

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan pada waktu luang dan hiburan yang biasanya melibatkan satu atau lebih pemain yang bersaing atau bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Game dapat dimainkan secara fisik, seperti olahraga atau permainan papan, atau secara digital, seperti video game atau game online. Sedangkan game online adalah permainan yang dimainkan melalui internet dengan pemain lain. Ini bisa berupa game yang dimainkan di komputer, seperti *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG), atau di perangkat seluler, seperti game puzzle kasual. Game online dapat berkisar dari game sederhana yang dapat dimainkan dalam beberapa menit hingga game kompleks dengan alur cerita yang rumit yang dapat memakan waktu berbulan-bulan untuk diselesaikan.

Beberapa game online populer termasuk *Fortnite*, *World of Warcraft*, *Call of Duty*, dan *Minecraft*. Dengan semakin populernya game online, banyak platform bermunculan yang memungkinkan pemain untuk bermain game dengan orang lain dari seluruh dunia, seperti *Steam*, *Xbox Live*, dan *PlayStation Plus*. Istilah "game online" dan "video game" mengacu pada dua kategori permainan yang berbeda, meskipun ada beberapa tumpang tindih di antara keduanya.

Game online adalah jenis video game yang dimainkan melalui internet, baik melalui komputer maupun melalui konsol game yang terhubung ke internet.

Game online bisa multi pemain atau pemain tunggal, tetapi yang membedakannya adalah kemampuan untuk bermain dengan atau melawan pemain lain melalui internet. Contoh game online termasuk game *role-playing online* (MMORPG) multi pemain masif, penembak orang pertama, dan game strategi real-time. Jadi, semua game online adalah video game, tetapi tidak semua video game adalah game online.

Video game adalah segala jenis permainan yang dimainkan di perangkat video, seperti televisi, monitor komputer, atau perangkat genggam. Video game dapat dimainkan di berbagai platform, termasuk konsol, komputer pribadi, dan perangkat seluler, dan dapat berupa pemain tunggal atau multi pemain. Mereka bisa datang dalam berbagai genre, termasuk aksi, petualangan, olahraga, balap, strategi, dan permainan puzzle.

Video game merupakan salah satu bentuk seni yang telah berkembang secara signifikan selama bertahun-tahun. Dari mesin arcade pertama hingga aplikasi game seluler yang sangat populer, video game telah berkembang jauh sejak Pong pertama dirilis pada tahun 1972 (Britannica, 2020). Video game beragam dan populer, dan memberikan kesempatan unik untuk menjelajahi momen puncak dalam sejarah seni. Sebagai karya seni, video game secara unik cocok untuk konsumsi massal karena dapat diakses baik melalui komputer, laptop, telepon seluler, maupun konsol game itu sendiri.

Video game telah berkembang selama bertahun-tahun dengan cara berbeda dari media lainnya. Permainan video game telah menjadi bagian dari sejarah dan budaya seni dan telah mempengaruhi cara kita bermain, berpikir, dan

berkomunikasi satu sama lain. Sejak awal diluncurkan dengan bentuk yang sederhana sebagai game *pixelated* minimalis, video game telah berkembang pesat. Mulai dari anak sekolah yang mempunyai hobi bermain game sampai dengan pemain amatir, professional, dan industri pengembang game komputer skala besar, video game sekarang mempunyai bentuk yang beragam yang artistik.

Dengan perkembangan video game yang sangat pesat serta seni yang menyertainya menjadikan topik ini menarik untuk diteliti. Gaya visual dari sebuah video game adalah salah satu hal terpenting dalam pengembangan game. Gaya visual sebuah game sering memainkan peran penting dalam pengalaman bermain dan itu adalah salah satu hal yang membuat game tersebut menarik dan menyenangkan untuk dimainkan. Gaya visual juga memainkan peran penting dalam kesuksesan suatu video game, karena dapat sangat mempengaruhi pengalaman dan keterlibatan pemain di dunia game. Berikut adalah beberapa alasan mengapa gaya visual sangat penting yaitu a) keterlibatan pemain dalam video games tersebut, b) *branding* untuk menonjolkan keindahan visual dan menimbulkan kesan bagi pemain, c) komunikasi untuk menginformasikan hal yang penting kepada pemain, dan d) batasan teknis: gaya visual yang menarik bisa mengatasi keterbatasan teknis dan akan tetap memberikan pengalaman bermain game yang menyenangkan. Singkatnya, gaya visual game adalah aspek penting dari desainnya, karena dapat memengaruhi keterlibatan pemain, pengenalan merek (*branding*), komunikasi, dan keterbatasan teknis. Gaya visual yang dijalankan dengan baik dapat membantu game menonjol di pasar yang ramai dan menciptakan pengalaman yang tak terlupakan bagi pemain.

Evolusi gaya visual dalam video game dapat ditelusuri kembali ke masa awal teknologi video game, di mana grafik dibatasi oleh perangkat keras dan video game terutama dirancang dengan bentuk, karakter, dan warna yang sederhana. Seiring kemajuan teknologi, pengembang video game mulai menggabungkan desain yang lebih rumit dan elemen realistis, seperti grafik 3D dan tekstur yang detail.

Dengan diperkenalkannya tampilan definisi tinggi dan perangkat keras yang lebih canggih, video game mulai menampilkan karakter dan lingkungan yang lebih hidup, dan pengembang mulai bereksperimen dengan berbagai gaya seni, dari fotorealistik hingga *cel-shaded* dan seterusnya.

Dalam beberapa tahun terakhir, beberapa video game telah menganut pendekatan seni yang lebih bergaya dan imajinatif, menggabungkan elemen dari berbagai gerakan dan budaya seni untuk menciptakan pengalaman bermain game yang unik dan imersif. Kemajuan teknologi telah memungkinkan pengembang video game untuk membuat game dengan dunia yang hidup, mendetail, dan imersif yang memungkinkan pemain membenamkan diri sepenuhnya dalam game (Martyastiadi, 2019). Secara keseluruhan, gaya seni dalam video game telah berkembang secara signifikan selama bertahun-tahun dan terus berkembang seiring kemajuan teknologi.

Mario Bros adalah video game *platformer* klasik yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Nintendo. Ini pertama kali dirilis pada tahun 1983 untuk platform arcade dan kemudian untuk Nintendo Entertainment System (NES) pada tahun 1985. Game ini menampilkan Mario dan Luigi sebagai karakter utama, yang harus

menavigasi melalui berbagai terowongan bawah tanah dan mengalahkan musuh untuk mencapai akhir dari setiap tingkat. Permainan ini terutama difokuskan pada berlari, melompat, dan melawan musuh, dengan tujuan untuk mencapai akhir level dan mengalahkan bos terakhir. Mario Bros secara luas dianggap sebagai salah satu video game paling penting dan berpengaruh sepanjang masa dan telah melahirkan banyak sekuel dan game spin-off.

Gaya visual awal video game "Super Mario Bros." (tahun 1985) dicirikan oleh grafik 8-bit dan desain kartun yang penuh warna. Game ini dirilis pada 1985 untuk Nintendo Entertainment System (NES) dan dianggap sebagai salah satu game video paling ikonik sepanjang masa. Dalam permainan, pemain mengontrol Mario, seorang tukang ledeng yang harus menavigasi melalui berbagai level untuk menyelamatkan Princess Peach dari Bowser yang jahat. Visual game ini terdiri dari grafik berpiksel sederhana yang mudah dibedakan bahkan dengan perangkat keras NES yang terbatas. Mario digambarkan sebagai karakter pendek gemuk dengan topi merah dan celana kodok, dan dia sering ditampilkan melompat dan menghindari rintangan di jalannya. Level dalam game dirancang dengan berbagai latar belakang dan objek berwarna cerah, seperti dinding bata, awan, dan jamur. Musuh-musuh yang dihadapi Mario, seperti Goombas dan Koopa Troopas, juga digambarkan dengan gaya penuh warna dan kartun.

Secara keseluruhan, gaya visual awal "Super Mario Bros." adalah bukti kreativitas dan kecerdikan pengembang game pada awal video game. Terlepas dari grafiknya yang sederhana, game ini tetap disukai oleh penggemar hingga hari ini dan telah mempengaruhi banyak referensi video game dan budaya pop lainnya.

Pada bulan September 2021, gaya visual terbaru dari video game Mario Bros diperkenalkan di "Super Mario 3D World + Bowser's Fury", yang dirilis pada Februari 2021 untuk Nintendo Switch. Game ini menampilkan grafik yang diperbarui dan mekanisme game baru yang memadukan elemen 2D dan 3D. Gaya visualnya cerah dan penuh warna, dengan detail lingkungan dan animasi karakter. Pemain dapat mengontrol Mario, Luigi, Peach, dan Toad saat mereka melintasi level yang penuh dengan rintangan, musuh, dan *power-up*.

Dalam ekspansi *Bowser's Fury*, game ini memperkenalkan setting dunia terbuka baru dengan gaya visual yang lebih realistis dan detail. Game ini umumnya diterima dengan baik oleh para kritikus dan penggemar, dan merupakan tambahan yang populer untuk franchise game video Mario Bros.

Mempelajari evolusi gaya visual dalam video game Mario Bros bisa jadi menarik karena beberapa alasan:

1. Signifikansi historis: Game Mario Bros adalah salah satu video game paling ikonik dan dikenal dalam sejarah, dan gaya visualnya telah mengalami perubahan signifikan sejak dimulainya pada 1980-an. Memahami evolusi gaya visualnya dapat memberikan wawasan tentang sejarah desain dan pengembangan video game.
2. Pengembangan artistik: Permainan Mario Bros telah dibuat oleh seniman dan desainer yang berbeda selama bertahun-tahun, dan setiap iterasi permainan mencerminkan gaya dan visi penciptanya. Dengan memeriksa perubahan gaya visual, kita dapat memberikan apresiasi yang lebih dalam atas seni dan kreativitas yang terlibat dalam desain game.

3. Dampak budaya: Permainan Mario Bros memiliki pengaruh yang signifikan terhadap budaya populer dan telah memengaruhi desain banyak video game lainnya. Dengan mempelajari evolusi gaya visualnya, kita dapat memperoleh wawasan tentang tren budaya dan artistik yang mempengaruhi desain game dari waktu ke waktu.
4. Nostalgia: Bagi banyak orang, game Mario Bros adalah kenangan masa kecil yang menyenangkan. Meneliti evolusi gaya visualnya bisa menjadi cara untuk menghidupkan kembali rasa nostalgia dan apresiasi terhadap video game klasik.

Untuk menggambarkan elemen visual pada video game Mario Bros dari tahun 1985 dilakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2012). Pada penelitian deskriptif kualitatif ini dilakukan pendeskripsian dan penggambaran fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, dan keterkaitan antar kegiatan (Thabroni, 2021). Sumber data dalam penelitian ini merupakan sumber data primer yaitu mengamati (observasi) elemen visual video game Mario Bros, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi literatur yang bersumber dari Internet, referensi buku atau jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini. Sumber data berikutnya adalah kuesioner yang disebarakan kepada 39 (tiga puluh sembilan) koresponden yang pernah memainkan game ini.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana elemen visual dalam video game Mario Bros pada tahun 1985?
2. Bagaimana prinsip desain yang digunakan pada video game Mario Bros pada tahun 1985?

B. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memberikan gambaran mengenai elemen visual pada video game Mario Bros pada tahun 1985.
2. Mengetahui prinsip desain yang digunakan pada video game Mario Bros pada tahun 1985.

C. Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

Untuk mahasiswa:

Memberikan wawasan dan pengetahuan khususnya bagi mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) tentang gambaran mengenai elemen visual pada video game Mario Bros pada tahun 1985 dan memberikan pengetahuan mengenai prinsip desain yang digunakan pada video game Mario Bros pada tahun 1985.

Untuk pendidikan:

Memberikan kontribusi penambahan khasanah penelitian dalam bidang desain grafis khususnya pada elemen visual yang terdapat pada video game Mario Bros

pada tahun 1985 dan dalam prinsip desain yang digunakan dalam video game tersebut.

Untuk masyarakat:

Memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa terdapat elemen visual dalam video game Mario Bros pada tahun 1985 dan prinsip desain yang digunakan dalam video game Mario Bros tersebut yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam penulisan karya ilmiah.

D. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang berkaitan dengan video game sudah banyak dilakukan khususnya yang meneliti tentang gaya visual pada suatu video game. Untuk memperkuat materi yang akan dibahas dalam penelitian ini, akan dicantumkan beberapa penelitian yang berkaitan dengan gaya visual pada video game Mario Bros maupun video game jenis lain yang mengalami evolusi dalam gaya visualnya serta dampaknya pada persepsi pemain game setelah melihat konsep visual game. Berikut adalah beberapa dari jurnal dan artikel serta hasil penelitian dalam bentuk skripsi maupun tesis baik dari Indonesia maupun internasional.

Aryani, dalam penelitiannya yang berjudul “Tinjauan Desain Terhadap Transformasi Visual Karakter Pikachu Dalam Game Pokémon Series Sebagai Budaya Populer” pada tahun 2012 disebutkan bahwa karakter pra-evolusi: Pichu bertransformasi menjadi Pikachu, dan kemudian menjadi Raichu mengindikasikan adanya suatu tingkatan transformasi.

Gagasan pencitraan dari penciptaan karakter yang ada dengan menerapkan teori Gestalt. Hölttä, (2018). Teori Gestalt terdiri dari komposisi, warna, dan

bentuk. Ketiga elemen tersebut merupakan rumusan dasar dari gagasan penciptaan karakter yang cukup familiar dan memudahkan bagi pengamat untuk dapat mengenali perubahan yang terjadi, baik pra-evolusi maupun setelah mengalami fase evolusi atau perubahan dari karakter awal. Hasil penelitian tersebut bisa dijadikan rujukan bagi penelitian tentang elemen visual dalam video game Mario Bros ini.

Hasil penelitian Aryani dengan transformasi karakter Pikachu mempunyai manfaat untuk dijadikan rujukan dalam topik yang akan diteliti yaitu evolusi elemen visual pada video game Mario Bros. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Aryani (2012), tidak saja dilakukan penelitian mengenai transformasi Pikachu tetapi juga elemen lain dalam Pikachu, sedangkan penelitian video game Mario Bros ini dilakukan hanya berfokus pada analisis visual desain yang terdapat pada video game tersebut.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Khamadi dalam Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia yang berjudul “Analisis Tampilan Visual Game Super Mario Bros Dalam Kajian Persepsi Visual Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game” pada tahun 2015 mengkomparasikan antara video game Super Mario Bros 2D dan 3D pada pengembangan konsep visualnya, mengindikasikan bahwa untuk menciptakan tingkat perhatian yang diinginkan agar pesan dapat sampai ke user, pembuat game harus mampu mengembangkan konsep visual game dengan mempelajari persepsi visual user dalam memandang sebuah tampilan visual dengan menghubungkannya pada prinsip mendesain dan prinsip pembuatan game Khamadi (2015). Game versi 2D memiliki karakteristik yang berbeda dengan game versi 3D baik dalam tampilan visual maupun dampak yang

dihasilkan kepada user. Penelitian yang akan dilakukan mendapatkan ide dari prinsip desain dan prinsip pembuatan game yang dinyatakan dalam hasil penelitian oleh Khamadi. Penelitian yang dilakukan oleh Khamadi ini berbeda dengan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam hal persepsi. Khamadi berfokus pada persepsi pemain game sedangkan penelitian ini berfokus pada visual desain dari video game Mario Bros.

Goh dalam analisisnya pada tahun 2016 dengan judul “*Super Mario Bros VI Analysis Feedback, Mastery, Burnout and Controls.*” tentang permainan pendek Super Mario mengemukakan bahwa desain untuk Mario dapat dimainkan tanpa membaca manual atau mengandalkan teks apa pun di layar yang membuatnya hampir menjadi sebuah mahakarya. Salah satu poin utama yang membuat Super Mario dengan evolusi gaya visualnya luar biasa adalah rahasia yang harus diungkapkan oleh para pemain dengan memutar ulang levelnya Goh (2016). Ini memberikan indikasi yang jelas tentang peningkatan penguasaan dan memungkinkan pemain bersaing satu sama lain untuk menentukan siapa juara "Mario" yang sebenarnya dalam menemukan setiap jalan rahasia. Ini membuat pemain ingin memutar ulang level tanpa memperhatikan apakah levelnya tetap sama. Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian Goh ini adalah memberikan gambaran visual mengenai karakter Mario Bros yang sederhana yang mudah untuk dianalisis prinsip desainnya. Perbedaan yang ada dengan penelitian yang akan dilakukan tidaklah signifikan karena sama-sama membahas tentang video game Mario Bros dari sisi kesederhanaan karakter atau elemen visualnya.

Jurnal terakhir yaitu tentang narasi pada Super Mario Bros (Vu, 2016) menyatakan bahwa narasi yang ada pada video game Super Mario Bros adalah sederhana sehingga mudah diingat oleh pemainnya. Hasil penelitian ini sesuai dengan topik yang akan diteliti yaitu tentang gaya visual terhadap pemainnya meskipun melalui narasi.

Dari keempat jurnal yang sudah disajikan di atas terdapat perbedaan pada masing-masing. Sedangkan pada jurnal kedua, didapat hasil bahwa konsep visual pada suatu game berpengaruh pada persepsi para pemainnya. Hal ini juga merupakan topik yang akan diteliti yaitu mengenai prinsip desain pada video game Mario Bros. Pada jurnal ketiga tentang analisis desain game Super Mario Bros dapat disimpulkan bahwa hasil evolusi dari game tersebut membuat para pemain merasa nyaman karena tidak harus bersusah payah memainkan game Mario Bros ini. Topik ini mempunyai perbedaan dengan topik yang akan diteliti karena tidak melibatkan pemain video game tersebut.

E. Landasan Teori

Beberapa teori tentang visual, desain, video, game, dan video game akan dikemukakan dalam sub bab ini. Sedangkan teori tentang fungsi dan manfaat elemen visual, pentingnya elemen visual dalam video games, video game, jenis video game, jenis-jenis elemen visual dalam video game, sejarah perkembangan video game, dan bagaimana seni berpartisipasi dalam evolusi video game juga akan dibahas dalam sub-bab ini.

Teori visual memainkan peran penting dalam desain video game, dan Mario Bros tidak terkecuali. Beberapa manfaat teori visual dalam penelitian ini

adalah peneliti mendapat gambaran bahwa desain visual Mario Bros dapat membantu desainer game untuk mengkomunikasikan ide dan konsep mereka secara efektif kepada pemain, menciptakan identitas merek yang kuat yang dapat diasosiasikan oleh pemain dengan game tersebut, keterlibatan pemain game karena game yang sangat menarik dalam desain visualnya, serta keterlibatan emosi dengan karakter game yang dalam hal ini adalah Mario Bros.

Teori desain dalam desain visual merupakan aspek penting dalam membuat video game yang sukses seperti Mario Bros. Berikut adalah beberapa teori desain utama yang dapat diterapkan dalam desain visual Mario Bros yaitu warna, pengaturan elemen visual, teori grid untuk keseimbangan secara visual, teori Gestalt dalam karakter Mario Bros yang sederhana, dan iconografi yang mengacu kepada symbol untuk menyampaikan pesan. Secara keseluruhan, desain visual Mario Bros menggabungkan berbagai teori desain untuk menciptakan pengalaman yang kohesif dan menarik bagi pemain. Dengan memahami teori desain, peneliti mendapat pemahaman bahwa desain dalam suatu video game sangat berperan penting dalam kesuksesan suatu game seperti Mario Bros.

Teori mengenai video game Mario Bros dalam penelitian ini memberi pengetahuan kepada peneliti bahwa desain visual pada game Mario Bros sangat dipengaruhi oleh mekanika game dan *gameplay*. Misalnya, berbagai level dan rintangan dirancang untuk mencerminkan tantangan yang akan dihadapi pemain, seperti lompatan, teka-teki, dan musuh. Selain itu, game Mario Bros dikenal dengan desain visualnya yang sederhana dan mudah dikenali. Teori ini menunjukkan kepada peneliti bahwa desain karakter dan objek yang sederhana dalam game

membuatnya mudah dikenali dan diingat oleh pemain. Sedangkan adanya kesan "nostalgia" dalam desain visual game Mario Bros tetap relatif konsisten selama bertahun-tahun, dan banyak pemain merasakan nostalgia saat memainkan game baru yang menggabungkan elemen familiar dari game lama. Teori ini menunjukkan bahwa desain visual sengaja dibuat nostalgia untuk menarik pemain lama dan baru.

Pada akhirnya, dalam teori video game juga terdapat sentuhan budaya karena permainan Mario Bros dikenal menggabungkan unsur-unsur dari berbagai budaya dan mitologi. Misalnya, Bowser sering digambarkan sebagai naga, yang merupakan simbol umum di banyak budaya. Teori ini menunjukkan bahwa desain visual dimaksudkan untuk membuat game lebih dapat diterima dan relevan secara budaya bagi pemain.

1. Visual

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan visual adalah sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan mata. Visual adalah bagian dari informasi, bisa memperjelas sesuatu. Sedangkan dalam video game, istilah "visual" umumnya mengacu pada grafik atau elemen visual dari game tersebut, termasuk desain dan gaya karakter, lingkungan, dan objek dalam dunia game. Ini mencakup penggunaan warna, bentuk, tekstur, dan elemen visual lainnya yang digunakan untuk menciptakan pengalaman bermain game yang imersif dan menarik bagi pemain. Visual suatu video game dapat berkisar dari realistis hingga bergaya atau abstrak, bergantung pada arah artistik pengembang Game tersebut. Kualitas dan detail visual juga dapat

sangat bervariasi tergantung pada teknologi yang digunakan untuk membuat game dan sumber daya yang tersedia untuk tim pengembangan.

1.1 Fungsi dan Manfaat Elemen Visual

Untuk memahami peran seni dan estetika sebagai salah satu fungsi dan manfaat dalam video game, terdapat suatu model yaitu *Mechanics Dynamics Aesthetics* (MDA) (Kim, 2015). Kerangka kerja MDA adalah pendekatan formal untuk memahami game, dan memberikan model untuk memahami bagaimana gamifikasi bekerja. Dikatakan oleh Kim (2015) bahwa “Model MDA (*mechanics, dynamics, and aesthetics*) membagi proses konsumsi permainan pemain menjadi tiga bagian: aturan, sistem, dan kesenangan. Kategori-kategori ini kemudian dikembangkan lebih lanjut menjadi satu kesatuan yaitu:

- a. *Mechanics* atau “Mekanika” mengacu pada berbagai tindakan, perilaku, dan mekanisme kontrol yang diberikan kepada pemain dalam konteks permainan.
- b. *Dynamics* atau “Dinamika” tampak bagi pemain game sebagai sistem yang menciptakan pengalaman bermain yang diinginkan, sedangkan desainer game melihatnya sebagai prinsip desain untuk interaksi antara mekanik game dan pemain.
- c. Terakhir, *Aesthetics* atau “Estetika” adalah tujuan dari *gameplay* itu sendiri bagi para pemain game. Tetapi bagi desainer game, mereka adalah respons atau keadaan emosional tertinggi yang ingin mereka

hasilkan pada orang-orang melalui penggunaan dinamika game dan mekanisme game.

Model MDA ini memungkinkan kita untuk mempertimbangkan perspektif desainer game dan pemain game pada saat yang bersamaan. Penting untuk mengetahui hal ini untuk memahami sepenuhnya cara kerja video game. Terdapat banyak anggapan bahwa seni video game itu hal yang remeh; namun, banyak seniman yang bekerja di bidang ini saat ini. Baik seni desain game maupun seni yang ditemukan dalam game itu sendiri.

1.2. Fungsi dan Manfaat Elemen Visual dalam Video Game Mario Bros

Elemen visual video game Mario Bros telah memainkan peran penting dalam kesuksesan dan popularitas game tersebut. Berikut ini dijabarkan beberapa fungsi dan manfaat elemen visual:

- a. Mengidentifikasi waralaba atau *franchise*: Tampilan dan nuansa yang dapat dikenali dari game Mario Bros. membantu mengidentifikasi waralaba secara instan dan menjalin hubungan dengan pemain. Konsistensi dalam gaya visual ini juga membantu menciptakan citra merek yang kuat.
- b. Mengatur suasana: Gaya visual yang cerah, penuh warna, dan aneh dari game Mario Bros menciptakan suasana permainan yang menyenangkan dan ringan bagi pemain, membuat game tersebut menyenangkan dan mudah dimainkan.

c. Menyajikan dunia game dan karakter: Gaya visual game Mario Bros membantu menyampaikan dunia tempat game berlangsung dan karakter yang menghuninya. Warna-warna cerah dan fitur karakter yang berlebihan membantu menghidupkannya dan membuatnya lebih berkesan.

d. Meningkatkan *gameplay*: Gaya visual game Mario Bros. juga berperan dalam meningkatkan pengalaman *gameplay*. Grafik yang cerah dan berwarna-warni membantu membuat game lebih menarik dan menarik secara visual, sementara desain karakter dan objek yang jelas dan dapat dikenali membantu membuat *gameplay* lebih intuitif dan lebih mudah dipahami.

Secara keseluruhan, elemen visual franchise Mario Bros adalah aspek kunci dari game yang membantu menciptakan pengalaman yang tak terlupakan dan menyenangkan bagi para pemain.

1.3. Pentingnya Elemen Visual dalam Video Game

Elemen visual dalam video game penting karena jika tidak dijalankan dengan benar, hal itu dapat menyebabkan kerugian keseluruhan game dalam beberapa cara. Kadang-kadang jika mereka tidak ditampilkan dengan cara yang tepat, hal itu dapat membuat permainan menjadi kontradiktif secara visual atau membuat pemain bingung. Misalnya, gaya seni realistik mungkin tidak paling cocok untuk game yang sebagian besar seperti kartun dalam *gameplay*-nya,

seperti game seperti Super Mario Bros. dan bagaimana Super Mario bisa memakan jamur dan mendapatkan kemampuan darinya.

Itu selalu menjadi sesuatu yang akan dilihat dan diperiksa dengan satu atau lain cara, apakah itu digunakan dalam seni kotak, atau jika ditampilkan melalui materi promosi lainnya. Jika seseorang akan membeli game berdasarkan gaya seni yang ditampilkan dalam promosi, penting bagi pengembang untuk memastikan bahwa gaya seni dibuat sekuat mungkin. Terkadang materi promosi dapat membuat pemain berpikir bahwa sebuah game akan seperti yang ditampilkan dalam materi tertentu tersebut dan kemudian game yang sebenarnya ternyata sangat berbeda. Secara keseluruhan, itulah mengapa sangat penting bagi pengembang untuk mengetahui dengan jelas arah yang mereka butuhkan untuk mengambil gaya seni agar dapat berjalan seiring dengan game yang sedang dikembangkan.

1. Desain

Kata “desain” adalah kata baru yang diindonesiakan dari bahasa Inggris: *design*. Sebetulnya kata “rancang” atau “merancang” adalah terjemahan yang dapat digunakan. Namun dalam perkembangannya kata “desain” menggeser makna kata “rancang” karena kata tersebut tidak dapat mewadahi kegiatan, keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi Desainer (Sachari, 2000).

Sementara itu ketika diserap dan digunakan oleh Bahasa Indonesia, berdasarkan KBBI makna *Design* menjadi: 1. kerangka bentuk; rancangan, 2. motif; pola; corak. Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian desain adalah

perencanaan dan perancangan untuk membuat suatu benda, baik dari segi tampilan maupun fungsinya. Desain juga dapat berarti benda atau gambar/grafis hasil dari kegiatan desain itu sendiri.

2. Video

Video adalah suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bias bergerak. Video tersebut dapat disimpan menggunakan signal dari film, video, televisi, video tape atau media non komputer lainnya. Setiap frame tersebut dipresentasikan menggunakan signal listrik yang disebut dengan gelombang analog atau video komposit yang telah mempunyai komponen-komponen dalam video seperti warna, penerangan dan kesinkronan dari setiap gambarnya (Purnama, 2013).

3. Game

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Game (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Menurut Wahono (2009), permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik game yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang.

4. Video Game

Video game adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan *feedback* secara visual pada

perangkat video. Kata video pada Video game tradisional disebut perangkat layar raster. Namun dengan semakin dipakainya istilah "Video game", kini kata permainan video dapat digunakan untuk menyebut permainan pada perangkat layar apapun. Sistem elektronik yang digunakan untuk bermain Video game dikenal sebagai platform, contoh ini adalah komputer pribadi dan konsol permainan video. Platform ini dari tingkatan besar seperti komputer mainframe sampai yang kecil seperti perangkat mobile. Video game khusus seperti game arcade, sementara sebelumnya umum, telah berangsur-angsur menurun digunakan. Video game telah berubah menjadi sebuah bentuk seni dan industri.

Video game adalah suatu video interaktif yang diproyeksikan dan divisualisasikan melalui device berupa *Personal Computer*, *video game console*, handphoned atau *smartphone*, dan *dedicated gaming machines* seperti Nintendo GameBoy Advance. Video game dalam beberapa penelitian sebelumnya dapat didefinisikan juga sebagai *digital games*, dimana terdapat input dari perlakuan oleh gamer terhadap device yang kemudian akan diproses oleh processor sehingga menghasilkan suatu output atau keluaran yang akan divisualisasikan melalui media ke dalam suatu permainan. Input, processor, maupun output dapat diinterpretasikan di dalam satu device atau dengan menggunakan beberapa device secara terpisah (Kirriemuir & Mcfarlane, 2004).

Gamer merupakan sebutan orang yang bermain game. Terdapat pembagian kedalam tiga jenis Gamer berdasarkan intensitas permainannya. Jenis gamer yang pertama adalah *non gamer*. Seseorang dapat dikatakan sebagai *non gamer* apabila pernah bermain video game tetapi bukan merupakan sebuah rutinitas dan dilakukan

dalam waktu luang, sedang bosan, telah *retired* atau berhenti dari bermain game. Jenis yang kedua adalah *casual gamer*, dimana tipikal pemain ini adalah sering bermain game dalam intensitas yang lama atau berjam-jam dalam kurun waktu satu kali kesempatan bermain atau dapat bermain satu sampai dua kali dalam kurun waktu sebulan dan selama hari libur-libur. *Gamer* jenis ketiga merupakan regular gamer, dimana intensitas bermainnya selama satu kali selama seminggu atau gamer yang sering bermain setiap hari (Fromme, 2003).

Sebuah video game adalah permainan yang biasanya melibatkan *player* (pemain) berinteraksi dengan alat pengendali untuk menghasilkan *feedback* secara visual dalam sebuah layar video. Perangkat input yang digunakan untuk memanipulasi permainan video disebut pengendali permainan, dan bervariasi di seluruh platform. Sebagai contoh, *controller* mungkin hanya terdiri dari sebuah tombol dan *joystick*, sementara yang lain mungkin mempunyai selusin tombol dan satu atau lebih *joystick*.

Video game biasanya menggunakan sarana tambahan menyediakan interaktivitas dan informasi untuk pemain. Audio yang hampir bersifat universal, menggunakan perangkat reproduksi suara, seperti speaker dan headphone. *feedback* lain mungkin datang melalui peripheral haptic, seperti getaran atau kekuatan, dengan getaran kadang-kadang digunakan untuk mensimulasikan *feedback* kekuatan.

5.1 Elemen dalam Video Game

Ada beberapa elemen kunci yang umum untuk sebagian besar game video. Ini termasuk:

- a. *Gameplay*: Mekanika inti dan tindakan yang dapat dilakukan pemain dalam game. Inilah yang membentuk pengalaman pemain dan seringkali menentukan genre permainan (misalnya aksi, strategi, simulasi, dll.).
- b. Cerita: Narasi yang menyediakan konteks dan latar belakang peristiwa game. Beberapa game memiliki penekanan kuat pada cerita, sementara yang lain lebih fokus pada *gameplay*.
- c. Gambar: Representasi visual dari dunia game dan karakter. Ini dapat berkisar dari grafik 2D sederhana hingga lingkungan 3D yang kompleks.
- d. Suara: Elemen audio game, termasuk musik, efek suara, dan akting suara. Suara dapat sangat meningkatkan pengalaman pemain dan menambah suasana permainan secara keseluruhan.
- e. Kontrol: Sarana yang digunakan pemain untuk berinteraksi dengan game. Ini dapat mencakup tombol, *joystick*, *keyboard* dan *mouse*, atau kontrol sentuh.
- f. Desain level: Tata letak dan struktur level game, termasuk penempatan musuh, rintangan, dan *power-up*.
- g. AI (Kecerdasan Buatan): Karakter yang dikendalikan komputer dalam game dan perilakunya. AI yang baik dapat membuat musuh dan sekutu terasa lebih realistis dan menantang.
- h. *Multiplayer*: Kemampuan beberapa pemain untuk bermain game bersama, baik secara lokal maupun online.

Ini hanyalah beberapa dari banyak elemen yang dapat ditemukan di video game. Kombinasi spesifik dan penekanan elemen-elemen ini dapat sangat mempengaruhi pengalaman bermain game secara keseluruhan.

5.2. Jenis Video Game

Berdasarkan database dari MobyGames di dalam websitenya (www.mobygames.com), video games terbagi kedalam beberapa pembagian berdasarkan spesifikasi, tahun, dan genre. Di dalam nya juga diberikan penjelasan mengenai genre yang ada yang terbagi kedalam beberapa kategori, berdasarkan Herz sistem yang sama juga dijelaskan mengenai pembagian kategori:

- a. *Action*: Kategori ini dapat menjadi sub-kategori dari permainan tembak-tembakan (Shooting games), dimana gamer dapat meng-input *command* berupa berjalan, menunduk, berlari, memukul, menebas, menembak, dan lain sebagainya sesuai dengan karakteristik dari permainan tersebut. Contoh games dari kategori ini adalah *Point Blank*, *Cross Fire*, *CZ GO*, dan *Grand Theft Auto 5*.
- b. *Role Playing Game* (RPG): Video game kategori ini dimainkan dengan penekanan pada tokoh/ perwakilan sesuai dengan *character* yang terdapat di dalam suatu game atau biasa disebut juga dengan bermain peran. Contoh games dari kategori ini adalah elf, wizard, *World of Warcraft*, dan Ragnarok.
- c. *Adventure*: Video game kategori ini menitikberatkan untuk mengeksplorasi, menambang, menyelesaikan puzzle, dan membangun sesuai dengan task atau misi yang telah diberikan, namun seringkali video game jenis ini

berkolaborasi dengan kategori lain. Contoh dari games ini adalah *Bargon Attack*, *Alice in Wonderland*, *King's Quest*, dan *Grim Fandango*

- d. *Puzzle*: Pemecahan teka-teki atau penyusunan balok merupakan characteristic dari video game ini. Contoh dari game ini adalah tetris.
- e. *Simulation*: Dimana gamer harus menyelesaikan suatu task atau misi untuk mengontrol building, financial, dan place di suatu kota atau dalam suatu ruangan tertentu. Contoh dari game ini adalah *The Sims*, *Air Traffic Controller*, *A-Train*, dan *The \$1,000,000 Pyramid*.
- f. *Sports*: Video game yang merupakan adaptasi secara nyata dari real-sport dimana gamer diposisikan sebagai seorang atlet untuk dapat beradaptasi dan bermain dengan kelincahan dengan tujuan utama menjadi juara dalam setiap bidang maupun sub-bidangnya. Contohnya adalah PES 2017, FIFA, NBA, dan *All-Star Baseball*.
- g. *Fighting*: Melibatkan suatu karakter yang dikontrol menggunakan sistem *command* yang diproyeksikan dari *keyboard* maupun *mouse* ke dalam prosesor yang kemudian akan menghasilkan visualisasi dari suatu pertarungan antar dua *gamer* atau dari seorang *gamer* dengan *Artificial Intelligence* atau *bot* di dalam permainan. Contoh dari permainan ini yang terkenal adalah Mortal Kombat.
- h. *Strategy*: Video game kategori ini yang pada saat ini banyak dimainkan oleh para gamer di seluruh dunia dimana mereka dapat berinteraksi secara bebas dengan menggunakan kalimat *command* ataupun dengan berbicara secara langsung dengan menggunakan headset. Tipe ini terbagi kedalam dua sub

tujuan yaitu real time dan turn-based, dimana tujuan dari kategori ini adalah untuk membuat suatu tim memenangkan permainan dengan membangun pasukan, meningkatkan *level character gamer*, dan menghancurkan *main structure* atau *enemy's tower* yang terdapat di dalam base musuh. Di dalam tipe ini memunculkan beberapa unit pasukan sebagai *back up* dari setiap tim dan beberapa tower atau building structure untuk menghambat para pemain menghancurkan tujuan utama yaitu main structure atau *enemy's tower*. Sub-genre yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang melibatkan kedua tujuan dari kategori ini yaitu real time dan turn-based. Contoh dari permainan kategori ini adalah *Mobile Legends*, *DOTA*, *Warcraft*, dan *Age of Empire* (Kirriemuir & Mcfarlane, 2004).

6. Jenis-jenis Gaya Seni dalam Video Game (menurut mobygames.com)

Di dalam video game, terdapat bermacam-macam gaya seni sesuai dengan genre game. Gaya-gaya seni tersebut adalah:

- a. *Anime/Manga*: Game ini menggunakan gaya animasi tradisional "Jepang" ("Japanimation" atau "Anime"), komik Jepang ("Manga"), atau "Eroge" yang berorientasi dewasa.
- b. *Augmented Reality*: Augmented reality (AR) adalah gaya seni yang memperkenalkan pandangan langsung atau tidak langsung dari lingkungan fisik dunia nyata yang elemennya "ditambah" oleh informasi perseptual yang dihasilkan komputer.

- c. *Full Motion Video (FMV)*: Game yang sebagian besar disajikan dalam bentuk full motion video (FMV) atau bentuk animasi lainnya serta live action. Banyak dari game ini adalah film interaktif di mana pemain dari waktu ke waktu dapat memilih jalur yang akan diambil dengan masukan minimal atau waktu. Ini juga mencakup game yang sebagian besar konten game ditampilkan melalui video gerakan penuh. Gaya seni ini mengacu pada konten *gameplay*, bukan *cut-scene*.
- d. *Live Action*: Game yang sebagian besar *gameplay* interaktifnya memanfaatkan adegan aksi langsung. Ini adalah gaya seni untuk videografi yang menggunakan aktor sungguhan dalam rekaman yang direkam dengan kamera. Bisa dilengkapi dengan CGI, tapi aktornya sendiri tidak dianimasikan. Gaya seni ini tidak terkait dengan penggunaan penangkapan gerak untuk menganimasikan karakter. Karakter digital juga tidak berlaku. Adegan aksi langsung harus menjadi bagian dari *gameplay* interaktif. Game yang menggunakan adegan aksi langsung secara eksklusif untuk adegan potongan statis, sebagai gantinya, gunakan adegan potongan aksi langsung grup game. Sejumlah besar game dengan Aksi langsung sebagai gaya seni untuk *gameplay* interaktif membawa gaya seni Video Gerak Penuh sebagai tambahan. Ini juga digunakan untuk rekaman *Chroma key* dengan aktor dengan latar belakang video atau latar belakang animasi, selama aktor tersebut merupakan bagian dari rangkaian permainan interaktif.
- e. *Video Backdrop*: Game yang *gameplay* interaktif sebagian besar atau seluruhnya berlangsung dengan latar belakang dengan rekaman rekaman.

Rekaman dapat diedit atau ditingkatkan, tetapi harus direkam dengan kamera. Game-game ini kemudian memiliki elemen lain di latar depan, baik karakter animasi, kendaraan, atau elemen lain, atau aktor aksi langsung yang dibawa ke dalam game menggunakan *chroma key*. Genre ini tidak boleh digunakan untuk judul yang dalam bagian interaktif baik aktor maupun lingkungan difilmkan bersama. Ini juga tidak berlaku untuk game yang latar belakang videonya hanya digunakan untuk *cut scene* dan bukan *gameplay* itu sendiri.

7. Sejarah Perkembangan Video Game

Pong, game simulasi tenis meja elektronik, adalah video game pertama bagi banyak orang yang tumbuh di tahun 1970-an dan sekarang menjadi simbol video game awal yang terkenal. Namun, pendahulu video game modern telah dibuat sejak tahun 1950-an. Pada tahun 1952 simulasi komputer *tic-tac-toe* dikembangkan untuk EDSAC, salah satu komputer informasi tersimpan pertama, dan pada tahun 1958 sebuah permainan bernama *Tennis for Two* dikembangkan di Laboratorium Nasional Brookhaven sebagai cara untuk menghibur orang yang datang melalui laboratorium (Egenfeldt-Nielsen et al, 2008).

Game-game ini akan menghasilkan sedikit minat di antara publik yang bermain game modern, tetapi pada saat itu mereka memikat penggunanya dan memperkenalkan elemen dasar dari pengalaman bermain video game. Di masa sebelum adanya komputer pribadi, permainan ini memungkinkan masyarakat umum untuk mengakses teknologi yang selama ini terbatas pada ranah ilmu abstrak. *Tennis for Two* menciptakan antarmuka dimana siapapun dengan keterampilan

motorik dasar dapat menggunakan mesin yang rumit. Video game pertama berfungsi sejak awal sebagai bentuk media yang pada dasarnya menyebarkan pengalaman teknologi komputer kepada mereka yang tidak memiliki akses ke sana.

Seiring perkembangan video game, peran mereka sebagai bentuk media juga berkembang. Video game telah berkembang dari alat sederhana yang membuat teknologi komputasi dapat dipahami menjadi bentuk media yang dapat mengkomunikasikan nilai-nilai budaya dan hubungan manusia.

F. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif (Mulyadi, 2012), yaitu metode penganalisisan data yang mengumpulkan, mengklasifikasikan, menganalisis dan menginterpretasikan data sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai masalah yang diteliti serta peneliti merupakan instrument kunci. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi.

Menurut Nawawi & Martini (2003), observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian. Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan atau peninjauan di lapangan atau lokasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti.

Dalam mengumpulkan data, dilakukan observasi secara online terkait dengan video game Mario Bros yang diciptakan dari tahun 1985 – 2021. Proses observasi secara online meliputi pengamatan langsung, mengikuti forum-

forum diskusi pemain video game Mario Bros melalui media sosial maupun media lain serta mengikuti berita dari pihak developernya yaitu Nintendo Entertainment System (NES).

2. Studi Literatur

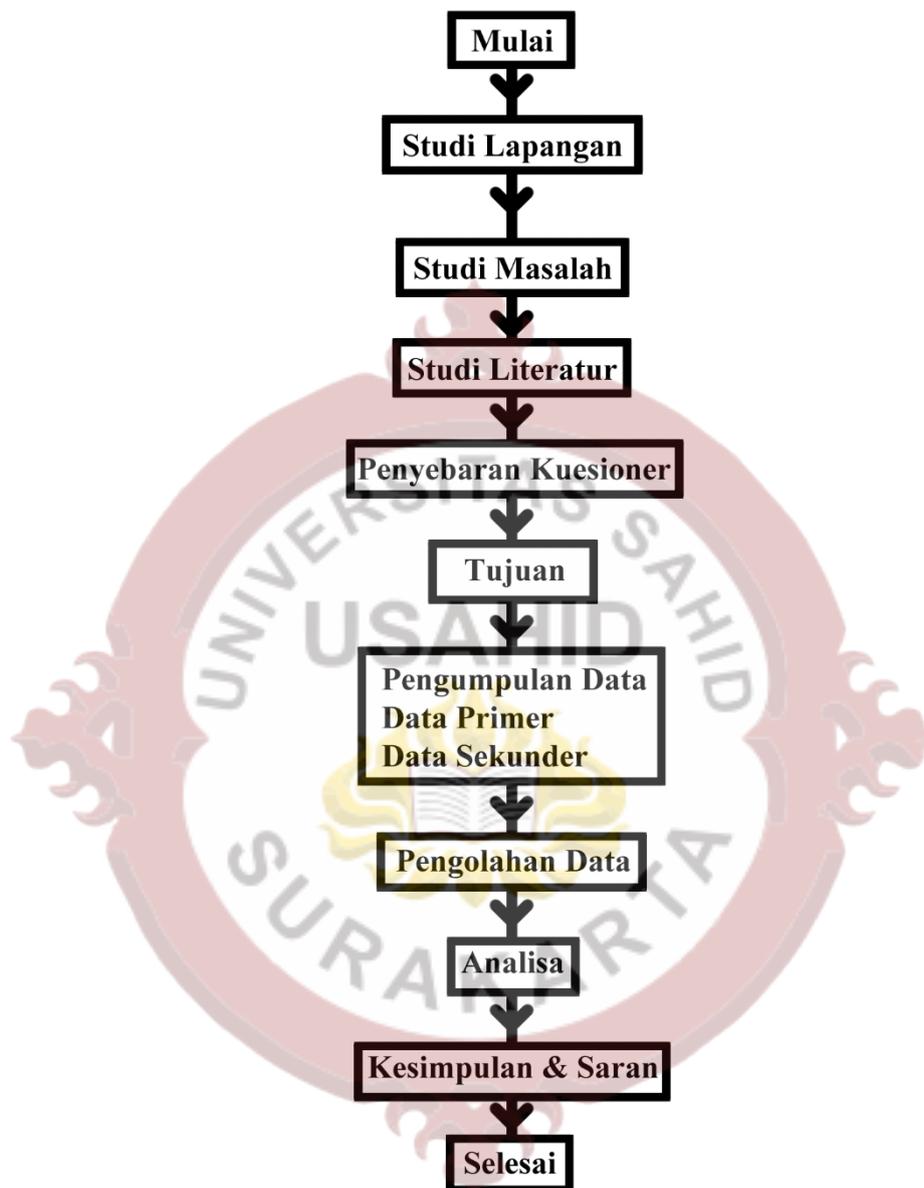
Nazir (2003), menyatakan bahwa studi kepustakaan atau studi literatur, selain dari mencari sumber data sekunder yang akan mendukung penelitian, juga diperlukan untuk mengetahui sampai ke mana ilmu yang berhubungan dengan penelitian telah berkembang, sampai ke mana terdapat kesimpulan dan generalisasi yang pernah dibuat sehingga situasi yang diperlukan diperoleh.

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Ketajaman dan ketepatan dalam penggunaan alat analisis sangat menentukan keakuratan pengambilan kesimpulan, karena itu kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses penelitian. Kesalahan dalam menentukan alat analisis dapat berakibat fatal terhadap kesimpulan yang dihasilkan dan hal ini akan berdampak lebih buruk lagi terhadap penggunaan dan penerapan hasil penelitian tersebut.

3. Kuesioner

Kuesioner yang berisikan 10 (sepuluh) pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian dengan menggunakan skala ordinal yaitu mengurutkan data dari tingkat yang paling rendah ke tingkat paling tinggi atau sebaliknya. Kuesioner disebarkan kepada 37 responden yang pernah memainkan video game Super Mario Bros. 1985.

4. Bagan Penelitian



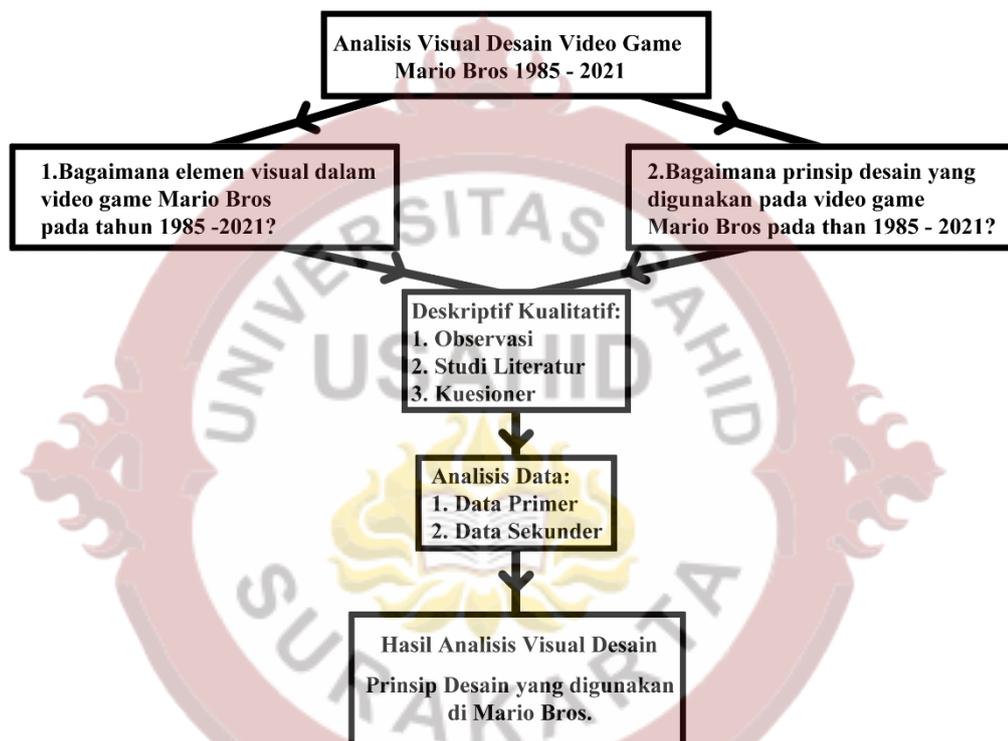
Gambar 1.14 Bagan Penelitian
(Mulyadi, 2012)

Penelitian ini dimulai dengan:

1. Mengadakan studi lapangan tentang adanya elemen visual yang berevolusi pada video game Mario Bros yang terjadi pada kurun waktu 1985.
2. Setelah diperoleh gambaran akan apa yang akan diteliti maka terdapat dua masalah yang dirumuskan dan akan dijawab yaitu bagaimana elemen visual dalam video game Mario Bros pada tahun 1985 dan bagaimana prinsip desain yang digunakan pada video game Mario Bros pada tahun 1985.
3. Dalam menjawab masalah tersebut dilakukan studi literatur baik dari jurnal hasil penelitian maupun artikel online tentang video game Mario Bros. Penyebaran kuesioner juga dilakukan kepada 39 responden yang pernah memainkan video game ini.
4. Tujuan penelitian juga dimasukkan agar semakin jelas tentang apa yang akan diteliti yaitu untuk memberikan gambaran mengenai elemen visual pada video game Mario Bros pada tahun 1985 dan mengetahui prinsip desain yang digunakan pada video game Mario Bros pada tahun 1985.
5. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data baik primer maupun sekunder yaitu dengan melakukan observasi dan studi literatur, serta penyebaran kuesioner.
6. Setelah terkumpul data dimulailah pengolahan data yang kemudian dianalisis. Setelah analisa data diperoleh dapat ditarik kesimpulan dan

disertai dengan saran-saran yang digunakan untuk penelitian selanjutnya (lihat Gambar 1.1 Bagan Penelitian).

5. Kerangka Berpikir



Gambar 1.15 Bagan Kerangka Berpikir (Mulyadi, 2012)

Kerangka berpikir merupakan alur pikir yang dijadikan sebagai skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatar belakangi penelitian ini. Dalam kerangka pemikiran ini peneliti akan mencoba menjelaskan masalah pokok penelitian. Penjelasan yang disusun akan menggabungkan antara teori dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

Menganalisis visual desain video game Mario Bros pada tahun 1985 membutuhkan pendekatan yang komprehensif dan terstruktur. Kerangka kerja berikut dapat digunakan untuk menganalisis visual desain game di berbagai era:

1. Konsep Game dan Mendongeng: Analisis harus dimulai dengan memeriksa konsep game dan bagaimana visual desain berhubungan dengannya. Kisah di balik permainan juga harus diperhatikan, termasuk plot, karakter, dan latar.
2. Grafik dan Gaya Seni: Langkah selanjutnya adalah memeriksa grafik dan gaya seni permainan. Ini termasuk palet warna, tekstur, bentuk, dan teknik animasi yang digunakan dalam game. Evolusi gaya seni dan teknologi grafis yang digunakan dalam game juga harus dianalisis.
3. Desain Level: Desain level adalah aspek penting dari game Mario Bros. Desain level harus dianalisis, termasuk tata letak, rintangan, power-up, musuh, dan elemen interaktif lainnya. Evolusi desain level dari game asli ke versi terbaru juga harus dianalisis.
4. Desain Antarmuka Pengguna: Desain antarmuka pengguna game harus dianalisis, termasuk menu, kontrol, dan sistem *feedback*. Evolusi desain antarmuka pengguna dari game asli ke versi terbaru juga harus diperiksa.

Dengan menggunakan kerangka berpikir ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang visual desain video game Mario Bros dan bagaimana perkembangannya dari waktu ke waktu (lihat Gambar 1.2 Kerangka Berpikir)

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang mengapa topik elemen visual dalam video games Mario Bros pada tahun 1985 dipilih. Hal apa yang menyebabkan topik ini menarik untuk diteliti, metode penelitian apa yang akan digunakan serta mengapa metode penelitian yang dipilih layak untuk digunakan. Di dalam bab ini juga dituliskan rumusan masalah yang akan dipecahkan sesuai dengan topik yang dipilih. Tujuan penelitian dan manfaat penelitian juga dicantumkan dalam bab ini sedangkan tinjauan pustaka membahas terutama video game Mario Bros yang dimulai dari definisi game online, jenis-jenis game online, elemen visual pada video game, serta evolusi elemen visual yang terdapat dalam game online sesuai dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Dalam sub-bab landasan teori, beberapa teori tentang elemen visual, pentingnya elemen visual dalam video games, jenis video game, jenis-jenis gaya visual dalam video game, sejarah perkembangan video game, dan bagaimana seni berpartisipasi dalam evolusi video game. Metode penelitian yang dipilih dan akan dilakukan juga dicantumkan dalam bab ini dan pada bagian akhir merupakan sistematika penulisan skripsi secara keseluruhan dari bab 1 sampai bab 5.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Setelah melakukan pengumpulan data dan kemudian dianalisis menggunakan metode penelitian yang dipilih. Data hasil observasi dan *library research* yang dilakukan dianalisis sesuai dengan judul, rumusan masalah, dan metode penelitiannya.

BAB III dan IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA

Dalam dua bab ini disajikan laporan hasil-hasil penelitian yang memuat deskripsi, eksplanasi, sintesis, analisis (pembahasan), yang dituangkan dalam beberapa bab sesuai dengan keperluan yang menjawab dari rumusan masalah yang telah ditentukan di BAB I.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir yaitu bab kelima berisikan kesimpulan dari hasil analisa dan saran untuk perancangan maupun penelitian berikutnya.

