

**PERANCANGAN GAME USER INTERFACE DALAM VIDEO GIM
“PHILLAHELLA” SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT
BERKOMUNIKASI MELALUI MEDIA KARTU POS**

**CREATING USER INTERFACE FOR VIDEO GAME “PHILAHHELLA” AS AN
EFFORT TO ENCHANCE COMMUNICATION INTEREST THROUGH
POSTCARD MEDIA**

Wisesa Galang Fitrianto¹, Tiara Radinska Deanda², Arief Budiman³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
wisesagalang@student.telkomuniversity.ac.id, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id, ariefbudiman@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kartu pos merupakan secarik kertas yang digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh perkembangan teknologi pesan singkat membuat pamor kartu pos terkikis. dalam ruang lingkup terbatas, kartu pos masih digunakan untuk bercerita atau sekadar memberi kabar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan kartu pos sebagai media dalam *game user interface* untuk meningkatkan minat dan keterlibatan pengguna dalam berkomunikasi dalam konteks permainan video gim. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan sebuah teori dan data yang tepat. Oleh sebab itu, peneliti melakukan pengumpulan data dengan berbagai macam metode penelitian. Seperti, studi pustaka, observasi, dan wawancara, untuk mendapatkan data yang sesuai. Peneliti juga melibatkan partisipan berusia remaja dan anggota Komunitas *Postcrossing* Indonesia (KPI) yang ada di Bandung sebagai target audiens. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh penggunaan media kartu pos dalam *game user interface* terhadap minat dan keterlibatan pengguna dalam berkomunikasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan *game user interface* yang inovatif dan menarik bagi pengguna maupun pembuat, serta memperluas penggunaan kartu pos sebagai media komunikasi dalam era digital yang semakin canggih.

Kata kunci: kartu pos, *game user interface*, nostalgia

Abstract: Postcards are a piece of paper used as a long-distance communication tool. The advancement of short messaging technology has diminished the popularity of postcards. Within a limited scope, postcards are still used for storytelling or simply sharing news. Therefore, this research aims to utilize postcards as a medium in-game user interface to Enhance users' interest and engagement in communication within the context of video games. To achieve this, appropriate theory and data are needed. Hence, the researcher collects data using various research methods such as literature review, observation, interviews, and questionnaires to obtain relevant data. The researcher also involves

teenagers and the members of Indonesia Postcrossing Community based in Bandung as the target audience. The results of this research are expected to provide a better understanding of the influence of using postcards as a media in the game user interface on users' interest and engagement in communication. This research is also expected to contribute to the development of innovative and appealing game user interfaces for users and creators and to expand the use of postcards as a communication media in the principles.

Keywords: *postcard, game user interface, nostalgia*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kartu pos adalah media komunikasi menggunakan secarik kertas yang dikirim menggunakan prangko. Kartu pos dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan gambar yang ditampilkan pada bagian depan kartu pos. Seperti kartu pos makanan daerah, peringatan hari atau acara tertentu, tempat wisata, bangunan bersejarah, hewan, tumbuhan, lukisan yang dibuat oleh seseorang, dan masih banyak lagi. Di Indonesia, kartu pos pernah menjadi alat komunikasi utama yang digunakan pada tahun 90-an. Kartu pos pertama kali dikenalkan pada tahun 1870 (*Postal Museum*, 2020) dan Britania merupakan negara pertama yang secara resmi memperkenalkan format kartu pos yang hingga kini masih digunakan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenalkan kartu pos adalah video gim. Video gim adalah tipe kegiatan bermain yang dilakukan dalam konteks berpura-pura dimana pemain mencoba mencapai sebuah tujuan tertentu dengan bertindak sesuai dengan aturan (Adams, 2009). Berdasarkan hal tersebut, peneliti terinspirasi merancang *game user interface* video gim tersebut.

Sebuah *interface* pada gim adalah hal penting, *User interface* adalah sebuah desain yang dibuat untuk interaksi antara pengguna dengan perangkat yang digunakan (Adams, 2009). Sehingga dapat tercipta pengalaman yang lebih nyata antara pengguna dengan perangkatnya. Peneliti merancang *game user interface* yang dapat memudahkan pemain berdasarkan enam prinsip dasar *user interface*. Selain itu, peneliti memasukkan berbagai macam elemen yang berkaitan dengan kartu pos sebagai sarana untuk menarik minat dan keingintahuan pemain terhadap kartu pos itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, perkembangan teknologi yang begitu cepat mengakibatkan pamor dari kartu pos mulai terkikis. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media yang dapat

digunakan untuk memperkenalkan nilai historis dari kartu pos tersebut. Guna mencapai tujuan tersebut, peneliti memutuskan untuk merancang *game user interface* untuk membantu pemain memainkan video gim tersebut. Karena, menurut sebuah survei oleh Newzoo (*Game Market Data*) pada tahun 2020, desain *UI* yang buruk adalah salah satu alasan utama mengapa pengguna meninggalkan *game*. Survei ini menemukan bahwa 26% pengguna meninggalkan *game* karena *UI* yang buruk atau tidak ramah pengguna. Sehingga diperlukannya desain *UI* yang dapat mempermudah dan menarik minat pemain.

LANDASAN TEORI

Kartu Pos

Menurut KBBI, kartu pos artinya kertas tebal berbentuk persegi panjang tidak bersampul yang digunakan untuk surat menyurat melalui pos. Kartu pos tanpa ilustrasi pertama kali dikenalkan pada tahun 1870 (*Postal UK*) dengan kegunaan yang terbatas, seperti berkomunikasi antar anggota keluarga kerajaan. Menurut Suryani (2015) kartu pos adalah surat yang ditulis pada selembar kertas sejenis karton yang berukuran 15 x 10 cm. Kartu pos dengan satu sisi bergambar pertama diterbitkan pada tahun 1890 untuk keperluan pribadi. Pada saat itu *Union Postale Universelle (UPU)* hanya memperbolehkan menulis alamat saja pada bagian alamat, oleh sebab itu dengan ruang yang terbatas, pada masa itu penulisan pesan pada kartu pos sangat sedikit. Namun tepat setelah tahun 1906, kartu pos berkembang dengan mempunyai sisi belakang, hal ini membuat penulisan alamat berada di sisi kiri dan isi pesan berada di sebelah kanan. Hal ini membuat bagian visual kartu pos dapat tampak sepenuhnya di bagian depan.

Medium Gim

Media Gim merupakan salah satu media yang ada hingga saat ini. Dalam permainan, manusia memiliki kemampuan untuk berpura-pura menjadi sesuatu yang ada pada video gim tersebut. Sehingga di dalam video gim, seseorang dapat menjadi sesuatu yang bukan menjadi realitas hidupnya. Hal ini diperlukan untuk mencapai suatu tujuan atau *goals* tertentu yang ada pada video gim. Dalam bukunya, Adams (2010) berpendapat bahwa video gim adalah tempat seseorang berpura-berpura menjadi sesuatu yang ada pada gim tersebut untuk

mencapai *goals* tertentu dengan adanya aturan yang mengikat. Visual novel merupakan salah satu genre pada video gim. *Genre* ini memberikan esensi yang sama seperti membaca novel, namun dengan cara yang berbeda, yaitu interaktif. Biasanya, jika seseorang membaca novel, pembaca hanya bisa mengikuti alur cerita yang sudah dibuat oleh penulis. Namun di dalam gim visual novel, pemain dapat menentukan alur ceritanya sendiri dengan akhir yang berbeda juga. Seperti novel, gim visual novel juga memuat gambar dan tulisan, ditambah dengan suara. Menurut Evelyn (2013), gambar, tulisan, dan suara merupakan penting dari gim visual novel.

User Interface

Dalam bukunya, Adam (2010) berpendapat bahwa *user interface* adalah sebuah desain yang dibuat untuk interaksi antara pengguna dengan perangkat yang digunakan. Sehingga dapat tercipta pengalaman yang lebih nyata antara pengguna dengan perangkatnya. Sehingga, hal ini menjadi penting pada video gim, karena dengan adanya *interface*, hal tersebut dapat membantu pemain dalam memainkan gim tersebut.

Selain itu menurut Scolastici dan Nolte (2013), *User interface* adalah elemen yang paling mempengaruhi *gameplay*, karena ia mendefinisikan bagaimana pemain berinteraksi dengan *game* dan menyelesaikan tugas yang diberikan kepada pemain. *User interface* yang didesain dengan baik dapat membuat *game* dengan mekanik yang sederhana terasa segar dan menarik, seraya secara penuh mendukung ekspektasi pemain.

User Centered Design

User Centered Design (UCD) merupakan metodologi desain dimana kebutuhan, keinginan dan keterbatasan pengguna berfokus pada semua tahapan dalam proses desain dan perancangan. *UCD* juga disebut *human centered design*. Produk yang dikembangkan menggunakan metodologi *UCD* bertujuan untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna dan meningkatkan kegunaan (Endsley, Bolte, & Jones, 2003). Prinsip yang harus diperhatikan dalam *UCD* adalah:

1. Fokus pada pengguna,
2. Perancangan terintegrasi,
3. Perancangan interaktif, ada empat langkah yang dilakukan secara iterasi seperti:

Specify the context of use

Mengidentifikasi orang yang akan menggunakan sistem, ini akan menjelaskan apa dan dalam kondisi seperti apa mereka akan menggunakan sistem.

Specify user and organizational requirements

Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dengan memahami konteks yang dibutuhkan pengguna, dalam hal ini dibutuhkan beberapa informasi yaitu: *Demographic, Behavior, Environemnt and Technology, Attitude and Activity, Problems, dan Needs*.

Produce design solutions

Membangun desain sebagai solusi dari sistem yang sedang dianalisis.

Evaluate design

Melakukan evaluasi terhadap desain yang dilakukan pada tahap sebelumnya.

User Interface dalam Video Gim

Scolastici dan Nolte (2013) mengatakan bahwa sepanjang sejarah video gim, *interface* telah berevolusi sesuai dengan evolusi dari *game mechanics*, yang pada dasarnya menjadi lebih rumit seiring waktu. Walau begitu, pemain tetap memerlukan informasi yang cukup saat bermain gim visual novel, seperti teks percakapan atau narasi. Dalam hal jenis gaya *interface* yang berbeda, teori yang sangat populer, yang diadaptasi dari teori diegesis yang digunakan dalam literatur dan film (Berger,1994), mendefinisikan empat kategori, yaitu:

Diegetic

Diegetic UI mengacu pada elemen-elemen antarmuka yang ada secara konsisten di dalam dunia permainan dan dianggap sebagai bagian dari naratif (Vara, 2009). *UI* ini biasanya muncul menyesuaikan kondisi yang dibutuhkan pemain atau karakter dalam permainan. Pada sebuah gim visual novel, balon percakapan yang digunakan oleh karakter untuk berbicara biasanya termasuk dalam kategori *diegetic UI*. Ini berarti bahwa elemen tersebut ada di dalam dunia permainan dan dianggap sebagai bagian dari naratif. Ketika karakter-karakter dalam visual novel berbicara melalui chatbox, ini seperti mereka sedang berinteraksi satu sama lain di dalam dunia cerita. Pemain dapat melihat teks yang mewakili dialog karakter-karakter ini di dalam kotak percakapan.

Non-Diegetic

Kebalikan dari *diegetic*, komponen *non-diegetic* ditampilkan di luar *game world* dan

hanya tersedia bagi pemain, tidak untuk karakternya. Ia merepresentasikan pendekatan yang digunakan kebanyakan *game* yang menawarkan *full-optional HUD* kepada pemain mereka. *Game Valorant* menggunakan *HUD non-diegetic*, yang terus-menerus menampilkan beberapa informasi berguna bagi pemain, seperti senjata yang sedang mereka gunakan dan *cross-hair-nya*, jumlah dan jenis amunisi, kemampuan dari setiap agen yang dipilih, sebuah peta dan kompas untuk arah, dan keadaan dari karakter seperti darah (*HP*) dan pelindung (*shield*). (Vara, 2009)

Spatial

Komponen ini adalah elemen yang hidup di luar narasi gim, karena mereka tidak dialami oleh karakter gim, namun tetap muncul di dalam *game world* untuk memberikan petunjuk spesifik kepada pemain. Dalam *Game Genshin Impact*, pemain diberitahu arah tujuan objektif selanjutnya oleh jejak yang bersinar yang muncul di atas tanah, di depan karakter *game*. Apakah kita berasumsi bahwa karakter *game* dapat melihatnya atau tidak, jejak tersebut adalah sebuah artefak yang dibuat oleh *developer game* untuk membantu pemain agar tidak pernah tersesat di dalam *game world*, yang sebenarnya tidak mempengaruhi cerita gim. (Vara, 2009)

Meta

Meta adalah bagian dari cerita dan bukan bagian dari ruang. Ini adalah efek yang digunakan untuk menggambarkan kondisi tertentu dalam cerita seperti goyangan, buram, dan perubahan warna. Namun elemen *meta* mengurangi visibilitas bagi pengguna, sehingga tidak umum digunakan di *UI spasial*. (Vara, 2009)

Prinsip *Game User Interface*

Dalam sebuah *user interface* ada tujuh prinsip umum yang dapat diterapkan pada sebuah desain *interface* Menurut Adam (2009), yaitu:

Konsistensi

Desain yang konsisten dapat membuat pemain merasa lebih nyaman, sehingga saat bermain tidak terlalu banyak distraksi dan intruksi dari elemennya pun akan jelas. (Adam, 2009).

Umpan Balik Informatif

Jika pemain melakukan suatu interaksi tertentu pada video gim, maka akan ada umpan balik yang diberikan. Seperti saat pemain ingin keluar dari permainan atau menyimpan sebuah data, biasanya akan muncul sebuah notifikasi berupa konfirmasi apakah pemain ingin menyetujui perintah tersebut atau tidak. (Adam, 2009).

Membatasi Jumlah Perintah

Membatasi perintah akan membantu pemain mengambil tindakan. Jika semua *interface* dimasukkan tanpa melihat keadaan maka pemain akan merasa tidak nyaman dan kebingungan. Berikan sebuah tombol atau *interface* yang sesuai dengan keadaan yang ada (Adam, 2009).

Kembali atau Melewati

Berikan pilihan kembali atau melewati suatu keadaan seperti level atau *cut scene* yang berulang, tanpa merusak progres yang telah dilalui pemain. (Adam, 2009).

Mengurangi Cedera Fisik

Memberikan beberapa opsi terhadap suatu perintah tertentu dapat mengurangi resiko cedera fisik (Adam, 2009). Berdasarkan pengalaman pribadi, peneliti pernah memainkan *Game Bishi Bashi* pada *Playstation 1*. Pada gim itu terdapat level atau *stage* yang mengharuskan pemain untuk menekan tombol yang sama secara terus menerus hingga permainan berakhir, hal itu dapat menyebabkan resiko cedera fisik.

Jangan Memaksa Pemain untuk Mengingat

Berikan pilihan kepada pemain untuk dapat melihat kembali informasi mengenai suatu hal dengan cara yang praktis. Jika pemain melupakan suatu *combo* serangan dari suatu karakter, kita dapat memberikan tombol shortcut yang langsung menuju daftar *combo menu* karakter. (Adam, 2009).

Mengelompokkan Aksi

Mengumpulkan tombol dalam satu layar akan memudahkan pemain untuk mengakses suatu perintah, namun sebuah *interface* yang terlalu menumpuk dalam satu layar juga dapat memberikan kesan yang tidak nyaman kepada pemain. (Adams, 2009).

Warna

Warna merupakan salah satu elemen pada sebuah desain, menurut Fijriansyah

(2015:10) untuk mewakili suasana pembuat dalam berkomunikasi, diperlukan warna sebagai pelengkap sebuah karya. Oleh sebab itu, warna sangat berperan untuk memberikan rangsangan terhadap pemain seperti senang, sedih, bersemangat atau yang lainnya. Dengan warna kita dapat memberikan respon terhadap pemain secara psikologis.

Tipografi

Susunan huruf yang disusun untuk keperluan publikasi menggunakan huruf cetak dan dirangkai hingga berisi sebuah informasi disebut dengan Tipografi (Fijriansyah, 2015:12). Sebuah tipografi dapat membantu sebuah visual untuk menyampaikan pesan lebih tepat dan informatif, hal ini sangat dibutuhkan peneliti sebagai tambahan dalam merancang sebuah *interface*.

Metodologi Penelitian

Diperlukan sebuah metode ilmiah dan Langkah-langkah yang teratur dengan berlandaskan daya pikir untuk mendapatkan suatu pemahaman terkait ilmu pengetahuan dalam suatu penelitian (Soewardikoen, 2021).

Metode Penelitian Kualitatif

Dalam bukunya, (Creswell, 2017) menyatakan bahwa Penelitian Kualitatif adalah suatu metode untuk menguji teori tertentu dengan cara meneliti antar variabel. Tujuan dari data ini digunakan untuk mendapatkan data dengan kualitas terjamin. Ada beberapa alat analisis yang digunakan untuk mendapatkan data-data tersebut, yaitu:

Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan pengumpulan data dari studi yang sudah ada baik secara fisik maupun digital. (Abubakar, 2021)

Observasi

Observasi dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu observasi partisipasi, non-partisipasi, eksperimen. Observasi partisipasi adalah observasi yang langsung melibatkan peneliti, observasi non-partisipasi adalah observasi yang tidak melibatkan langsung peneliti dengan objek yang diamati, lalu observasi eksperimen adalah observasi dengan tujuan untuk melakukan uji coba terhadap objek yang diamati. (Abubakar, 2021)

Wawancara

Percakapan dengan maksud tertentu dan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu disebut dengan wawancara. (Abubakar, 2021)

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif. Oleh karena itu, perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif melalui studi pustaka, observasi, wawancara, serta kajian visual.

Data dan Analisis Objek

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan secara terstruktur, narasumber merupakan anggota Komunitas Kartu Pos Indonesia dan salah satunya pernah mendesain sebuah kartu pos untuk acara yang diadakan komunitas. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui elemen apa saja yang ada pada sebuah kartu pos dan pendapat dari anggota komunitas mengenai sebuah desain kartu pos.

Wawancara dengan Anggota Komunitas *Postcrossing* Indonesia

Narasumber pertama merupakan desainer kartu pos untuk acara Komunitas *Postcrossing* Indonesia dalam perayaan tahun baru 2023. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, narasumber berpendapat bahwa jika kartu pos ditujukan untuk sebuah acara tertentu, maka sebelum mendesain sebuah kartu pos haruslah ada tema yang sudah disepakati terlebih dahulu. Sehingga, melalui visual tersebut pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai terutama di bagian depan kartu pos. Karena narasumber berpendapat, bahwa bagian belakang biasanya hanya digunakan untuk menulis pesan, menempel prangko, dan menulis alamat penerima, sehingga tidak perlu terlalu diperhatikan. Beliau juga berpendapat bahwa desain dan bentuk kartu pos di Indonesia harus lebih dikembangkan lagi, terutama kartu pos yang beredar secara resmi di Kantor Pos Indonesia, bukan hanya untuk kebutuhan acara komunitas. Dalam proses mendesain kartu pos, narasumber berpendapat bahwa kita sebagai desainer harus bisa memilih dan memilah apa

saja yang akan kita taruh di bagian depan kartu pos, utamakan memasukkan yang menjadi simbol ikonik dari tema atau acara tersebut, lalu sisanya diikuti ornamen-ornamen kecil yang ada pada sebuah tema atau acara tersebut. Berdasarkan hal tersebut data yang peneliti dapat adalah mendesain kartu pos haruslah sesuai tema, utamakan bentuk atau sesuatu yang ikonik terlebih dahulu baru diikuti dengan ornamen-ornamen tambahan yang sesuai.

Wawancara dengan Anggota Komunitas *Postcrossing* Indonesia

Narasumber kedua merupakan seorang mahasiswa S2 yang berperan sebagai anggota Komunitas *Postcrossing* Indonesia dari tahun 2019. Beliau berpendapat bahwa desain kartu pos yang penting sesuai tema dan mudah dikenali orang-orang. Kemudian beliau memberikan contoh desainnya pada kartu pos dengan tema perayaan tahun baru Cina di tahun 2019 yaitu bergambar *Shio* Babi. Ia menjelaskan bahwa desain pada kartu tersebut sangat simpel yaitu karakter bergambar babi dengan tulisan selamat tahun baru Cina yang diletakkan di tengah kartu bagian depan dengan menyisakan *white space* yang begitu banyak di sekitarnya. Namun, ia juga berharap jika kedepannya akan ada lebih banyak desain dan bentuk kartu pos yang beragam.

Wawancara dengan Pengguna *PC* menggunakan Metode *UCD*

Wawancara ini dilakukan dengan metode terstruktur untuk menjawab apa saja yang dibutuhkan oleh pemain dalam sebuah gim visual novel dengan metode *UCD*. Peneliti melakukan wawancara kepada lima responden dengan tiga cakupan, yaitu:

1. Mengidentifikasi penggunaan *PC*
2. Mengidentifikasi cara pemain menangani sebuah masalah
3. Mengidentifikasi cara pengguna bermain gim visual novel
4. Mengidentifikasi gim visual novel bertema kartu pos

Untuk menjawab tiga cakupan tersebut, maka diajukan beberapa pertanyaan dengan tanggapan responden sebagai berikut:

Apakah kamu sering menggunakan *PC*?

Jawaban: Responden menggunakan *PC* setiap hari.

Pertanyaan lanjutan:

Berapa lama Anda menggunakan *PC*?

Jawaban: Jika tidak ada kegiatan apapun di hari itu, responden bisa menggunakan PC sekitar 7-12 jam/hari, namun jika ada kegiatan maka hanya 5-6 jam/hari.

Untuk apa saja Anda menggunakan PC?

Jawaban: Responden menggunakan PC untuk mencari hiburan seperti mendengarkan musik, menonton video, mengobrol dengan teman, atau bermain gim.

Apakah Anda sering menggunakan PC untuk bermain gim?

Jawaban: Responden hampir menggunakan PC-nya untuk bermain gim setiap hari. Karena dalam penggunaannya, responden tidak lagi dibatasi oleh orang tua.

Coba ceritakan pengalaman kamu memainkan gim tersebut!

Jawaban: Responden merasa terhibur bermain video gim, disaat tertentu responden berkata bahwa seru bermain video gim sendiri, namun ada kalanya mereka ingin bermain gim sambil melakukan telepon daring dengan teman-temannya.

Apakah kamu pernah menemukan atau memainkan gim tentang kartu pos?

Jawaban: Semua responden belum pernah bermain gim dengan tema kartu pos.

Pertanyaan lanjutan:

Apakah kamu sudah tahu apa itu kartu pos?

Jawaban: Empat dari lima responden sudah mengetahui apa itu kartu pos.

Melalui media apa kamu mengetahui kartu pos?

Jawaban: Dua responden mengetahui kartu pos hanya dari mulut ke mulut, dua responden lainnya menjawab tahu kartu pos ketika kecil saat berkunjung ke kartu pos dan satu responden mengetahui kartu pos dari *merch* dari sebuah acara.

Apakah kamu sudah puas dengan penjelasan di media tersebut?

Jawaban: Empat responden merasa belum puas dengan pengetahuannya mengenai kartu pos, namun satu responden merasa sudah cukup puas.

Apakah kamu tertarik mengetahui lebih lanjut mengenai kartu pos melalui video gim?

Jawaban: Empat responden merasa tertarik untuk bermain gim visual novel dengan tema kartu pos dan satu responden merasa biasa saja.

Apa yang kamu lakukan jika mendapatkan informasi mengenai kartu pos?

Jawaban: Semua responden menjawab akan membaca informasi tersebut jika ditampilkan secara menarik.

Pertanyaan lanjutan:

Apakah kamu puas dengan informasi yang kamu dapatkan?

Jawaban: Semua responden merasa belum puas dengan informasi kartu pos yang mereka dapat, karena tidak disajikan dengan menarik.

Apa cara atau alternatif lain yang Anda lakukan untuk mendapatkan informasi tersebut?

Jawaban: Semua responden menjawab dengan menonton video atau bermain gim, karena bagi mereka itu menyenangkan dan dilaksanakan dalam waktu senggang.

Apakah kamu pernah bermain gim visual novel?

Jawaban: Semua responden menjawab pernah bermain gim visual novel.

Pertanyaan Lanjutan:

Gim seperti apa yang pernah Anda mainkan?

Jawaban: Dua responden menjawab pernah bermain gim “Doki-doki Literatur Club”, satu responden menjawab “Mad Father”, dan satu responden lagi pernah bermain “Danganronpa”.

Ceritakan pengalaman Anda saat bermain gim tersebut!

Jawaban: Beberapa responden merasa bahwa visual-visual yang ditampilkan pada gim tersebut dapat membuat mereka semakin tertarik bermain gim tersebut, sering pula beberapa visual yang ditampilkan pada gim tersebut memberikan kesan seperti senang, sedih, atau kaget hingga ketakutan. Tampilan *user interface* yang sederhana dan mudah dioperasikan pun menjadi salah satu alasan mereka bermain gim visual novel, “enak sih santai main gim visual novel mah, enggak ribet” ujar salah satu responden.

Jika terdapat gim visual novel bertema kartu pos, konten apa saja yang kamu inginkan ada di dalamnya?

Jawaban: Semua responden setuju apabila ada gim visual novel dengan tema kartu pos, bagi mereka ini hal menarik dan baru. Namun, mereka ingin tampilan yang disajikan benar-benar bisa memberikan kesan dari kartu pos itu sendiri, beberapa responden juga

berharap kalau di dalam gimnya nanti tidak hanya ada percakapan namun ada *mini games* seperti *puzzle*.

Specify the Context of Use

Proses ini adalah untuk memahami konteks dari pengguna yang didapat dari hasil wawancara. Proses ini dapat mempresentasikan tipe pengguna yang akan bermain video gim Philahella dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini terdapat beberapa informasi yaitu:

Demographic

Terdapat informasi mengenai usia pengguna dan jenis kelamin pengguna.

Behavior

Terdapat informasi mengenai kebiasaan dan tingkah laku pengguna.

Environment and Technology

Terdapat informasi mengenai lingkungan dan kebiasaan pengguna menggunakan teknologi.

Attitude and Activity

Terdapat informasi mengenai aktivitas pengguna.

Problems

Terdapat informasi permasalahan pengguna dalam pemecahan masalah terkait gim visual novel.

Needs

Terdapat informasi kebutuhan yang merupakan permasalahan dari pengguna.

Tabel 3.2.2 *Specify the Context of Use*

<i>Demographic</i>	• Usia: 18-24 Tahun • Jenis Kelamin: Pria & Wanita • Pekerjaan: Mahasiswa
<i>Behavior</i>	• Terbiasa menggunakan <i>PC</i> untuk berkomunikasi atau mencari media hiburan seperti video gim • Terbiasa bermain video gim di <i>PC</i>

<i>Environment and Tehcnology</i>	• Menggunakan <i>platform PC</i> dengan operasi <i>Windows 10 & 11</i> • Menggunakan aplikasi gim untuk media hiburan.
<i>Attitude and Activity</i>	• Kesibukan sehari-hari masuk kuliah sebagai mahasiswa • Senang menggunakan <i>PC</i> sebagai media untuk mencari informasi
<i>Problems</i>	• Masih kurang pengetahuan tentang kartu pos • Belum ada media gim yang membahas khusus tentang kartu pos
<i>Needs</i>	• Gim Visual Novel • <i>Mini Games Puzzle</i> • Menampilkan informasi mengenai apa saja yang ada di duni per-kartu pos-an.

Data Hasil Observasi Kartu Pos

1. Observasi Kartu Pos

Kartu pos yang beredar pada tahun 90an cenderung menggunakan bahan dan bentuk kartu pos yang sama. Bahannya menggunakan kertas samson dengan bentuk persegi Panjang berukuran 9x15 cm. Dari hasil observasi kartu pos ini, didapatkan informasi objek seperti:

a. Anatomi Kartu Pos:

1. Bagian depan: Terdapat visual seperti gambar/foto tertentu
2. Bagian belakang: Di sebelah kiri adalah ruang bagi penulis untuk menulis pesan, di bagian tengah ada garis pembatas ataupun logo tema kartu posnya, dan di sebelah kanan adalah tempat untuk prangko dan alamat penerima

2. Observasi Pengguna Kartu Pos

Observasi ini dilakukan terhadap orang yang baru memulai atau sudah lama berkecimpung di dunia kartu pos. Ternyata dalam aktivitasnya menulis sebuah kartu pos, mereka tidak terlalu mementingkan kartu pos apa yang mereka gunakan, mereka lebih berfokus kepada pesan apa yang ingin mereka sampaikan ke penerima

3.4 Data Karya Sejenis

<i>Doki-doki Literatur Club</i>	<i>Famicom Detective Club</i>	<i>Arknights</i>
		

Tabel 3.4 Data Karya Sejenis

Gambar 3.4 *Doki-doki Literatur Club*, *Famicom Detective Club*, *Arknights*

Sumber: *steams.com*, *nintendo.com*, *playstore*

Saat menjalani analisis terhadap karya sejenis di atas, ditemukan informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam pembuatan karya. Diantaranya yaitu gim "Doki-doki Literatur Club" bentuk dasar yang konsisten dan *style anime*--nya dapat diimplementasikan sebagai bentuk daya gaya dasar dalam pengkaryaan. Lalu pada karya sejenis "Famicom Detective Club", penerapan tema dan pewaranaan yang terkesan jadul dengan penggambaran cerita sekolah pada tahun 90-an pada *game user interface*-nya dapat diimplementasikan pada pewarnaan dan tekstur pada *interface*. Kemudian karya sejenis terakhir "Arknights" akan dijadikan referensi dalam implementasi prinsip-prinsip *game user interface* dan teori seperti *interface diegetic*.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Peneliti ingin menyampaikan pesan kepada para pemain elemen yang ada pada kartu pos. Melalui bentuk-bentuk *interface* yang terinspirasi dari bentuk asli kartu pos, peneliti berharap dapat memperkenalkan dan menarik minat para remaja untuk kembali

menggunakan kartu pos. Selain itu peneliti juga ingin mengenalkan salah satu alternatif komunikasi di zaman sekarang, melalui kartu pos dan bentuknya yang beragam, pengirim atau penerima dapat memberikan pesan yang lebih kreatif dan personal.

Konsep Visual

Dalam perancangan visual *game interface* ini, peneliti akan menggunakan gaya kartunisme anime berdasarkan karya sejenis dan hasil observasi yang telah peneliti analisa, didapatkan data bahwa gim visual novel yang populer saat ini menggunakan gaya kartunisme anime. Oleh sebab itu konsep ini sangat cocok dengan target pasar yang peneliti tuju. Hasil *game user interface* yang dibuat menggunakan aset dengan penggayaan yang terinspirasi dari kartu pos. Dimana kartu pos sendiri memiliki tekstur kertas, mudah untuk disobek, jika dibiarkan lama bisa ada noda dan kertas yang menguning.

Konsep Media

Media utama yang perancang gunakan dalam pengkaryaan ini adalah sebuah *game user interface* untuk sebuah *game visual novel* berjudul Phillahella untuk *platform PC*. Dalam rancangannya, *game user interface* ini akan mencakup semua aspek dari *game-flow* dari Phillahella, sehingga pemain dapat menyelesaikan permainan dengan benar.

Proses Sketsa

Tahapan pertama yang dilakukan adalah melakukan sketsa dan penempatan dari setiap elemen *UI* yang akan digunakan menggunakan aplikasi *Figma*, penempatan elemen yang digunakan mengikuti referensi dari karya sejenis dan objek observasi yang digunakan yaitu kartu pos. Dalam sketsa dan penempatan elemen *UI*, diterapkan juga beberapa prinsip *user interface* seperti bentuk yang konsisten dan mengelompokkan aksi.

Proses Penerapan Prinsip *User Interface* & Wireframing

Setelah melakukan beberapa eksplorasi, sketsa yang terpilih akan dilanjutkan pada proses *Wireframing* untuk mengetahui alur atau gim tersebut. Pada proses ini diterapkan beberapa prinsip seperti membatasi jumlah perintah, tidak menyebabkan cedera fisik.

Proses Pewarnaan dan Tekstur

Setelah elemen *UI* yang akan digunakan telah melalui proses dan *wireframing*, selanjutnya dilakukan pewarnaan dan tekstur untuk mendapatkan kesan sesuai dengan objek

observasi yaitu kartu pos. Proses ini dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, pewarnaan dan tekstur yang digunakan antara lain adalah tekstur kertas samson yaitu warna coklat kekuningan, kertas lama yang terkena noda, dan sifat dari kertas yang mudah sobek.

Hasil Perancangan

Setelah melalui proses perancangan, didapati hasil *game user interface* seperti berikut:

Tabel 4.5 Hasil Perancangan

Menu	
	
Scene	
	
Settings	



Credits

Play Screen



Pop Up Notification



Puzzle



KESIMPULAN

Perancangan *game user interface* untuk keperluan video gim visual novel berjudul Phillhella ini bertujuan untuk memberitahu dan meningkatkan minat remaja-dewasa untuk kembali berkomunikasi menggunakan kartu pos saat ini. Didapati juga bahwa sebuah *user interface* memiliki keterkaitan dengan kartu pos, yaitu penyampaian informasi. Sebuah kartu pos pada dasarnya berfungsi untuk memberikan atau menyampaikan pesan di ruang yang terbatas, sehingga penerima mendapati informasi yang sama dengan yang pengirim tulis. Begitu pula dengan *user interface*, dimana sebuah *UI* memiliki fungsi untuk membantu pemain mendapatkan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan dari pemain.

Selain hal di atas, perancangan sebuah *game user interface* pada gim visual novel Phillahella ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara penerapan dari fungsi dan prinsip dari sebuah *user interface*. Dari hal tersebut, peneliti mendapatkan pengetahuan bahwa penerapan prinsip-prinsip *UI* dapat membantu menarik minat pemain dan membantu pemain untuk mencapai tujuan dari gim tersebut, selain itu peneliti juga mendapati bahwa penerapan prinsip-prinsip *UI* dapat diterapkan dalam satu *section* yang sama. Didapati pula bahwa dengan menerapkan prinsip-prinsip yang ada dapat membuat desain *interface* menjadi

lebih hidup dan menarik.

SARAN

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat orang-orang sulit mengetahui apa itu kartu pos dan bagaimana penggunaannya. Selain itu, terbatasnya literasi maupun penelitian sebelumnya yang membahas spesifik mengenai kartu pos itu sendiri. Karena terbatasnya objek observasi, yaitu macam-macam kartu pos yang beredar pada tahun 90an membuat peneliti kesulitan dalam mendapatkan data macam-macam bentuk kartu pos. Diharapkan dengan adanya gim visual novel ini dapat dimainkan lebih banyak orang lagi sehingga orang-orang bisa mengetahui apa itu kartu pos dan mulai mencoba berkomunikasi menggunakan kartu pos.

DAFTAR PUSTAKA

- A, F. (2015). *Perancangan Graphical User Interface Pada Mobile Game "Karinding" Untuk Pelajar SMP dan SMA*, 10.
- A., F. (2015). *Perancangan Graphical User Interface Pada Mobile Game "Karinding" Untuk Pelajar SMP dan SMA*, 10.
- Adam, E. (2009). *Fundamental of Game Design*. New Riders.
- Adam, E. (2010). *Fundamental of Game Design 2nd Edition*. New Riders.
- Berger, K. (1994). *Diegesis and Mimesis: The Poetic Modes and the Matter of Artistic Presentation*. The Journal of Musicology.
- Claudio Scolastici, D. N. (2013). *Mobile Game Design Essentials*. PACKT.
- Cresswell, J. W. (2017). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. New York: Sage Publication.
- Michelle, E. (2013). *Perancangan Visual Novel Epos La Galigo*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Newszoo. (2019). *Games Market Data*. From Bad UI makes people leave the game: <https://newzoo.com/resources/blog/bad-ui-game>
- R, A. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Suka Press.

Soewardikoen, D. W. (n.d.). *Metodologi Penelitian DKV*. Yogyakarta: PT Kanisius Yogyakarta.

Suryani, d. (2015). *Korespondensi Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Turiel. (1978). *Social interactions and the development of social concepts in pre-school children*. Child Development.

UK, P. (2020). *Postal UK*. From Postcard - The Postal Museum:

<https://www.postalmuseum.org/collections/highlights/postcards/>

Vara, C. F. (2009). *he tribulations of adventure games: integrating story into simulation through performance*. Georgia Institute of Technology.

Betty Bolte, Endsley Mica (2003). *Designing for Situation Awarness*. London: CRC Press