

EKSPLORASI VISUAL UNTUK PERANCANGAN PERMAINAN PAPAN “ACARAKI: THE JAVA HERBALIST” DALAM BENTUK APLIKASI PERMAINAN MOBILE

Jesslyn Kotandi¹, Brian Alvin Hananto²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan

e-mail: jkotandi@gmail.com¹, brian.hananto@uph.edu²

ABSTRAK

ABSTRAK

Teknologi terus berkembang dengan pesat dan mempengaruhi kehidupan manusia. Berbagai benda yang bersifat analog mulai tergantikan dengan teknologi perangkat digital yang lebih praktis. Permainan papan adalah salah satu contoh benda yang perlu beradaptasi dengan teknologi menjadi *game* digital. Adaptasi ini dilakukan agar permainan-permainan papan dapat terus eksis dan diminati di tengah maraknya ketergantungan manusia terhadap teknologi digital saat ini. Dalam makalah ini, penulis akan mengadaptasi permainan papan “Acaraki: The Java Herbalist”. Proses perancangan dilakukan dalam 2 tahap. Tahap pertama adalah pengumpulan dan analisa data. Data yang telah terkumpul dirumuskan ke dalam *creative brief*. Tahap kedua adalah perancangan visual, yang meliputi desain *interface*, desain identitas visual, dan aplikasi identitas visual terhadap desain *interface*. Sesuai dengan tema cerita dalam permainan Acaraki, penulis merumuskan 2 kata kunci yang akan menjadi panduan dalam perancangan visual yakni historis dan naturalis. Pada saat ini, penulis sedang melakukan eksplorasi desain logo dan karakter. Dari eksplorasi ini akan dikembangkan 2 alternatif identitas visual yang masing-masing menekankan 1 kata kunci visual. Salah satu dari kedua alternatif identitas visual akan dipilih dan dikembangkan lebih lanjut.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis, *Mobile Game*, Perkembangan Teknologi, Acaraki: The Java Herbalist

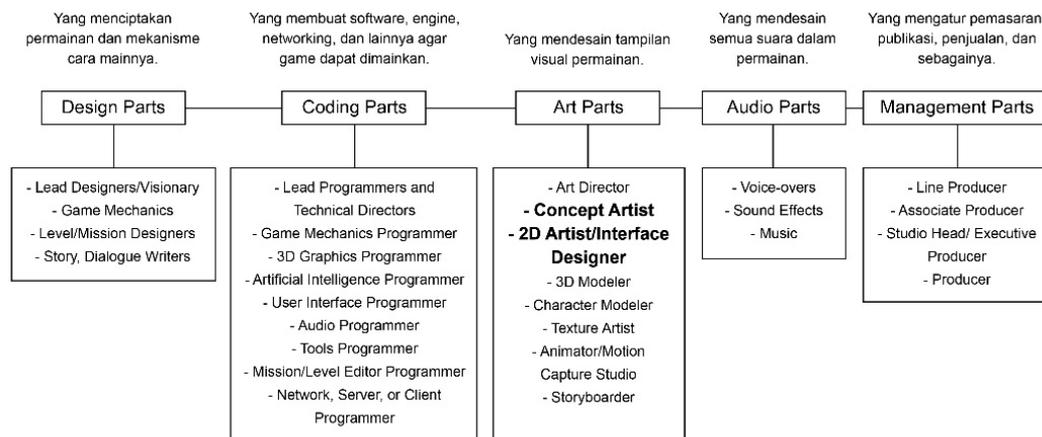
PENDAHULUAN

Saat ini pemanfaatan teknologi telah menjadi kebutuhan pokok manusia. Teknologi melayani kehidupan manusia, meningkatkan kualitas hidup, serta meningkatkan komunikasi dan hubungan satu sama lain (Younes & Al-Zoubi, 2015). Sesungguhnya, fenomena ini memberikan potensi untuk berbagai inovasi yang melibatkan teknologi. Seperti yang dikatakan oleh John Heskett dalam bukunya yang berjudul *Design: A Very Short Introduction*, segala wujud benda, secara sengaja maupun tidak, akan terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan memciptakan standar yang baru dalam masyarakat (Heskett, 2002). Salah satu industri yang juga terkena dampak dan berevolusi adalah industri *board game* atau permainan papan. Permainan-permainan papan yang tadinya harus dimainkan

secara tatap muka, kini telah beradaptasi menjadi permainan digital. Indonesia juga memiliki industri permainan papan yang telah berkembang sejak tahun 2014 dan mendapatkan dukungan penuh dari Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia (Kompas Klasika, 2018). Agar terus berkembang dan mampu bersaing dengan kompetitor, maka perlu dilakukan adaptasi permainan papan lokal ke dalam bentuk media digital.

Acaraki: The Java Herbalist adalah permainan papan dirancang oleh Erwin Skripsiadi dan diterbitkan oleh Hompimpa Games pada tahun 2017 (Kelana, 2017). Dalam permainan ini, para pemain akan berlomba untuk menjadi acaraki atau peramu jamu terbaik di Majapahit dengan cara mengumpulkan bahan-bahan alami, meramu jamu, dan menyembuhkan berbagai penyakit pada desa-desa. Tema kearifan lokal sengaja diangkat oleh sang *game designer* untuk memperkenalkan jamu sebagai ramuan herbal asli Indonesia (Kelana, 2017). Dengan konsep yang menarik dan juga permainannya yang asyik, Acaraki telah berhasil lolos dan unjuk muka pada pameran *Board Games Essen SPIEL* di Jerman pada tahun 2017 serta Popcon Asia pada tahun 2018 (Prima, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa Acaraki merupakan permainan papan Indonesia yang cukup diminati dan berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut.

Guna bertahan dalam arus perkembangan teknologi, penulis akan mengadaptasi permainan Acaraki: The Java Herbalist menjadi *game* digital. Pada umumnya, pengembangan *game* digital dilakukan oleh sebuah tim yang terdiri dari bagian-bagian dengan peran khusus seperti gambar 1 (Bethke, 2003). Dalam proyek ini, penulis akan mengambil peran dari *2D artist* yang berfokus pada pengembangan visual 2D dan *interface designer* yang berfokus pada desain *user interface* (UI). Hasil akhir akan ditunjukkan dalam bentuk *mock-up* desain *interface*, lengkap dengan konsep visualnya. *Mock-up game* digital ini tidak akan dapat dimainkan.



Gambar 1. Peran-peran dalam tim pengembangan game menurut buku Game Development and Production oleh Bethke (dokumentasi pribadi, 2020)

Dengan menggunakan media digital, berbagai batasan fisik menjadi tiada dan permainan berpotensi untuk dikembangkan (Frapolli et al., 2010). *Mobile Game* dipilih karena *handphone* adalah media praktis yang hampir dimiliki oleh setiap orang. Menurut hasil riset dari Statista Global Consumer Survey, jumlah pemain

mobile game di seluruh dunia pada tahun 2017 adalah 1.179,8 juta dan terus meningkat secara pesat hingga mencapai 1.573 juta pada tahun 2020 ini. Indonesia pun merupakan negara ke-9 dalam memberikan pendapatan permainan *mobile* terbanyak di seluruh dunia, dengan perkiraan jumlah pemain mencapai 61,9 juta di tahun 2025 (Statista, 2018). Berdasarkan data-data yang telah dipaparkan, media *handphone* menjadi pilihan yang tepat karena *mobile game* sedang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia maupun luar negeri. Selain digitalisasi menjadi *mobile game*, penulis juga bermaksud untuk merespon beberapa permasalahan visual dan mekanisme yang ditemukan dalam permainan Acaraki.

KAJIAN TEORI

Menurut Cambridge Dictionary, kata ‘*mobile*’ adalah kata sifat yang berarti bergerak bebas atau bisa berpindah-pindah (Dictionary, 1995). Dengan itu, makna dari *mobile game* adalah *game* dengan penggunaan media yang juga bersifat *mobile* dan bisa dimainkan dimana saja yakni *handphone* (Hamer, 2007). Salah satu faktor penentu baik buruknya sebuah *mobile game* adalah desain *interface* dan estetika tampilan visualnya (Fox, 2005). *User Interface* adalah jembatan penghubung antara pemain dengan permainan itu sendiri (Schell, 2008). *Interface* meliputi *heads-up display* (HUD) yang digunakan untuk memainkan permainan secara langsung seperti area permainan dan *game control*, sekaligus bagian yang tidak langsung digunakan dalam permainan seperti menu utama, opsi permainan, dan papan skor. *User interface* harus didesain secara fungsional dan praktis agar pemain dapat dimudahkan dalam memainkan *mobile game* tersebut. *Interface* yang baik juga harus dilengkapi oleh tampilan visual yang baik. Tampilan visual atau yang sering disebut dengan *graphics* ini sangat penting dalam membuat kesan pertama untuk menarik para pemain. *Interface* dan tampilan visual yang baik akan mampu menunjang *gameplay experience* dan membuat pemain seakan-akan tenggelam atau masuk ke dunia *game* tersebut (Keating, 2015). Kedua aspek ini akan menjadi fokus utama dalam perancangan *mobile game* Acaraki: The Java Herbalist. Penulis akan meningkatkan estetika tampilan visual permainan Acaraki sesuai dengan penyesuaian terhadap media digital dan mendesain *user interface* yang fungsional dan praktis.

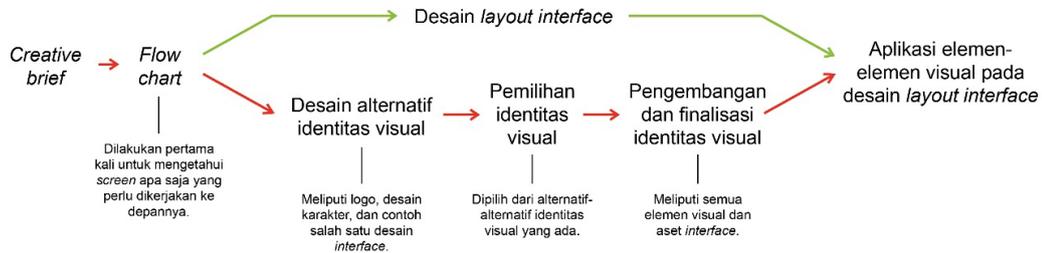
METODOLOGI

Proses perancangan dibagi menjadi 2 tahapan besar. Yang pertama adalah tahap pengumpulan dan analisa data. Data yang dimaksud meliputi latar belakang permasalahan, data mengenai entitas, dan teori-teori desain yang berhubungan. Tahap ini telah dilalui dengan urutan pengerjaan sebagai berikut.



Gambar 2. Bagan tahap pengumpulan dan analisa data (Dokumentasi Pribadi, 2020)

Tahap kedua ialah tahap perancangan visual. Perancangan visual ini dikerjakan dengan panduan *creative brief*. Perancangan diawali dengan pembuatan *flow chart*. Kemudian, perancangan dibagi menjadi 2 tahap yang akan dikerjakan secara bersamaan yaitu desain *layout interface* dan perancangan identitas visual. Hasil dari kedua tahap tersebut akan digabungkan pada akhir proses perancangan visual.



Gambar 3. Bagan tahap perancangan visual (Dokumentasi Pribadi, 2020)

PEMBAHASAN

Pembahasan Data

Permainan Acaraki: The Java Herbalist menceritakan tentang acaraki atau peramu jamu pada masa kerajaan Majapahit menurut kitab Madhawapura. Ada seorang acaraki terbaik di Majapahit yang bernama Ra Tanca. Pada suatu saat, terjadi sebuah pemberontakan. Ra Tanca dicurigai membunuh Kalagemet, Raja Majapahit, dan ia berakhir di penjara pada Kotaraja. Sebelum ditangkap, ia telah mengajarkan ilmu meramu jamu dan berbagai ajian kepada keempat muridnya. Ia berpesan kepada mereka untuk terus berjuang menjadi acaraki dan mengobati penduduk Majapahit yang sakit. Sebagai murid Ra Tanca, para pemain akan berlomba-lomba untuk menjadi Acaraki terhebat Majapahit berikutnya dengan cara meramu jamu untuk menyembuhkan penyakit yang diderita penduduk di lima wilayah Majapahit. Berikut daftar komponen dalam 1 set permainan papan Acaraki: The Java Herbalist. Permainan ini dapat dimainkan oleh 2 hingga 4 pemain berusia 8 tahun ke atas, dengan durasi permainan sekitar 30 hingga 60 menit.

Penulis menemukan beberapa permasalahan dalam permainan yang dibagi menjadi 2 kategori, yaitu permasalahan visual dan permasalahan mekanisme permainan. Permasalahan visual adalah permasalahan mengenai desain maupun ilustrasi komponen-komponen permainan, sedangkan permasalahan mekanisme permainan adalah permasalahan selain desain visual yang menghambat jalannya permainan. Detil mengenai setiap kategori permasalahan akan dibahas pada tabel berikut.

Tabel 1. Permasalahan visual dan mekanisme permainan (Dokumentasi Penulis, 2020)

Permasalahan Visual	Permasalahan Mekanisme Permainan
<ul style="list-style-type: none"> - Keterbacaan <i>logotype</i> “Acaraki” kurang baik - Desain kartu bahan dan kartu pasien mirip sehingga mudah tersamarkan (saat menghitung pasien, terselip 1 kartu bahan dan pemain tidak menyadarinya). 	<ul style="list-style-type: none"> - Persiapan permainan memakan waktu. - Karena pada setiap aksinya pemain perlu waktu untuk memikirkan strategi dan sebagainya, pemain sering lupa telah melakukan aksi berapa kali (setiap pemain dapat

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Warna merah dan <i>maroon</i> pada kartu bahan, kartu pasien, serta token penanda desa mudah tersamarkan. - Bagian depan dan bagian belakang kartu bahan dapat tertukar saat pengocokan kartu. Hal ini dikarenakan keduanya beroutline warna yang sama, bagian tengahnya berwarna putih, dan ada teks. - Token penanda desa dan token Suryaraka terlalu mirip dan dapat tersaru. - Ikon koin <i>gold</i> dan <i>silver</i> dapat tersamarkan karena hasil cetakan yang kurang maksimal dan ukuran yang kecil. | <ul style="list-style-type: none"> melakukan aksi sebanyak 3 kali). - Panduan tidak menjelaskan secara menyeluruh. Banyak hal yang membingungkan dan dipertanyakan, apakah aksi demikian diperbolehkan atau tidak. - Kartu aksi tidak menjelaskan aksinya dengan baik. Pemain bingung dengan aksi yang akan dilakukannya. - Penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang tidak konsisten - Adanya penggunaan <i>grammar</i> bahasa Inggris yang salah. - Keseluruhan permainan memakan waktu yang cukup lama dikarenakan banyaknya pilihan aksi, banyaknya pilihan pasien, serta butuh waktu untuk memikirkan strategi. |
|--|--|

Eksplorasi Desain

Perancangan visual dimulai dengan menentukan kata kunci visual. Kata kunci ini ditentukan dengan metode *mind map*, dengan menggunakan nama “Acaraki: The Java Herbalist” sebagai akar penelusuran kata-kata. Dari hasil *mind map*, didapatkan 2 kata kunci visual yaitu historis dan naturalis. Kata kunci historis memiliki makna sesuatu yang berkenaan dengan masa lampau, kuno, atau bersejarah (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2012a). Sedangkan kata kunci naturalis bermakna sesuatu yang bersifat natural dan bercorak alam nyata (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2012b). Dari kedua kata kunci ini akan dirancang 2 alternatif identitas visual yang masing-masing menekankan 1 kata kunci. Perancangan dimulai dengan sketsa eksplorasi desain logo dan karakter. Setelah itu, baru dilakukan digitalisasi.



Gambar 4. Hasil sketsa eksplorasi logo Acaraki: The Java Herbalist (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



Gambar 5. Hasil digitalisasi alternatif pertama logo Acaraki: The Java Herbalist (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



Gambar 6. Hasil digitalisasi alternatif kedua logo Acaraki: The Java Herbalist (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



Gambar 7. Hasil eksplorasi desain karakter (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Saat ini penggunaan teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari manusia. Karena itu, permainan papan “Acaraki: The Java Herbalist” yang cara mainnya bersifat tradisional perlu diadaptasi menjadi *mobile game* agar dapat terus eksis dan diminati oleh masyarakat Indonesia. Digitalisasi ini sekaligus menyelesaikan permasalahan-permasalahan mekanisme maupun visual permainan agar *game experience* semakin meningkat. Proses perancangan diawali oleh pengumpulan dan analisa data sebagai basis perancangan visual. Perancangan visual dilakukan secara bertahap, mulai dari desain *interface*, desain identitas visual, dan penggabungan keduanya. Pada saat ini, semua data yang diperlukan sudah dikumpulkan, dianalisa, dan dirumuskan dalam *creative brief*. Perancangan visual sudah mulai dalam proses pengerjaan, dengan menggunakan *creative brief* sebagai panduan. Sejauh ini, hasil perancangan visual berupa sketsa eksplorasi desain logo dan karakter serta tes *art style* secara digital.

Rekomendasi

Suatu perancangan visual baiknya diawali oleh pengumpulan dan analisa data secara menyeluruh. Rumusan data-data yang telah ada ini akan menjadi dasar dari perancangan visual yang akan dilakukan. Dengan demikian, maka perancangan visual akan tepat sasaran dan tidak menyimpang dari tujuan utama perancangan. Seperti halnya dalam perancangan ini, dapat terlihat jelas arah dan tujuan akhir perancangan meskipun perancangan visual masih belum selesai. Hal penting lainnya dalam merancang sebuah aplikasi digital adalah riset terhadap kompetitor aplikasi serupa yang sedang populer. Hal ini agar nantinya hasil perancangan dapat diminati oleh masyarakat dan mampu bersaing di pasar.

DAFTAR PUSTAKA

Bethke, E. (2003). *Game Development and Production*.

Dictionary, C. E. (1995). *MOBILE | meaning in the Cambridge English Dictionary*. Cambridge University Press. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/knowledge%0Ahttps://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/industry%0Ahttps://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sustainability>

Fox, B. (2005). *Game Interface Design*.

Frapolli, F., Brocco, A., Malatras, A., & Hirsbrunner, B. (2010). Flexible rules: A player oriented board game development framework. *3rd International Conference on Advances in Computer-Human Interactions, ACHI 2010*, 113–118. <https://doi.org/10.1109/ACHI.2010.14>

Hamer, C. (2007). *Creating Mobile Games: Using Java ME Platform to Put the Fun into Your Mobile Device and Cell Phone*. Apress.

Heskett, J. (2002). Design - A Very Short Introduction. *Oxford University Press*, 169. <https://doi.org/10.1093/actrade/9780192854469.001.0001>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2012a). *Arti Kata Historis*. KBBI Daring. <https://kbbi.web.id/historis>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2012b). *Arti Kata Naturalis*. KBBI Daring. <https://kbbi.web.id/naturalis>

Keating, L. (2015). *Gaming On-The-Go: What Makes A Good Mobile Game?* | *Tech Times*. <https://www.techtimes.com/articles/66501/20150709/gaming-on-go-what-makes-good-mobile-game.htm>

Kelana, F. (2017). *Acaraki - The Java Herbalist by HOMPIMPA Games - SatuMeja.com - Yuk Duduk Satu Meja*. <https://satumeja.com/2017/10/19/acaraki-the-java-herbalist/>

Kompas Klasika. (2018, October 20). *Board Game Indonesia Siap Tampil di Essen Spiel*. <https://adv.kompas.id/baca/board-game-indonesia-siap-tampil-di-essen-spiel/>

Prima, E. (2018). *24 Board Game Lokal Dipamerkan di Popcon Asia dan Pameran Jerman - Tekno Tempo.co*. <https://tekno.tempo.co/read/1128582/24-board-game-lokal-dipamerkan-di-popcon-asia-dan-pameran-jerman>

Schell, J. (2008). The Art of Game design. In *Physical Review D*. <https://doi.org/10.1103/PhysRevD.38.3763>

Statista. (2018). *Mobile Games - Malaysia | Statista Market Forecast*. The Statistics Portal. <https://www.statista.com/outlook/211/122/mobile-games/malaysia#market-users%0Ahttps://www.statista.com/outlook/211/122/mobile-games/malaysia>

Younes, M. B., & Al-Zoubi, S. (2015). The Impact of Technologies on Society: A Review. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*, 20(2). <https://doi.org/10.9790/0837-20258286>