

Analisis Metode Visual Menurut John A. Parks: *Universal Principles of Art* Terhadap Perancangan Konsep Visual Video Game “Cookie Run : Ovenbreak”

Jordan Alexandra Anton

Fakultas Desain, Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan
01023190054@student.uph.edu

Naldo Yanuar

Fakultas Desain, Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan
Naldo.heryanto@uph.edu

ABSTRAK

Pada penulisan karya kali ini, penulis akan mendasari penggunaan teori visual menurut John A. Parks dalam proses menganalisa konsep *video game* yang berjudul “*Cookie Run: Ovenbreak*”. “*Cookie Run: Ovenbreak*” merupakan sebuah *video game* yang lahir di negara Korea Selatan yang dikembangkan oleh *Devsisters* sejak tahun 2014 dengan *sub-genre endless running* atau *infinite running game*. Dengan penelitian konsep visual *video game* ini, digunakan pendekatan metode penelitian mengenai teori visual atau *design principles* yang didasarkan dengan buku yang berjudul *Univresal Principles of Art: Key Concepts for Understanding, Analyzing and Practicing Art* yang dibuat pada tahun 2018 dimana penggunaan teori pada buku tersebut dipersempit menjadi 7 *design principles* yang akan digunakan sebagai dasar pembahasan konsep visual *video game* yang diantara lain adalah *Shape, Space, Color, Scale, Movement* dan *Balance*. Dengan adanya penggunaan *design principles* pada visualisasi konsep *video game* ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan relevansi serta esensi adanya penggunaan teori *design* dalam penyusunan sebuah konsep visual atau *concept art* sebuah *video game*.

Kata Kunci: *Konsep Visual, Design Principles, Video game*

PENDAHULUAN

Dengan majunya teknologi, tentu banyak inovasi yang juga hadir dan berkembang dimasyarakat baik dalam ranah sosial, pendidikan, kesehatan hingga hiburan dan dalam pembahasan kali ini, termasuk dari bagian teknologi atau media hiburan, *video game* atau *game online* akan menjadi topik utama dalam karya penulisan kali ini dimana pembahasan akan dititik beratkan pada penelitian konsep visual *video game* “*Cookie Run*”. “*Cookie Run : Ovenbreak*” merupakan sebuah *game* yang merupakan sebuah *video game* yang berasal dari Korea Selatan sejak tahun 2016 dengan 20 juta pemain dimasa awal rilisnya *game* ini (Takahashi, 2021) dan *game* ini dikembangkan oleh *Devsisters* dengan *sub-genre endless running*

dimana pada game ini karakter game akan terus berlari yang berangkat mulai dari titik dengan melalui bergam rintangan sembari mengumpulkan poin dan menang jika mencapai obyektif level serta mencapai garis *finish* pada round atau *stage game* tersebut.

Penelitian ini didasarkan pada konsep *game* dengan sub-genre *endless running* dikarenakan game ini memberikan *platform* bagi mereka yang merupakan salah satu dari *hyper-casual players* dan juga sesuai dengan sistem masyarakat Indonesia kini sudah semakin sibuk sehingga permainan ini akan cocok buat mereka yang ingin bermain sebuah game dalam kurun waktu yang sangat singkat seperti hanya akan memakan 2-3 menit hingga 5-7 menit untuk menyelesaikan 1 ronde permainan (Steinbach, 2022), mekanisme yang mudah dan juga tampilan visual yang menyenangkan sehingga tidak mengganggu aktifitas mereka (*stress relief*) tanpa harus menghabiskan waktu berjam-jam menyelesaikan sebuah ronde serta mereka yang tidak ingin memperlakukan aktif, eksplorasi dan strategi.

KAJIAN TEORI

Secara design, sebuah teori dapat diperlakukan sebagai guideline atau aturan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam mengkomposisikan sebuah karya seni yang nantinya akan menjadi sebuah format yang dapat dikenal atau diidentifikasi (artincontext, 2022). Teori pada penelitian akan ditulis berdasarkan buku acuan yang berjudul *Universal Principles of Art : 100 Key Concept for Understanding* karya John Alexander Parks yang diterbitkan pada tahun 2014 dimana teori yang akan digunakan akan difokuskan kepada *7 Design Principles* yang berlaku pada tampilan konsep visual game "*Cookie Run : Ovenbreak*" yang diantara lain adalah *Shape, Space, Color, Repetition, Scale, Movement* dan *Balance*. Tentunya pemilihan ke 7 teori dari 100 teori atau *principles* didasarkan dari relevansi serta fungsionalitas teori terhadap topik penulisan pada karya ini yakni membicarakan mengenai sebuah *concept art* dari sebuah game.

- A. *Design principle* yang pertama adalah **shape** dimana pada referensi buku acuan yang digunakan menyatakan bahwa *shape* adalah sebuah komponen visual dengan bentuk tertentu seperti objek yang digunakan untuk memberikan sebuah informasi yang kemudian ditranslasikan oleh indra penglihatan dan dari hasil resepsi tersebut memberikan sebuah formasi geometrik (Parks, 2017).
- B. *Design principle* kedua yang akan dibahas pada karya tulisan ini adalah penggunaan **Space** pada konsep visual game "*Cookie Run : Ovenbreak*". Penjelasan dari buku acuan yang digunakan menyatakan bahwa *space* adalah bagaimana sebuah karya visual memanipulasikan unsur visual pada karya tersebut agar dapat membuat kita merasakan bentuk dan ruang pada sebuah komposisi visual (Parks, 2017).
- C. Pembahasan berikutnya akan dititik beratkan pada **color theory**. *Color theory* merupakan sebuah media translasi persepsi visual seseorang dalam mengerti kegunaan dari sebuah warna pada suatu komposisi (Parks, 2017)

- D. Dilanjutkan dengan design principle selanjutnya yakni **repetition**. *Repetition* merupakan sebuah unsur visual yang mengalami fenomena repetisi dimana hal tersebut memiliki identitas visual dan juga maknanya tersendiri. *Asset* visual yang di ulang dalam sebuah adegan lalu dengan adanya pengulangan, hal tersebut bisa diperlakukan sebagai dekorasi visual dari sebuah komposisi dan juga bisa berfungsi sebagai aspek formal dari sebuah komposisi dalam artian, kejadian repetisi bisa menjadi bagian struktur dari sebuah eksplorasi atau variable dari sebuah game atau hanya berlaku sebagai unsur visual (Parks, 2017) yang dapat membantu mekanisme sebuah game.
- E. Penjabaran selanjutnya akan dititikberatkan pada pembicaraan mengenai **scale**. Berdasarkan buku referensi acuan yang digunakan pada karya tulis ini bahwa skala merupakan sebuah ekspresi visual yang digunakan untuk memberikan dampak persepsi indra penglihatan audiences (Parks, 2017). Peran skala pada sebuah konsep baik game maupun sebuah design karakter itu sangat penting dimana dengan adanya perbedaan skala pada sebuah design dapat mempengaruhi dinamika dari hasil akhir dari visual tersebut namun, bukan berarti skala menghancurkan konsistensi dari sebuah konsep objek yang direncanakan (Sivers, 2016).
- F. Kemudian pembahasan akan dilanjutkan dengan design principle yang membicarakan mengenai **movement**. *Movement* merupakan sebuah unsur persepsi visual yang memberikan sebuah ide bahwa gambar tersebut memiliki unsur pergerakan seperti adanya manipulasi pergerakan seperti pada teknik fotografi yang diberikan unsur *edgeblur* atau memang merepresentasikan sesuatu yang memang dengan jelas terlihat sedang bergerak walaupun media yang digunakan adalah media 2D (Parks, 2017)
- G. Pada **balance**, dijelaskan bahwa balance merupakan sebuah unsur visual yang menggambarkan kesan adanya beban pada suatu komposisi dimana beban tersebut yang menandakan adanya gravitasi dan juga keseimbangan. *Balance* dipengaruhi oleh beberapa unsur yang diantara adalah skala, warna, tone dan juga intensitas dari wujud sebuah objek (Parks, 2017).

METODOLOGI

Pada bagian ini penulis akan membuat bagan struktur metodologi desain yang akan diaplikasikan pada karya tulisan ini seperti pada gambar dibawah ini dimana pada tahap penelitian awal dimulai dengan riset yang didalamnya membicarakan mengenai teori visual yang digunakan untuk mendukung analisa tulisan lalu kemudia yang kedua adalah analisa data dimana membahas mengenai konsep visual permainan secara keseluruhan serta mekanisme dari permainan selanjutnya di lanjut oleh proses kreatif yang di dalamnya membicarakan mengenai referensi konsep visual proyek hingga proses akhir yang merupakan hasil dari keseluruhan proyek.

Berdasarkan struktur metodologi yang dibuat, pembahasan pertama yakni membahas mengenai riset dari kumpulan teori yang digunakan dalam penulisan

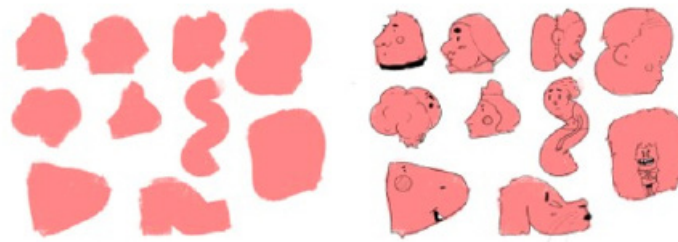
karya ini, riset dilakukan berdasarkan teori visual yang didasarkan kepada buku buku acuan yang berjudul *Universal Principles of Art : 100 Key Concept for Understanding* karya John Alexander Parks yang diterbitkan pada tahun 2014 dimana teori yang akan digunakan akan difokuskan kepada *7 design Principles* yang berlaku pada tampilan konsep visual game "*Cookie Run : Ovenbreak*" yang diantara lain adalah *Shape* dan *Form, Space, Color, Repetition, Scale, Movement* dan *Balance* yang dimana kemudian sumber ini digunakan untuk membedah pengaplikasian teori visual dari permainan dari game "*Cookie Run : Ovenbreak*" seperti bagaimana principle dari repetition dapat diaplikasikan di visual dari game "*Cookie Run : Ovenbreak*" dan ternyata kegunaan tersebut dapat diaplikasikan dan dibuktikan. Yang kedua adalah Analisis Data yang akan membahas mekanisme serta konsep visual dari game "*Cookie Run : Ovenbreak*" ini.

Game ini diperuntukan kepada mereka yang merupakan pemain dengan ciri sebagai *hyper-casual players* dikarenakan permainan yang dilakukan relatif mudah dan memiliki waktu yang singkat dalam menyelesaikan sebuah ronde (Steinbach, 2022). Pembahasan berikutnya akan menjelaskan mengenai referensi visual dari konsep game "*Cookie Run : Ovenbreak*" dimana tampilan visual dari game ini memiliki warna yang mencolok serta kecenderungan dilakukan dengan kategori warna tertentu seperti salah satunya adalah warna *complementary*. Tentunya hal ini tidak saja menjadi sebuah *style* pada game ini namun juga dapat memberikan unsur kesenangan pada pemain dimana biasanya sesuatu dengan warna yang terang dapat memberikan kesan *fun* dan mengundang *excitement* namun tentunya dalam batasan tertentu yakni tidak berlebihan. Lalu kemudian yang terakhir adalah bagaimana video game ini dapat memberikan informasi yang berguna bagi studi desain terutama baik dari sudut pandang prinsip desain secara teori dan bagaimana cara pengaplikasiannya kepada sebuah proyek

PEMBAHASAN

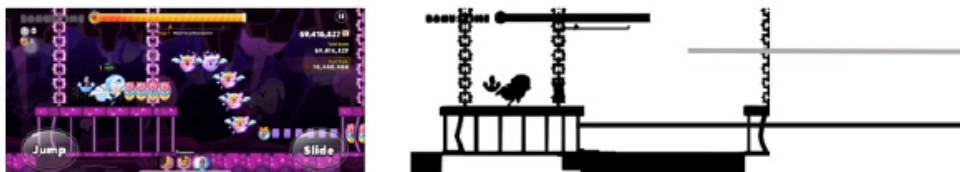
Proyek ini secara keseluruhan diperuntukan untuk penjelasan visualisasi konsep dari video game "*Cookie Run : Ovenbreak*" dimana dengan adanya penelitian diatas dengan metodologi serta referensi dari *7 design principles* yang di acuan kepada buku *Universal Principles of Art : 100 Key Concept for Understanding* karya John Alexander Parks yang diterbitkan pada tahun 2014. Dengan *7* acuan yang di kategorikan pada penelitian ini dapat dilihat bahwa teori atau *design principles* yang dipilih untuk mengerjakan proyek ini dapat diaplikasikan secara menyeluruh baik dari *Shape* dan *Form, Space, Color, Repetition, Scale, Movement* dan *Balance*. Berikut penjelasan aplikasi ketujuh prinsip dalam video game "*Cookie Run : Ovenbreak*".

- A. Pembahasan prinsip desain yang pertama adalah **Shape**. *Shape* merupakan sebuah komponen visual yang memberikan formasi geometrik pada indra penglihatan dimana setelah kita sudah menerima informasi tersebut kita dapat mengidentifikasi unsur geometrik dari objek yang ditujukan seperti gambar dibawah ini dimana bentuk dari brush stroke dapat ditranslasikan kedalam sebuah design karakter dengan ciri atau karakteristik dari masing-masing karakter.



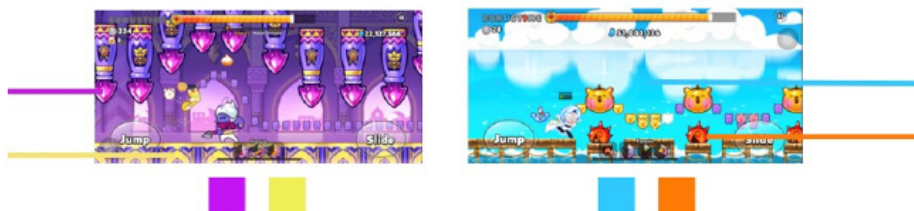
Gambar 1 “The Blob Challenge” merupakan contoh penggambaran karakter (Al-Ali tahun 2021)

- B. Dalam pembahasan mengenai **space**, dikatakan bahwa space adalah sebuah penggambaran dimana pengamat dapat merasakan adanya ruang dalam sebuah karya visual (Parks, 2017) seperti karya dibawah ini diantara lain, adalah tampilan dari game *Cookie Run* sendiri design principles space dapat diaplikasikan kedalam game seperti yang dihadapi karakter diletakan di atas atau pun di bawah sehingga memberikan space terhadap keseluruhan komposisi visual permainan. dan juga background dari setiap stage permainan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2 “Cookie Run: Ovenbreak” Screenshot dari tampilan ingame “Cookie Run: Ovenbreak”

- C. Selanjutnya contoh dari **color** dapat dilihat dengan konsep warna “*Cookie Run*” cenderung memiliki warna dengan kategori *complementary* yang dikombinasikan dari latar belakang atau *background* sebuah stage serta arena permainan yang berlangsung seperti gambar berikut ini dimana kedua *stage* terlepas dari karakter memiliki warna yang berada pada kategori *complementary colors*. Gambar dengan warna yang cenderung berwarna ungu dikombinasikan dengan warna kuning dan gambar warna biru disatukan dengan warna orange seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3 “Cookie Run : Ovenbreak” (Dokumentasi Pribadi tahun 2022) Screenshot dari tampilan ingame “Cookie Run : Ovenbreak”

- D. Pada pembahasan berikutnya akan dititik beratkan pada **repetition** dimana repetition dapat diaplikasikan kedalam asset sebuah permainan atau lukisan baik sebagai latar maupun karakter pada sebuah *game* seperti contohnya mob atau point yang cenderung memiliki ciri-ciri visual yang sama namun mungkin berbeda pada penempatan, warna serta kekuatan seperti contohnya gambar dibawah ini.



Gambar 4 "Cookie Run : Ovenbreak" (Dokumentasi Pribadi tahun 2022)
Screenshot dari tampilan ingame "Cookie Run : Ovenbreak"

- E. Pada poin skala atau **scale** dapat pembahasan akan dititik beratkan kepada sebuah hal dapat yang bersifat atau terlihat dinamik jika sebuah ukuran memiliki varian yang berbedabeda. Tentu hal ini dapat diaplikasikan kedalam berbagai macam aspek baik objek, lukisan, tipografi dsb, dengan pengertian ini perbedaan ukuran objek visual dalam gambar dibawah ini dimana kedua objek merupakan objek yang sama namun dengan ukuran yang berbeda yakni koin dengan ukuran kecil dan koin dengan ukuran yang jauh lebih besar namun memiliki peran dalam game yang tidak jauh beda dengan koin kecil.



Gambar 5 "Cookie Run : Ovenbreak" (Dokumentasi Pribadi tahun 2022)
Screenshot dari tampilan ingame permainan "Cookie Run : Ovenbreak"

- E. Pada pembahasan ini penulis akan membahas mengenai **movement**. Tentunya hal ini merupakan salah satu prinsip yang penting dikarenakan konsep yang dibahas adalah *video game* sehingga *movement* merupakan prinsip yang sangat penting untuk dibahas. karena *movement* pada *motion* dapat tentu menjadi sebuah informasi visual yang menandakan adanya pergerakan pada sebuah asset visual (2D) seperti pada “*Cookie Run : Ovenbreak*” dimana walaupun gambar merupakan hasil *cropping* dari asset aslinya kita tetap dapat melihat bahwa *posture* dan pose karakter berubah drastic dan menandakan adanya “*motion*” melompat.



Gambar 6 “*Cookie Run : Ovenbreak*” (Dokumentasi Pribadi tahun 2022)
Screenshot dari tampilan ingame permainan “*Cookie Run : Ovenbreak*”

- F. Prinsip yang terakhir yang akan dibahas adalah **balance**. Seperti contoh pada gambar dibawah ini yang menyatakan jika kita ingin membuat sebuah karakter game atau animasi, desain awal dari karakter harus memiliki fundamental dasar yakni *balance*, dimana *balance* dapat diartikan sebagai komposisi yang seimbang atau bisa juga diaplikasikan sebagai titik temu yang seimbang seperti contoh desain karakter dibawah ini dimana adanya unsur kesatuan antara desain karakter baik dari kostum, pose hingga bentuk dari karakter sehingga tidak memberikan kesan bahwa kepala dari karakter terasa berat (karena struktur kepala bulat).



Gambar 6 “*Cookie Run : Ovenbreak*” (Dokumentasi Pribadi tahun 2022)
Screenshot dari tampilan ingame permainan “*Cookie Run : Ovenbreak*”

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dengan adanya karya penulisan yang didasari dengan teori *design* yang di aplikasikan pada pembedahan konsep visual video game “*Cookie Run : Ovenbreak*” dapat dinyatakan bahwa referensi acuan termasuk *7 design principles* berdasarkan buku *Universal Principles of Art : 100*

Key Concept for Understanding dimana ketujuh *design principles* seperti *Shape, Space, Color, Repetition, Scale, Movement* dan *Balance* diaplikasikan secara komposisional dan secara visual yang dalam artian, *design principles* yang di pilih tidak hanya menggunakan prinsip sebagai teori saja namun pada game “*Cookie Run : Ovenbreak*” dapat diaplikasikan secara visual kedalam mekanisme permainan. Sehingga dapat dikonklusikan bahwa sebuah *design principles* tidak hanya diperlakukan terbatas sebagai teori dasar sebuah konsep saja, namun juga bisa diterapkan secara literal baik dari style visual atau pun mekanisme sebuah permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Artincontext, artincontext. (2022a, May 12). *Balance in Art – Exploring the Different Types of Balance Artworks*. artincontext.org. Retrieved September 27, 2022, from <https://artincontext.org/balance-in-art/>
<https://venturebeat.com/games/how-devsisters-became-an-international-company-withits-cookie-run-universe/>
- Parks, J. A. (2017, December 26). *The Pocket Universal Principles of Art: 100 Key Concepts for Understanding, Analyzing, and Practicing Art*. Rockport Publishers.
- Sivers, Y. (2016, July). *Design Tips: In-Game Proportions and Scale*. Game Developer.
- Steinbach, R. (2022, March 3). *The Past, Present, and Future of Hyper-Casual Runner Games*. Supersonic. Retrieved September 30, 2022, from <https://supersonic.com/blog/the-pastpresent-and-future-of-hyper-casual-runner-games/>
- Takahashi, D. (2021, May 4). *How Devsisters became an international company with its Cookie Run universe*. VentureBeat. Retrieved September 30, 2022, from