixel tidak blur dan berjalan lancar. Begitu juga pada Samsung galaxy tab 8, dengan lebar 8 inchi gambar yang ditampilkan tidak blur dan berjalan lancar walaupun menggunakan resolusi 2048 x 1536 pixel. Mulanya desainer mengkhawatirkan nantinya akan di deploy kedalam beberapa format agar bisa dimainkan di semua device, namun dalam proses testing device kekhawatiran akan adanya blur asset tidak muncul. Yang menjadi masalah banyaknya antarmuka yang kurang intuitif seperti penggunaan next pada tutorial yang kekecilan sehingga kurang efisien pada smartphone dengan lebar 4 inchi.



Tes pada Samsung Galaxy Tab S2 dan Sony Experia M2



Tes pada Asus Zenfone 2 dan Evercross A65.



Tes pada Samsung dual duos dan Alcatel one flash plus

Post Test II

Peserta 8 orang di tes dengan tampilan Tikta Kavya *dummy* untuk memberikan ekspektasi peserta dalam menilai bagaimana seharusnya mekanisme antarmuka visual novel tikta kavya yang juga merujuk ke kenyamanan

Pada tampilan *story* peserta diberikan waktu untuk menemukan bagaimana caranya mengakses *pause screen*, *auto read*, *skip forward*, dan *log*. Awalnya cukup terkejut dengan tampilan yang tanpa tombol namun sebagian besar mengerti untuk melakukan tap ketika indikator text muncul. penulis kemudian mengajak peserta untuk menebak akses beberapa fungsi membaca di visual novel. hasilnya,

2 peserta menebak benar antara *touch gesture pause* dan *auto read* yang cenderung gerakan yang mudah dikenali seperti *zoom in* dan *swipe* ke arah kanan.

1 peserta tidak mengerti tentang visual novel dan cenderung menyelesaikan cerita dengan *tap* dan *spamming tap* peserta tidak paham bagaimana cerita yang dimaksudkan.

3 peserta yang juga penggemar visual novel menemukan sendiri dalam proses *testing*.

2 peserta menemukan tutorial di *pause screen* setelah mengetahui cara mengakses ke *pause screen*.

Pada tampilan *minigame* peserta diberikan waktu untuk menemukan bagaimana cara pertarungan dan kemudian peserta menyampaikan bagaimana kontrol dalam minigame

2 diantaranya memahami pertarungan dari mempelajari tombol *attack* dan *defense* yang berubah, menunggu hingga berubah dan melakukan *tap* pada saat patung berwarna.

5 diantaranya melakukan *spamming tap* ke kedua tombol, namun tetap memperoleh kemenangan dalam pertarungan meski memakan waktu lebih lama.

1 orang kesusahan memainkan game dan terus mencoba dari *swipe* di karakter dan tap karena terburu-buru bermain dan tidak mencoba memahami permainan terlebih dahulu.

Test diberikan tanpa tutorial untuk memberikan kesan

Peserta cenderung merasa ingin bertanya kepada penulis bagaimana memainkan *dummy* Tikta Kavya terutama bagian-bagian yang perlu penjelasan seperti antarmuka yang tidak terlihat Pada *touch gesture* dan juga bagaimana memahami pertarungan dan fungsi tombol serta akses pada *pause menu* yang sama sekali tidak pernah di *tap* oleh peserta.

Setelah diberi penjelasan tentang kontrol di *storytelling*

Peserta merasa fungsi *touch gesture* sebaiknya memiliki *guide* atau tutorial sebelum penceritaan dimulai sehingga merasa kurang intuitif.

5 peserta menganggap *touch gesture* dalam *story mode* menarik namun kurang intuitif.

1 peserta menganggap *touch gesture* dalam *story mode* kurang kuat dan lebih baik memakai tombol.

2 peserta memberikan pendapat jika untuk memasukkan kedua kontrol sehingga ada alternatif kontrol.

Setelah diberi penjelasan tentang kontrol di minigame

4 peserta menikmati minigame

2 peserta memberikan usul punishment ketika melakukan spamming tap berlebihan pada mode minigame

2 peserta memberikan usul untuk menjadikan game dengan adanya level dan sistem status karakter seperti game RPG.

Kebiasaan terburu-buru tidak mempelajari permainan terlebih dahulu merupakan salah satu kebiasaan pemain, yang membuat tujuan game tidak tercapai. Hal ini disebabkan oleh genre yang tidak lazim dimainkan oleh peserta, seperti pada minigame merupakan hal baru baik untuk pemula dalam visual novel maupun pemain yang sudah lama memainkan visual novel.

BIODATA PENULIS



Lahir di Lumajang 7 Desember 1989, Seto Aji Nugroho menempuh pendidikan di TK Dharma Wanita Lumajang, SDN Ditotrunan 1 Lumajang, SMPN 1 Lumajang, dan SMAN 1 Lumajang. Saat ini sedang berjuang menyelesaikan studi S1 nya di Jurusan Desain Produk Industri, program studi Desain Komunikasi Visual. Sejak kecil sudah bermain game sejak komputer masih memakai sistem DOS dan konsol masih dikuasai oleh pasar Atari.

Seto mengikuti perkembangan game mulai dari game dari konsol Playstation utamanya game dengan genre RPG seperti Final Fantasy, beberapa game favoritnya antara lain, Legend of Legaia, Final Fantasy IX, dan Brave Fencer Mushashi pada konsol Playstation. Minat di bidang game menuntunnya ke dalam dunia game development dan diwujudkan dalam “Perancangan Desain Antarmuka Pada Game Visual Novel Tikta Kavya Dengan Mengadaptasi Visualisasi Artifak Peninggalan Majapahit” sebagai judul tugas akhir untuk menyelesaikan studi S1. Seto saat ini sedang menekuni development game khususnya dalam game graphic, baik karakter, environment, ataupun user interface untuk mengekspresikan kegemarannya di bidang seni.