

Analisis *Unity* dan *Not-Separateness* dalam Perancangan Desain Latar pada *Video Game* (Studi Kasus: *Genshin Impact*)

Sherina Pangestu

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
sherinapang14@gmail.com

Naldo Yanuar Heryanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
naldo.heryanto@uph.edu

ABSTRAK

Salah satu aspek penting dalam video *game* adalah desain latar, yang berfungsi untuk menarik perhatian dan meningkatkan *immersion* dari pemain. Maka dari itu, perlu diketahui hal-hal yang penting dalam mendesain latar yang baik. Hal terpenting dalam desain latar adalah prinsip *Unity* dan *Not-separateness* yang tercapai melalui *Simplicity*, *Repetition*, *Deep Interlock and Ambiguity*, dan *Gradient*. Pada karya tulis ini, akan digunakan metode studi pustaka dalam mengumpulkan data terkait *Unity* dan *Not-separateness* untuk menganalisis desain latar pada video *game* *Genshin Impact*. Melalui analisis yang dilakukan, disimpulkan bahwa keempat aspek di atas, yakni *Simplicity*, *Repetition*, *Deep Interlock and Ambiguity*, dan *Gradient*, berhasil memberikan kesan kesatuan (*Unity* dan *Not-separateness*) pada desain latar dalam *game* *Genshin Impact*.

Kata Kunci: *Unity*, *Not-separateness*, Desain Latar, *Video Game*, *Genshin Impact*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, popularitas dari video *game* telah meningkat dengan pesat, karena banyak anak-anak hingga orang dewasa dari berbagai belahan dunia telah mengangkat hal ini menjadi kebiasaan dalam hidup mereka. Video *game* diartikan sebagai sebuah “permainan yang dimainkan melalui manipulasi gambar elektronik yang diproduksi oleh program komputer” (Wahyudhi, 2014). Selain itu, video *game* juga memerlukan berbagai perangkat seperti konsol (*Playstation*, *Xbox*, *Nintendo 3DS*, *Nintendo Switch*), komputer, ataupun bentuk *gadget* seperti *smartphone* (Wahyudhi, 2014). Video *game* sendiri memuat begitu banyak lapisan di dalamnya, sehingga untuk mendesainnya diperlukan berbagai aspek untuk diperhatikan.

Berbagai aspek dalam mendesain video *game* dijelaskan dengan mendalam oleh Jesse Schell di dalam bukunya “*The Art of Game Design: A Book of Lenses*”. Beberapa darinya ialah seperti: pemain *game*, mekanik dari *game*, *interface*, struktur cerita, dunia dari *game* tersebut yang memuat karakter dan latar, hingga mengenai komunitas, *playtesting*, dan masih banyak lagi (Schell, 2015). Salah satu dari banyaknya aspek tersebut yang akan dipilih untuk dibahas dalam tulisan ini adalah desain latar. Desain latar menjadi penting pada video *game* karena memiliki fungsi untuk menarik perhatian para pemain dan meningkatkan kesenangan dan

immersion mereka dalam bermain (Rochat, n.d.). Maka dari itu, desain latar perlu didesain dengan baik agar bisa meningkatkan efek tersebut pada pemain.

Hal terpenting dalam mendesain latar menurut Christopher Alexander, seorang arsitek dan teoretikus desain yang terkemuka, adalah kualitas *Not-separateness*. Kualitas tersebut merupakan salah satu dari 15 *Fundamental Properties* yang membicarakan tentang kualitas-kualitas yang membuat sesuatu, baik itu objek maupun tempat, terasa spesial dan hidup (Alexander, 2002). *Not-separateness* membahas tentang kesan kesatuan pada desain, yang dapat dikaitkan dengan prinsip *Unity* dari *Principles of Art*. *Principles of Art* menjelaskan tentang penyusunan elemen-elemen seni (garis, bentuk, dan sebagainya) pada sebuah karya seni agar menghasilkan desain yang baik (“The Ultimate Collection of Principles of Design Examples and Definitions,” 2018). Prinsip ini umumnya digunakan untuk membahas sebuah karya seni dua dimensi seperti lukisan, tetapi prinsip tersebut juga dapat diterapkan pada desain latar, yang akan menjadi fokus utama pada karya tulis ini. Prinsip *Unity* tersebut juga dipilih karena sudah cukup dikenali dalam bidang seni, sehingga bisa berperan sebagai titik tolak dalam pembahasan, yang kemudian akan diperdalam dengan teori *Not-separateness* yang lebih berfokus pada desain latar. Maka dari itu, karya tulis ini akan membahas tentang *Unity* dan *Not-separateness* terhadap desain latar pada sebuah *game* bernama Genshin Impact.

Genshin Impact merupakan *action role-playing game* yang diterbitkan pada tahun 2020 oleh studio asal China yang bernama miHoYo. *Game* tersebut berlatar pada sebuah dunia yang bernama Teyvat. Salah satu kota pada dunia tersebut yang akan dibahas adalah Mondstadt, yakni sebuah kota kecil yang pertama kali dijumpai pemain. Desain latar pada Mondstadt terasa menyatu, yang menjadikannya pilihan bagi penulis untuk menganalisis dengan teori yang telah disebutkan.

KAJIAN TEORI

Unity dan Not-separateness

Unity merupakan salah satu prinsip seni yang mengacu kepada kesan kesatuan pada sebuah karya seni (Hurst, 2018). Prinsip *unity* tersebut juga dapat dikaitkan dengan kualitas *Not-separateness* dalam mendesain sebuah latar. *Not-separateness* membicarakan mengenai kesan kesatuan pada relasi antar objek dengan sekitarnya, dimana objek tersebut harus melebur dan tidak mencolok sendiri (Alexander, 2002). *Unity* dan *Not-separateness* pada sebuah desain latar dapat tercapai dengan penggunaan beberapa hal, seperti: *Simplicity*, *Repetition*, *Deep Interlock and Ambiguity*, dan *Gradient*.

Simplicity

Simplicity tercapai dengan menekankan kemiripan pada elemen-elemen seni sehingga menghasilkan sebuah keharmonisan (Hurst, 2018). Beberapa contoh elemen seni yang dimaksud adalah tekstur, bentuk, warna, dan sebagainya. Akan tetapi, keharmonisan tersebut juga perlu diberikan *variety* atau perbedaan agar tidak terasa monoton (Hurst, 2018).

Repetition

Repetition adalah pengulangan elemen-elemen seni yang kemudian menjadikan

elemen-elemen tersebut sebagai motif yang menghubungkan suatu objek dengan objek lainnya (Hurst, 2018). Ketika sebuah motif yang sama bermunculan terus-menerus, maka akan menghasilkan kesan kesatuan (Alexander, 2002). Sama halnya dengan *Simplicity*, repetisi juga menekankan pada kemiripan elemen-elemen seni pada satu atau beberapa objek.

Deep Interlock and Ambiguity

Kualitas ini merupakan salah satu kualitas yang disebutkan oleh Alexander, yang mengacu kepada sebuah perantara yang menghubungkan antara suatu bangunan dengan sekitarnya. Maka dari itu, perantara tersebut menjadi bagian dari bangunan itu sendiri, serta juga milik dari dunia di sekitarnya. Ketika perantara tersebut dihilangkan, maka antara bangunan dengan sekitarnya akan terasa lebih terpisah dan kurang menyatu. (Alexander, 2002)

Gradient

Gradient mengacu kepada transisi dari satu objek menuju objek lainnya yang bersifat perlahan sehingga antara keduanya terasa menyatu. Hal ini paling mudah terasa pada transisi material antara dua objek atau dua wilayah. *Gradient* juga dapat tercapai dengan membuat batasan antara kedua objek bersifat halus (*soft edge*), tidak lengkap, acak, atau berupa gradien (Alexander, 2002). Dalam kata lain, garis pembatas antara kedua objek tersebut tidak boleh tampak keras dan tajam (Alexander, 2002).

METODOLOGI

Karya tulis ini menggunakan metode studi pustaka untuk mengumpulkan data mengenai prinsip seni *Unity* dan juga beberapa kualitas yang disebutkan oleh Alexander (*Not-separateness, Deep Interlock and Ambiguity, Gradient*). Setelah mendapatkan data, penulis kemudian menggunakan data untuk menganalisis desain latar pada video *game* Genshin Impact. Metode ini dipilih karena data yang diperlukan sudah cukup dibahas oleh karya-karya tulis dalam bidang seni lainnya, sehingga teori yang digunakan sudah memiliki dasar yang baik untuk digunakan terhadap analisis pada konten yang diangkat.



Gambar 1 Kesan kesatuan pada dua bangunan yang bersebelahan pada dua *angle* yang berbeda. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Kedua gambar di atas merupakan *screenshot* terhadap tampak yang sama pada dua *angle* yang berbeda. Gambar menunjukkan dua bangunan atau rumah yang saling berdampingan, tetapi tetap terasa saling menyatu. Hal ini dikarenakan, pada kedua bangunan tersebut, dapat ditemukan penggunaan *Simplicity, Repetition, Deep Interlock and Ambiguity*, serta *Gradient*. Pertama, *Simplicity* tercapai dengan penggunaan tekstur yang serupa antara kedua bangunan, sehingga juga menyebabkan kesamaan pada warna yang digunakan. Hal ini dapat dilihat pada penggunaan kayu yang sama, dinding yang juga memiliki tekstur dan warna yang sama, serta penggunaan bebatuan yang serupa pada tangga dan lantai.

Kesan kesatuan tersebut lebih didorong lagi dengan penggunaan *Repetition* atau pengulangan pada bentuk jendela, pada daerah rerumputan kecil di sekitar bangunan, pada papan-papan kayu yang vertikal dan horizontal sepanjang permukaan dinding, serta pada motif garis-garis pada pintu dan juga jendela. Pengulangan-pengulangan tersebut semakin mendorong kesamaan pada kedua bangunan, sehingga keduanya terasa sebagai satu kelanjutan dan terasa harmonis. Namun, di antara keharmonisan tersebut, perlu diberikan sedikit *variety* atau perbedaan agar tidak terasa monoton. Hal tersebut terlihat pada jarak antara jendela-jendela yang berbeda, variasi pada jendela yang memiliki daun jendela, perbedaan pada bentuk tangga, dan juga pada variasi arah vertikal dan horizontal dari papan kayu.

Tidak hanya kesatuan antara satu bangunan dengan bangunan lain di sampingnya, penting juga agar ada kesatuan antara bangunan dengan lantai di sekitarnya. Oleh karena itu, penggunaan *Deep Interlock and Ambiguity* dan *Gradient* dapat dilihat pada gambar untuk mendorong kesan *unity* tersebut. *Deep Interlock* mengacu kepada penggunaan tangga-tangga dan daerah rerumputan kecil di depan rumah, yang terhubung dengan lantai. Oleh sebab itu, mereka menjadi bagian dari bangunan tersebut sekaligus bagian dari lantai atau dunia luar. Oleh karena mereka menjadi milik dari keduanya, maka mereka menjadi perantara yang menyatukan bangunan dengan dunia di sekitarnya. Selain itu, *Gradient* juga dapat dilihat dengan penggunaan kedua objek yang sama.

Dengan menggunakan tangga bermaterial bebatuan, hal tersebut berperan sebagai transisi dari lantai bebatuan dengan segaris daerah bebatuan juga pada bagian bawah dinding. Tidak hanya itu, dengan adanya daerah rerumputan kecil di garis perbatasan antara dinding dengan lantai, maka rumput-rumput tersebut menghalangi atau mengganggu garis perbatasan tersebut sehingga tidak terasa tajam dan kuat. Apabila rumput-rumput yang bermunculan secara acak tersebut tidak ada, maka garis batasan yang horizontal itu akan sangat terasa. Hal ini juga bisa dilihat pada beberapa bagian dimana terdapat tanaman seperti hedera pada dinding yang menginterupsi garis-garis batasan. Dari penggunaan keempat hal tersebut, maka kedua bangunan pada gambar terasa menyatu satu sama lainnya, serta menyatu juga dengan dunia di sekitarnya.

Untuk lebih melihat satu per satu dari keempat kualitas yang telah disebutkan, maka masing-masingnya sangat menonjol pada contoh-contoh berikut:

Simplicity dan Repetition



Gambar 2 Penerapan *Simplicity* dan *Repetition* yang baik pada bentuk, warna, dan tekstur bangunan. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Pada kedua gambar di atas, kesan kesatuan dan harmonis sangat terasa melalui penggunaan elemen yang serupa, seperti pada warna, bentuk, dan tekstur. Gambar kiri lebih terasa dari segi *Simplicity* oleh karena penggunaan warna dan tekstur yang sama pada keseluruhannya. Lalu, *Repetition* juga terdapat pada kedua gambar. Pada gambar sebelah kanan, atap-atap merupakan pengulangan bentuk yang lancip, tetapi terdapat variasi dalam ukuran dan ketinggiannya. Gambar sebelah kiri juga menunjukkan pengulangan bentuk lancip pada atap-atap menara yang berada di belakang, serta pada pola-pola di tembok bagian depan.

Deep Interlock and Ambiguity



Gambar 3 Penerapan *Deep Interlock and Ambiguity* yang baik pada teras rumah. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Deep Interlock and Ambiguity dapat dilihat pada penggunaan teras atau halaman kecil di depan rumah. Area kecil tersebut terlihat dari adanya sedikit tanjakan sebelum menuju bangunan rumah. Selain itu, diberikan juga beberapa pasang meja dan kursi. Teras kecil tersebut menyatukan bangunan dengan jalanan di sekitarnya, karena pejalan-pejalan kaki dapat melewati atau bahkan menghampiri dan duduk di sana, sekaligus karena teras tersebut adalah bagian dari rumah itu sendiri. Maka, dapat dikatakan bahwa teras tersebut merupakan milik dari keduanya. Teras itu juga mendorong kesan ramah tamah dari bangunan rumah tersebut, karena para pejalan kaki lebih mungkin untuk mendekati bangunan. Apabila teras itu dihilangkan, maka bangunan akan terasa lebih menyendiri dan kurang menyatu dengan sekitar.

Gradient



Gambar 4 Penerapan *Gradient* yang baik pada transisi dari daerah bebatuan menuju dermaga kayu. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Gradient juga sangat terasa pada gambar di atas, karena transisi material dari daerah bebatuan menuju dermaga kayu terasa perlahan. Pada daerah bebatuan, diberikan area kecil dimana tanah (dengan sedikit rerumputan) telah muncul. Setelah itu, pada area tanah yang luas dan daerah rerumputan di sekitarnya, telah muncul juga sedikit papan-papan kayu yang tersebar di lantai dan juga barel-barel kayu. Maka dari itu, transisi menuju dermaga kayu pada gambar tidak terasa mendadak, dan dermaga itu sendiri tidak terasa janggal atau terpisah dari yang lainnya.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Kesimpulan yang didapatkan melalui pembahasan adalah bahwa keempat aspek yang telah disebutkan, yakni *Simplicity*, *Repetition*, *Deep Interlock and Ambiguity*, dan *Gradient* terbukti dapat menghasilkan kesan kesatuan (*Unity* dan *Not-separateness*) pada relasi antara objek-objek di suatu latar ataupun pada relasi objek dengan sekitarnya. Melalui analisis yang dilakukan, didapati juga bahwa Genshin Impact mendesain latar-latarnya dengan penuh perhatian, sehingga dapat menghasilkan keseluruhan latar yang baik dan terasa menyatu.

Akan tetapi, karya tulis ini hanya dapat membahas sebagian kecil dari desain latar pada *game* tersebut, yakni pada beberapa bangunan dan daerah di dalam kota *game*. Namun, teori yang telah dibahas berpotensi untuk diterapkan pada latar *game* yang lebih luas, seperti pada sebuah kota yang lebih kompleks, atau pada *landscape-landscape* di dunia *game*.

DAFTAR PUSTAKA

Alexander, C. (2002). *The Nature of Order: the Phenomenon of Life*. Berkeley: The Center for Environmental Structure.

Hurst, A. (2018, June 21). Unity, Harmony, and Variety - Principles of Art. Retrieved September 19, 2021, from The Virtual Instructor website: <https://thevirtualinstructor.com/blog/unity-harmony-and-variety-principles-of-art>

Rochat, B. (n.d.). The importance of architecture in video games using Brutalism as the main case study. Retrieved September 13, 2021, from Academia.edu website: https://www.academia.edu/29482519/The_importance_of_architecture_in_video_

games_using_Brutalism_as_the_main_case_study.pdf

Schell, J. (2015). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (2nd ed.). Boca Raton, FL: CRC Press.

The Ultimate Collection of Principles of Design Examples and Definitions. (2018, November 17). Retrieved September 19, 2021, from Art Class Curator website: <https://artclasscurator.com/principles-of-design-examples/>

Wahyudhi, J. (2014). Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah). *Sosio Didaktika*, 1(2), 199–209. doi:10.15408/sd.v1i2.1262