

ANALISIS VISUAL GAME ANGRY BIRDS DALAM TEORI SENI SEBAGAI BENTUK

**Naztia Haryanti¹, Ade Ayu Rahma Putri², Krisna Bayu Siswanto³, Fajar Priyanto⁴,
Nurulfatmi Amzy⁵**

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta¹, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta², Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta³, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta⁴, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta⁵
naztiaharyanti@gmail.com¹

Abstrak. Kemajuan teknologi mendukung pengembangan *game* digital, sehingga banyak *game* yang menawarkan tampilan yang menarik untuk penggunaannya. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis visual Angry Birds sebagai *game* fisika bergerak. Penelitian ini merupakan analisis yang menggunakan metode dari Clive Bell dan Roger Fry yaitu, seni sebagai bentuk. Hasil penelitian ini difokuskan pada pemaparan visual dari *game* Angry Birds. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat banyak aspek yang mempengaruhi visual suatu *game* agar menjadi menarik dan interaktif. Sayangnya, banyak orang yang kurang memperhatikan tampilan visual dari suatu *game*, mereka hanya terfokus pada misi untuk memenangkan *game* tersebut. Adanya tahapan proses pada *game* akan menciptakan ikatan, yang disebut pengalaman perendaman berbasis tantangan, di mana keterlibatan ini menuntut para pemain untuk memahami aturan permainan. Penelitian ini sebagian besar difokuskan pada studi tentang aspek visual dari sebuah *game* mobile, untuk mengetahui adanya elemen- elemen yang mendukung suatu *game* agar menarik dan interaktif.

Kata kunci: *Seni Sebagai Bentuk, Game Mobile, Angry Birds, Visual, Game Interaktif.*

Abstract. *Advances in technology support the development of digital games, so many games offer attractive displays for users. Therefore, the aim of this research is to analyze the visual of Angry Birds as a physics physics game. This research is an analysis using the method of Clive Bell and Roger Fry namely, art as a form. The results of this study are focused on the visual exposure of the Angry Birds game. The results showed that there are many aspects that affect the visuals of a game to be interesting and interactive. Unfortunately, many people pay less attention to the visual appearance of a game, they are only focused on the mission to win the game. The existence of the stages of the process in the game will create a bond, called a challenge-based immersion experience, where this involvement requires the players to understand the rules of the game. This research is mostly focused on the study of the visual aspects of a mobile game, to find out the elements that support a game to be interesting and interactive.*

Keywords: *Art as a Form, Mobile Games, Angry Birds, Visuals, Interactive Games.*



Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Sejak dulu dunia *game* merupakan salah satu yang paling diminati. Terutama untuk kaum pria dari berbagai kalangan umur. *Game* atau permainan yang dimainkan pun beragam jenis seperti *game portable*, *game PC* ataupun *game mobile*. Semakin berjalan waktu, teknologi dan perkembangan *game* semakin erat bergantung. Teknologi yang digunakan dalam *game* dapat kita lihat dari *logic game*, *design game*, ataupun audio dari *game* tersebut. Perkembangan industri *game* di Indonesia dimulai pada masa sekitar 15 tahun lalu (Nugroho, 2017).

Setelah era *game console*, masuklah era *game online*, sekitar tahun 2000an. Di sini juga mulai bermunculan namanya *publisher*, yakni perusahaan atau individu yang memiliki hak eksklusif untuk menerbitkan atau memasarkan setiap judul *game*. Jika dilihat, teknologi dalam perkembangan *game* sampai generasi sekarang semakin berkembang, banyak muncul *game* dengan kualitas tinggi. Dalam pembuatan *game* dibutuhkan *programmer*, *designer*, *music composer*, dan seterusnya. *Programmer* sendiri bertugas untuk membuat *logic* dalam *game*, aspek grafis, kecerdasan buatan dalam *game*, membuat efek-efek seperti tumbukan, juga membuat *game tools*. Sedangkan *designer* bertugas untuk membuat konsep *art* dari *game*, membuat 2D dan 3D model, serta animasi / karakter dari *game*. *Programmer* bekerja dengan banyak penalaran (*left brain*) dan *designer* dengan *feeling* (*right brain*). Sedangkan untuk *music composer* bertugas untuk mengatur berbagai hal berkaitan dengan suara dalam *game*. Teknologi *game*

awal mulanya diciptakan oleh A.S. Douglas pada tahun 1950 di *university of cambridge*. Douglas mengkolaborasikan *game* buaatannya melalui tesis dalam rangka interaksi antara komputer dan manusia. *Game* pertamanya yang ada di dunia adalah permainan tic-tac-toe atau xoxo yang diprogram menggunakan *computer EDSAC Faccum Tube*. Bahkan hingga kini perkembangan teknologi *game* sudah memasuki generasi ke delapan (Pricilia, 2019).

Perkembangan *mobile game* mengalami pertumbuhan yang cepat ketika telepon genggam mulai mampu menyediakan *game* di dalamnya. *Game* yang ter- install dalam perangkat komunikasi atau multimedia kemudian dikenal sebagai *mobile game* dan keberadaannya memunculkan komunitas baru pengguna *game*. Komunitas baru dari *game* yang seringkali disebut sebagai *casual game* ini berbeda dengan komunitas pemain serius (*hardcore gamer*). Komunitas baru ini menginginkan *game* yang sifatnya lebih fleksibel, mudah dimainkan, sederhana, mudah disimpan untuk kemudian dilanjutkan kembali, serta tidak menyita banyak waktu. Berangkat dari kehadirannya yang diampu oleh peralatan komunikasi telepon genggam, dapat dikatakan bahwa *mobile game* dalam kategori *casual game* merupakan bagian dari gaya hidup masyarakat perkotaan.

Persaingan yang ketat dari pengembangan *casual game* beberapa tahun terakhir kemudian mempopulerkan suatu penambahan kompleksitas dan kesulitan permainan dengan algoritma (urutan logis pengambilan keputusan untuk pemecahan masalah) tertentu sehingga pemain merasakan ada satu pergerakan yang sama seperti dunia

nyata yang bergerak dalam hukum tertentu. Unsur penambahan sejenis ini pada *casual game* menjadikan kategori *game* ini mengembangkan mekanisme fisika yang secara spesifik melahirkan jenis baru berupa *game physics*.

Demikian penelitian ini akan terfokus pada pencarian penyebab mengapa sebuah *game* yang sederhana secara visual mampu mengikat pemain. Adapun hipotesa awal dari penelitian ini adalah keterikatan bermain dipengaruhi oleh interaksi yang sebelumnya telah dipersepsi oleh pemain secara *visual*. Sejauh mana elemen *visual* yang dipaparkan dalam *game* dapat mendukung persepsi juga merupakan hal yang akan diteliti, sehingga akhirnya akan didapatkan pemahaman mengenai model atau pola persepsi dan interaksi visual dalam *game* yang dapat mengikat pemain *casual game* (Elizabeth dkk., 2013: 68).

Definisi dari *game* adalah sebuah aktivitas interaktif sukarela, dimana satu atau lebih pemain mengikuti peraturan yang membatasi perilaku pemain-pemain tersebut, memberlakukan sebuah konflik yang bisa menghasilkan akhir yang jelas dan bisa dihitung. Teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi rasional. Teori itu dikemukakan oleh John Von Neumann and Oscar Morgenstern (ahli matematika, 1944), menurutnya permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari 2 atau beberapa orang kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri ataupun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Hal ini yang membawa peneliti untuk melakukan analisis pada permainan *Angry Birds*, di mana *game* tersebut memiliki kesamaan pada teori yang diungkapkan para ahli sebelumnya. Dinaungi oleh perusahaan Rovio Mobile dan diciptakan oleh Niklas Hed, Jarno Vakebainen dan Kim Dikert, *game* ini bercerita tentang aneka jenis burung dengan segala kemampuannya masing-masing yang melakukan aktivitas berperang melawan sekelompok babi hijau, yang ditengarai sebagai biang keladi hilangnya telur-telur mereka, para burung ini menghancurkan istana atau bangunan babi-babi untuk kembali merebut telur-telur mereka (Putera, 2013).

Permainan *Angry Birds* ini, pada awalnya merupakan permainan video yang hanya tersedia untuk aplikasi *iPad* dan *iPhone* saja, namun kini telah dirilis di berbagai media. Permainan ini membuat ketagihan penggunaannya sehingga telah diunduh lebih dari 1 miliar pengguna. *Game* ini bercerita tentang kawanan babi yang mencuri telur burung - burung tersebut karena raja babi ingin memakanya. Pemain mengendalikan sekawanan burung warna-warni yang berusaha untuk mengambil telur yang dicuri oleh sekelompok babi hijau nakal. Pada setiap tingkat, babi-babi yang dilindungi oleh struktur yang terbuat dari berbagai bahan seperti es, kayu, dan batu. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menghilangkan semua babi di tiap tingkat permainan. Menggunakan katapel, pemain meluncurkan burung dengan maksud untuk memukul babi secara langsung atau merusak struktur yang melindunginya, runtuhnya struktur dapat membunuh babi. Dalam berbagai tahap permainan, benda tambahan seperti bahan peledak dan krat batu ditemukan di beberapa tingkat, dan dapat digunakan bersama dengan burung-burung untuk menghancurkan babi yang sulit dijangkau.

Game ini masih dikenal berbagai kalangan sampai sekarang karena sangat *iconic*. Walaupun permainan *Angry Birds* ini sudah mulai jarang dimainkan, tetapi *game* ini adalah salah satu pelopor pertama *game* dengan visual yang menarik pada masa-nya. Menurut penciptanya, tujuan dari permainan ini adalah untuk menghilangkan semua babi pada setiap *level*. Dengan menggunakan ketapel, pemain meluncurkan burung dengan maksud baik memukul babi secara langsung atau merusak struktur bangunan dari istana babi ini, yang akan menyebabkan bangunan yang mereka susun akan runtuh dan dapat membunuh babi (cupremecookies.co.id., 2017).

METODE

Berdasarkan teori bentuk, formalisme mengatakan bahwa keindahan dilihat dari karya seni itu sendiri dan lepas dari faktor-faktor eksternal diluar karya seni. Formalisme melihat keindahan hanya kepada karya seni itu sendiri yaitu kepada nilai intrinstik pada karya (garis, warna, bentuk). Pemikiran ini berprinsip kepada seni untuk kepentingan seni (*Art for Art's Sake*), sehingga sebuah karya seni harus dilihat dan dipandang bebas dari konteks, fungsi, dan isinya. Clive Bell dan Roger Fry mengeluarkan suatu cara pandang Formalisme yang mengatakan bahwa suatu karya seni dianggap indah apabila memiliki *significant form*, yaitu suatu kualitas tertentu yang dapat menimbulkan emosi pengamat saat melihat karya seni ini, emosi ini berbeda dengan emosi sehari-hari, dikatakan bahwa emosi yang dirasakan serupa dengan sebuah pengalaman rohani (Zulkarnain dkk., 2019: 4).

Adapun tujuan peneliti melakukan penelitian terhadap *game* dari *Angry Birds* ini karena banyaknya unsur bentuk atau *visual* yang dapat dibahas. Selain itu, *game* ini sudah sangat dikenal oleh masyarakat sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan riset.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan sebuah *game* selain memiliki konsep berupa *gameplay* yang kuat dan menarik, harus memperhatikan aspek *visual* yang diwujudkan dalam desain *interface game* sebagai media interaksi dengan pengguna. Aspek *visual* begitu penting untuk menarik minat dari pengguna dan juga untuk memperlihatkan pesan pertama kali kepada pengguna. Dengan visual yang baik, pengguna akan menangkap pesan *game* dengan mudah dan akan memahami permainan lebih cepat. *Visual* yang baik tidak harus dengan gambar yang rumit tetapi bisa dengan gambar yang sederhana, disusun dengan komposisi yang baik dan desain tata letak yang mudah dipahami pengguna. Dengan menganalisis *game Angry Birds* yang telah terbukti disukai banyak orang meskipun tampilan *visual game play*-nya sederhana.



Gambar 1 Tokoh Angry Birds



Gambar 2 Ekspresi kemarahan tokoh angry birds

Dari segi *visual Angry Birds* ini merupakan media yang disebut *game* karena sifat penyajiannya yang aktif untuk menimbulkan proses komunikasi tertentu. Selain itu *spirite* dari tokoh-tokohnya dan elemen dramatik berupa tantangan yang bersifat perintang ataupun bantuan mengukuhkan media yang disajikan sebagai media aktif. Secara lebih spesifik, *game Angry Birds* dikategorikan sebagai *casual game* karena memiliki ciri-ciri spesifik (Trefry, 2010) yaitu:

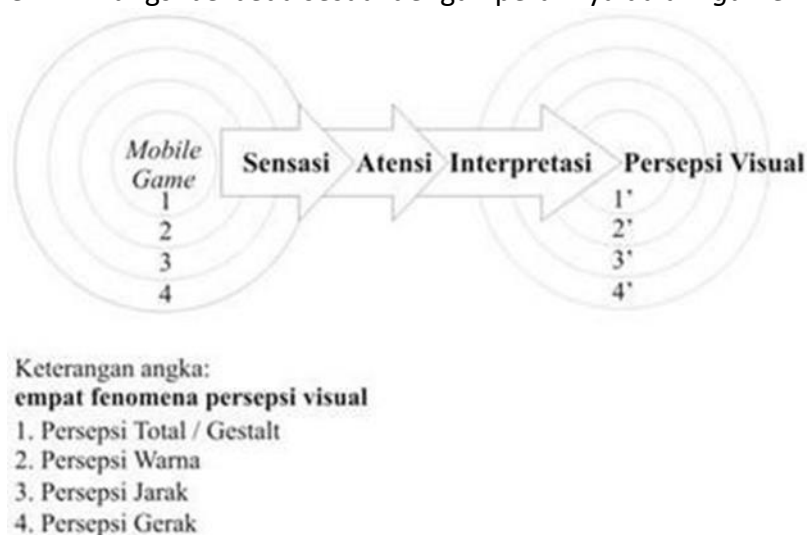
1. *Game Angry Birds* memiliki tujuan yang jelas, yaitu untuk menghancurkan babi-babi pencuri dan konstruksi penyangganya.
2. Pemain dapat dengan cepat mengerti aturan bermain dalam *game* karena setiap kemunculan jenis burung baru akan diperlihatkan kemampuan khususnya dengan beberapa kali sesi latihan dalam level-level awal.
3. Durasi yang diperlukan dalam memainkan *game* ini fleksibel dengan kehidupan pemain. Konsep diambil dari tema kehidupan sehari-hari atau lebih tepatnya, prinsip permainan non-digital yang telah ada sejak lama. Yaitu dengan menggunakan ketapel. Hanya saja terdapat perkembangan, dimana setelah burung *Angry Birds* yang diluncurkan dari ketapel ini, masih dapat dikendalikan dan diarahkan oleh pemain.

Pemaparan jawaban setiap responden terhadap *game Angry Birds*, menghasilkan respon keseluruhan sebagai berikut:

1. Beberapa *responden* tidak memperhatikan secara detail visual yang diberikan, sehingga secara umum *responden* hanya melihat konstruksi yang perlu dihancurkan tanpa memperhatikan unit dan aksi.
2. Tidak semua *responden* konsisten dengan jawabannya untuk setiap *level* yang ditanyakan sehingga fokus *responden* dapat saja berubah setiap memasuki *level* baru.
3. Pada dasarnya *responden* memperhatikan bantuan yang tersedia ketika ia memainkan *game*, sehingga bantuan dipergunakan secara maksimal.
4. Pemain tidak memperhatikan nilai maksimal yang dapat diperoleh, karena fokus mereka hanya untuk memecahkan permasalahan, bukan mendapatkan nilai atau bintang yang maksimal.

5. Penyelesaian tantangan tidak dapat diukur melalui laporan penilaian diri sehubungan dengan cara bermain yang perlu memperhitungkan variabel lain seperti: regangan karet dan besar sudut yang dibentuk.

Tahapan persepsi walaupun pada prakteknya diketahui terjadi secara serempak, tetap dibagi menjadi tiga proses, yaitu sensasi, atensi, dan interpretasi yang dilakukan untuk menunjukkan arti dari bentuk *visual* yang ditampilkan dalam *game*. Tahapan persepsi menunjukkan bahwa proses persepsi *visual* pada *game Angry Birds* terjadi melalui tiga tahap, yaitu sensasi, atensi, dan interpretasi yang faktor referensinya telah dimiliki oleh pemain sehubungan dengan kebiasaan mereka sebagai massa yang terbiasa menyerap berbagai informasi dalam presentasi orde penampakan yang semakin beragam. Dengan demikian, walaupun objek *visual* dalam *game Angry Birds* dikenali sebagai *visual* yang mudah diidentifikasi berdasarkan bentuk, warna, gerak, dan jaraknya, namun dengan lebih bebas dapat berkembang menjadi elemen yang dapat dipersepsi memiliki fungsi berbeda sesuai dengan perannya dalam *game*.



Gambar 3 Model Tahapan Analisa Persepsi Visual: Sensasi - Atensi- Persepsi

Dari segi *visual* yang ditampilkan di dalam *game Angry Birds* ini pemain disajikan dengan alur cerita yang menarik dengan gambar / bentuk karakter yang bermacam-macam dengan kemampuan khusus yang berbeda. *Visual* dari karakter- karakter *game* sangat sesuai dengan judulnya yaitu *Angry Birds* (burung yang marah) dengan menampilkan tokoh utama yaitu burung merah. Karakter dalam *game* ini dapat menggambarkan emosi dari si burung melalui ekspresinya. *Visual* yang sangat *detail* itulah menjadikan pemain dari *game* ini dapat merasakan emosi dari *game* ini. Dengan hal itu, tandanya *game* ini berhasil menyampaikan rasa kepada pemainnya. Emosi yang dirasakan pemain bukan hanya kesal tetapi juga mampu memberikan keceriaan ketika berhasil memenangkan permainan tersebut. Terlebih karena cara bermainnya yang

sangat mudah juga menjadi salah satu alasan mengapa *game* ini banyak diminati oleh berbagai kalangan.



Gambar 4 Susunan benteng para tokoh babi

Selanjutnya, sesuai model proses persepsi *visual* atensi secara umum, diketahui bahwa atensi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal penarik perhatian yang pada penelitian ini terfokus pada tampilan elemen *visual game*. Pada *game Angry Birds*, elemen *visual game* dirancang agar mendapat perhatian pemain melalui:

1. Gerakan

- a. Gerakan animasi oleh elemen *visual* yang terkategori sebagai tokoh protagonis walaupun tidak dapat dikendalikan namun berusaha berinteraksi.
- b. Gerakan elemen *visual* perintang ketika tidak bergerak terbukti lebih sedikit mendapatkan perhatian, untuk itu ada beberapa elemen perintang yang secara *visual* dirancang dengan gerakan *stroboskopik*.

2. Intensitas Stimuli

- a. Penggunaan warna diusahakan kontras dalam setiap elemen karena perangkat penyaji memiliki *monitor* berukuran kecil.
- b. Konsistensi warna setiap *stage* walaupun tetap dipertahankan, ada *detail* tertentu yang diubah sehingga warna obyek tidak sulit dikenali.

3. Kebaruan

Unsur kebaruan dalam *game Angry Birds* walaupun tidak 100% merujuk pada faktor *visual*, tetapi mengubah bentuk permainan lama dalam media, cara bermain, dan lingkungan yang baru.

4. Perulangan

- a. Unsur perulangan penggunaan elemen diterapkan pada kedua obyek penelitian untuk menghemat waktu pemain dalam mempelajari cara dan aturan bermain *game*.
- b. Perulangan dalam *game* ini diterapkan dengan sedikit variasi supaya tidak menimbulkan rasa bosan. Hal ini diterapkan oleh *game Angry Birds*, sehingga *game* ini memiliki komposisi dan konfigurasi penggunaan elemen yang berbeda.



Gambar 5 Tokoh Angry Birds menghancurkan benteng dengan ketapel

Interpretasi yang dimiliki pemain ketika menyangkut karakter protagonis diharapkan dapat memunculkan rasa ingin membantu sehubungan dengan tawaran kondisi yang diberikan. Pada *game Angry Birds*, karakter protagonis berupa burung adalah karakter yang dapat dikendalikan dan juga merupakan sumber yang berupa unit secara mayoritas dideteksi oleh pemain. Adapun keberadaan karakter antagonis berupa babi-babi. Pencuri tidak terinterpretasi sebagaimana musuh yang jahat, licik, atau keji seperti yang seringkali muncul pada karakter lawan, musuh atau penjahat, namun hanya diinterpretasikan sebagai tujuan atau target permainan. Dapat disimpulkan bahwa pemain mengerti aturan dan cara bermain dengan baik sehingga berpengaruh pada pelibatan dalam sebuah permainan *game*.

SIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *game Angry Birds* ini selain sifatnya lebih fleksibel, mudah dimainkan, sederhana, mudah disimpan untuk kemudian dilanjutkan kembali, serta tidak menyita banyak waktu. *Game* ini juga yang sederhana secara *visual* mampu mengikat pemain. Adapun hipotesa awal dari penelitian ini adalah keterikatan bermain dipengaruhi oleh interaksi yang sebelumnya telah dipersepsi oleh pemain secara *visual* pada tampilan yang diberikan. Aspek *visual* begitu penting untuk menarik minat dari pengguna dan juga untuk memperlihatkan pesan pertama kali kepada pengguna. Dengan *visual* yang baik, pengguna akan menangkap pesan *game* dengan mudah dan akan memahami permainan lebih cepat. *Visual* yang baik tidak harus dengan gambar yang rumit tetapi bisa dengan gambar yang sederhana yang disusun dengan komposisi yang baik serta desain tata letak atau *layout* yang mudah dipahami oleh pengguna. Dengan menganalisis *game Angry Birds* yang telah terbukti disukai banyak orang meskipun tampilan visual dan *gameplay*-nya sederhana.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima pertama kami berikan kepada pihak Universitas Indraprasta PGRI atas kesempatan yang telah diberikan. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa). Selanjutnya ucapan terima kasih kami berikan kepada dosen pembimbing yang telah membantu dalam memberikan arahan terhadap penulisan artikel ilmiah. Selain itu kami turut berterima

kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam kelangsungan sumber-sumber informasi terhadap artikel ilmiah ini.

REFERENSI

- Angrybirds.com. (n.d.). *Tokoh Angrybirds*. <https://www.angrybirds.com/>, Diakses pada tanggal 8 Januari 2020
- Cupremecookies.co.id. (2017). *Angry Bird. Games*, film sampai kue lebaran. <https://cupremecookies.co.id/2017/04/17/angry-bird-kue-lebaran/>, Diakses pada tanggal 8 Januari 2020
- Elizabeth, E., Mutiaz, I. R., & Santosa, I. (2015). Kajian interaksi dan persepsi visual pada *game cut the rope* dan *angry birds* untuk mengetahui challengebased immersion. *Jurnal Komunikasi Visual Wimba*, 5(1).
- Nugroho, D. A. (2017). *Perkembangan teknologi dalam bidang game* <https://student-activity.binus.ac.id/himti/2017/04/29/perkembangan-teknologi-dalam-bidang-game/>, Diakses pada tanggal 8 Januari 2020
- Pricilia, B. (2019). *Kemajuan teknologi game hingga ke perguruan tinggi*. <https://www.kompasiana.com/bellapricilia/5c80ee0512ae94540b6dda92/kemajuan-teknologi-game-hingga-ke-perguruan-tinggi>, Diakses pada tanggal 8 Januari 2020
- Putera, A. M. (2013). *Pembuatan game edukasi "Bermain Dan Belajar Bersama Demol" menggunakan adobe flash*.