



Jurnal Dimensi DKV

seni rupa dan desain

[HOME](#) [ABOUT](#) [LOGIN](#) [REGISTER](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#)

[Home](#) > [Vol 6, No 1 \(2021\)](#) > [Natanael](#)

 [Download this PDF file](#)

The PDF file you selected should load here if your Web browser has a PDF reader plug-in installed (for example, a recent version of [Adobe Acrobat Reader](#)).

If you would like more information about how to print, save, and work with PDFs, HighWire Press provides a helpful [Frequently Asked Questions about PDFs](#).

Alternatively, you can download the PDF file directly to your computer, from where it can be opened using a PDF reader. To download the PDF, click the Download link above.

[Click here to Submit](#)

[Author Guideline](#)
[Focus and Scope](#)
[Publication Ethics](#)
[Editorial Team](#)
[Reviewer](#)
[Copyright Notice](#)
[Open Access Policy](#)
[Plagiarism Checker](#)
[Article Processing Charge](#)

USER

Username
Password
☐ Remember me
[LOGIN](#)

p-ISSN : 2502-7425

e-ISSN : 2549-7766



Indexing By



00049170

NOTIFICATIONS

[View](#)
[Subscribe](#)

JOURNAL CONTENT

Search Scope
All 
[SEARCH](#)

[Browse](#)
[By Issue](#)
[By Author](#)
[By Title](#)
[Other Journals](#)

FONT SIZE

REFBACKS

- There are currently no refbacks.



Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

p-ISSN : 2502-7425

e-ISSN : 2549-7766

KAJIAN *USER EXPERIENCE* TERHADAP ASPEK REALISME DALAM *GAME* DIGITAL 3D

I Nyoman Natanael, Dewi Isma Aryani*)

Abstract

User Experience Analysis for Realism Aspect in 3D Digital Game. The reality (realism) that is presented in digital games through a first or third-person perspective is usually owned by games with the role-playing type, where the player seems to play a role as a character according to the storyline contained in the game. This will further strengthen the realism aspect that is felt by the player. The realism aspect is one of the aspects that supports the immersive nature of a game, the player will feel very deeply involved in the role of the game being played so that it seems as if they are in the game world. The experience of playing at an immersive level will bring joy to the players so that the realism aspect is one aspect that plays a role in the success of a game. This study examines the player's experience according to its realism aspect in 3D games and the results can be used in the development process of a game.

Keywords: 3D game, first-person, role-playing game, third person, user experience

Abstrak

Kajian *User Experience* Terhadap Aspek Realisme dalam *Game* Digital 3D. Kenyataan (realisme) yang dihadirkan dalam game digital melalui sudut pandang orang pertama atau ketiga biasanya dimiliki oleh game dengan jenis *role-play*, dengan situasi pemain seolah-olah bermain peran sebagai tokoh atau karakter sesuai dengan alur cerita yang terdapat dalam *game* tersebut. Hal ini akan semakin memperkuat aspek realisme yang dirasakan oleh pemain. Aspek realisme merupakan salah satu aspek yang menunjang sifat imersif dari suatu *game*, pemain akan merasa sangat menghayati peran dalam *game* yang sedang dimainkan sehingga seolah berada dan menyatu di dalam dunia *game*. Pengalaman bermain pada tingkat imersif akan membawa perasaan senang bagi pemainnya, sehingga aspek realisme merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kesuksesan sebuah *game*. Penelitian ini mengkaji pengalaman pemain menurut aspek realismenya dalam *game* 3D dan hasilnya dapat dipergunakan dalam tahap proses pengembangan suatu *game*.

Kata kunci: 3D game, first person, role-playing game, third person, user experience

*) Dosen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha
e-mail: inyo23@gmail.com

Pendahuluan

Game digital tiga dimensi (3D) mengalami perkembangan yang sangat pesat selama lebih dari tiga dekade terakhir. Tentunya hal tersebut tidak lepas dari peran teknologi dan informasi, sehingga berdampak pula pada peningkatan kualitas grafik yang mampu menampilkan realitas semu (*pseudo-realistic*). Secara umum *game* digital 3D memiliki *genre* yang beragam antara lain: *Racing*, *Flight Simulator*, *First-Person Shooter* (FPS), *Third-Person Shooter*, *Action*, *Adventure*, *Role-playing*, *Real-Time Strategy*, dan lain sebagainya. Bahkan terjadi percampuran antara beberapa *genre* dalam satu *game* digital 3D. Sebagai contoh *game* digital 3D berjudul “Doom” yang pernah populer pada tahun 1993 dikembangkan oleh perusahaan *id Software*, memiliki penggabungan *genre* antara *role-playing*, *first-person shooter*, dan *action game*. *Game* “Doom” tersebut mengisahkan tentang seorang prajurit yang harus berperang melawan iblis dari neraka. Lebih lanjut *game* “Doom” ini dirilis pada tahun 1994 dengan judul “DOOM II: Hell on Earth”, kemudian tahun 1995 Master Level for Doom II, pada tahun 1996 kembali rilis “Final Doom”, akhirnya pada tahun 2004 “Doom 3” dirilis. *Game* “Doom” tersebut dinilai sukses, sehingga pada tahun 2005 diangkat menjadi film layar lebar dan dibintangi oleh Dwayne “The Rock” Johnson. *Game* “Doom” terakhir kembali dirilis pada tahun 2016.

Contoh *game* lain dengan *genre role-playing* 3D *third-person survival horror* yang diproduksi oleh *game developer* dari Kota Bandung bernama Digittal Happiness yang merilis *game* berjudul “DreadOut” pada tahun 2014. *Game* tersebut mendapat sambutan luar biasa dari *player* di dalam negeri maupun mancanegara. *Game* “DreadOut” mengisahkan seorang tokoh protagonis bernama Linda yang harus memecahkan misteri di sebuah kota. *Game* ini memiliki tampilan grafis yang mengacu pada elemen-elemen kelokalan di Indonesia. Sama seperti pada “Doom”, *game* “DreadOut” ini sudah diangkat menjadi film layar lebar dan dirilis pada bulan Januari 2019. Namun, sampai saat ini proses pengembangan sekuel *game* “DeadOut 2” masih berjalan. *Game* “DreadOut” ini memiliki kemiripan kisah dan visual dengan *game* “Fatal Frame” yang serial pertamanya dirilis oleh Nintendo pada tahun 2001.

Game sejenis lainnya adalah serial “Grand Theft Auto” (GTA) yang dikembangkan oleh perusahaan *game* bernama Rockstar, dinilai sukses dan menuai banyak kontroversi karena *gameplay*-nya yang memberikan kebebasan kepada *player* untuk bertindak seperti di dunia nyata. Contoh *game* lainnya adalah serial “Resident Evil” yang dikembangkan dan dirilis pertama kali pada tahun 1996 oleh perusahaan *game* asal Jepang yaitu Capcom, mengisahkan horor fiksi ilmiah yang sukses sehingga diangkat menjadi serial film layar lebar.

Berdasarkan fenomena dari kesuksesan contoh *game* di atas, Penulis berasumsi bahwa dalam merancang dan mengembangkan sebuah *game* digital 3D dengan *genre role-playing* dibutuhkan aspek-aspek yang nantinya menentukan kualitas serta dapat diterima atau tidaknya *game* tersebut oleh *player* (disarikan dari <https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>, 2019). Aspek utama yang diasumsikan memiliki pengaruh kepada *user experience player* adalah realism karena merupakan bagian dari *immersion* dalam

game (Denisova & Cairns, 2015). *Immersion* adalah suatu kondisi dengan kondisi pemain memiliki keterikatan (*engagement*) yang kuat dan mendalam sehingga merasa terhanyut, sangat menghayati seolah-olah menyatu dan berada di dalam dunia *game* tersebut. *Game* yang dapat berinteraksi hingga pada tingkatan *immersive* dengan pemainnya dinilai akan mampu memberikan tingkat kepuasan dan kesenangan yang tinggi pula.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun tahap dalam melakukan penelitian ini adalah dengan bertanya kepada responden melalui kuesioner secara acak pada usia pelajar dan mahasiswa. Tahap selanjutnya adalah mengklasifikasikan apa saja jenis *game* yang pernah dimainkan dan bagaimana kesan atau pengalaman yang diperoleh setelah bermain *game* tersebut. Data berupa kesan dan pengalaman yang dirasakan oleh responden kemudian dianalisis dan dikaitkan dengan aspek realisme di dalam *game* tersebut.

Sebaran Sampel Data dan Kuesioner

Penentuan subjek penelitian dilakukan secara acak, namun memiliki demografi laki-laki dan perempuan, remaja usia 13 (pelajar SMP) hingga dewasa awal usia 22 tahun (mahasiswa tingkat akhir). Penentuan demografi tersebut berdasarkan pada hasil observasi yakni pada usia tersebut bermain *game* digital merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan keseharian responden, dan pada rentang usia tersebut responden sudah memiliki kebebasan dalam menentukan pilihan bermain setiap jenis *game*. Selain itu, apabila dihubungkan dengan tujuan penelitian, maka subjek penelitian tersebut sesuai dengan apa yang telah diuraikan pada metode penelitian di atas (Sugiyono, 2009).

Data penelitian dibagi menjadi beberapa informasi sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data berupa kuesioner kepada para pemain, dengan menggunakan Google Form. Data ini dikumpulkan untuk mengetahui jenis *game*, judul, dan pengalaman *user/player* ketika memainkan *game*.
2. Mengumpulkan data literatur berupa gambar *scene* dalam *game* untuk mengetahui aspek realisme yang terdapat dalam *environment / game world*.
3. Melakukan *Focus Group Discussion* untuk mengetahui lebih detail alasan mendalam mengenai aspek realisme dalam *game*.

Tahap pencarian data melalui studi literatur dilakukan berupa visual grafis dari setiap judul *game* yang telah diperoleh dari rangkuman di atas. Pencarian data gambar difokuskan pada *game* yang memiliki sudut pandang *first-person* atau *third-person* saja. Studi literatur dilakukan untuk mengetahui sudut pandang (perspektif) yang terdapat dalam *game* tersebut. Melalui studi literatur diketahui bahwa sebagian *game* menggunakan sudut pandang perspektif orang pertama (*first-person*), sebagian lainnya menggunakan sudut pandang *third-person* dan beberapa menggunakan sudut pandang *third-person (top-down)*. *Game* seperti PUBG, memiliki perpindahan sudut pandang antara *third person* menjadi *first person* ketika karakter sedang

melakukan tembakan akurasi, hanya terlihat dalam bidikan lensa teropong senjata. Secara umum *gameplay* dan mekanika yang dimiliki oleh *game* di atas memiliki kesamaan yaitu karakter bisa berjalan, berlari, menembak, menyerang, berjongkok/ menunduk, melempar, memanjat, maupun mengambil benda.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan sebaran kuesioner terhadap responden, diperoleh hasil berupa profil responden yang mengisi kuesioner adalah remaja hingga usia dewasa menengah yang gemar bermain *game*. Usia responden berkisar antara 13 hingga 40 tahun dengan domisili didominasi di Kota Bandung dan sekitarnya, beberapa kota di Jawa Barat, serta beberapa kota lainnya di Indonesia dengan rincian sebagai berikut:

1. Jumlah total responden yang mengisi survei adalah 140 orang yang terdiri atas perempuan sebanyak 37 orang (26%) dan laki-laki sebanyak 104 orang (74%).
2. Rentang usia responden bervariasi mulai dari 13 hingga 40 tahun dengan rentang usia terbanyak berusia 22 tahun (16%).
3. Domisili responden tersebar di kota-kota wilayah Jawa Barat, dengan domisili terbanyak di Kota Bandung 82 orang (59 %), diikuti Kota Jakarta sebanyak 16 orang (11%).
4. Dalam pertanyaan mengenai *genre game*, para responden diberikan kebebasan untuk memilih lebih dari satu *genre* dari *game* digital yang pernah dimainkan. *Genre* yang dapat dipilih antara lain: *Role Playing*, *Action*, *Adventure*, *Strategy*, *Simulation*, *Puzzle*, *Rhythm*, *Sport*, *Trivia* dan *Horror*. *Genre* yang paling banyak dipilih oleh responden adalah *Action* dan *Adventure* sebanyak masing-masing 105 orang (75%).
5. Responden ditanyakan tentang judul *game* favorit dan sebanyak 30 orang memilih PUBG sebagai judul *game* favorit, kemudian Counter Strike, dan DOTA dengan masing-masing 17 orang (Natanael & Aryani, 2019).



Gambar 1. Cover Game Favorit Pilihan Responden
(Sumber: Natanael, 2019)

Hasil *Focus Group Discussion*

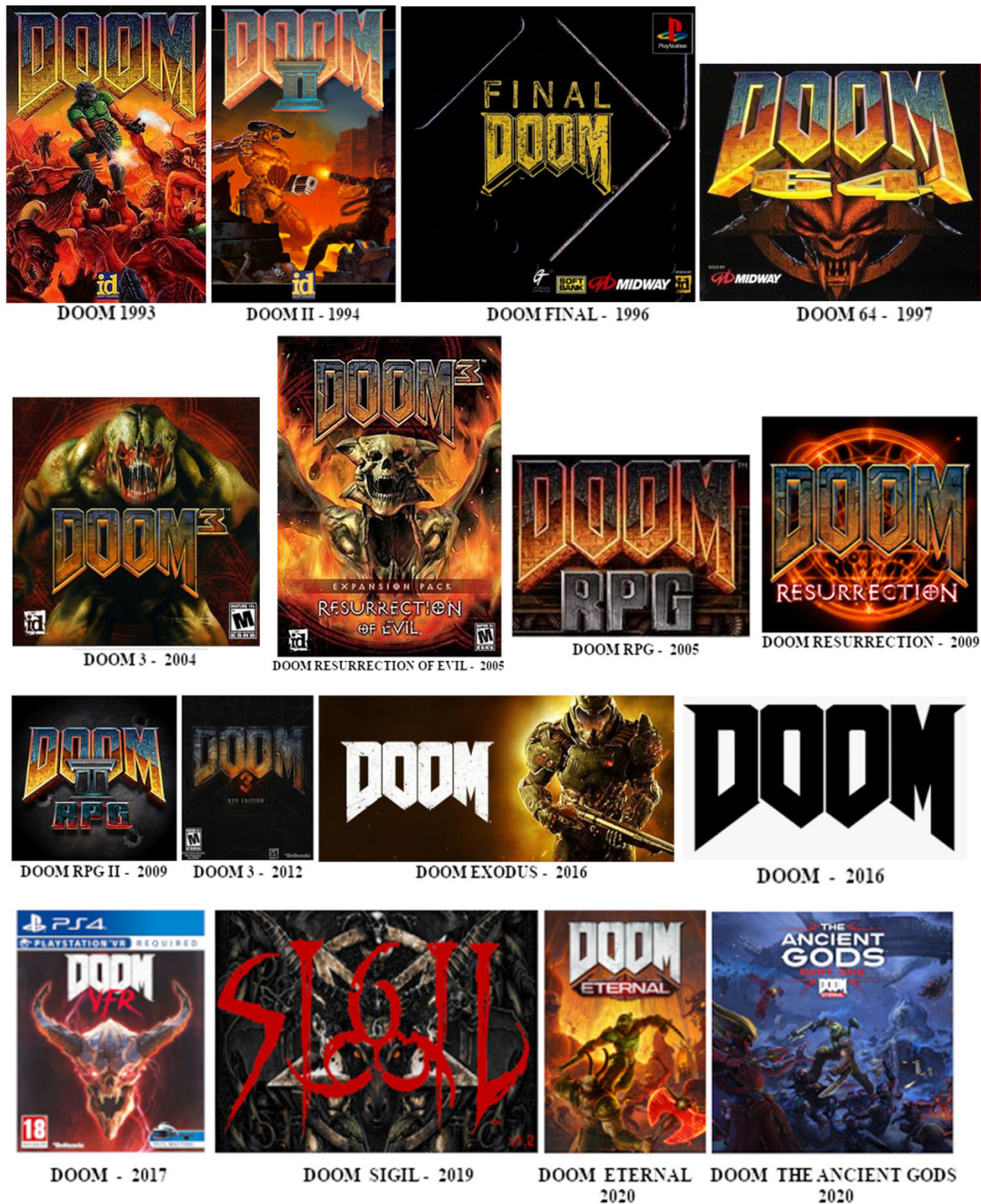
Berdasarkan *Focus Group Discussion* yang dilakukan pada hari Kamis, 13 November 2019 dengan jumlah peserta sebanyak 24 orang dengan lokasi yang berbeda, yaitu di Prodi DKV Universitas Kristen Maranatha dengan jumlah peserta adalah 10 orang dan di Prodi Desain Interior UNIKOM dengan jumlah peserta 14 orang, bertujuan untuk memperoleh hasil sampel secara acak. Alasan penentuan tempat dan responden dari Prodi DKV UK. Maranatha, yang sekaligus menjadi mahasiswa Konsentrasi *Game Graphic*, karena asumsi memiliki pengetahuan lebih banyak mengenai *game* apabila dibandingkan dengan mahasiswa dari jurusan lain. Sedangkan sampel dari Prodi Desain Interior UNIKOM sebagai perwakilan acak untuk pandangan/ asumsi dari masyarakat umum dan awam mengenai *game*. Beberapa pertanyaan yang diajukan dalam *Focus Group Discussion* berkaitan dengan elemen-elemen dalam sebuah *game* menurut Mitchell (2012) terutama berkaitan dengan UI (*user interface*) dan UX (*user experience*).

Berikut ini adalah daftar pertanyaan yang dijadikan bahan diskusi dalam *Focus Group Discussion*:

1. *Game* dengan sudut pandang *first-person* atau *third-person* apa yang memberikan pengalaman bermain paling berkesan untuk Anda? (Silakan menyebutkan judul *game*)
2. Unsur interaktif apa sajakah dalam *game* tersebut yang membuat pengalaman bermain lebih berkesan? (Contoh: notifikasi arah serangan, suara langkah kaki, dan lain-lain)
3. Apabila Anda harus memilih antara *gameplay*, audio serta visual, manakah yang dapat memberikan pengalaman terbaik untuk Anda?
4. Apakah visual dengan teknologi terbaru dapat menjamin pengalaman bermain yang menyenangkan? Teknologi terbaru dapat diartikan dengan *hardware* seperti Virtual

Reality (VR) atau *visual enhancements* (Sánchez, et al, 2012).

5. Apakah detail kecil pada *environment/ game world* (seperti tekstur pagar, gelas, lampu, dan lain-lain) dapat menambahkan tingkat pengalaman bermain?
6. Terdapat beragam gaya visual untuk permainan, mulai dari pixel hingga 3D yang mendekati realistis. Gaya visual apakah yang menurut Anda dapat memberikan pengalaman bermain yang baik? Sertakan alasannya.



Gambar 2. Cover Seri Game “Doom” Sebagai Salah Satu Game Dengan Unsur UX Game 3D Dengan Kompleksitas Tinggi
 (Sumber: Natanael, 2019)

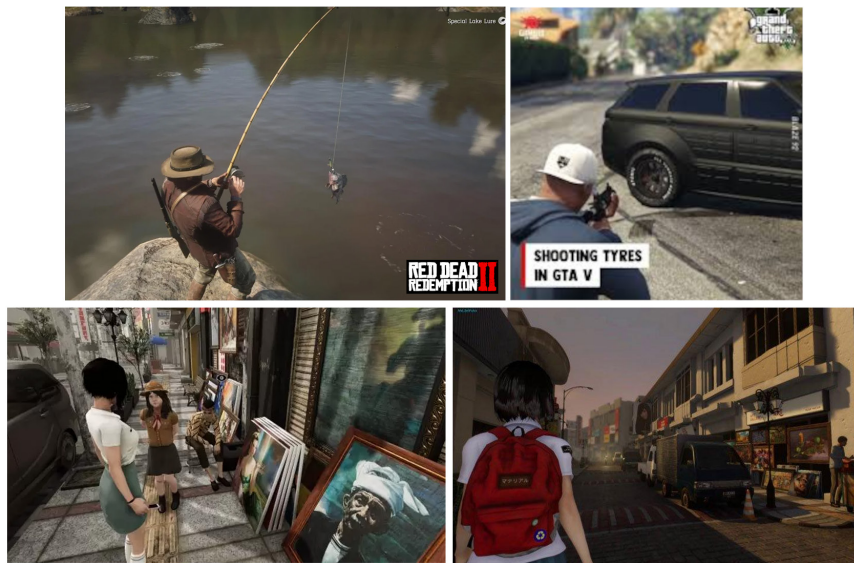


Gambar 3. Cover Seri Game "Dreadout"
(Sumber: <http://dreadout2.digitalhappiness.net/presskit/>)

Analisis User Experience

Analisis tentang *user experience* dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *Focus Group Discussion* dan ditunjang dengan data yang diperoleh dari kuesioner sebagai berikut:

1. Analisis mengenai *game* dengan *POV first/third person* yang dianggap memberikan pengalaman yang berkesan, sebagai berikut:
 - a. Setiap responden memiliki preferensi yang berbeda-beda terhadap *game* yang memberikan pengalaman yang dianggap berkesan.
 - b. Sebagian besar responden mengemukakan bahwa pengalaman yang dianggap berkesan berkaitan dengan cara karakter berinteraksi di dalam dunia *game* (*gameplay* dan *mechanics*). Sebagai contoh responden menyukai jika karakter memiliki kemampuan untuk bertindak sama seperti pada di dunia nyata, misalkan mandi, memancing, terluka jika terjatuh, ada efek benturan/ goyangan pada kamera, musuh mengeluarkan darah jika terluka akibat serangan karakter. Responden lainnya merasa sudah cukup puas dengan *gameplay* yang terdapat dalam *game* tersebut.
 - c. Beberapa responden tidak terlalu menyukai *game* dengan perspektif *first-person* atau *third-person* karena dapat menimbulkan perasaan pusing (*motion-sickness*).
 - d. Beberapa responden merasa pengalaman yang memberikan kesan terbaik dalam sebuah *game* adalah jalan cerita (*story*).



Gambar 4. Beberapa Cuplikan Adegan Dalam Game 3D Dengan Unsur Realism
(Sumber: Natanael, 2019)

2. Analisis mengenai pengalaman yang didapatkan oleh responden berhubungan dengan unsur interaktif yang memberi rangsangan pada indera (audio dan visual), dikaitkan dengan *user interface* (*Diegetic/Non-Diegetic*, *Meta*, dan *Spatial Element*) seperti informasi yang mungkin muncul di *User Interface* (UI) ketika karakter sedang diserang musuh, munculnya efek darah pada UI karakter, suara efek langkah kaki ketika karakter berjalan, dan unsur realisme lainnya (Garthoff, 2017), sebagai berikut:
 - a. Seluruh responden laki-laki menganggap bahwa semua unsur interaktif yang dimiliki dalam *game* baik itu audio maupun visual dianggap dapat memberikan kesan serta pengalaman yang menambah aspek realisme karena lebih terasa nyata (*believable*).
 - b. Sebagian responden laki-laki merasa unsur auditori seperti suara langkah kaki ketika berjalan, berlari serta suara tembakan yang dihasilkan dari setiap jenis senjata yang berbeda dapat memberikan pengalaman yang terkesan lebih nyata (*realistic*).
 - c. seluruh responden dengan jenis kelamin perempuan merasa ragu-ragu apakah pengalaman yang menimbulkan kesan tertentu dapat dihasilkan dari unsur interaktif audio/visual yang mungkin muncul dalam UI.
 - d. Sebagian besar responden menganggap bahwa unsur visual yang dapat memberikan pengalaman lebih berkesan nyata adalah muncul cipratan darah pada layar apabila terluka atau diserang oleh musuh (*meta element*).
3. Analisis mengenai preferensi responden dalam memilih antara *gameplay*, unsur audio maupun visual sebagai prioritas yang dianggap dapat memberikan pengalaman bermain lebih menyenangkan dan berkesan, sebagai berikut:
 - a. Sebagian besar responden merasa *gameplay* dan mekanika dalam sebuah *game* adalah faktor penentu yang dapat memberikan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan. Para responden merasa bahwa cara karakter berinteraksi dengan

environment di dalam dunia maya dianggap suatu hal yang menarik. Hal ini diasumsikan terlihat dari besarnya minat responden dalam bermain *game* dengan *genre Action* sebanyak 75% dan sisanya *game* berjenis *Shooting/Battle*.

Tabel 1. *Genre Action & Shooting/Battle*
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2019)

Genre	Jumlah	(%)
Action	105	75.0
Adventure	105	75.0
Role Playing	80	57.1
Strategy	80	57.1
Simulation	48	34.3
Sport	35	25.0
Puzzle	3	2.1
Rhythm	3	2.1
Trivia	1	0.7
Horor	1	0.7

- b. Sebagian besar responden merasa bahwa aspek audio menempati prioritas kedua setelah *gameplay*. Unsur audio (*background music* dan *sound effects*) dianggap memiliki peranan penting dalam menjaga tingkat *immersion player* ketika sedang bermain. Sebagai contoh, *game* dengan *genre Role-Playing Game (RPG-Survival Horror)* dengan perspektif *first- person*, tanpa musik dan SFX yang sesuai maka tingkat *immersion player* akan berkurang drastis meskipun *game* tersebut memiliki kualitas grafis yang nyata atau realistis.
 - c. Lainnya menganggap bahwa unsur visual tetap harus dipertahankan, diolah dengan baik, namun belum tentu harus dibuat secara foto-realistik (senyata mungkin).
4. Analisis mengenai penggunaan teknologi terkini, baik secara *hardware* maupun peningkatan kualitas visual (*visual enhancements*) dianggap akan meningkatkan pengalaman pemain dalam mendapatkan kesan yang lebih nyata (realistis) maupun meningkatkan atribut *Immersion* secara keseluruhan. Hal tersebut diasumsikan bahwa dengan menggunakan teknologi terbaru serta peningkatan kualitas visual maka secara tidak langsung dapat meningkatkan kepuasan pemain sebagai berikut:
 - a. Sebagian besar responden menganggap bahwa teknologi terbaru seperti penggunaan *platform* baru seperti perangkat *Virtual Reality (VR)* maupun peningkatan kualitas grafis tidak menjadi jaminan akan memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan (*pleasure*).
 - b. Sebagian besar tetap beranggapan bahwa aspek utama dalam sebuah *game* adalah *story* dan *gameplay* yang menarik.
 - c. Faktor kebiasaan pemain terhadap penggunaan *platform game* yang lebih sering dimainkan serta akses dalam mendapatkan teknologi terbaru yang relatif sulit memengaruhi pernyataan tersebut.
 - d. Beberapa responden merasa peningkatan kualitas visual (*enhancement*) seringkali

menjadi hal yang mengganggu ketika bermain *game*. Sebagai contoh: mode RTX *shader* kurang digemari dalam permainan Minecraft (Gambar 2). RTX merupakan sistem *rendering* berbasis *real time ray tracing* dikembangkan oleh perusahaan NVIDIA, yang memungkinkan peningkatan kualitas grafis terutama pencahayaan, bayangan, dan refleksi.

- e. Hingga pada saat penelitian ini dikaji, akses responden terhadap teknologi terbaru dalam bermain *game* (*Virtual Reality*) masih sangat terbatas.



Gambar 5. Mode RTX Shader pada Game “Minecraft”
(Sumber: Natanael, 2019)

5. Analisis mengenai tingkat kepentingan unsur detail pada grafis yang terdapat dalam *game* sebagai berikut:
 - a. Hampir seluruh responden setuju bahwa dengan adanya detail kecil pada *game*, baik itu dari *environment*, karakter, maupun properti yang dimiliki karakter akan menambah kesan realistis dan mendalam ketika sedang bermain *game*.
 - b. Beberapa responden beranggapan bahwa penempatan detail harus disesuaikan dengan jenis *game* yang dibuat, karena tidak semua *game* dapat menggunakan detail tersebut (*game* Roblox atau Minecraft).
 - c. Beberapa responden perempuan menganggap unsur detail pada visual di dalam *game* dirasakan kurang penting, karena para responden tersebut merasa bukan tipe pemain yang mengeksplorasi di dalam *environment/ game world*.
6. Analisis mengenai preferensi gaya visual yang cenderung disukai oleh responden dalam bermain *video game*. Gaya visual dapat dilihat ciri-cirinya dari bentuk geometri objek serta tekstur yang menyerupai aslinya di dunia nyata sebagai berikut:
 - a. Sebagian responden menganggap bahwa gaya visual bukan merupakan hal yang utama dalam sebuah *game*, mereka beralasan bahwa *gameplay* tetap merupakan aspek penting sebagai daya tarik dalam bermain *game* (disarikan dari <https://www.techopedia.com/definition/1911/gameplay>, 2019).
 - b. Sebagian kelompok beranggapan bahwa penggunaan gaya visual 3D atau mendekati realistis untuk beberapa *game* dapat menjadi gangguan, mereka merasa untuk beberapa jenis *game* sebaiknya menggunakan gaya visual aslinya

(2D). Sebagai contoh *game* Sonic, beberapa responden setuju bahwa mereka lebih merasa senang dengan gaya visual *game* Sonic terdahulu (2D *Platformer*) dibandingkan dengan versi 3D-nya. Hal ini juga turut berpengaruh pada sudut pandang perspektifnya.

- c. Beberapa responden merasa bahwa penentuan gaya visual yang terasa cocok pada *game* harus disesuaikan kembali pada konsep *gamenya*. Misal dalam *game* RPG *first-person simulator* pesawat terbang, *player* yang berperan sebagai pilot harus dapat melihat semua instrumen pada papan kendali pesawat dengan gaya visual senyata mungkin (*realistic*). Sama halnya dengan *game* Minecraft, Roblox atau sejenisnya dengan gaya visual yang meliputi bentuk/struktur objek maupun tekstur tidak perlu dibuat realistik.
- d. Sebagian responden lainnya beranggapan bahwa gaya visual 3D, meski tidak sepenuhnya realistis, merasa bahwa dengan gaya visual 3D tersebut memberikan pengalaman mendekati kenyataan serta memberikan perasaan menyenangkan.

Berdasarkan keenam temuan hasil Focus Group Discussion di atas, sejalan dengan penelitian Aryani (2014), bahwa dalam sebuah permainan (*game*) keberadaan unsur-unsur seperti tema, *storyline*, *gameplay* hingga desain karakternya perlu dibuat secara matang oleh para *game developer*, terlebih lagi jika dalam sebuah *game* mengangkat konsep kebudayaan tertentu seperti *game* DOTA menampilkan beberapa karakter dengan latar belakang mitologi beberapa negara seperti Yunani, Irlandia, Mesir, dan sebagainya, yang dapat dipilih untuk dimainkan, maupun “DreadOut” yang menampilkan unsur kelokalan Indonesia di dalam permainannya. Seperti halnya dalam komik (Yonkie & Ujianto, 2017), unsur penting dalam *game* berupa literatur yakni plot dan tata bahasa juga berpengaruh terhadap sisi imersif para pemainnya. Terlebih lagi untuk *game* dengan *genre* RPG, unsur literatur memiliki peranan penting apakah *game* tersebut akan dapat dimainkan hingga selesai atau tidak. Beberapa kendala seperti tidak adanya aspek pilihan alih bahasa (*subtitle*) jika *game* tersebut dibuat oleh *game developer* dari Jepang menjadi penentu keberlangsungan imersivitas dari *game* tersebut bagi para pemain. Selain unsur literature, realisme lain yang menarik minat pemain dalam memainkan sebuah *game* adalah interaktivitas pemain satu dengan yang lain atau adanya basis sebagai *social games*, karena dapat meningkatkan keterikatan saat berada dalam dunia maya maupun menambah pertemanan (sosial) di dunia nyata dengan adanya komunitas-komunitas *game* tertentu.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pemaparan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan sebuah *game* untuk menjadi sebuah produk yang memiliki kualitas dan sesuai dengan tujuan fundamentalnya kembali yakni memberikan hiburan yang menyenangkan, perlu memperhatikan dan mempertimbangkan banyak aspek. Aspek penting salah satunya adalah *gameplay* dalam sebuah *game* yang harus dikembangkan secara serius, sedangkan dalam pengembangannya aspek realisme atau visual yang baik hanya berperan sebagai pendukung

atau penunjang *gameplay* dan mekanika *game* itu sendiri. Tanpa *gameplay* atau *story* yang baik dalam sebuah *game*, sebaik atau senyata apapun visual sebuah *game* maka akan terasa tidak maksimal dalam memberikan pengalaman bermain terbaik kepada *player*.

Game digital 3D termasuk salah satu dari banyak media yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, menyampaikan pesan dan informasi. Kekuatan *game* sebagai media pengantar pesan tersebut tidak lepas dari unsur utamanya yaitu unsur interaksi. Pemain dapat berinteraksi dengan unsur-unsur dalam *game* itu sendiri seperti: *story*, *gameplay*, *avatar* (karakter desain), *environment design*, dan *user interface*. Ketika pemain berinteraksi di dalam *game*, maka ia akan memperoleh pengalaman tertentu yang melibatkan unsur kognitif dan emosi, sehingga menjadi merasa terlibat dan menjadi bagian di dalam *game* tersebut.

Dengan demikian konsep visual dalam *game* harus dirancang sedemikian rupa sejalan dengan *story* dan *gameplay* yang ditawarkan dalam sebuah *game*. Aspek realisme mungkin memang dibutuhkan untuk menambah atau memperkuat atribut *immersion* yang dapat membuat *player* memiliki pengalaman yang semakin berkesan, terhanyut dalam *game*, namun *gameplay* tetap akan menjadi penentu utama yang memberikan pengalaman pemain (*User Experience*) terbaik.

Referensi

- Aryani, Dewi Isma. 2014. Kajian Social Game Pet Society terhadap Pengaruh Gaya Hidup User Ditinjau dari Segi Konteks Kebudayaan. *Wimba*, 6 (1), 85-98.
- Denisova, A., & Cairns, P. 2015. First person vs. Third person perspective in digital games: Do player preferences affect immersion? *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, 2015–April* (April), 145–148. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702256>.
- Garthoff, Jon. 2017. Playability as Realism. *Journal of the Philosophy of Games* Vol.1, No.1, <http://dx.doi.org/10.5617/jpg.2705>.
- Mitchell, Briar Lee. 2012. *Game Design Essential*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Natanael, I Nyoman & Aryani, Dewi Isma. 2019. *Kajian User Experience Pemain Terhadap Aspek Realisme dalam Game Digital 3D Bergenre Role-Playing Game First atau Third-Person*. Bandung: Universitas Kristen Maranatha.
- Sánchez, J. L. G., Vela, F. L. G., Simarro, F. M., & Padilla-Zea, N. 2012. Playability: Analysing user experience in video games. *Behaviour and Information Technology*, 31(10), 1033–1054. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2012.710648>.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yonkie, Andrew & Ujianto, Agus Nugroho. 2017. UNSUR-UNSUR GRAFIS DALAM KOMIK WEB. *Jurnal Dimensi DKV*, Vol.2 No.2, 123-134. DOI: <http://dx.doi.org/10.25105/jdd.v2i2.2184>.

Sumber lain:

- Technopedia. 2019, November 23. *Role-Playing Game, Definition*. Diambil kembali dari Technopedia: <https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg>.
- Technopedia. 2019, November 23. *Gameplay, Definition*. Diambil kembali dari Technopedia: <https://www.techopedia.com/definition/1911/gameplay>.