

Analisis Visual Pada Game Mario Bros

Muammar Khadafi¹, Muhamad Rafli², Muhammad Faruq Alghozi³

Universitas Indraprasta PGRI

ammar.khadf@gmail.com

Abstrak

Game atau yang biasa dikenal sebagai permainan komputer, merupakan sebuah bentuk kegiatan yang memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai hiburan, juga memiliki nilai-nilai dalam kehidupan seperti sportivitas dan kejujuran pemainnya. Hal ini menjadikan game sebagai media visual yang efektif Untuk menyampaikan suatu pesan ke masyarakat. Persepsi visual mengenai tampilan visual game yang meliputi objek, karakter, bentuk dan warna, animasi, dan desain layout, akan diinterpretasi oleh user melalui otaknya sebagai sebuah satu makna yang saling berkaitan yang memiliki satu kesatuan desain sebagai sebuah game. Tampilan visual yang baik akan menarik user untuk memberikan respon dengan mulai memainkan game tersebut. Kemudian saat user memainkan game, dia akan mulai menganalisis setiap elemen visual game untuk mengenali lingkungan game yang ditampilkan oleh si pembuat game. Mario Bros merupakan salah satu permainan yang sangat populer, dan masih dikenal hingga saat ini. Mario adalah karakter fiksi pada game, yang diciptakan oleh desainer permainan video, Shigeru Miyamoto yang menjadi maskot Nintendo. Salah satu alasan terbesar mengapa gamer di seluruh dunia merangkul game 8 bit modern, seperti Super Mario Bros karena mereka membangkitkan nostalgia masa kecil. "Pixel Art" adalah karya seni digital yang diciptakan oleh lewat perangkat lunak dimana gambar dibuat dalam tingkatan pixel (elemen terkecil dalam sebuah gambar yang ditampilkan dalam layar komputer).

Kata kunci: Game, persepsi, visual, mario, pixel

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi telah memberikan dampak positif bagi masyarakat, dan berbagai media alternatif seperti surat kabar, televisi, internet, dan smartphone dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Informasi yang dikomunikasikan dapat berupa verbal atau visual. Pesan verbal merupakan bentuk komunikasi timbal balik antar individu sedangkan pesan visual merupakan bentuk interaksi antar individu melalui media visual seperti yang telah disebutkan di atas. Game, atau yang biasa dikenal dengan computer gaming, merupakan suatu bentuk aktivitas yang memiliki beberapa fungsi, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga nilai-nilai kehidupan, seperti sportifitas dan kejujuran pemain. Selain itu, permainan melatih keterampilan mental dan fisik. Dalam artian, game dapat melatih kepekaan visual dan sentuhan seseorang, terutama kecepatan berpikir, mata dan jari (tangan).

Game juga secara tidak langsung memberikan informasi dan pengetahuan tentang cerita permainan atau game yang dimainkan. Hal yang seringkali membuat seseorang lebih menyukai game adalah ketika game atau permainan yang dimainkan dapat menghasilkan sesuatu, seperti materi (uang) dan keuntungan yang berkelanjutan. Komponen penting dalam permainan adalah tujuan, aturan, tantangan, dan interaksi. Banyak permainan praktis sebagai bentuk Latihan. Banyak permainan praktis yang berfungsi sebagai bentuk latihan, dan mengembangkan keterampilan. Bermain game pun bisa dilakukan dimana saja dengan

semakin majunya perangkat elektronik, sehingga dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja.

Game adalah salah satu elemen pengembangan desain yang membutuhkan interaksi pengguna. Terdapat elemen visual, audio dan AI (artificial intelligence) dalam game, sehingga pengembangan game perlu menggabungkan berbagai disiplin keilmuan, seperti: mekanika game, visual art, programming, proses produksi, audio dan narasi, elemen-elemen tersebut perlu dikembangkan agar pengguna lebih memperhatikan dan tertarik dengan game yang dimainkan, sehingga mencapai pesan yang ingin disampaikan oleh game tersebut. Tingkat perhatian dan minat pengguna dapat dibentuk dengan memahami pengguna, yaitu persepsi pengguna.

Game telah Dikenal dan terus diminati oleh masyarakat karena mempersembahkan suatu permainan yang Menghibur dan interaktif. Hal ini menjadikan game sebagai media visual yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan ke masyarakat. Kemudian pemain game selain mendapatkan hiburan juga secara tidak langsung mendapatkan suatu pesan dari game tersebut.

Game sebagai media interaktif membutuhkan interaksi pengguna untuk memainkannya. Dan dalam interaksi tersebut terjadi komunikasi antara game yang diwakili oleh tampilan visual dan pengguna sebagai pengguna. Dalam komunikasi ini, perhatian dan minat pengguna terhadap konten yang ditampilkan oleh game menjadi faktor penting untuk interaksi yang baik. Fokus pengguna ini dibentuk oleh persepsinya terhadap tampilan visual di dalam game. Dengan tampilan visual yang menarik, meliputi elemen visual; desain karakter, objek, bentuk dan warna, hingga animasi yang sesuai dengan prinsip desain dan seni, pengguna cenderung lebih memperhatikan dan mulai mengamati dengan seksama dan memiliki kemauan untuk bermain, sebagai bagian dari komentar visual berupa opini yang dibuatnya.

Penulis tertarik untuk membahas tentang visual (tampilan) pada game Mario Bros, Karena Mario Bros merupakan salah satu permainan yang sangat populer, dan masih dikenal hingga saat ini. Mario adalah karakter fiksi pada game, yang diciptakan oleh desainer permainan video, Shigeru Miyamoto yang menjadi maskot Nintendo. Setelah Mario Bros, kini banyak muncul dalam berbagai jenis games seperti balapan, puzzle, permainan peran, fighting, olahraga, dan lainnya. Mario Bros juga menjadi salah satu karakter paling terkenal dalam sejarah game. Mario Bros sendiri menjadi awal dari kemunculan berbagai macam games. Permainan Mario telah terjual lebih dari 201 juta unit, menjadikan serial Mario Bros sebagai serial game paling banyak terjual. Selain itu dalam game ini Mario Bros memiliki OST (original soundtrack) berjudul Super Mario Bros, adalah musik yang paling identik dalam game ini. Hingga saat ini OST dari Mario Bros tidak hanya didengarkan dalam gamenya saja melainkan ditampilkan dan disajikan dalam banyak bentuk penyajian seperti untuk orchestra, band, ansambel musik, dan lain - lain.

Game Super Mario Bros dalam perkembangannya hadir dalam 2D game dan 3D game. Hal ini sebagai bukti eksistensi Super Mario Bros dalam menghadirkan game yang sesuai dengan perkembangan teknologi visual saat ini. Kedua genre game ini dapat dianalisis tampilan visualnya dengan metode komparasi sebagai dasar pengembangan game dan hasilnya. Pandangan user ketika melihat tampilan visual game berupa objek yaitu karakter dan aset environment/lingkungan mereka menekankan pada tampilan objek yang mudah dikenali mana karakter, mana lingkungannya. Sehingga konsep nirmana sangat menentukan tercapainya pesan tersebut yaitu tentang bagaimana kejelasan sebuah objek, detail, warna, kesatuannya dan bentuknya. View disini adalah tampilan yang diperlihatkan oleh kamera atau tampilan layar dalam game. Pada game 2D, view cenderung statis sehingga sering terlihat tampilan flat, dan kedalaman kurang, berbeda dengan tampilan 3D yang cenderung dinamis, penuh dengan kedalaman dan terlihat realistis. User memandang view sebagai daya eksplorasi persepsi mereka, tingkat fokus penglihatan mereka, dan tingkatan kecepatan mereka

menginterpretasikan objek-objek visual. Pengenalan objek yang lebih cepat diinterpretasikan memungkinkan pesan lebih mudah dipahami oleh user.

Komposisi dalam peletakan objek-objek visual serta teknik pengambilan kamera mempengaruhi tingkat kemudahan user menginterpretasikan objek. Objek yang dinamis seperti karakter akan dikenali oleh user pertama kali, sehingga sangat penting pengaturan komposisi yang mengedepankan objek sebagai pusat perhatian. Desain tata letak memberikan informasi secara keseluruhan pada layar permainan. Darley (1986) melihat kecenderungan pengorganisasian tata letak secara keseluruhan ada pada prinsip-prinsip gestalt tentang pengelompokan (*gestalt principles of grouping*) yang berpijak pada kecenderungan manusia untuk mengorganisasi stimuli yang terpisah menjadi pengelompokan yang berdasar pada proximity (kedekatan), similarity (kemiripan), closure (ketertutupan), continuity (kesinambungan), dan symmetry (simetris). Pada tampilan visual game prinsip kesatuan, kesamaan, jarak, dan alur sangat berpengaruh besar di sini. User memandang desain layout yang mampu menyatukan beberapa kriteria bentuk objek yang berbeda, memiliki kesamaan, terdapat jarak dan alur sebagai desain yang lebih mudah dipahami oleh user. Tidak membingungkan, dan pesan akan sampai pada user.

Mengenai tampilan visual game yang meliputi objek, karakter, bentuk dan warna, animasi, dan desain layout, akan diinterpretasi oleh pengguna melalui pikirannya sebagai sebuah satu pesan yang memiliki satu kesatuan desain sebagai sebuah game. Tampilan visual yang baik akan memikat pengguna untuk mulai memainkan game tersebut. Kemudian saat pengguna memainkan game tersebut, dia akan mulai menganalisis setiap elemen visual game untuk mengenali lingkungan game yang ditampilkan oleh pembuat game. Oleh karena itu, tugas pembuat game adalah membuat konsep game visual dengan elemen visual dan desain tata letak yang mudah dipahami oleh pengguna. Pengguna cenderung melihat setiap elemen visual sebagai satu kesatuan visual dari bentuk permainan, lebih memperhatikan pengembangan konsep tata letak permainan, yaitu pengorganisasian elemen visual permainan secara keseluruhan sehingga pengguna dapat menginterpretasikan desain sebagai sebuah desain yang menyenangkan mata dan merangsang interaksi dengannya. Dengan cara ini, pengguna yang tertarik dengan tampilan visual game dan mulai memainkan game tersebut akan mencoba melangkah lebih jauh, memainkan game tersebut hingga selesai. Dan akhirnya pengguna akan merasakan suasana permainan, sehingga merasa terhibur dan secara tak langsung menerima pesan yang tersirat dalam game tersebut.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yang digunakan dalam penulisan artikel ilmiah menggunakan metode penelitian kualitatif. Mencakup beberapa hal seperti history dan survey penelitian. Tipe penelitian pada artikel ilmiah dibuat menggunakan pendekatan terhadap masalah berdasarkan game developer dan para gamers, baik untuk menjadikan game tersebut sebagai contoh dan meminta pendapat mengenai game tersebut. Langkah pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan penelitian yang berhubungan khususnya dengan budaya visual, komposisi musik atau wawancara yang dilakukan dan dilanjutkan dengan memilih bahan referensi yang sesuai dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game ini salah satu game terbaik dengan memegang tujuh rekor Guinness dalam jumlah penjualan game terbanyak sepanjang waktu. Hal ini menunjukkan bagaimana game



Super Mario disukai Masyarakat, diawali kesukaan terhadap unsur visual pada game ini yaitu karakter dan aset lingkungan game yang simple tapi desain menarik serta mudah ditangkap penggambaran layout yang diberikan.

Sub Bahasan

Berdasarkan dari hasil analisis, dibawah ini telah disajikan berupa gambar dan tabel sebagai pendukung analisis mengenai visual pada game mario bros yang dikumpulkan dari berbagai sumber jurnal, artikel sebagai berikut :

Tabel dan gambar dapat digunakan terkait dengan pembahasan. Berikut contoh pembuatan dan penyusunan tabel, grafik, dan gambar:

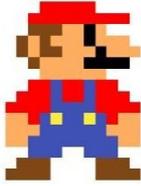


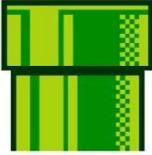
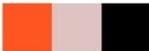
Gambar 1. Latar game Mario Bros (sumber: www.tvovermind.com)
Diakses tanggal 7 Juli 2023, pukul 14.03 WIB

"Pixel art" adalah jenis karya seni digital yang dibuat melalui perangkat lunak di mana gambar dibuat pada tingkat piksel (elemen terkecil dalam gambar yang ditampilkan di layar komputer). Di masa lalu, pixel art sering digunakan di komputer atau video game saat layar dan komputer memiliki kemampuan terbatas untuk menampilkan grafik video game. Pada masa awal video game, developer game menggunakan gaya pixel art karena keterbatasan teknologi yang mampu menghasilkan kualitas gambar yang maksimal pada saat itu. Pengembang game menjaga tampilan visual sesederhana mungkin agar game yang mereka buat dapat dimainkan dengan mudah dan tetap menarik bagi konsumen. Pixel Game Art memudahkan pengoptimalan grafik untuk perangkat genggam dan membuat animasi yang konsisten.

Pixel art juga memungkinkan desainer game untuk mengerjakan berbagai gaya. Super Mario seniman piksel juga dapat merancang gaya unik mereka sendiri, Salah satu alasan terbesar mengapa gamer di seluruh dunia merangkul game 8 bit modern, seperti Super Mario Bros karena mereka membangkitkan nostalgia masa kecil.

Tabel 1 Objek visual atau gambar yang terdapat pada game super mario.

No	Gambar	Deskripsi
1		<p>Mario adalah karakter utama dalam dunia Mario Bros. Dia dikenal sebagai seorang tukang ledeng yang berani dan penuh semangat. Dia berprofesi sebagai tukang ledeng. Mario dikenal dengan pakaian merahnya yang ikonik, kumisnya yang khas, dan topi petir merah dengan huruf "M" di atasnya.</p> 
2		<p>Super Mario Clouds adalah karya seni instalasi berdasarkan modifikasi perangkat keras pada kartrid game Super Mario Bros. Mod menghapus aset visual dari game Nintendo Entertainment System , menghilangkan jamur , rerumputan, dan protagonis (Mario), dan hanya menyisakan langit biru dan awan putihnya. Pada layar yang tersisa, awan berpiksel bergulir perlahan di atas latar belakang biru.</p> 
3		<p>Koin pertama kali muncul di Mario Bros. Setelah mengalahkan musuh, mereka keluar dari pipa atas dan meluncur di sepanjang permukaan hingga mencapai pipa bawah. Jika diperoleh dengan menyentuh atau memukulnya di lantai , mereka memberi Mario atau Luigi 800 poin. Mereka juga muncul dalam permainan bonus di antara beberapa fase, di mana sepuluh fase di udara berserakan di seluruh panggung dan dapat dicapai dengan lompatan tepat dalam batas waktu . Mengumpulkan kesepuluh hasil dalam pengganda bonus yang sempurna. Tanda dolar (\$) muncul sebentar setiap kali koin dikumpulkan.</p> <p>koin juga barang yang paling umum ditemukan di dalam game. Mereka ditemukan di setiap level, bertelur dari balok atau melayang di udara. Koin bernilai 200 poin saat dikumpulkan, dan mengumpulkan 100 koin memberi Mario nyawa ekstra. Koin kembali di Super Mario Bros.: The Lost Levels , melayani fungsi yang sama.</p> 
4		<p>Pipa Warp (atau pipa warp), juga dikenal sebagai Pipa (atau pipa), adalah moda transportasi paling umum dalam franchise Super Mario . Secara umum, Pipa Warp adalah pipa yang tampaknya</p>
4		<p>tidak selalu terhubung ke pipa kedua secara fisik, meskipun</p>

		<p>melewatinya akan membawa pelancong ke ujung lainnya. Dalam banyak kasus, Pipa Warp dapat digunakan untuk melintasi jarak yang sangat jauh (dan bahkan dunia) secara instan, sementara beberapa pipa bahkan tidak dapat mengangkut apa pun. Ukuran Pipa Warp bisa sangat bervariasi. Sementara beberapa terlalu sempit untuk dimasuki manusia, yang lain cukup besar untuk kart atau Bowser's Airship untuk melakukan perjalanan melalui. Mereka biasanya berwarna hijau, tetapi mereka lebih jarang muncul dalam banyak warna lain.</p> 
5		<p>Goombas , awalnya bernama Little Goombas , adalah salah satu spesies utama dari franchise Super Mario . Sejak penampilan game pertama mereka di Super Mario Bros. , mereka telah menjadi musuh paling ikonik dan umum di seluruh franchise Super Mario diikuti oleh Koopa Troopas , yang muncul di sebagian besar game. Mereka biasanya adalah musuh pertama yang ditemui pemain.</p> <p>Mereka menyerupai jamur coklat kecil dengan dua kaki dan tidak ada lengan atau kaki yang terlihat. Goombas secara fisik lemah dan tidak terlalu menjadi ancaman bagi Mario atau Luigi , sejak satu langkah biasanya mengalahkan mereka, meskipun sejumlah varian Goomba yang berbeda telah muncul yang biasanya lebih kuat dalam beberapa hal, dan bahkan Goombas biasa terkadang memberikan petunjuk bahwa mereka jauh lebih kuat dan lebih kompeten daripada yang terlihat dari penampilan mereka, seperti dalam kasus Kapten Goomba .</p> 
6		<p>Mario akan mendapat koin dan bonus lain dengan menjedotkan balok bertanda tanya.</p> 
7		<p>Karena keberadaannya yang sangat tersembunyi, membuat para pemain sulit untuk menemukannya. Ketika Mario atau para karakter lainnya mendapatkan kekuatan dari Fire Flower, maka mereka akan mampu memuntahkan bola api yang mana hal tersebut mampu mengalahkan semua musuh.</p> 

8		<p>Pada dasarnya, Jamur Mario Bros (Amanita Muscaria) memiliki warna kemerah-merahan yang di atasnya terdapat bintik-bintik putih. Jika di permainan Mario Bros jamur ini bisa dikonsumsi menambahkan power up untuk melawan musuh</p> 
9		<p>Jamur 1-Up memiliki topi hijau dengan bintik-bintik putih (awalnya topi oranye dengan bintik-bintik hijau). Mereka biasanya tersembunyi di Blok Bata tak terlihat , Blok Pertanyaan , atau area yang sulit dijangkau. Mereka memberi pemain kehidupan ekstra setelah dikumpulkan, di beberapa game, Jamur 1-Up juga digunakan sebagai sarana untuk menghidupkan kembali yang mati atau telah KO. Jamur 1-Up juga dapat diperoleh dengan memenangkannya dari minigame dan acara lainnya. Awalnya, 1-Up Mushroom sejauh ini merupakan salah satu item yang paling langka dan sangat penting untuk berhasil, namun game yang lebih baru telah membuat 1-Up Mushroom menjadi lebih umum membuat petualangan tipikal menjadi lebih mudah.</p> 
10		<p>Shellcreepers , kadang-kadang disebut sebagai kura-kura saja, Mereka adalah musuh kura-kura pertama yang muncul di game Super Mario , menjadikan mereka nenek moyang konseptual dari Koopas</p> 
11		<p>Super Star umumnya muncul sebagai bintang berujung lima dengan mata, paling konsisten berwarna kuning. Jika pemain mendapat Bintang, mereka akan menjaditak terkalahkan . Pengguna menjadi kebal sementara terhadap semua kerusakan, mampu mengalahkan musuh apa pun. Namun, bahaya yang akan berakibat fatal terlepas dari power-up (lava , racun , lubang , waktu habis , dihancurkan, dll.) Akan tetap mengalahkan pengguna, bahkan dengan Super Star.</p> 
12		<p>Istana sebagai penanda untuk melanjutkan permainan ke level selanjutnya.</p> 

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasannya dapat disimpulkan bahwa Game Super Mario Bros dalam perkembangannya menghadirkan game yang sesuai dengan perkembangan teknologi visual saat ini. Game ini dapat dianalisis tampilan visualnya dengan metode komparasi sebagai dasar pengembangan game dan hasilnya. Pandangan user ketika melihat tampilan visual game berupa objek yaitu karakter dan aset environment / lingkungan mereka menekankan pada tampilan objek yang mudah dikenali mana karakter, mana lingkungannya. Sehingga konsep nirmana sangat menentukan tercapainya pesan tersebut yaitu tentang bagaimana kejelasan sebuah objek, detail, warna, kesatuannya dan bentuknya. Komposisi dalam peletakan objek-objek visual serta teknik pengambilan kamera mempengaruhi tingkat kemudahan user menginterpretasikan objek. Objek yang dinamis seperti karakter akan dikenali oleh user pertama kali, sehingga sangat penting pengaturan komposisi yang mengedepankan objek sebagai pusat perhatian. Pada tampilan visual game prinsip kesatuan, kesamaan, jarak, dan alur sangat berpengaruh besar di sini. User memandang desain layout yang mampu menyatukan beberapa kriteria bentuk objek yang berbeda, memiliki kesamaan, terdapat jarak dan alur sebagai desain yang lebih mudah dipahami oleh user. Tidak membingungkan, dan pesan akan sampai pada user.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Shieny dan Widhiyasa, Arief. Membuat Game dengan XNA Game Studio. Bandung: Agate.
- Bros, S. M. (2018). Super Mario Bros. 2. Violence in Popular Culture: American and Global Perspectives, 288.
- Demaine, E. D., Viglietta, G., & Williams, A. (2016). Super Mario Bros. is harder/easier than we Thought.
- Khamaidi. (2015). Analisis Tampilan Visual Game. 98-109.
- Miyamoto, S., Yamauchi, H., & Tezuka, T. (1985). Super mario bros. Nintendo Entertainment System. Nintendo.
- Nintendo, R. D. (1985). Super mario bros. Game [NES].(13 September 1985). Nintendo, Kyoto, Japan.
- Ortega, J., Shaker, N., Togelius, J., & Yannakakis, G. N. (2013). Imitating human playing styles in super mario bros. Entertainment Computing, 4(2), 93-104.
- Shaker, N., Nicolau, M., Yannakakis, G. N., Togelius, J., & O'Neill, M. (2012, September). Evolving levels for super mario bros using grammatical evolution. In 2012 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG) (pp. 304-311). IEEE.

