

DESAIN WEBSITE PORTAL KOMUNITAS PERMAINAN KARAKTER (ROLE-PLAY) BERBASIS TEKS

Nurmala Sri Fujianti¹

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Abstrak

ABSTRAK DESAIN WEBSITE PORTAL KOMUNITAS PERMAINAN KARAKTER (ROLE-PLAY) BERBASIS TEKS Oleh : **NURMALA SRI FUJANTI 108300069** Masyarakat kini banyak menghabiskan waktunya dengan berselancar di internet, seperti yang tercatat pada Internet World Stat bahwa penggunaan internet pada tahun 2011 hingga mencapai 7 miliar. Selain itu dalam buku Wikinomic (2008:xiii), bahwa terdapat ledakan jejaring sosial pada akhir tahun 2006 yang dipublikasikan pertama kali oleh majalah Time. Bahkan satu blog baru di buat setiap detiknya setiap hari, 24 jam sehari. Selain blog yang berfungsi sebagai sarana untuk menulis, juga terdapat Forum Role-play berbasis teks, dimana para pengguna internet dapat berperan menjadi karakter lain dan menuangkannya dalam bentuk tulisan. Peminat permainan karakter (Role-play) berbasis teks tergolong banyak. Dengan banyaknya anggota yang terdapat dalam Forum Role-play berbasis teks, maka dibutuhkan sebuah wadah untuk komunitas permainan karakter (Role-play) berbasis teks yang terstruktur, dimana didalamnya terdapat berbagai macam sumber mengenai penulisan, tips dan trik, ruang berdiskusi, juga ruang untuk beriklan bagi forum-forum permainan karakter (Role-play) berbasis teks dengan informasi yang lengkap. Salah satu media untuk menyediakan semua sarana yang dibutuhkan untuk komunitas permainan karakter (Role-play) berbasis teks adalah website portal. Pada tugas akhir ini, penulis bertujuan untuk mendesain website portal untuk komunitas Role-play berbasis teks, di mana didalamnya terdapat sarana -sarana yang dibutuhkan untuk para anggota Forum Role-play berbasis teks. Kata kunci : Permainan Karakter (Role-play) berbasis Teks, Website Portal, Komunitas.

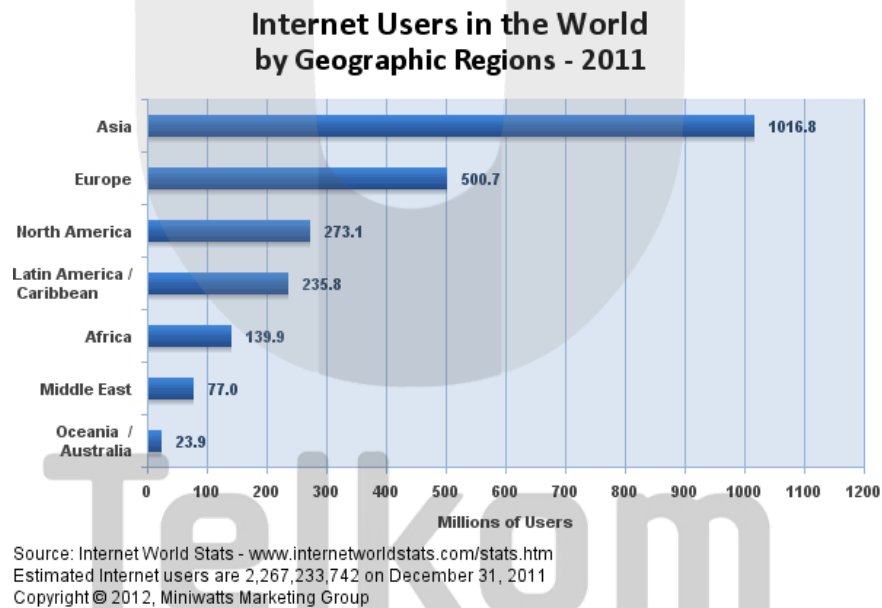


Telkom
University

BAB I PENDAHULUAN

1. 1 Gambaran Umum Obyek Penelitian

Kini masyarakat berbagai tingkat usia cenderung menghabiskan waktunya dengan berselancar di internet yang biasa disebut dengan aktifitas online. Seperti yang tercatat pada *website Internet World Stat* bahwa penggunaan internet pada tahun 2011 hingga mencapai 7 miliar. Dan seperti yang dituturkan pada buku Statistik Internet Tahun 2010-2011 di Dunia dan Indonesia oleh Firmansyah Wahyudiarto, hal ini akan meningkat seiring perkembangan teknologi, kemudahan dalam mengakses informasi digital, dan kecenderungan tiap orang untuk memiliki tingkat sosial yang tinggi. Berikut adalah tabel mengenai penggunaan internet di dunia pada tahun 2011 :

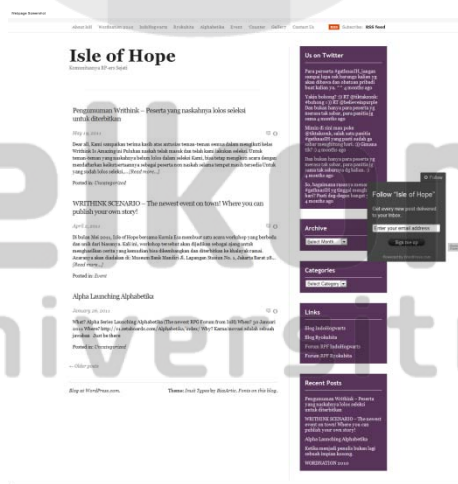


Gambar I.1 Data Statistik Penggunaan Internet di Dunia
 Sumber : Internet World Stats – www.internetworldstats.com/stats.htm
 diakses pada tanggal 10 Mei 2012, pukul 13.51 PM

Salah satu penggunaan internet yang dilakukan oleh sebagian besar masyarakat adalah bermain *game*. Permainan online seperti permainan karakter (*Role-play*), dan kini mulai berkembang pula *games* online karakter (*Role-play*) berbasis teks. Peminat permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks tergolong banyak seperti

yang terjadi pada salah satu Forum *Role-play* berbasis teks yaitu Forum *Role-play* berbasis salah satu novel *series* karangan JK. Rowling yaitu novel Harry Potter *series* yang berlatar belakang pendidikan sihir yang berada di Hogwarts, di mana registrasi sudah menjadi 2483 member. Maka diperlukan suatu wadah yang terstruktur untuk menampung berbagai macam sarana menunjang yang dibutuhkan untuk para anggota.

Terdapat blog komunitas untuk para anggota permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks yaitu *Isle of Hope*, yang menaungi beberapa forum permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks, antara lain IndoHogwarts, Ryokubita, Aphabetika dan Beauxbatons Academy. IndoHogwarts di adaptasi dari novel Harry Potter *series* karangan J.K. Rowling dengan plot forum yang terikat dengan novel tersebut, begitu juga dengan Ryokubita yang berlatar belakang sekolah sihir dengan campuran unsur-unsur dari sekolah Jepang. Aphabetika adalah Forum yang masih dalam tahap pengembangan dan tidak mengandung unsur sihir. Beauxbatons Academy mengadaptasi dari salah satu sekolah sihir yang terdapat pada Harry Potter *series*. Maka dari itu diperlukan sarana untuk menampung forum-forum *role-play* berbasis teks yang berada di Indonesia, karena pada dasarnya cukup banyak terdapat forum *role-play* berbasis teks dengan latar belakang yang berbeda-beda, selain yang disebutkan sebelumnya.



Gambar I.2 Tampilan Blog Komunitas *Role-Play* berbasis Teks yaitu *Isle of Hope*
 Sumber : <http://isleofhope.wordpress.com/>
 diakses pada tanggal 5 Mei 2012, pukul 14.08 PM

1. 2 Latar Belakang Masalah

Semakin banyak masyarakat menggunakan media online sebagai kebutuhan, karena terdapat berbagai macam fasilitas yang membantu dalam beraktivitas sehari-hari. Salah satu fungsi dari media online adalah sarana untuk menghilangkan rasa bosan, seperti misalnya bermain *games* online, mengunduh aplikasi-aplikasi menarik, berinteraksi melalui situs jejaring sosial, mencari informasi mengenai hobi atau barang, menonton dan mengunduh musik dan video, serta berbagai macam hal lainnya.

Permainan *role-play* adalah salah satu permainan online yang digemari, bahkan salah satu perusahaan yaitu PT. Megaxus Infotech membuat ajang kompetisi online bertaraf nasional yaitu Megaxus Olimpiade 2012. Menurut Eva Muliawati selaku *Managing Director* PT. Megaxus Infotech mengatakan bahwa perkembangan *game* online di Indonesia sangat pesat dan berhasil menyita perhatian pemain dalam jumlah besar, tidak hanya dari segi kuantitas pemain, namun juga komunitasnya juga semakin matang. Untuk itu ia mengharapkan agar pada acara Megaxus Olimpiade 2012, para peserta akan semakin bertambah banyak dibandingkan tahun sebelumnya. Permainan *role-play* banyak diasumsikan sebagai permainan karakter dimana para pemainnya bertempur dengan monster atau berpetualang dengan adanya interaksi didalamnya bersama pemain lain, bisa dalam sebuah grup atau individual. Hal lainnya yang membuat permainan *role-play* digemari karena rasa kepuasan yang didapatkan para pemain atau pengguna, jika melewati beberapa *level* tertentu, dimana pemain mendapatkan *gift* atau *skill* tambahan sebagai salah satu pencapaiannya ketika bermain *role-play*.

Selain itu terdapat permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks juga seringkali disebut sebagai Forum RP (*Role-play*). Permainan *role-play* berbasis teks, merupakan sarana untuk belajar dan mengembangkan kemampuan dalam merangkai kata atau menulis dengan metode belajar sambil bermain, sarana berinteraksi melalui media online, juga sebagai media pengembangan desain mengedit gambar karena terdapat pembuatan *signature* dari visualisasi untuk

masing-masing karakter. Sehingga permainan *role-play* berbasis teks ini dapat menjadi daya tarik para generasi muda dalam pengembangan bakat menulis atau merangkai kata.

Kini dengan anggotanya yang semakin banyak, maka dibutuhkan sebuah wadah untuk komunitas permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks yang terstruktur, di mana didalamnya terdapat berbagai macam sumber mengenai penulisan, tips dan trik, ruang berdiskusi, juga ruang khusus beriklan bagi forum-forum permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks dengan informasi lengkap. Salah satu media yang tepat untuk menyediakan semua sarana yang dibutuhkan untuk sebuah komunitas permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks adalah *website* portal komunitas.

Website portal atau cukup disebut dengan portal adalah sejenis situs *gateway* yang berfungsi sebagai “situs jangkar” dan menyediakan beragam kumpulan layanan dan sumber daya, mall untuk belanja online, dukungan email, forum komunitas, berita dan cuaca terbaru, bursa saham, informasi perjalanan, serta link-link ke kategori populer lainnya. (Williams, Sawyer, 2007:72)

Dalam *website* portal komunitas, desain visual *interface* adalah hal penting untuk menjadi daya tarik pengguna internet, khususnya anggota permainan *role-play* berbasis teks agar betah berlama-lama menjelajah di dalam *website* portal tersebut. Terlebih untuk komunitas yang didominasi oleh remaja dan dewasa muda, dimana *layout* dengan desain yang sesuai dengan konsep permainan tersebut dan navigasi yang mudah dapat meningkatkan rasa nyaman dan kepuasan *user* dalam mencari informasi. Visual atau gambar, *header* atau identitas web, *main menu*, *text*, dan *button* merupakan 5 hierarki *website* yang patut diperhatikan ketika akan membuat suatu *website* portal. Desain yang berkesinambungan antara kelima hierarki tersebut, dapat menjadi sebuah kombinasi desain yang dapat menjadi daya tarik dominan bagi para pengguna internet, atau para pemain *role-play* berbasis teks untuk menjelajah didalamnya.

Permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks sudah cukup *familiar* di masyarakat Indonesia, terutama di kalangan para pencinta *games*. Maka dengan adanya komunitas permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks, dibutuhkan sarana untuk menampung ide dan kreatifitas dalam menulis dan menuangkan alur cerita, ruang berdiskusi antar anggota, promosi forum permainan *role-play* tersebut, dan yang lainnya, melalui media *website* portal komunitas dengan desain visual *interface* yang disesuaikan dengan konsep dari permainan *role-play* tersebut, dan target market yang didominasi oleh remaja dan dewasa muda.

1. 3 Permasalahan

1. Bagaimana Perancangan Desain Visual *Interface* pada *Website* Portal Komunitas Permainan Karakter (*Role-play*) Berbasis Teks?
2. Bagaimana *Website* Portal Komunitas Permainan Karakter (*Role-play*) Berbasis Teks dapat menjadi daya tarik dan *website* yang informatif bagi para pengguna internet khususnya para anggota pemain *role-play*?

1. 4 Ruang Lingkup

1. Produk : *Website* Portal Komunitas Permainan Karakter (*Role-play*) Berbasis Teks.
2. Targeting : Domestik (Indonesia), khususnya remaja dan dewasa awal.
3. Psikografis : Dengan mulai berkembangnya Forum Permainan Karakter (*Role-play*) berbasis teks, maka terdapat sarana untuk menyalurkan minat dan bakat menulis, serta menambah teman.
4. Demografis :
 - Usia : 15 – 30 tahun
 - Gender : Laki-laki dan Perempuan
 - Ekonomi : Menengah

1. 5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan para pengguna internet mendapatkan informasi mengenai permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks secara terstruktur dengan tampilan yang sesuai dengan target yang dituju.
2. Membentuk komunitas *role-play* berbasis teks, di mana didalamnya terdapat berbagai macam sarana seperti ajang berdiskusi, tips dan trik, promosi forum permainan *role-play* berbasis teks, agar menjadi daya tarik dan pengembangan bakat menulis generasi muda Indonesia.

1. 6 Cara Pengumpulan Data

1. Observasi Artefak

Melakukan pengamatan dan menganalisis pada beberapa *website* forum permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks, lalu menjabarkannya untuk mendapatkan data dan kesimpulan sehingga mempermudah pengerjaan *website* portal komunitas permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks.

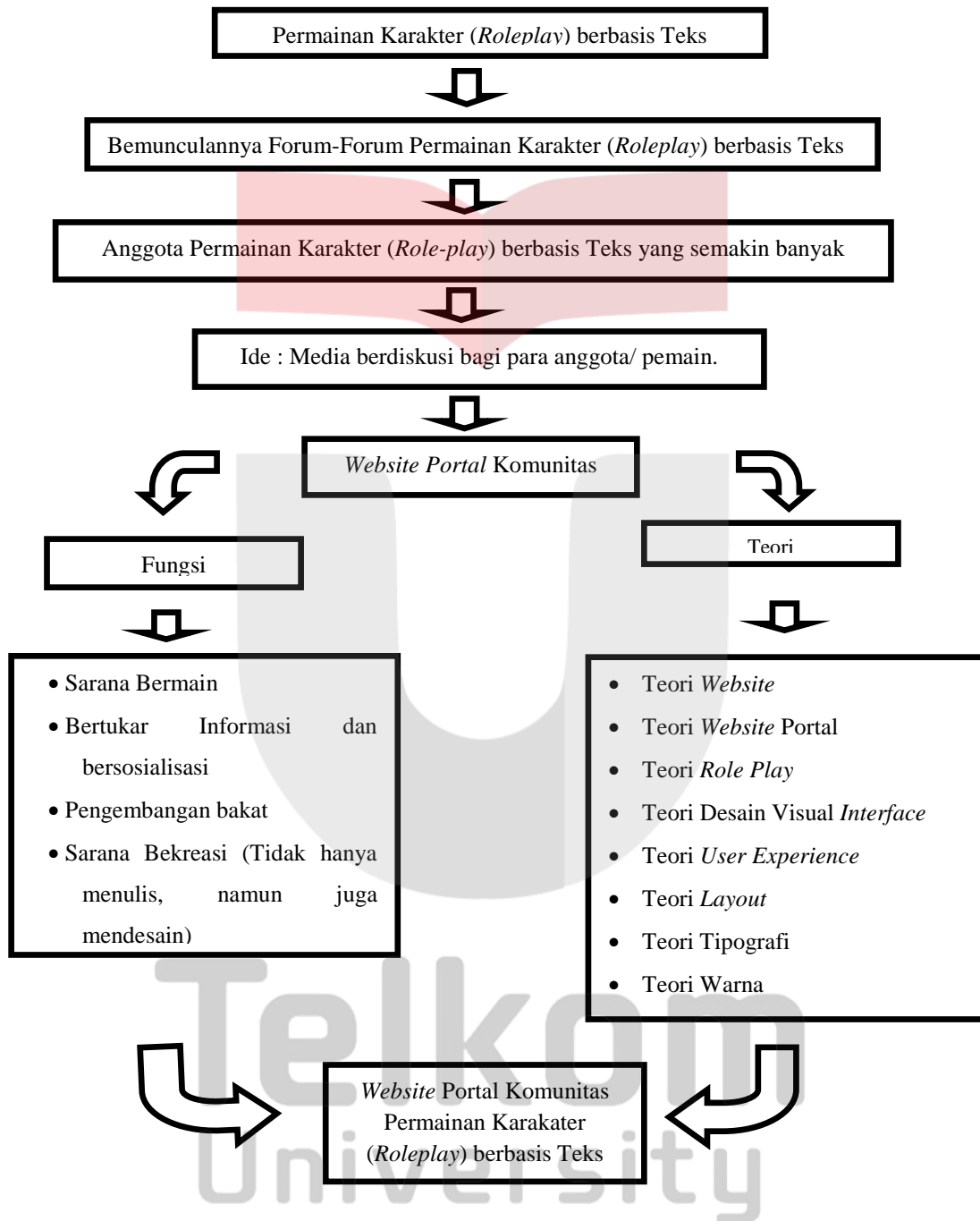
2. Wawancara terstruktur

Menyusun pertanyaan secara terstruktur, kemudian wawancara beberapa pemain untuk mendapatkan data dengan tujuan agar dapat mengetahui keinginan para pemain untuk sebuah *website* komunitas permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks.

3. Studi Literatur

Mendapatkan informasi dari beberapa sumber seperti buku, jurnal, artikel, koran, majalah, dan internet.

1.7 Skema Perancangan



Gambar I.3 Skema Perancangan

1. 8 Pembabakan

- **Bab I Pendahuluan**, Berisi tentang gambaran umum mengenai forum permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks, *website* portal sebagai sarana bagi komunitas forum permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks, latar belakang pemilihan tema permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks, permasalahan yang menjadi dasar pembuatan Tugas Akhir, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, skema penjelasan mengenai tema, dan pembabakan.

- **Bab II Dasar Pemikiran**, Menjelaskan teori mengenai *Role-play*, *Website Portal*, Desain Visual *Interface* dan *User Experience*, secara lebih rinci dengan di dukung sumber studi pustaka yang jelas.

- **Bab III Uraian Data Hasil Survey, Analisis dan Strategi**
Menguraikan hasil analisis dari wawancara yang dilakukan kepada beberapa anggota dari permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks, dan menjabarkan observasi artefak pada beberapa *website* forum permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks.

- **Bab IV Strategi & Hasil Perancangan**
Menjelaskan strategi untuk mengatasi masalah dengan memberikan hasil perancangan yang sudah mencapai tahap penyelesaian.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

a. Berdasarkan hasil wawancara dengan para pemain dari Permainan Karakter (*Role-play*) berbasis teks, Komunitas Permainan Karakter (*Role-play*) berbasis teks ini diperlukan untuk para pemain agar dapat berkomunikasi dan berbaur dengan sesama pemain, selain untuk berbagi informasi mengenai *Role-play* berbasis teks, namun juga dapat meningkatkan minat para pengguna internet lain yang belum mengikuti permainan ini untuk bergabung.

b. Berdasarkan hasil observasi pada beberapa *website* Permainan Karakter (*Role-play*) berbasis teks selain www.travelersstories.com, yaitu www.beauxbatons-academy.co.nr, www.toshihaku.co.nr, www.indoolympians.co.nr, www.indohogwartsrpg.com, dan http://s7.zetaboards.com/Oozora_Gakuen/site/ adalah sebagai berikut :

1. Tiap forum memiliki tidak hanya satu *themes*, di mulai dari forum New IndoHogwarts dan Oozora Gakuen yang memiliki 4 *themes* hingga Indo Olympians yang memiliki hingga 10 *themes*.
2. *Header* biasanya berbeda-beda setiap tema, dari mulai *header* berbentuk gambar atau banner, logo, dan aplikasi font dari tema itu sendiri.
3. Warna dan *Layout* disesuaikan dengan konsep dari Forum *Role-play* itu sendiri.
4. *Button* hanya dalam bentuk font.
5. Memiliki *board* statistik untuk mengetahui jumlah anggota yang online dalam satu waktu, berapa jumlah total post keseluruhan, berapa jumlah total anggota yang terdaftar dan *update* siapa saja yang paling akhir registrasi, dan mengetahui total anggota yang paling banyak online dalam satu waktu.

6. Tipografi memakai serif, dengan bentuk kaku dan mudah terbaca.
7. Peletakan informasi (*magzwall*) yang sama, yaitu setelah *header* dan navigasi.
8. Terdapat *Footer* sebagai informasi dan *credit* pada perancang desain layout yang digunakan, dan izin *local host* website tersebut, seperti pada Zetaboards dan Forumotion.
9. Setiap forum memiliki avatar dan *signature* yang di dominasi oleh visualisasi orang-orang yang cukup di kenal, seperti aktris, aktor, pemain bola, model, atau dari galeri photography.

Jadi, *Website* portal komunitas permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks, merupakan sarana perkenalan tentang permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks, juga sebagai sarana untuk menampung ide dan kreatifitas dalam menulis dan menuangkan alur cerita, ruang berdiskusi antar anggota, promosi forum dan merchandise permainan *role-play* tersebut, sertaba kebutuhan lain yang dibutuhkan oleh para pemain permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks.

1.2 Saran

Saran yang diberikan pada penulis, berdasarkan pelaksanaan sidang Tugas Akhir yang berjudul “Desain *Website* Portal Komunitas Permainan Karakter (*Role-play*) berbasis Teks”, penulis mendapatkan saran sebagai berikut :

Penulis memperhatikan korelasi antara tema, konsep desain dan target pasar yang dituju, sehingga *website* portal komunitas permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks ini dapat diterima oleh target pasar yang dituju dan memberikan rasa nyaman dan kepuasan ketika menjelajah di dalamnya.

Penulis memperhatikan keinginan klien yang mungkin akan memasarkan iklannya secara lebih khusus dan meminta *space* iklan yang lebih besar, sehingga penulis perlu memperhatikan peletakan pemasangan iklan sesuai dengan yang diharapkan klien yang memasarkan produk dan jasanya melalui *Website* portal komunitas permainan karakter (*Role-play*) berbasis teks.

DAFTAR PUSTAKA

- Barfield, Lon. (2004). *Design for New Media : Interaction Design for Multimedia and The Web*, London, Addison Wesley.
- Cattaneo, Alessandro., et. al. (2009). *The Smashing Book*, Germany, Smashing Media GmbH
- Garret, Jesse James. (2002). *The Element of User Experience : User Centered Design for The Web*, United States, Peachpit Press.
- Lawrence, Dave and Soheyla Tavakol. (2006). *Balanced Website Design Optimising Aesthetics, Usability and Purpose*, Germany, Springer.
- Ments, Morry Van. (1999). *The Effective Use of Role-play*, London, Kogan Page.
- Novak, Jeannie. (2004). *Game Development Essentials*, United States, Delmar Cengage Learning.
- Williams, Brian K and Stacey C. Sawyer. (2007). *Using Information Technology*, Yogyakarta, Penerbit ANDI.
- Yuhfizar, Rahmat Hidayat dan Ha Mooduto. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif menggunakan Content Management System Joomla (CMS)*, Jakarta, Elex Media.
- Sihombing, MFA, Dhanton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S.Sn., Surianto. (2008). *Layout, Dasar & Penerapannya*, Jakarta, PT Gramedia.
- Darmaprawira W.A., Sulasmi (2002). *Warna: Teori dan kreativitas penggunaannya ed.ke-2*, Bandung, ITB.
- Cover, Jennifer Grouling. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Amerika, McFarland Company, Inc.
- Bowman, Sarah Lynne. (2010). *The Functions of Role-Playing Games : How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Amerika, McFarland Company, Inc.
- Tapscott, Don and Anthony D. Williams. (2004). *Wikinomics : Kolaborasi Global Berbasis Web bagi Bisnis Masa Depan*. Jakarta, PT Bhuana Ilmu Populer.
- Falk, Bennett. (1997). *Peta Jalan Internet*. Jakarta, PT Elex Media Komputindo.

Sumber Lain :

www.internetworldstats.com/stats.htm diakses pada tanggal 10 Mei 2012, pukul 13.51 PM

<http://isleofhope.wordpress.com/> diakses pada tanggal 5 Mei 2012, pukul 14.08 PM

<http://www.slideshare.net/firmansyahw/statistik-internet-tahun-20102011-di-dunia-dan-indonesia> diakses pada tanggal 5 Mei 2012, pukul 14.14 PM dan diakses pada tanggal 15 Mei 2012, pukul 14.18 PM

www.beauxbatons-academy.co.nr diakses pada tanggal 18 Maret 2012, pukul 8.57 PM

<http://s1.zetaboards.com//ToshiHaku/index/> diakses pada tanggal 18 Maret 2012, pukul 6.57 AM

<http://s7.zetaboards.com/OozoraGakuen/index/> diakses pada tanggal 18 Maret 2012, pukul 8.57 PM

<http://s1.zetaboards/IndoOlympians/index/> diakses pada tanggal 18 Maret 2012, pukul 8.59 PM

<http://w11.zetaboards.com/NewIndoHogwarts/index/> diakses pada tanggal 18 Maret 2012, pukul 8.56 PM

<http://www.dedesuryadi.com/?p=493> diakses pada tanggal 14 Mei 2012

<http://tutocity.com/siteimages/journal/done.jpg> diakses pada tanggal 19 Mei 2012, pukul 16.44 PM

<http://media.smashingmagazine.com/images/layout-2.gif> diakses pada tanggal 19 Mei 2012, pukul 16.44 PM



Telkom
University