

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Game* dapat menjadi alat pendidikan yang efektif, membantu mengelola emosi dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran tradisional dengan mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga lebih mudah dipahami (Schell, 2019). Selain itu, *game* menjaga otak tetap aktif dengan memberikan tujuan-tujuan kecil yang jelas, serta memberikan kepuasan dan hadiah saat pemain mencapainya.

Dalam desain *game*, terdapat empat elemen utama yang membentuk pengalaman bermain yang baik: *Story*, *Aesthetics*, *Mechanics*, and *Technology* (Schell, 2019). Keempat elemen ini bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan bermakna bagi pemain.



Gambar 1.1 *Seashore* Menu and App Icon  
(dokumentasi pribadi, 2024)

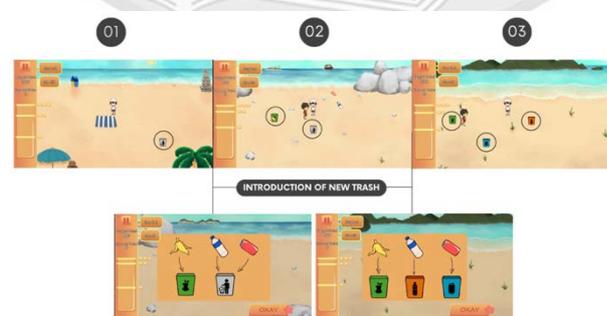
Salah satu contoh *game* edukasi adalah *Seashore*, yang dikembangkan oleh tim *game development* Binus, termasuk Audrey Aurelia —narasumber yang penulis wawancarai— dan para *developer* lainnya. *Seashore* dirancang sebagai *game* simulasi dengan nuansa santai dan edukatif, dan awalnya disebut oleh *developer* ditujukan untuk masyarakat umum. Namun, berdasarkan analisis penulis, target audiens tersebut disesuaikan menjadi anak-anak, karena *Seashore* lebih sesuai

untuk usia sekitar delapan tahun—pada tahap ini anak-anak mulai membentuk kebiasaan melalui aktivitas edukatif (Kurt, 2023). Anak-anak juga merupakan target yang umum dalam pengembangan game edukasi. Game ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya memilah dan membuang sampah pada tempatnya.



**Gambar 1.2 Seashore Level and Stage**  
(dokumentasi pribadi, 2024)

*Seashore* terdiri dari tiga *stage*, masing-masing dengan lima *level*. Dalam permainan ini, pemain harus memilah tiga jenis sampah dan menempatkannya ke dalam tempat sampah yang sesuai. Jenis sampah yang harus dipilah bertambah seiring permainan: *Stage* pertama hanya memiliki sampah *general*, *stage* kedua menambahkan sampah *organic*, dan *stage* ketiga menggantikan sampah *general* dengan *metal* dan *plastic*, sementara *organic* tetap ada.



**Gambar 1.3 Seashore Tutorial**  
(dokumentasi pribadi, 2024)

Dalam sebuah wawancara, *developer* mengidentifikasi “rasa bosan/jenuh akibat repetisi” sebagai masalah utama dalam *game* ini. Namun, menurut Heather Alexandra dari Kotaku (2016), repetisi bisa menjadi sesuatu yang menyenangkan dan memberikan rasa nyaman. Hal ini sejalan dengan konsep *compulsion loop* dalam desain *game*, di mana repetisi yang dirancang dengan baik dapat mempertahankan ketertarikan pemain melalui siklus antisipasi dan hadiah. Banyak *game* seperti *Candy Crush* dan *Toon Blast* memanfaatkan mekanisme ini, membuat pemain terus bermain meskipun *gameplay*-nya berulang. Dengan demikian, repetisi dalam *game* ini bukan masalah utama, melainkan kurangnya tujuan yang jelas, yang membuat pemain kehilangan motivasi untuk melanjutkan permainan (Alexandra, 2016).

Para *developer* mengakui bahwa meskipun mereka merancang *game* dengan tujuan untuk mendidik, mereka tidak secara khusus mempertimbangkan tujuan pemain dalam permainan. Dalam *game* ini, pemain berperan sebagai Udin, seorang karakter yang bertugas mengumpulkan sampah di tepi pantai. Namun, di luar aktivitas tersebut, tidak ada alur cerita yang memberikan motivasi tambahan atau perkembangan yang jelas bagi pemain. Kurangnya cerita dalam *game* ini berdampak pada hilangnya rasa tujuan dalam permainan, yang merupakan salah satu elemen kunci dalam desain *game* (Schell, 2019).



**Gambar 1.4 Masalah Konsistensi  
(dokumentasi pribadi, 2025)**

Selain cerita, kendala lain adalah permasalahan estetika dimana *game* ini memiliki gaya visual yang tidak konsisten. Menurut Gaver *et al* (2018) jika karakter, properti, UI, latar belakang, hingga logo memiliki gaya dan pewarnaan yang beragam, maka hasil visual akan tidak selaras dengan penceritaan secara keseluruhan.

Oleh karena itu, proyek ini bertujuan untuk membangun visualisasi yang lebih selaras dalam *game*, terutama dalam aspek cerita dan estetika. Dengan ini, diharapkan perancangan ulang visual permainan *Seashore* dapat meningkatkan pengalaman bermain bagi pemain.

## 1.2. Identifikasi Masalah

- Kurangnya cerita: Game ini tidak memiliki alur cerita yang memberikan tujuan jelas bagi pemain, sehingga mereka kurang termotivasi untuk terus bermain (kejenuhan).
- Kurangnya Estetika: Variasi gaya visual yang tidak selaras melemahkan konsistensi visual dan pengalaman bermain.

### 1.3. Rumusan Masalah

Dari permasalahan visual yang terjadi pada *Seashore*, terdapat beberapa pertanyaan yang dapat menjadi pedoman dalam perancangan visual sebagai berikut:

- Bagaimana desain *game* dengan narasi yang tidak menjenuhkan?
- Bagaimana merancang gaya visual yang estetik dan konsisten untuk meningkatkan pengalaman bermain?

### 1.4. Tujuan Perancangan

- Merancang alur cerita permainan *Seashore* yang memberikan tujuan jelas bagi pemain untuk meningkatkan motivasi bermain.
- Meningkatkan konsistensi visual guna memperkuat keselarasan estetika dan pengalaman bermain.

### 1.5. Manfaat Perancangan

- Pemain memiliki tujuan yang lebih jelas dalam permainan, sehingga tetap termotivasi untuk terus berlanjut bermain.
- Pengalaman bermain menjadi lebih menyatu dengan atmosfer yang diinginkan melalui keselarasan visual yang lebih baik.