

FLAT DESIGN SEBAGAI GAYA VISUAL ASSET GAME “ATTACK OF THE KRONA”

**I Wayan Adi Putra Yasa¹, I Gede Adi Sudi Anggara², I Dewa Gede Agung Pandawana³,
I Nyoman Jayanegara⁴**

^{1,2,4}Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia

Jl.Tukad Pakerisan No.97, Denpasar, Indonesia

³Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Mahasaraswati

Jl. Kamboja No.11A, Denpasar, Indonesia

e-mail: adipyasa@instiki.ac.id¹, adi.sudianggara@instiki.ac.id², pandawana@unmas.ac.id³,
jayanegara@instiki.ac.id⁴

Received : September, 2021

Accepted : April, 2022

Published : April, 2022

Abstract

The pandemic due to the spread of the COVID-19 disease has led to changes in various social structures in society. The application of social distancing as a form of preventing the spread of disease raises the phenomenon of limiting various activities that present a large number of people. Various changes in the order of life then gave rise to a new life order (new normal) in responding to the COVID-19 epidemic. A creative effort is needed so that this new life order can be implemented in society from an early age. Games are creative solutions that combine elements of design and technology so that they are very easy to be accepted by various groups. In game design, assets are very important to design first. The design of this asset game will use a visual flat design style that has gone through a visual study process by collecting similar images or photos as a visual reference in the design. The resulting game assets display simplification of both illustrations and typography, the use of solid colors with game values, and a simpler user interface (UI).

Keywords: *pandemic, COVID-19, game, flat design, simple*

Abstrak

Pandemi akibat penyebaran penyakit COVID-19, memunculkan perubahan pada berbagai tatanan sosial di masyarakat. Penerapan social distancing atau menjaga jarak aman antara individu sebagai salah satu bentuk pencegahan penyebaran penyakit memunculkan fenomena pembatasan berbagai kegiatan yang menghadirkan banyak orang. Berbagai perubahan tatanan kehidupan kemudian memunculkan sebuah tatanan kehidupan baru (new normal) dalam menyikapi pandemi COVID-19. Diperlukan sebuah usaha kreatif agar tatanan kehidupan baru ini dapat dilaksanakan di masyarakat sedari awal (dari usia kecil). Game merupakan solusi kreatif yang menggabungkan unsur desain dan teknologi sehingga sangat mudah untuk diterima oleh berbagai kalangan. Dalam perancangan game, asset sangat penting untuk dirancang pertama kali. Perancangan asset game ini akan menggunakan gaya visual flat design yang telah melalui proses studi visual dengan mengumpulkan gambar atau foto sejenis sebagai referensi visual dalam perancangan. Asset game yang dihasilkan menampilkan penyederhanaan bentuk baik dari ilustrasi dan tipografi, penggunaan warna yang solid dengan permainan value, serta user interface (UI) yang lebih sederhana.

Kata Kunci: *pandemic, COVID-19, game, flat design, sederhana*

1. PENDAHULUAN

Dunia pada tahun 2019 dikejutkan dengan penyebaran virus corona jenis baru atau *Novel Corona Virus* (nCoV), dimana virus ini mengakibatkan flu berat yang dapat mematikan bagi orang yang terjangkit. Perkembangan virus ini memunculkan penyakit baru yang disebut dengan *Corona Viruse Disease-19* (COVID-19) dimana dapat mematikan bagi orang yang terkena penyakit ini. Cepatnya perkembangan dan penyebaran penyakit ini menimbulkan krisis kesehatan global dan sosial ekonomi sehingga mampu merubah banyak tatanan dalam kehidupan bermasyarakat.

Penerapan *social distancing* atau menjaga jarak aman antara individu sebagai salah satu bentuk pencegahan penyebaran penyakit memunculkan fenomena WFH (*work from home*), SFH (*study from home*), serta pembatasan kegiatan yang menghadirkan banyak orang. Hal ini, secara tidak langsung mengubah kegiatan *offline* menjadi *online*. Pemanfaatan teknologi digital dan internet menjadi sebuah keharusan dalam menyikapi fenomena tersebut.

Banyak negara di dunia yang mengalami kesulitan dalam menangani peningkatan jumlah kasus terinfeksi yang terjadi, begitupula di Indonesia. Tindakan pencegahan dengan menerapkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) telah dijalankan, begitupula penyebarluasan informasi mengenai penyebab, gejala, dan sampai pencegahannya telah tersampaikan melalui berbagai media, namun penambahan kasus masih tetap terjadi. Diperlukan perubahan gaya hidup melalui protokol kesehatan sebagai tatanan kehidupan normal baru (*new normal*) yakni dengan pelaksanaan protokol kesehatan yakni; penggunaan *hand sanitizer* serta sabun untuk mencuci tangan, tetap menjaga jarak, menggunakan masker pada saat diluar ruangan, disertai pula dengan mengkonsumsi makanan sehat yang banyak mengandung vitamin C untuk meningkatkan imunitas tubuh sebagai salah satu bentuk proteksi tubuh dari penyakit.

Perubahan gaya hidup baru ini perlu disebarluaskan sedari awal (dari usia kecil) agar gaya hidup baru ini menjadi sebuah kebiasaan

kedepannya, tidak hanya untuk mengatasi penyebaran COVID-19 namun dapat mengatasi penyebaran berbagai penyakit. Diperlukan sebuah media kreatif agar pesan yang disampaikan yakni tatanan kehidupan baru tidak terkesan sebagai sebuah doktrin ataupun dipaksakan sehingga pengguna secara sukarela dan sukacita dalam melakukannya. *Game* dengan penggabungan unsur desain dan teknologi yang merupakan salah satu implementasi desain berkelanjutan, sangat mudah untuk diterima oleh berbagai kalangan sehingga dapat digunakan dalam menyebarluaskan informasi secara kreatif serta dapat disisipkan pesan-pesan dengan cara yang menyenangkan [1].

Game dapat diartikan sebagai arena keputusan dan aksi permainannya, dimana pengguna diharapkan mampu mengambil keputusan yang cepat dalam sebuah permainan sehingga mampu merangsang minat belajar dari pengguna itu sendiri [2]. Perangkat *mobile* sebagai medium penyebaran *game* sangat efektif digunakan dalam mendukung sistem pembelajaran saat ini, selain itu *game* merupakan salah satu bentuk simulasi dalam kehidupan nyata dimana memungkinkan pengguna untuk memperoleh pengetahuan yang baru [3].

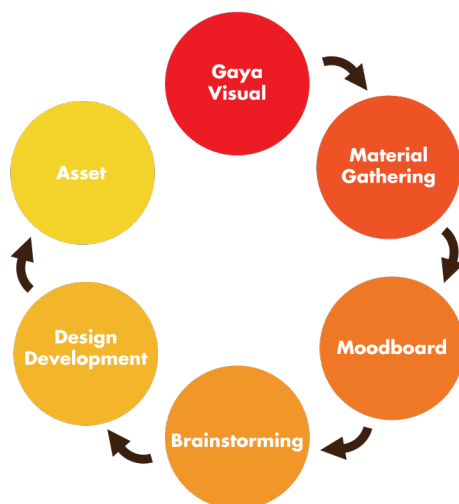
Dalam perancangan *game*, *asset* atau elemen dalam *game* berupa gambar karakter maupun latar belakang (*background*) sangat penting untuk dirancang pertama kali. Melalui *asset game*, *gameplay* menjadi lebih hidup karena adanya interaksi yang kuat antara *user* (pengguna) dengan *asset game* [4]. *Asset* dirancang menyesuaikan dengan *storyline* (jalan cerita) *game*, jenis *game*, konsep *game*, dan bahkan segmentasi (sasaran) pengguna. Segmentasi pengguna yang dimaksud ialah anak sekolah yaitu anak mulai dari usia 6 sampai 13 tahun atau dalam jenjang sekolah dasar dan menengah pertama. Dengan konsep *game* sebagai media penyampai pesan *new normal* dari usia dini sehingga menasar kalangan anak-anak prasekolah sampai pra remaja, maka dibutuhkan sebuah *asset game* yang menampilkan kesederhanaan bentuk agar memudahkan pengguna memahami pesan yang akan disampaikan. Mewujudkan dan menyesuaikan konsep *game* dengan *asset*

game diperlukan gaya visual yang tepat, hal tersebut tidak terlepas dari peran gaya visual sebagai sebuah daya tarik utama [5][6]. *Flat desain* merupakan gaya visual yang dapat dijadikan pilihan tepat dalam penyampaian pesan.

Flat Design merupakan gaya desain yang menonjolkan aspek pendekatan karakter *minimalism* (kesederhanaan), *usefulness* (kegunaan), dan *cleanliness* (kerapian)[7]. Lebih dalam lagi *Flat Design* memiliki prinsip penyederhanaan bentuk (minimalis) dari bentuk-bentuk aslinya dan berfokus pada penggunaan warna yang solid objek tanpa tekstur, tipografi, serta *user interface* (UI) yang lebih sederhana sehingga dapat bekerja secara

2. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar bagan dibawah ini:



Gambar 1. Metode Perancangan
[Sumber : reproduksi penulis, 2021]

Perancangan *asset game* dimulai dari menentukan gaya visual *asset game* yang dipengaruhi oleh konsep *game*, jenis *game*, *storyline*, dan bahkan segmentasi pasar yang akan dituju, yakni gaya *flat design*. Proses selanjutnya *material gathering* yaitu mengumpulkan referensi terkait dengan tren *flat design* pada *game* dengan jenis *platformer* maupun pada *user interface web*, desain digital lainnya, maupun foto yang terkait dengan *asset* yang akan digunakan dalam *game*. Selain itu, didukung pula dengan melakukan studi literatur berupa tulisan ilmiah berupa jurnal

optimal pada teknologi *responsive design*. Semua hal tersebut memungkinkan *file* yang dihasilkan berukuran lebih kecil [8][9]. Selain itu, *flat design* saat ini merupakan salah satu gaya visual yang sangat populer digunakan dalam perancangan media cetak maupun digital. Dengan kesederhanaan bentuk yang dimiliki gaya visual *flat design* dapat memberikan kenyamanan serta memudahkan menarik perhatian pengguna [10].

Berdasarkan latar belakang diatas, *flat design* akan digunakan sebagai gaya visual dalam perancangan *asset game* "Attack of the Krona" dengan pertimbangan memudahkan dan memberikan kenyamanan pengguna.

maupun prosiding yang terkait dengan topik *flat design* maupun *game*.

Hasil studi visual kemudian dikumpulkan dan selanjutnya dipilih dan dipilih untuk mengerucutkan referensi *asset* visual yang selanjutnya disusun ke menjadi *moodboard*. Proses selanjutnya dilakukan proses *brainstorming* untuk mendapatkan *asset* visual sesuai dengan gaya visual. Hasil dari *brainstorming* kemudian divisualisasikan dalam *design development*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Asset game dapat dijabarkan menjadi segala bentuk visual yang akan digunakan dalam perancangan *game Attack of the Krona* nantinya. Dalam penjabaran *asset game* ini dimulai dari proses studi visual yang kemudian disusun ke dalam *moodboard*, selanjutnya melalui proses *brainstorming* menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan konsep dari *game*, dimana karakteristik *flat design* yakni penyederhanaan bentuk melalui pemanfaatan warna yang solid tanpa gradasi atau tekstur akan diimplementasikan secara langsung. *Asset game* ini dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yakni; *asset character*, *asset item*, dan *asset environment background*.

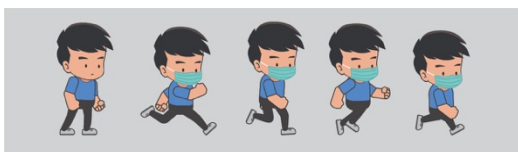
Asset character yang terdiri dari karakter utama dan karakter musuh. Pada *asset character* utama digambarkan sebagai anak laki-laki masa kini dengan usia 9-10 tahun. Gaya visual ini dipilih karena ingin mendekatkan karakter dalam *game* kepada pengguna, selain itu karakter ini mampu merepresentasikan target sasaran utama yakni anak-anak. Studi visual

akan mengambil beberapa gambar dari berbagai sumber yang terkait dengan gaya visual karakter, seperti pada gambar *moodboard* dibawah ini.



Gambar 2. Studi Visual Karakter Utama
[Sumber : reproduksi penulis, 2021]

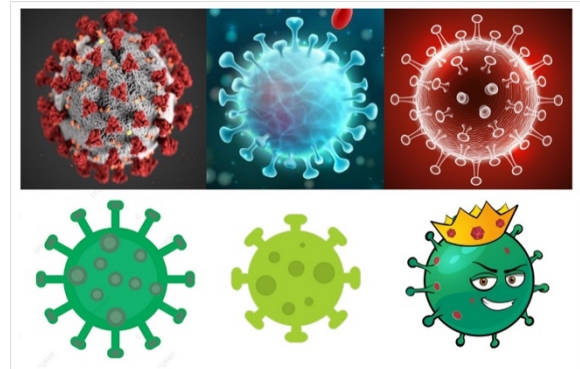
Berdasarkan analisa visual karakter anak laki-laki seperti gambar diatas, maka beberapa idiom grafis yang dipilih merepresentasikan anak laki-laki masa kini. Idiom grafis ini dapat berupa pemilihan pakaian (celana dan baju), gaya rambut, bahkan warna. Pemilihan ini berupa penggunaan *t-shirt* dan celana panjang untuk menggambarkan fleksibilitas serta pakaian yang populer digunakan. Pemilihan warna pakaian yakni biru dan hitam menandakan karakter yang kuat dan positif. Setelah melakukan *proses brainstorming*, karakter utama dapat divisualisasikan seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Asset Character Sprite Sheets (Karakter Utama)
[Sumber : penulis, 2021]

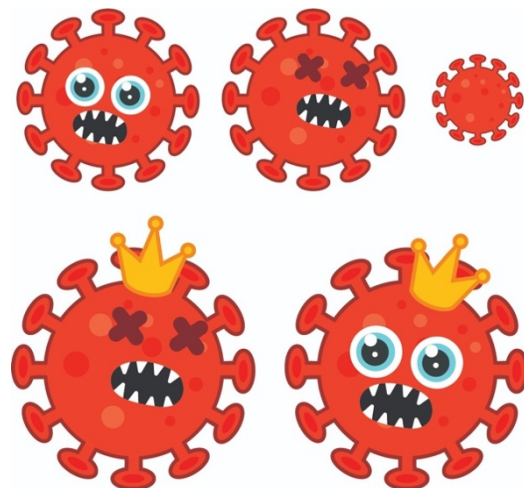
Asset character untuk musuh merupakan virus Corona baru yang terdiri dari karakter raja dan pasukan. Kedua karakter digambarkan tidak jauh berbeda yakni memiliki mahkota di sekeliling tubuhnya, hal ini disesuaikan dengan karakteristik fisik dari virus corona yang

disebutkan memiliki mahkota. Studi visual akan mengambil beberapa gambar yang merepresentasikan fisik dari virus Corona, seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Studi Visual Karakter Musuh
[Sumber : reproduksi penulis, 2021]

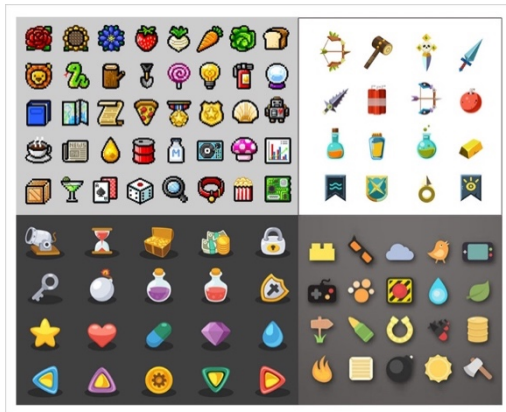
Berdasarkan analisa visual dari gambar diatas, untuk membedakan antara kedua karakter musuh, pada karakter raja akan memiliki fisik yang lebih besar dan memiliki mahkota sebagai tanda seorang raja, sedangkan karakter pasukan akan memiliki ciri fisik yang lebih kecil dan tanpa mahkota. Selain itu, pemilihan warna merah akan menandakan amarah, seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. Asset Character Sprite Sheets (Karakter Musuh)
[Sumber : penulis, 2021]

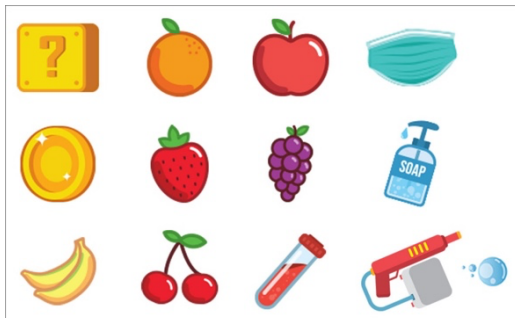
Asset item dalam game "Attack of the Krona" merupakan barang-barang yang akan digunakan dalam game tersebut. *Item* ini dapat berupa makanan sebagai penambah energi bagi karakter, koin sebagai alat tukar, kotak informasi, dan bahkan senjata. Studi visual akan melihat *asset item* dari beberapa game

sejenis sebagai referensi, seperti pada gambar dibawah ini.



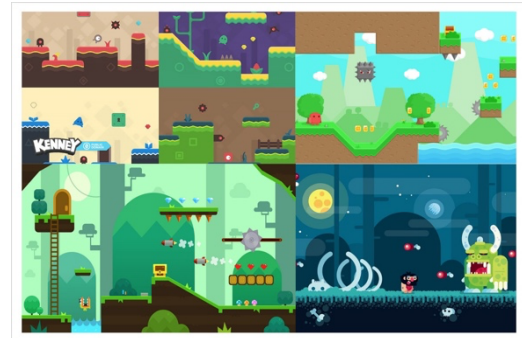
Gambar 5. Studi Visual Asset Item
[Sumber : reproduksi penulis, 2021]

Hasil analisa dan *brainstorming* dari studi visual dihasilkan beberapa *asset item* dalam *game* yakni; alat proteksi diri dari virus corona mulai dari *hand sanitizer*, sabun cair, masker, pistol sebagai senjata untuk menembakkan sabun, koin yang dapat ditukarkan dengan *item* yang lain pada toko di dalam *game*, kotak tanda tanya untuk memberikan informasi bagi *user* di dalam *game*, serta buah-buahan sebagai energi bagi karakter utama dalam *game* nantinya. *Asset item* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



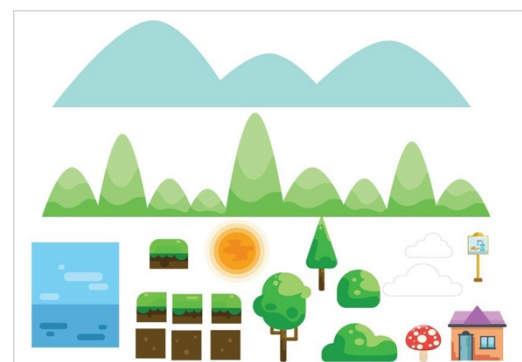
Gambar 6. Asset Item
[Sumber : penulis, 2021]

Asset environment background merupakan bagian dari *game* berupa lingkungan latar dalam permainan. Studi visual dilakukan dengan mengumpulkan beberapa gambar latar dari *game* dengan jenis *platformer* lainnya sesuai dengan gaya visual yang dipilih.



Gambar 7. Studi Visual Environment Background
[Sumber : reproduksi penulis, 2021]

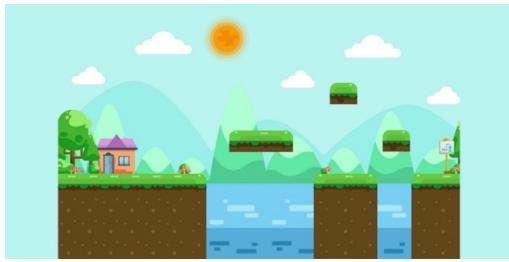
Hasil analisa pada studi visual mengenai gambar latar menghasilkan 4 level atau dunia, yakni; level 1 menggambarkan lingkungan daerah pedesaan di siang hari, level 2 menggambarkan level perkotaan di siang hari, level 3 menggambarkan level perkotaan di malam hari, dan level akhir atau 4 akan menggambarkan lingkungan perkotaan yang difokuskan pada daerah kuburan untuk mengesankan lingkungan yang mendekati kematian dalam melawan raja (karakter musuh). Pemilihan lingkungan latar dilandasi dari jenis *game* yang akan dipilih yakni *platformer* yang merupakan jenis *game* petualangan dan tentu saja membutuhkan jalan cerita yang saling berkaitan. Adapun hasil *asset environment background* level 1 divisualisasikan dengan menampilkan ilustrasi rumah dan pemandangan alam (gunung dan danau) yang merepresentasikan lingkungan pedesaan dimana karakter utama memulai petualangannya dalam *game* ini. Tampilan visual *asset environment background* level 1 dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 8. Asset Environment Background Level 1
[Sumber : penulis, 2021]

Hasil *asset environment background* kemudian digabungkan agar visualisasi lingkungan

pedesaan pada level 1 dapat terlihat seperti pada gambar dibawah ini.

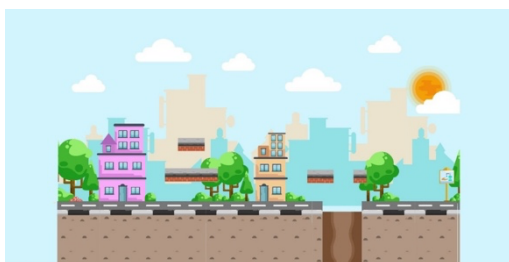


Gambar 9. Asset Environment Background Level 1
[Sumber : penulis, 2021]

Pada level 2, yakni tampilan perkotaan di siang hari divisualisasikan dengan tampilan ilustrasi gedung-gedung tinggi, jalanan perkotaan, serta beberapa rintangan dalam *game*. Tampilan visual *asset environment background* level 2 dapat dilihat pada gambar 10. Hasil *asset environment background* kemudian digabungkan agar visualisasi lingkungan perkotaan pada level 2 dapat terlihat seperti pada gambar 11.



Gambar 10. Asset Environment Background Level 2
[Sumber : penulis, 2021]



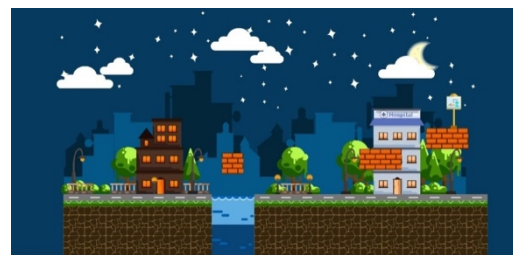
Gambar 11. Asset Environment Background Level 2
[Sumber : penulis, 2021]

Pada level 3, yakni tampilan perkotaan dibuat sedikit berbeda agar menampilkan kebaruan serta mengurangi kebosanan dari pengguna, menampilkan tampilan perkotaan di malam hari. Ilustasi gedung-gedung masih digunakan namun dengan ilustrasi yang sedikit berbeda,

begitupula dengan tampilan jalanan dan rintangan dibuat sedikit berbeda pula. Tampilan visual *asset environment background* level 3 dapat dilihat pada gambar 12. Hasil *asset environment background* kemudian digabungkan agar visualisasi lingkungan perkotaan pada level 3 dapat terlihat seperti pada gambar 13.

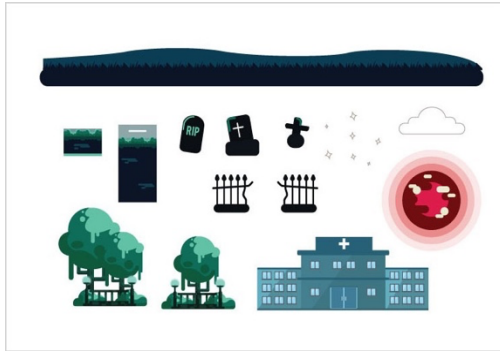


Gambar 12. Asset Environment Background Level 3
[Sumber : penulis, 2021]

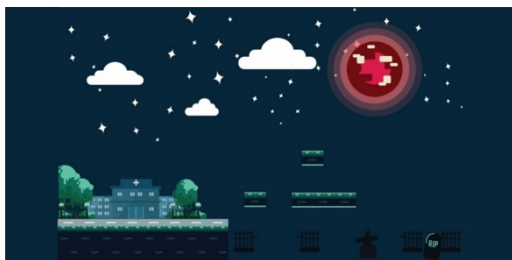


Gambar 13. Asset Environment Background Level 3
[Sumber : penulis, 2021]

Pada bagian akhir dari *game* yakni pada level 4, karakter utama akan dipertemukan dengan karakter musuh yakni raja untuk mengakhiri petualangan pada *game*. Level 4 akan digambarkan penuh kesuraman dalam menghadapi karakter raja sehingga akan memilih lokasi perkotaan pada wilayah kuburan. *Asset environment background* pada level ini dapat dilihat pada gambar 14 yang kemudian divisualisasikan pada lingkungan perkotaan di malam hari seperti pada gambar 15.



Gambar 14. Asset Environment Background Level 4
[Sumber : penulis, 2021]



Gambar 15. Asset Environment Background Level 4
[Sumber : penulis, 2021]

Pemanfaatan gaya visual *flat design* pun divisualisasikan pada teks untuk judul *game* yang seperti pada gambar 15. Pada judul *game* huruf "O" pada teks "KRONA" menggunakan ilustrasi karakter raja (musuh) untuk mempertegas konsep permainan sekaligus menampilkan *focal point* pada teks, kemudian pemilihan warna-warna panas (kuning, merah, serta jingga) menandakan pengguna akan bersemangat dalam memainkan *game* nantinya. Pada gambar latar akan menggunakan *asset environment background* pada level 1 untuk menampilkan kekontrasan dengan judul agar menjadi *focal point* (gambar 16).



Gambar 15. Teks Judul Game
[Sumber : penulis, 2021]



Gambar 16. User Interface awal
[Sumber : penulis, 2021]

4. KESIMPULAN

Asset visual untuk *game* "Attack of the Krona" dirancang dengan mengaplikasikan gaya visual *flat design* yang mengedepankan kesederhanaan bentuk melalui pemanfaatan warna yang solid tanpa gradasi atau tekstur, tipografi, serta *user interface* (UI) yang lebih sederhana sehingga nantinya dapat bekerja secara optimal. Pada proses perancangan *asset* ini telah melalui proses studi visual berupa gambar atau foto yang terkait dengan *game platformer* dengan gaya visual *flat design* untuk mendapatkan referensi visual. Hasil analisa telah memunculkan tampilan visual yang menekankan pemanfaatan warna solid dengan permainan *value* warna, selain itu ilustrasi ditampilkan dengan bentuk-bentuk yang sederhana tanpa menghilangkan arti. Dengan pemanfaatan gaya visual *flat design* diharapkan pesan dalam *game* nantinya dapat tersampaikan dengan mudah ke target sasaran, selain itu *asset* dalam tampilan visual *flat design* diharapkan dapat bekerja secara optimal pada teknologi *responsive design*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, yang telah mendanai penelitian ini melalui skema Hibah Penelitian Pengembangan Dosen STIKI (PPDS) Tahun Anggaran 2021, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terselenggaranya penelitian dan penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Nyoman, W. Adnyana, W. Adi, P. Yasa, and N. Jayanegara, "IMPLEMENTASI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN MELALUI PERANCANGAN GAME PENGENALAN BAHASA BALI BAGI ANAK-

- ANAK," Online. [Online]. Available: <http://senada.std-bali.ac.id>.
- [2] I. Nyoman Jayanegara and I. Wayan Adi Putra Yasa, "PERANCANGAN GAME JALAK BALI BERBASIS ANDROID," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, 2015, [Online]. Available: www.tnbalibarat.com.
 - [3] H. Hashim, "Application of Technology in the Digital Era Education," *Int. J. Res. Couns. Educ.*, vol. 1, no. 2, p. 1, May 2018, doi: 10.24036/002za0002.
 - [4] B. R. Estidianti and R. Lakoro, "Perancangan Karakter Game Visual Novel 'Tikta Kavya' dengan Konsep Visual Bishonen," *URNAL SAINS DAN SENI POMITS*, vol. 3, no. 2, 2014.
 - [5] D. Pratama, W. Gunarti, W. Wardani, and D. T. Akbar, "The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as the Main Appeal," *MUDRA J. Art Cult.*, vol. 33, no. 3, pp. 326–333, 2018, [Online]. Available: <https://sweetchiel.itch.io/new-nusantara-legend-of-the->.
 - [6] J. Weirian, T. A. Setiawan, and B. S. Utami, "PERANCANGAN VISUAL ARTWORK BOARD GAME EDUKASI MEMBANGUN SIKAP TOLERANSI," *J. Imajin.*, vol. 13, no. 2, pp. 43–54, Jul. 2019.
 - [7] M. Anindita and T. Riyanti, "TREN FLAT DESIGN DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL."
 - [8] D. P. S. Alam, "TREN FLAT DESIGN DALAM USER INTERFACE SISTEM OPERASI KOMPUTER DAN SMARTPHONE," *TEROB*, vol. 1, no. 1, pp. 35–47, 2016.
 - [9] R. A. Fauzi, L. R. Anuggilarso, A. R. Hardika, and D. I. S. Saputra, "Penggunaan Konsep Flat Design pada Markers Semaphore Augmented Reality," *InfoTekJar (Jurnal Nas. Inform. dan Teknol. Jaringan)*, vol. 4, no. 1, pp. 42–46, Sep. 2019, doi: 10.30743/infotekjar.v4i1.1375.
 - [10] T. I. Slamet, P. Setyosari, H. I. Oktaviani, and A. Wedi, "Incorporating Flat Design Element in Multimedia Learning to Foster Motivational Engagement (ARCS)," 2020.