

Perancangan Desain Latar dalam Visualisasi Video Game “Waroeng Si Oyen”

Graciella Handersen

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
graciellahan@gmail.com

Juliana Suhindro Putra

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
juliana.putra@uph.edu

ABSTRAK

Jajanan pasar merupakan salah satu budaya yang perlu dilestarikan karena pada era globalisasi ini, masyarakat kota lebih memilih makanan asing dibanding makanan tradisional. Minat terhadap jajanan pasar bahkan makin menurun akibat pemberitaan media online yang menampilkan bahwa jajanan pasar tidak higienis. Hal ini berbanding terbalik dengan jajanan di pusat perbelanjaan yang dikemas lebih menarik, lezat, bergizi, dan lebih higienis. Melihat hal ini, tidak heran masyarakat khususnya anak-anak muda menjadi terpengaruh dan ikut meyakini bahwa jajanan pasar swalayan adalah makanan yang lebih enak. Oleh karena itu keberadaan jajanan pasar saat ini makin berkurang meskipun sebenarnya mempunyai nilai budaya yang tinggi. Mengetahui betapa pentingnya hal ini maka penulis berencana ingin merancang *video game* “Waroeng si Oyen” berperan sebagai media untuk melestarikan budaya jajanan pasar yang sudah perlahan dilupakan. *Video game* “Waroeng Si Oyen” dibuat berdasarkan jurnal-jurnal yang relevan untuk mendukung informasi dan data yang dibutuhkan. “Waroeng si Oyen” menggunakan desain latar dan environment yang terinspirasi dari *game* yang sudah ada yaitu “*Animal Crossing*”, serta terinspirasi dari dunia nyata, yaitu kota Jakarta. Penggunaan warna yang cerah dan *soft* membuat game ini dapat menarik perhatian pemain, dan mencerminkan keindahan kota Jakarta.

Kata Kunci: Jajanan Pasar, Globalisasi, Budaya, *Video game*, Desain latar

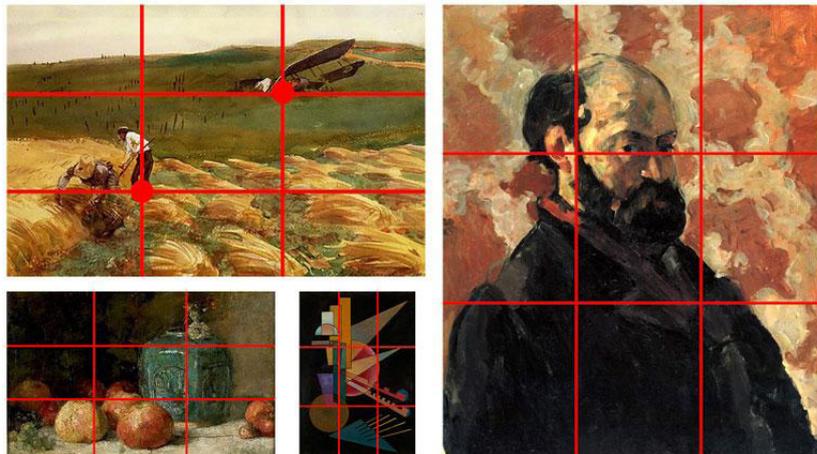
PENDAHULUAN

Setiap tahun berlalu, kita makin mendapati tidak ada lagi jajanan tradisional yang melewati depan rumah. Akhirnya secara tidak langsung jajanan tradisional yang sudah diturunkan dari generasi ke generasi mulai pudar bahkan punah. Warisan tersebut akhirnya berhenti di orang tua karena anak-anak muda zaman sekarang lebih suka mengonsumsi makanan barat. Hal ini tentu tidak bisa dibiarkan begitu saja. Perlu diadakannya pelestarian serta pengenalan jajanan pasar lebih dalam agar masyarakat, terkhusus remaja dan anak-anak dapat kembali menjaga budaya warisan nenek moyang (Fatimah,2021). Kendati demikian, semua usaha pelestarian masih kalah dengan teknologi canggih yang sudah diperkenalkan kepada generasi muda. Telepon pintar, laptop, dan perangkat elektronik lainnya

makin melekat dalam kehidupan mereka. Apalagi keberadaan semua aplikasi di dalam perangkat elektronik sangat terlihat menarik, interaktif dan menghibur. Dari semua aplikasi yang ada, *video game* menjadi yang paling digemari oleh anak-anak muda. Laporan yang diterbitkan oleh *We Are Social* pada awal tahun 2022 menjadi bukti bahwa ada begitu banyak anak muda berusia 16-64 tahun yang telah memainkan *video game*. Menurut laporan tersebut, Indonesia berada di urutan ketiga dengan jumlah pemain *video game* paling banyak setelah negara Filipina dan Thailand. (Dihni, 2022) Melihat data tersebut, *video game* “Waroeng Si Oyen” bisa menjadi solusi efektif untuk mengenalkan jajanan pasar kepada anak-anak muda di Indonesia. Sebelum beralih lebih jauh ke penggunaan *video game* untuk mengenalkan jajanan pasar, mari mengenal definisi *video game* untuk menarik garis standar yang akan dibicarakan pada penelitian ini. *Video game* adalah jenis permainan elektronik yang divisualisasikan oleh gambar atau teks dengan interaksi dari software, perangkat elektronik, serta pemain itu sendiri. Jadi proses dalam *video game* akan menjadi sebagai berikut; *software* akan memberikan *output* berupa gambar atau teks yang nantinya ditampilkan melalui media seperti komputer, TV, telepon seluler, dan lain lain (Aji, 2022).

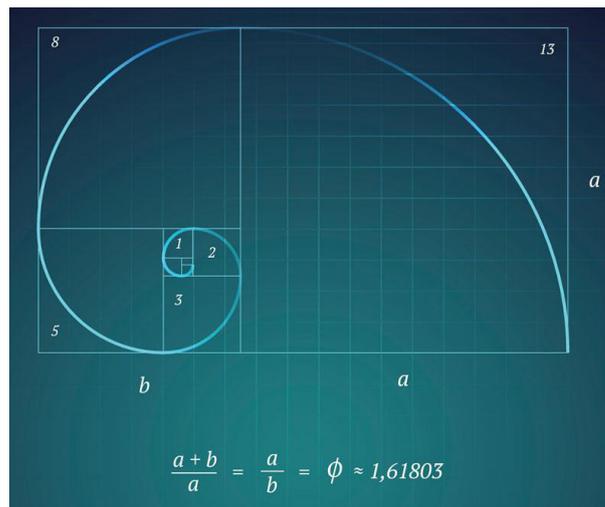
KAJIAN TEORI

Rule of Thirds



Gambar 1 contoh komposisi *rule of thirds*
(Sumber: Fussell, 2022)

Rule of thirds adalah turunan dari “*Golden Ratio*”. Yang merupakan hubungan matematis proporsi yang dapat ditemukan dunia. Rasio yang unik ini telah dipelajari oleh ahli matematika selama berabad-abad dan digunakan oleh seniman dan arsitek seperti Le Corbusier, Salvador Dali dan Leonardo da Vinci.



Gambar 2 contoh *golden ratio* dalam hitungan matematika
(Sumber: Fussell, 2020)

Golden Ratio yang perlihatkan di atas, adalah rasio di mana $a+b$ adalah a seperti a adalah b . Rasio ini dapat disederhanakan menjadi persegi panjang. Disebut sebagai "*The Golden Rectangle*". Jika rasio ini diterapkan pada persegi panjang, garis yang membagi bagian a dan b sangat dekat dengan $\frac{1}{3}$ dari ruang persegi panjang. *The Rule of Thirds* adalah versi sederhana dari *Golden Ratio*. Mengalihkan dalam keterlibatan diri kita dalam rumus matematika yang rumit, dengan menggunakan *Rule of Thirds* sebagai gantinya dan memperoleh manfaat estetika yang serupa (Fussell, 2020)

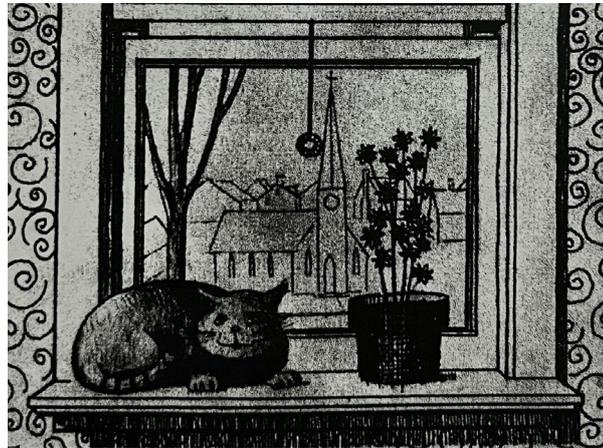
Focus Effect



Gambar 3 contoh focus effect (Sumber: D'Amelio & Hohaus, 2004)

Mata yang melihat objek yang jauh akan fokus pada jangkauan objek tersebut, objek yang menjadi *foreground* akan secara natural menjadi "*out of focus*" dan *blurred*. Contohnya, menara yang memiliki jarak diatas terlihat melalui jendela

tampak seperti ini. Efek *blurred foreground* dan *clear background* bisa digunakan untuk menekankan pusat perhatian serta menampilkan kesan kedalaman.



Gambar 3 contoh focus effect
(Sumber: D’Amelio & Hohausser, 2004)

Sebaliknya, ketika mata fokus pada *foreground*, *background* akan terlihat blur dan tidak jelas. Prinsip ini bisa digunakan agar penekanan atau efek “*spotlight*” bisa diterapkan (D’Amelio & Hohausser, 2004).

METODOLOGI

Pada perancangan *video game* “Waroeng Si Oyen” Penulis fokus pada desain latar dari kota Jakarta. *Video game* “Waroeng Si Oyen” dibuat berdasarkan jurnal-jurnal yang relevan untuk mendukung informasi dan data yang dibutuhkan. Informasi dan data tersebut kemudian akan diaplikasikan kedalam proses mendesain *video game* “Waroeng Si Oyen” menggunakan teori-teori desain yang penulis terapkan. *Artstyle* yang digunakan terinspirasi dari developer *video game* Nintendo dan konsep dari developer *video game* Touchten Hal ini bertujuan agar *video game* “Waroeng Si Oyen” bisa mendapat hasil yang maksimal dan memiliki dampak yang luas berdasarkan data yang valid untuk masyarakat.

PEMBAHASAN

Dalam tahapan membuat desain *video game* “Waroeng Si Oyen”, desain latar merupakan salah satu bagian yang crucial. Tujuan desain latar tidak hanya untuk tampilan game yang menarik, desain latar di *video game* ini berperan untuk menampilkan suasana Indonesia. Karena budaya jajanan pasar di Indonesia sangatlah banyak, penulis memutuskan untuk memilih satu kota saja di Indonesia yaitu kota Jakarta untuk menjadi referensi beberapa desain latar pada game. Karena Jakarta adalah ibukota di Indonesia, dari situ masyarakat akan lebih antusias bermain. Namun, tempat yang menjual jajanan pasar yaitu warung jarang sekali ditemukan di *mobile game* Indonesia. Penulis merancang *video game* ini untuk anak-anak berusia 12 hingga 17 tahun ke atas yang duduk di bangku sekolah dasar hingga anak remaja di sekolah menengah atas.

Rule of Thirds



Gambar 4 referensi *video game* “Warung Chain”
(Sumber: Maulana, 2016)

Desain latar tersebut ditampilkan pada *video game* “Waroeng Si Oyen” dengan konsep yang terinspirasi oleh *game* “Warung Chain” yang dibuat oleh developer Touchten. Adanya Rule of Thirds di sebuah tampilan *video game* sangatlah penting untuk memberikan titik fokus pada para pemain. Seperti yang dilihat gambar di atas, ada pengaplikasian *Rule of Thirds* di *video game* “Warung Chain”. Untuk memfokuskan makanan dan pesanan para pelanggan di game tersebut di tampilan *video game* yang cukup kompleks. Adanya *Rule of Thirds* di sebuah tampilan *video game* sangatlah penting untuk memberikan titik fokus pada para pemain.



Gambar 5 Tampilan draft *Rule of Thirds* desain latar *video game* “Waroeng SI Oyen”
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Seperti yang sudah saya terapkan di tampilan *video game* “Waroeng Si Oyem” diatas, *Rule of thirds* yang di bagian garis bawah adalah untuk mengfokuskan jajanan pasar yang nantinya akan ada untuk disajikan para pembeli di *game*. Dan di titik bagian atas bertujuan untuk memperlihatkan kota Jakarta.

Focus Effect



Gambar 6 referensi *video game* “Animal Crossing: New Horizons”
(Sumber: Sinha, 2020)

Artsyle, *mood*, tempat, cuaca dan pemilihan warna adalah detail-detail yang harus diperhatikan. Terinspirasi dari *artsyle*, *mood* dan warna di *game* “Animal Crossing: New Horizons” dari developer Nintendo, penulis memilih *artsyle* ini sebagai referensi *video game* “Waroeng Si Oyem”. untuk menarik perhatian para pemain dan indah dipandang ketika sedang bermain. Tidak hanya itu, terlihat dari contoh diatas, tampilan *game* “Animal Crossing: New Horizons” menerapkan *focus effect* seperti adanya *foreground* yang tidak mencolok dan *background*

yang blur agar elemen-elemen yang penting dalam *game* mudah terlihat. Penulis memakai teori *focus effect* bertujuan agar mempermudah pemain ketika bermain *video game* “Waroeng Si Oyen”.



Gambar 7 Tampilan draft desain latar *video game* “Waroeng SI Oyen”
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Teori *Focus effect* juga di terapkan di tampilan *video game* “Waroeng Si Oyen” seperti contoh diatas. *Foreground* tenda untuk memperlihatkan *perspective* dari dalam warung dan *backgorund* Stasiun kota Jakarta yang tidak terlalu detail. Selain itu, untuk mendukung *focus effect*, elemen-elemen lain akan di animasi kecuali *background*.



Gambar 8 Tampilan draft desain latar *video game* “Waroeng SI Oyen”
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tampilan *background* dalam *video game* “Waroeng Si Oyen” diatas didesain di salah satu tempat bersejarah di kota Jakarta yaitu Stasiun Kota Jakarta. Sesuai referensi *artsyle* dari *video game* “*Animal Crossing: New Horizons*”, latar belakang *video game* “Waroeng Si Oyen” menggunakan *rounded shape* untuk menampilkan desain yang lucu dan menarik. Warna di *background* tidak terlalu tegas untuk memfokuskan tampilan jajanan pasar dan animasi didalam *game*. Secara keseluruhan, tampilan *video game* “Waroeng si Oyen” dibuat menggunakan warna-warna yang cerah dan soft untuk menarik perhatian pemain, dan mencerminkan keindahan kota Jakarta.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan survei, *video game* dalam platform *smartphone* dapat menjadi solusi yang efektif untuk menjaga kelestarian budaya, seperti jajanan pasar. *Video game* “Waroeng Si Oyen” ditujukan bagi anak-anak berusia 12 hingga 17 tahun. Terinspirasi dari *artstyle* dan referensi *game* yang sudah ada, “Waroeng Si Oyen” menggunakan desain latar yang ada di dunia nyata. Kebudayaan di Indonesia sangat banyak dan beragam. Penulis menggunakan kota Jakarta sebagai desain latar dan. Penulis menggunakan *Rule of Thirds* untuk memberikan titik fokus pada para pemain. Latar belakang *video game* “Waroeng Si Oyen” menggunakan *rounded shape* untuk menampilkan desain yang lucu dan menarik. Warna di *background* tidak terlalu tegas untuk memfokuskan tampilan jajanan pasar dan animasi didalam *game*. Secara keseluruhan, tampilan *video game* “Waroeng si Oyen” dibuat menggunakan warna-warna yang cerah dan *soft* untuk menarik perhatian pemain, dan mencerminkan keindahan kota Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, I. S. (n.d.). Bab II tinjauan pustaka 2.1 *video game* - universitas diponegoro. Retrieved October 3, 2022, from http://eprints.undip.ac.id/44789/3/Irfan_Satya_Aji_22010110130158_bab2KTI.pdf
- Arifin, F. (2017). Pergulatan identitas Kultural Antara *fastfood* Dan Kudapan. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(1), 47. doi:10.23917/humaniora.v18i1.3640
- D’Amelio, J., & Hohaus, S. (2004). Focus Effect. In *Perspective drawing handbook*. Mineola, NY: Dover Publications.
- Dihni, V. A. (2022, February 16). Jumlah Gamers Indonesia terbanyak Ketiga di Dunia: Databoks. Retrieved October 3, 2022, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Fatimah, E. (2021, December 29). Hilangnya Pesona Makanan tradisional di Tengah Arus Globalisasi. Retrieved October 3, 2022, from <https://www.kompasiana.com/elatifatihmah1429/61cbf13b9bdc406c40597772/hilangnya->

pesona-makanan-tradisional-ditengah-arus-globalisasi

Fussell, M. (2020, July 16). The rule of thirds in art. Retrieved October 3, 2022, from <https://thevirtualinstructor.com/blog/the-rule-of-thirds-in-art>

Maulana, R. (2016, May 19). Review Warung Chain: Go Food Express – Penerus Ramen Chain yang Didambakan. Retrieved October 3, 2022, from <https://id.techinasia.com/review-warung-chain-go-food-express>

Sinha, R. (2020, March 17). Animal Crossing: New horizons – update 1.10 out on March 19th, adds Bunny Day Support. Retrieved October 3, 2022, from <https://gamingbolt.com/animal-crossing-new-horizons-update-1-10-out-on-march-19th-adds-bunny-day-support>