

## Konsep Dan Prinsip Focal Point Pada Desain Game D'kala

I Wayan Adi Putra Yasa, I Nyoman Artayasa, I Gede Mugi Raharja

Program Studi Pengkajian Seni, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Denpasar

---

*Game* merupakan salah satu produk hasil integrasi antara seni dengan teknologi ditengah berkembangnya industri kreatif saat ini. Dibutuhkan berbagai macam disiplin ilmu untuk menciptakan sebuah *game*. Pemikiran yang kreatif menjadi suatu konsep dasar untuk mengembangkan sebuah *game*. Mulai dari merancang ide, menentukan jenis permainan, alur permainan dan visual *game*. Salah satu *game* kreatif tersebut ialah *game D'Kala* yang mengangkat budaya menjadi sebuah *game puzzle*. *Game D'Kala* hingga saat ini sudah diunduh lebih dari 10.000 pengguna android sejak awal perilisannya. Hal ini tidak terlepas dari desain *game D'Kala* sebagai elemen penting untuk menarik minat pemain. Perlu dilakukan pengamatan mengenai konsep desain yang digunakan pada desain *game D'Kala*. Begitu juga dengan fokus utama yang ditonjolkan *game D'Kala* dalam setiap halaman desain *game* menggunakan prinsip *focal point*. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan interpretatif dalam analisis data. Data didapat dengan melakukan wawancara dengan informan, observasi serta didukung oleh dokumen terkait. Data yang berhasil dikumpulkan, dianalisis secara deskriptif kemudian diinterpretasikan. Untuk mengetahui konsep desain pada desain *game D'Kala* digunakan pendekatan menggunakan teori representasi dan teori simulasi. Sedangkan pada *focal point* pada desain *game D'Kala* digunakan pendekatan teori desain *game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) konsep desain *game D'Kala* yang terdiri dari desain *background*, karakter, *user interface* dan aset desain pendukung ialah konsep penyederhanaan. Hal ini tercermin dari desain yang digunakan mengalami penyederhanaan dari objek yang dimaksud sesungguhnya. Diperkuat juga dari adanya proses produksi yang merupakan proses simulasi desain menggunakan teknologi digital. (2) *Focal point* atau pusat perhatian digunakan pada *game D'Kala* untuk menonjolkan budaya ogoh-ogoh kepada pemain. Mulai proses pembuatan, menggotong dan membakar ogoh-ogoh. Hal ini dilakukan melalui menonjolkan objek dengan cara yang berbeda, yaitu berupa siluet dan animasi.

**Kata kunci :** *konsep, focal point, game D'Kala*

Game is one of the result of integration between art with technology amid the development of creative industry today. It takes a whole range of disciplines to create a game. Creative thinking becomes a basic concept for developing a game. Starting from designing ideas, determining game types, game plays and visual games. One such creative game is the D'Kala game that lifts the culture into a puzzle game. Game D'Kala to date has been downloaded more than 10,000 android users since the beginning of its release. This is not apart from D'Kala game design as an important element to attract players. It is necessary to observe the concept of design used in D'Kala game design. So also with the main focus that highlighted D'Kala game in every page game design using the principle of focal point. This research is a field research using descriptive qualitative and interpretative techniques in data analysis. Data obtained by conducting interviews with informants, observations and supported by related documents. The data collected, analyzed descriptively and then interpreted. To know the concept of design on game design D'Kala used approach using the theory of representasi and simulation theory. While the focal point on game design D'Kala used game design theory approach. The results show that, (1) D'Kala game design concept which consists of background design, character, user interface and supporting design asset is simplification concept. This is reflected in the design used to experience the simplification of the object in question actually. Reinforced also from the production process which is a design simulation process using digital technology. (2) Focal point or center of attention is used in the game D'Kala to highlight ogoh-ogoh culture to the players. Start the process of making, carrying and burning ogoh-ogoh. This is done through highlighting the object in different ways, namely in the form of silhouette and animation.

**Keywords:** *Concept, focal point, game D'Kala*

---

*Proses review: 15 - 29 mei 2018, dinyatakan lolos 7 juni 2018*

## PENDAHULUAN

Industri konten kreatif secara global telah menjadi bagian yang penting secara ekonomi maupun sosial budaya dalam kehidupan manusia saat ini. Perkembangan penting itu terjadi didorong oleh penerapan teknologi, terutama teknologi komputer yang menghasilkan media digital. Media digital didefinisikan sebagai pengalaman media yang dimungkinkan oleh berkembangnya teknologi digital untuk keperluan hiburan maupun non-hiburan. Industri kreatif sesungguhnya sebuah industri yang dibangun atas produksi artefak yang bersumber pada ide-ide yang terletak antara seni, bisnis dan teknologi, sehingga integrasi antara seni dengan teknologi begitu memungkinkan.

Integrasi seni dengan teknologi merupakan upaya menggabungkan antara seni yang identik dengan unsur keindahan dan teknologi yang berperan sebagai media. Hal ini didukung oleh pendapat Van Peursen (dalam Sachari, 1986:173), menyatakan bahwa teknologi hadir sebagai media penunjang untuk memudahkan dalam berkarya, yang memungkinkan teknik diintegrasikan secara estetis. Sehingga melalui integrasi, produk baru yang belum pernah ada sebelumnya dapat diciptakan dan tetap mengandung unsur estetis. Menurut Baudrillard (dalam Raharja, 2013: 57), penciptaan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya dapat dikatakan sebagai simulasi. Simulasi berkaitan erat dengan sebuah tanda, citra dan kode yang dapat membuat manusia berhalusinasi dan citra tersebut dihasilkan melalui model-model yang dikonstruksi dengan mekanisme teknologi komputer. Salah satu produk dari proses integrasi seni dan teknologi yang dibangun melalui proses simulasi adalah *game*.

*Game* yang dibangun dengan bantuan teknologi menawarkan permainan virtual dengan berbagai jenis permainan, jalan cerita yang unik dan visual yang menarik. *Game* dapat dimainkan dalam berbagai media seperti *Playstation*, *Nintendo* ataupun *mobile smartphone* yang banyak berkembang saat ini. Pengembangan sebuah *game* pasti berdasarkan sebuah tujuan tertentu yang menjadi dasar pembuatannya seperti, untuk pendidikan, simulasi ataupun hiburan semata. Pengembangan *game* dilakukan oleh sekelompok orang dari berbagai disiplin ilmu yang bergabung menjadi sebuah *game developer*. Sedikitnya diperlukan 3 orang dengan kemampuan berbeda dalam mengembangkan *game* yaitu, *game design* merancang alur permainan, *game artist* yang menyediakan aset visual dan *programmer* yang membangun sistem *game* sampai siap dipasarkan.

Merancang sebuah produk yang akan dipasarkan dan dipakai oleh masyarakat banyak membutuhkan kecermatan agar sesuai harapan. Hadi (dalam Martono, 2015:25) menyatakan, bahwa dalam pengembangan multimedia dalam hal ini *game*, terdiri dari enam tahapan yaitu *concept*, *design*,

*material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Sehingga konsep atau sebuah ide dasar menjadi hal penting yang bersifat mendasar dalam mengembangkan *game*. Dalam proses membangun konsep secara tidak langsung juga menentukan tujuan, manfaat, target pasar hingga citra sebuah *game*. Peran penting tersebut dipegang oleh seorang *game design*, sehingga seorang *game design* harus mampu memproyeksikan saat *game* nantinya dipasarkan mampu sesuai dengan harapan. Ide awal dalam menentukan konsep sebuah *game* dapat melalui berbagai sumber, baik dari lingkungan sosial, budaya atau tradisi daerah tertentu hingga fantasi dari *game design* itu sendiri. Hal-hal yang menjadi ide dasar sebagai landasan dalam pengembangan *game* inilah dipecah kembali penerapannya dalam bagain *game*, yaitu *gameplay*, jenis permainan dan visual *game*.

Penerapan konsep pada *gameplay* dan jenis permainan akan saling berhubungan, alur cerita akan menuntun pemain dalam menyelesaikan *game* sedangkan jenis permainan akan menentukan bagaimana *game* akan dimainkan. *Action*, *adventure*, simulasi, ataupun *puzzle* merupakan beberapa jenis permainan yang dapat dipilih sehingga *game* menjadi menarik untuk dimainkan. Ketika alur permainan dan jenis permainan sudah ditetapkan, tampilan visual menjadi hal selanjutnya yang diperhitungkan dalam menentukan konsep yang digunakan. Tampilan visual yang menjadi bagian yang tampak untuk menjembatani komunikasi antara pemain dan sebuah *game*. Tampilan visual yang menarik dan indah akan menambah daya tarik seseorang untuk mencoba memainkan sebuah *game* yang baru dikenalnya. Visual yang menarik juga akan membuat pemain merasa nyaman dan membawanya masuk lebih dalam untuk memainkan suatu *game*. Desain latar *game* (*background*) yang menyajikan suatu pemandangan tertentu, karakter utama dalam permainan, *user interface* (tombol) dan aset desain lain pada *game* merupakan bagian dari tampilan visual yang menjadi daya tarik dalam sebuah *game*.

Dalam proses perancangan visual *game* akan dibuat sebaik mungkin dan memancarkan keindahan. Untuk menciptakan hal tersebut prinsip desain pasti akan digunakan sebagai dasar-dasar mewujudkannya. Sedikitnya satu prinsip desain pasti diaplikasikan dalam merancang desain tersebut, salah satunya adalah *focal point* (pusat perhatian). Melalui *focal point*, hal terpenting dalam sebuah konten dapat disampaikan kepada target audiens. Begitu juga dalam merancang *game*, *focal point* juga diterapkan yang dapat diamati dari tampilan visual *game*. Bentuk penerapan *focal point*, objek yang menjadi *focal point* dan tujuan lain dari penggunaan *focal point* menjadi hal yang menarik untuk diketahui lebih dalam.

Berkaitan dengan perkembangan industri kreatif khususnya *game* di Bali sudah mulai tumbuh. Banyak perusahaan pengembang ataupun *game developer* muda mulai mengembangkan *game* dengan berbagai ide. Hanya saja lebih banyak *game* yang dikembangkan berdasarkan fan-

tasi sendiri dan kurang melirik kearifan lokal Bali. Namun bukan berarti tidak ada, karena dari sekian *game* yang dikembangkan, ada juga yang mengembangkan *game* berdasarkan tradisi Bali. Sedikitnya terdapat tiga *game* yang sudah dipasarkan di *Google Play* yang dibuat berdasarkan kearifan lokal Bali yaitu *game* D’Kala.

Puzzle Aksara serta Made dan Sembilan Pura Dewata. Di antara ketiga *game* tersebut, *game* D’Kala merupakan *game* paling banyak di-download hingga saat ini, yaitu sebanyak 10.000 – 50.000 oleh pengguna atau *user* (*Google Play*, 2016). D’Kala merupakan *game* yang dapat dimainkan pada *smartphone* berbasis Android yang dipublikasikan pada 2012 oleh PT. Bamboomedia Cipta Persada. *Game* D’Kala mengangkat sebuah tradisi di Bali sebagai ide dasar penciptaannya, di tengah ramainya pengembangan *game* dengan tema fantasi. Tradisi Bali yaitu ogoh-ogoh, yang biasa diarak sehari sebelum Hari Raya Nyepi inilah yang dipilih menjadi ide dasar pengembangan sebuah *game*. Menyajikan permainan berbentuk *puzzle* dengan mengumpulkan potongan ilustrasi dari ogoh-ogoh yang terpecah menjadi 6 bagian inilah yang menjadi misi dalam permainan *game* D’Kala. Secara keseluruhan terdapat 7 *level* atau *stage* yang ditawarkan oleh *game* D’Kala yang harus diselesaikan.

Berdasarkan uraian di atas, *game* D’Kala yang merupakan bentuk integrasi antara seni tradisi Bali berupa ogoh-ogoh dengan teknologi sangat menarik untuk dikaji. Penelitian pada *game* D’Kala akan dilakukan melalui pengamatan secara mendalam pada konsep desain yang digunakan dan prinsip *focal point* pada *game*.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kualitatif penggambaran sifat suatu keadaan yang berjalan pada saat penelitian. Prinsip pokok metode ini adalah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data sistematis, teratur dan terstruktur, serta mempunyai makna. (Sarwono dan Lubis, 2007:10).

### Konsep Desain Game D’Kala

Konsep menurut Masri (2010:27) adalah pemikiran yang strategis untuk mencapai satu tujuan yang dimulai dari menentukan terlebih dahulu pemikiran strategis. Mempertimbangkan sumber daya manusia yang dimiliki, tujuan penciptaan, target segmentasi pasar hingga kesan yang ingin dibangun dari *game* yang diciptakan. Salah satu elemen *game* sebagai media penerapan konsep tersebut adalah tampilan visual. Dalam tampilan visual akan terbagi kembali menjadi empat bagian yang dapat diamati, yaitu (1) *background*, (2) karakter (3) *user interface*, dan (4) aset desain pendukung.

D’Kala yang merupakan salah satu *game* bertema budaya Bali yang cukup sukses. Dari awal perilisannya pada tahun

2012 hingga saat ini, telah diunduh lebih dari 10.000 ribu pengguna android. Dalam struktur pemainannya, *game* D’Kala menerapkan sistem serial berupa *stage*. Dalam setiap *stage* akan terbagi menjadi tiga sub halaman atau biasa disebut *scene*, yaitu halaman awal, halaman *puzzle game*, dan halaman akhir. Sehingga akan terjadi pola yang sama dalam setiap *stage* yang ada. Bagian pertama dari elemen visual *game* D’Kala yaitu *background*.

Desain *background* merupakan salah satu bagian dari elemen visual *game*. *Background* atau latar belakang dapat diartikan sebagai bidang atau celah yang terlihat paling jauh ketika melihat suatu objek. Dalam bidang desain, *background* adalah istilah untuk *layer* yang berada pada posisi paling bawah. *Background* digunakan untuk memberikan dekorasi visual terhadap sebuah elemen, yang akan mengakibatkan peningkatan kemudahan nalar atau pengertian akan sebuah konten pada desain (IKAPI, 2009:16).

Penggunaan desain *background* pada *game* memiliki tujuan yang serupa, yaitu untuk memudahkan pemain memahami sebuah konten *game* yang diwujudkan melalui proses representasi. Penggunaan objek dalam desain dipertimbangkan, dipilih dan ditentukan dalam merepresentasikannya, sehingga sesuai dengan konsep yang dikehendaki. Desain yang dibuat juga harus memiliki unsur keindahan sehingga menarik untuk dimainkan, dan mampu membawa pemain masuk lebih dalam untuk bermain *game*. Pada desain *background game* D’Kala, *game artist* ingin memberikan gambaran kepada pemain mengenai suasana alam yang ada di Bali dan objek-objek yang identik dengan Bali (wawancara dengan Antara, 5/8/2017). *Game artist* sendiri merupakan orang yang bertugas menyiapkan keseluruhan kebutuhan desain dalam sebuah kelompok pengembang *game*. Pemandangan beberapa lokasi yang ada di Bali serta objek wisata terkenal di Bali, dipilih sebagai referensi untuk mendesain *background game* D’Kala.

*Game* D’Kala menerapkan sistem serial dalam membangun sistem pemainannya, oleh karena itu dalam *game* D’Kala terbagi atas tujuh *stage* atau arena. Setiap arena memiliki satu tema yang merepresentasikan panorama alam dan objek yang identik dengan wujud budaya Bali dan menjadi desain *background*-nya. Panorama atau suasana yang ditampilkan menjadi *background*, sebelumnya sudah ditentukan terlebih dahulu berdasarkan kategori oleh Putu Sudiarta selaku direktur perusahaan (wawancara Sudiarta, 31/8/2017). Panorama alam yang identik dengan Bali serta objek wisata terkenal menjadi pertimbangan untuk dijadikan sebagai desain *background game* D’Kala. Berdasarkan kategori tersebut di atas, desain *background* dirancang berdasarkan kreatifitas *game artist* itu sendiri. *Game artist* yang mengerjakan desain *game* D’Kala tidak hanya dari internal pegawai dari Bamboomedia, tetapi ikut juga melibatkan siswa SMK yang sedang kerja praktek di Bamboomedia. Mereka dibebaskan mencari ide melalui internet untuk mendapatkan referensi ataupun berdasarkan



Gambar 1. Desain background game D'Kala

Sumber : dokumentasi penulis

pengalaman pribadi dalam menyiapkan desain *background game* D'Kala. Proses desain *background game* D'Kala yang ingin menampilkan panorama alam Bali berdasarkan kategori yang sudah ditentukan, merupakan proses representasikan konsep pada desain *game*. Keinginan untuk menggunakan panorama alam Bali, dapat dikatakan sebagai upaya dalam memperkuat keberadaan budaya ogoh-ogoh itu sendiri sehingga direpresentasikan menjadi desain *background*.

Representasikan panorama alam menjadi desain *background, game artist* yang dibantu oleh siswa kerja praktek (magang) banyak melakukan penyederhanaan bentuk. Hal ini terlihat dari objek yang menjadi latar dalam setiap *background* ataupun pada objek-objek yang dianggap dapat mencirikan Bali kepada pemain, seperti pohon besar dengan pelinggih, *angkul-angkul*, *poskamling*, *meru*, gubuk ditengah sawah, Pura Tanah Lot dan Pura Goa Lawah (lihat gambar 1). Penyederhanaan desain tersebut menjadikan kesan yang muncul dari *background game* D'Kala ialah *flet* atau datar. Penyederhanaan sendiri merupakan hal yang memungkinkan terjadi dalam sebuah representasi. Hal ini berdasarkan pendapat Barker (dalam Raharja, 2006:215) yang menyatakan bahwa, penyingkiran atau pengabaian senantian terjadi dalam proses representasi. Penyederhanaan tersebut akan menghasilkan bentuk-bentuk baru yang lebih sederhana tetapi tetap dapat mewakili objek yang dimaksud.

Pengederhanaan tidak hanya tampak secara umum berdasarkan bentuk objek tersebut, tetapi juga tergambar dalam elemen pembentuknya seperti garis, bidang dan warna. Elemen garis terlihat tidak terlalu mencolok dalam setiap desain *background* dan hanya digunakan sebagai *outline*, sehingga kesan sederhana dari desain yang datar tercipta. Menurut Supriyono (2010:60), penggunaan garis harus sesuai dengan keperluan karena penggunaan garis yang kurang tepat akan membuat desain tampak gaduh. Sehingga penggunaan garis yang tidak terlalu banyak dan lebih menitik beratkan sebagai *outline* untuk mempertegas bentuk menimbulkan kesan yang sederhana pada desain *background game* D'Kala. Selain itu, ukuran layar *hand-*



Gambar 2. Perbedaan desain karakter ogoh-ogoh dengan yang sesungguhnya

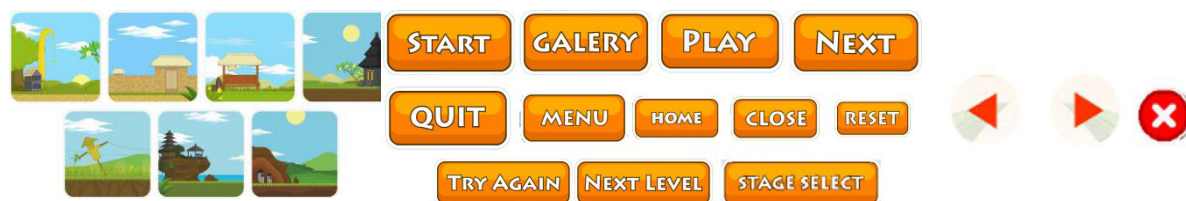
(Sumber : dokumentasi penulis, <http://arnelphotos.blogspot.co.id>)

*phone* sebagai media pemutar atau memainkan *game* yang memiliki ukuran kecil akan menambah kesan sederhana pada desain *background game* D'Kala.

Unsur bidang yang *game* D'Kala yang banyak menggunakan bidang-bidang datar dan bidang-bidang yang mengalami ekstraksi bentuk juga ikut menambah kesederhanaan pada desain *background game* D'Kala. Seperti yang diungkapkan oleh Gumelar (2015:137), kesederhanaan desain lebih mengutamakan pada *shape* dan *forms* yang sederhana berupa bidang geometri, siluet dan diekstraksi dari *shape* dan *forms* yang kompleks menjadi jauh sederhana dalam memvisualkannya. Sehingga dengan adanya penyederhanaan bentuk yang rumit dan detail kemudian diekstraksi menjadi lebih sederhana. Sedangkan dalam unsur warna yang lebih dominan menggunakan warna dingin seperti hijau dan biru sehingga selaras dengan tema panorama alam. Pemberian warna dengan teknik blocking juga menjadi pilihan, baik untuk objek yang terdiri atas satu warna ataupun gradasi warna untuk memberi dimensi dan kedalaman objek.

Sehingga berdasarkan hal tersebut di atas, konsep desain dari desain *background game* D'Kala ialah penyederhanaan. Penyederhanaan bentuk ini menimbulkan kesan desain yang sederhana. Sederhana dapat didefinisikan sebagai tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah menjadi terlihat ruwet dan jika dikurangi, menjadi terlihat hilang (Sanyoto, 2010:263). Sederhana bukan berarti harus sedikit tetapi pas, artinya tidak kurang dan tidak lebih di mana hal ini terkait dengan rasa pada prinsipnya. Desain yang sederhana yang diterapkan pada *background* ini, berguna untuk menciptakan suasana dan membantu pemain untuk lebih berimajinasi dengan suasana yang ingin disampaikan (Ranang, Basnendar dan Asmono, 2010:155).

Elemen kedua dari desain *game* D'Kala ialah karakter dalam *game*. Desain karakter ogoh-ogoh *game* D'Kala yang berjumlah 7 karakter, memiliki persamaan dari cara memvisualkan desain karakter. Persamaan tersebut ialah karakter yang dibuat tampak depan, membawa senjata,



Gambar 3. Desain tombol berupa ikon, teks dan simbol (Sumber : dokumentasi penulis)

memiliki tubuh besar, mata besar, memiliki taring dan mengenakan *kamen* atau kain. Sedangkan perbedaannya terdapat pada penggunaan baju pada karakter keempat, wajah menyerupai babi dan adanya aksesoris gelang pada karakter kelima, tubuh yang lebih kurus pada karakter kelima dan adanya tambahan ekor pada karakter keenam. Ogoh-ogoh juga divisualkan memiliki warna tubuh yang berbeda-beda pada masing-masing karakternya.

Secara keseluruhan dalam merepresentasikan ogoh-ogoh, karakter yang dibuat mengalami ekstrasi bidang dan bentuk menjadi lebih sederhana seperti yang diungkapkan oleh Gumelar (2015:137). Gumelar juga menyebutkan, biasanya kesederhanaan ini digunakan untuk kostum karakter, yang pada karakter ogoh-ogoh ini terlihat pada *kamen* yang dikenakan. Pengurangan dan juga penyingkiran bagian-bagian tertentu, terlihat dilakukan apabila dibandingkan dengan ogoh-ogoh yang sesungguhnya. Penggunaan *badong* yang melekat di leher, gelang yang melingkar di pergelangan kaki dan tangan serta aksesoris lain yang biasa digunakan dalam menghias ogoh-ogoh dihilangkan dalam mendesain karakter ogoh-ogoh.

Dalam teori representasi yang diungkapkan oleh Barker, bahwa pengabaian senantiasa terjadi dalam proses representasi tersebut. Hal ini diperkuat juga oleh Ida Bagus Adi Antara selaku perancang desain karakter utama, pengabaian penggunaan *pepayasan* pada desain karakter ogoh-ogoh karena dipandang terlalu ramai dan rumit sehingga ia memutuskan untuk tidak menghilangkannya. Desain karakter ogoh-ogoh *stage* kedua merupakan karakter yang didesain oleh Ida Bagus Adi Antra yang kemudian sebagai acuan untuk diikuti oleh siswa smk merancang desain karakter lainnya. Sehingga desain karakter ogoh-ogoh *game* D’Kala semuanya tampak sederhana (lihat gambar 2).

Elemen ketiga ialah *usert interface* atau tampilan antarmuka, dimana dalam *game* berupa tombol. Tombol dalam *game* D’Kala dibuat dalam tiga model, pertama dengan ikon, kedua teks dan ketiga simbol (lihat gambar 3). Ketiga model tombol *game* D’Kala ini juga mengalami penyederhanaan bentuk. Penggunaan bidang-bidang datar yang menyusun tombol, sedikitnya penggunaan objek di dalamnya menjadikan desain tombol terkesan sederhana. Hal ini bertujuan untuk kemudahan pemahaman sorang pemain terhadap sebuah tombol.

Elemen keempat ialah aset desain pendukung, di dalam *game* D’Kala ialah balok penghalang untuk permainan

*puzzle*. Desain balok penghalang ini dibuat dengan variasi yang banyak tetapi tetap berdasarkan bidang datar. Variasi modelnya juga mencerminkan objek-objek di alam seperti kayu, bata dan bambu yang semuanya mengalami penyederhanaan bentuk dalam representasinya (lihat gambar 4).

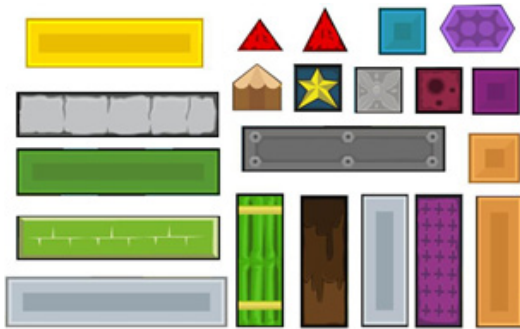
#### Focal Point Desain Game D’Kala

Focal point merupakan prinsip yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang paling penting. Dalam *game* D’Kala dapat diamati dari tiga garis besar halaman yang ada. Pertama ialah pada halaman awal atau *home game* D’Kala. Pada *game* D’Kala terdapat beberapa menu *home* di dalamnya, karena *game* D’Kala dirancang menjadi permainan berseri berdasarkan *stage* atau arena. Sehingga total keseluruhan terdapat 8 menu *home* pada *game* D’Kala, yang terbagi atas satu menu *home* utama ketika pemain memilih *stage* dan 7 menu *home* sebelum memulai permainan pada masing-masing *stage*.

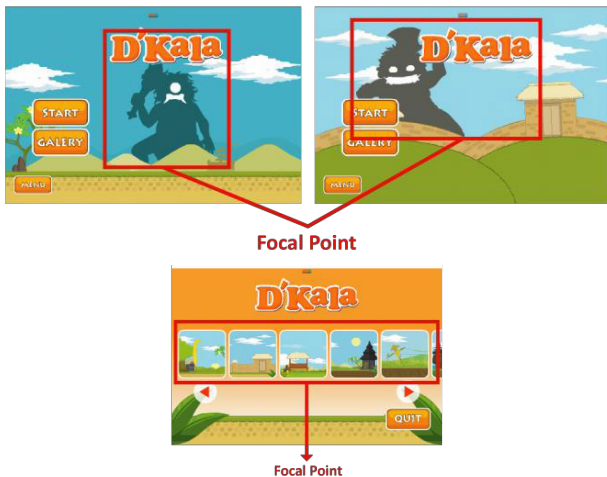
Penerapan prinsip *focal point* pada masing-masing menu *home game* D’Kala terlihat cukup baik, menggunakan beberapa langkah untuk memunculkan *focal point*. Menampilkan objek yang penting secara berbeda (kontras) merupakan cara yang paling sederhana dapat diterapkan, seperti yang terlihat pada halaman menu *home stage game* D’Kala. Halaman menu *home* setiap *stage game* D’Kala pada dasarnya merupakan tampilan yang dipergunakan berulang dalam suatu *stage*, namun khusus pada halaman awal terdapat tambahan objek yaitu siluet ogoh-ogoh.

Tujuan dari adanya siluet ogoh-ogoh yang pada menu *home* ini, tidak lain untuk memberikan pesan atau tanda mengenai sosok tersebut merupakan ogoh-ogoh yang menjadi tujuan dari *stage* dimainkan (wawancara dengan Antara, 5/8/2017). Penggunaan siluet seperti ini juga sering digunakan pada *game* yang tujuannya adalah mengumpulkan sesuatu, baik itu karakter, senjata ataupun item tertentu. Hal inilah yang coba diterapkan pada *game* D’Kala sebagai proses pengumpulan karakter ogoh-ogoh yang dapat juga dilihat dengan menekan tombol *gallery*.

Selain siluet yang ditampilkan mencolok, adanya teks di dekat siluet juga memperkuat bahwa siluet ogoh-ogoh merupakan objek yang menjadi pusat perhatian pada halaman menu *home game* D’Kala. Penempatan teks yang berada di dekat siluet digunakan pada semua halaman menu *home* dari *stage* D’Kala. Meskipun letak dari siluet ogoh-ogoh tidak semuanya letaknya sama. Teks yang muncul merupakan *title* atau nama dari permainan yaitu D’Kala dibuat besar dan berwarna jingga. Penggunaan warna jingga yang



Gambar 4. Aset desain balok penghalang game D’Kala  
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 5. Focal point pada halaman awal game D’Kala Sum-  
ber : dokumentasi penulis

merupakan golongan warna panas kontras dengan warna *background* yang lebih didominasi dari penggunaan warna dingin seperti biru dan hijau. Penggunaan warna panas mampu mencuri pandangan mata pemain untuk fokus melihat ke arah teks yang di dekatnya ada siluet ogoh-ogoh (lihat gambar 5).

Berbeda halnya dengan menu *home* utama pada awal permainan *game* D’Kala yang berfungsi sebagai halaman untuk memilih *stage* yang akan dimainkan. Pemilihan *stage* dibuat berupa tombol dengan menampilkan *background* masing-masing *stage*, yang diframe dalam bidang persegi. Tombol-tombol tersebut ditata berurutan dari sebelah kiri kekanan. Pada halaman ini juga terdapat teks *title* D’Kala yang berada di bagian atas, namun dengan warna yang menyatu dengan *background*. Sehingga kumpulan simbol *stage* menampilkan desain yang lebih kompleks dan berada di tengah secara horizontal. Inilah yang menjadi *focal point* pada menu *home* utama *game* D’Kala (lihat gambar 5)

Halaman *puzzle game* D’Kala merupakan halaman yang diperuntukan untuk permainan *puzzle* berupa tumpukan balok-balok yang disusun sedemikian rupa. Susunan balok akan berbeda-beda setiap halamannya, yang keseluruhan berjumlah 6 halaman setiap *stage game* D’Kala dan dikategorikan sebagai *level*. Objek yang menjadi *focal point*

dalam halaman ini ialah susunan balok untuk mengumpulkan bagian tubuh karakter ogoh-ogoh. Bagian desain karakter harus dikumpulkan dengan cara menghilangkan balok penghalang lainnya. Bagian dari desain yang paling berbeda dari objek lainnya inilah menjadi *focal point*. Selain itu juga dengan adanya animasi seperti sinar yang berputar yang berada dibelakang desain tersebut memperkuat indikasi bahwa objek tersebut menjadi fokus utama pada halaman ini. Keberadaan balok kuning sebagai syarat keberhasilan juga ikut menjadi *focal point* meskipun kedua objek ini ditampilkan dengan ukuran yang kecil tapi mampu menjadi *focal point*. Selain itu, pada halaman *puzzle* ini juga terdapat *focal point* lagi yang muncul yaitu ketika berhasil menyelesaikan *level*. Sebuah halaman *pop up* akan muncul untuk menunjukkan progres dalam pengumpulan bagian karakter dengan ukuran yang besar memenuhi area tengah layar hanphone kita (lihat gambar 6).

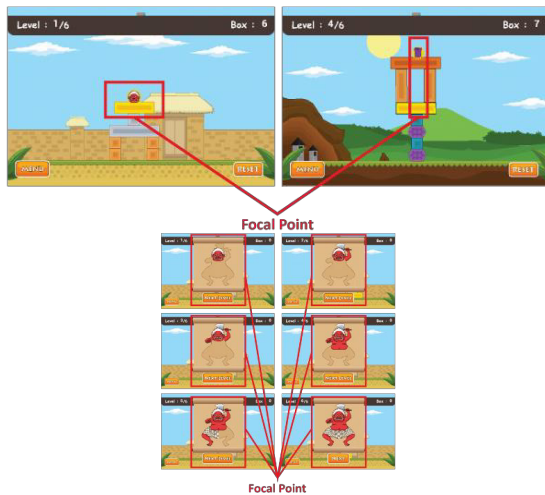
Halaman terakhir adalah halaman ending game. Merupakan halaman yang khusus menampilkan animasi mengarak ogoh-ogoh dan proses *mralina* atau membakar ogoh-ogoh. Sehingga pada halaman ini yang menjadi pusat perhatian ialah ogoh-ogoh itu sendiri yang khusus menampilkan proses mengarak ogoh-ogoh dan *mraline* sebagai rangkaian akhirnya. Melalui animasi yang merupakan proses menghidupkan gambar, menjadikan karakter ini mencuri pandangan pemain. Meskipun dengan latar yang dominan gelap dan beberapa karakter ada yang memiliki warna yang sedana, animasi yang merupakan gambar yang bergerak secara dinamis ini mampu menjadi *focal point* pada halaman *ending game* D’Kala (lihat gambar 7).

Berdasarkan pemaparan di atas, *focal point* pada halaman akhir *game* ini adalah ogoh-ogoh itu sendiri. Karakter ogoh-ogoh ditampilkan dalam bentuk animasi baik dari proses mengarak ogoh-ogoh hingga proses pembakaran (*mralina*). Dijadikannya prosesi mengarak dan *mralina* ogoh-ogoh sebagai *focal point* merupakan bentuk penyampaian pesan dan informasi mengenai budaya ogoh-ogoh kepada masyarakat luas dengan cara dan media yang berbeda yaitu melalui *game*.

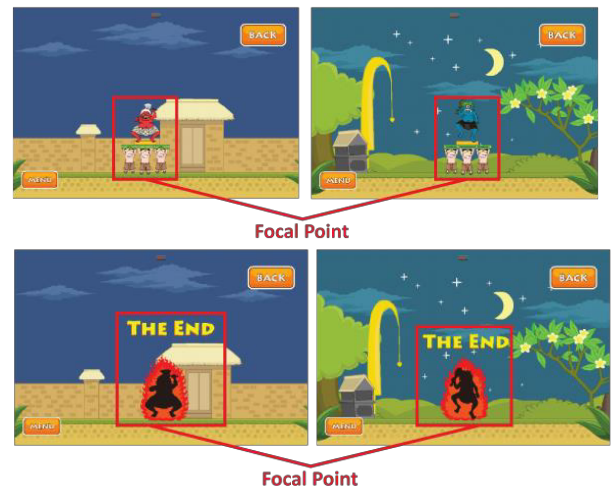
Simulasi pembuatan ogoh-ogoh pada *game* yang dilanjutkan dengan mengarak dan *mralina* ogoh-ogoh pada *game* berbasis android ini, merupakan sebuah produk budaya yang dihasilkan melalui proses integrasi estetis dengan teknologi komputer. Oleh karena itu, *game* ini juga merupakan upaya untuk memperkenalkan budaya Bali melalui *game*, yang berkaitan dengan seni ogoh-ogoh kepada masyarakat di luar Bali, bahkan ke seluruh dunia.

## SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep desain *game* D’Kala yang terdiri dari desain *background*, karakter, *user interface* dan aset desain pendukung ialah konsep penyederhanaan. Hal ini tercermin



Gambar 6. Focal point pada halaman puzzle game D'Kala  
(Sumber : dokumentasi penulis)



Gambar 7. Focal point pada halaman akhir game D'Kala  
(Sumber : dokumentasi penulis)

dari desain yang digunakan mengalami penyederhanaan dari objek yang dimaksud sesungguhnya. Diperkuat juga dari adanya proses produksi yang merupakan proses simulasi desain menggunakan teknologi digital sehingga desain yang dibuat disederhanakan sedemikian rupa. Sedangkan *focal point* atau pusat perhatian digunakan pada game D'Kala untuk menonjolkan budaya ogoh-ogoh kepada pemain. Mulai dari proses pembuatan ogoh-ogoh dari perbagian hingga selesai, setelah itu ogoh-ogoh akan digotong bersama-sama hingga akhirnya di bakar sebagai bagian akhir dari rangkaian proses ogoh-ogoh. Hal ini dilakukan melalui menonjolkan objek dengan cara yang berbeda, yaitu berupa siluet dan animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Aryani, Dewi Isma. *Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokémon Series Generasi I-V*. ITB J. Vis. Art & Des 5/2 (2013): hal. 155-175.

Depdikbud.1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta.

Dwijendra, Ngakan Ketut Acwin. 2010. *Arsitektur Rumah Tradisional Bali Berdasarkan Asta Kosala Kosali*. Udayana Universitas Press:Denpasar.

Elizabeth. *Kajian Interaksi Dan Persepsi Visual Pada Game Cut The Rope Dan Angry Birds Untuk Mengetahui Challenge Based Immersion*. Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia 5/1 (2013): hal. 67-87.

Gumelar, M.S. 2015. *Elemen dan Prinsip Menggambar. Animage (online)*. (www.book.google.com, diunduh pada 2 November 2017)  
Handoko, Sofyan. *Representasi Hero Perempuan Dalam Game Dota 2*. Adiwarna, Jurnal DKV 1/8 (2016): hal. 1-13.

IKAPI. 2009. *Kamus Istilah Komputer untuk Orang Awam*. Maxikom: Palembang.

Martono, Kuriawan Teguh. *Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker*. Jurnal Sistem Komputer 5/1 (2015): 23-30.

Nirwana, Aditya. *Virtualitas Game Dalam Pandangan Filsafat Teknologi Don Ihde*. Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi ASIA 8/1 (2014): hal.23-36.

Ranang, Basnender, Asmono. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Indeks: Jakarta.

Raharja, I Gede Mugi. 2013. *Representasi Posrealitas Desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung (Disertasi)*. Denpasar. Program Pascasarjana Universitas Udayana. (online) <http://www.pps.unud.ac.id/disertasi/detail-60-representasi-posrealitas-desain-gedung-pusat-pemerintahan-kabupaten-badung.html>. Diakses tgl 19 April 2017.

Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Rajawali : Jakarta.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2010. *Nirmana, Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Jalasutra. Yogyakarta.

Supriyono, Rahmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi*. Andi: Yogyakarta. Warna, Wayan dkk. 1993. *Kamus Bahasa Bali – Bahasa Indonesia*. Panitia Penyusun Kamus Bali-Indonesia : Denpasar.

Widnyani, Nyoman. 2012. *Ogoh – Ogoh*. Paramita: Surabaya.

Yusa, I Made Marthana. 2016. *Sinergi Sains, Teknologi Dan Seni Dalam Proses Berkarya Kreatif Di Dunia Teknologi Informasi*. STIMIK STIKOM INDONESIA : Denpasar.