

ANALISIS VISUAL GAME ARENA OF VALOR SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN KONSEP VISUAL GAME

Ricky Widyananda Putra M.Sn, Benny Muhdaliha M.Sn
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur Jakarta
rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id, benny.muhdaliha@budiluhur.ac.id

ABSTRACT

In game design, in addition to having a powerful and interesting gameplay concept, creator should pay attention to the visual aspect embodied in the visual design of the game. Visual aspect is so important to attract user to play it, especially in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) genre game. With the support of visual design, users can easily understand and follow the gameplay faster and surely they can understand the ability of each character with ease. This research tries to study the visual design and characters design of Arena Of Valor game. With visual perception theory and manga matrix theory to gain an understanding of the visual approach and creator considerations in the game visual design. Hopefully this research can be used as the basis reference for further MOBA game development.

Keyword: *Game, Perception, Manga Matrix, Arena Of Valor, Visual*

ABSTRAK

Perancangan sebuah game selain memiliki konsep gameplay yang kuat dan menarik, harus memperhatikan aspek visual yang diwujudkan dalam rancangan visual game tersebut. Aspek visual begitu penting untuk menarik minat user untuk memainkannya terutama digame yang bersifat Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Dengan perancangan visual game yang didukung oleh perancangan karakter yang tepat, user dapat memahami dan mengikuti gameplay lebih cepat serta dapat memahami kemampuan (ability) dari setiap karakter dengan mudah. Penelitian ini berusaha mengkaji visual Arena Of Valor berdasarkan teori persepsi visual dan teori manga matrix untuk mendapatkan pemahaman akan pendekatan visual yang dilakukan creator game tersebut. Dengan ditemukannya pertimbangan-pertimbangan yang diperlukan dalam perancangan visual dari game Arena Of Valor ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar pengembangan visual game selanjutnya.

Kata Kunci: *Game, Persepsi, Manga Matrix, Arena Of Valor, Visual*

PENDAHULUAN

Games bukanlah fenomena baru lagi sebagai alat hiburan, bahkan saat ini masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan dan mengakses beragam permainan karena banyak *game* yang

sudah terintegrasi secara sistem dengan beragam *gadget* atau telepon pintar (*smartphone*). Akibat integrasi yang dilakukan saat ini bermain *games* telah menjadi kebiasaan dan kebutuhan sebagian masyarakat untuk melepaskan

diri dari rutinitas sehari-hari sebagai salah satu media hiburan, bahkan lebih jauh lagi sebagai media untuk dapat berinteraksi dan berekspresi.

Game telah dikenal dan terus diminati oleh masyarakat karena menyajikan suatu permainan yang menghibur dan interaktif. Hal ini menjadikan *game* sebagai media visual yang efektif untuk mendapatkan pengalaman dan informasi dari interaksi yang dilakukan antar *user* atau pemain *game* didalamnya sehingga setiap pemain akan mendapatkan pengalaman berinteraksi dalam adu strategi dan kerjasama serta juga pengetahuan yang didapat dari fasilitas informasi yang disediakan oleh *game*.

Sebuah *game* harus dikembangkan dengan konsep yang teliti dan cermat terutama pada parameter visualnya agar tujuan dari kreator dapat tercapai. Tampilan visual adalah sensor pertama yang akan diterima oleh indera yang nantinya akan memiliki peran yang sangat besar untuk menjangkau *user* agar memainkan *game* tersebut. Oleh karena itu dalam proses perancangan dan pengembangan konsep visual *game* sangat penting untuk mengenal *user* yang diharapkan nantinya akan memainkan *game* tersebut.

Mengenal *user* dilakukan dengan mengetahui bagaimana *user* memaknai sebuah tampilan visual atau dikenal dengan persepsi visual. Persepsi visual *user* dapat dibentuk dengan pengembangan konsep tampilan visual yang dibuat oleh desainer *game*. Jadi, persepsi *user* akan dibimbing kearah yang diinginkan pembuat *game* sehingga diharapkan *user* dengan mudah menangkap pesan yang disampaikan.

Game sebagai media interaktif dimana didalamnya terdapat interaksi antara *game* yang diwakili tampilan visual dengan *user* sebagai penggunaanya. Dalam interaksi ini, fokus dan ketertarikan *user* terhadap apa yang diperlihatkan *game* menjadi elemen penting agar timbul kesan yang baik dan mendorong *user* untuk terus memainkannya.

Tampilan visual yang menarik dalam sebuah *game*, meliputi elemen visual; desain karakter, objek, bentuk dan warnanya, hingga animasi yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain dan seni rupa. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dapat diartikan sebagai pertempuran dalam sebuah arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara *online*, sebuah genre *game* MOBA lahir dan berkembang

seiring perkembangan teknologi jaringan komputer (internet).

Berawal dari tahun 1998 setelah seorang pemain dengan inisial Aeon64 merancang *custom map* dalam game *StarCraft* (sebuah *game realtime strategy* yang dikeluarkan oleh Blizzard's), dalam *custom map* diseting setiap pemain hanya dapat mengendalikan satu *hero* saja, dirancang tiga jalur yang menghubungkan *base* dari dua tim yang bertanding dengan tujuan untuk menghancurkan *base* lawan. Setelah itu game MOBA terus berkembang dan banyak dimainkan melalui *personal computer (PC)* yang terkoneksi baik secara *online* ataupun jaringan *offline* yang terdiri dari beberapa *PC*, tidak berhenti disitu saja, seiring dengan perkembangan *smartphone* dimana saat ini kemampuan teknologinya sudah menyamai bahkan melebihi kecanggihannya *PC*, game MOBA pun mulai dirilis untuk versi *smartphone*-nya.

Game Arena Of Valor (AOV) merupakan salah satu game MOBA yang dapat dimainkan lewat perangkat *smartphone*, sebuah game yang cukup fenomenal tingkat aksesnya dan jumlah pemain yang memainkannya, terutama di Indonesia. Dalam game ini ditampilkan beragam karakter dari

berbagai mitologi, seperti Wukong (*Warior*), Chrest (*Tank*) dan Kixi (*Mage*).

Perancangan *visual game* yang didukung oleh perancangan karakter yang tepat akan membuat user dapat dengan mudah mengidentifikasi setiap elemen visual yang ada, sehingga *user* dapat mengikuti *gameplay* dan memahami kemampuan (*ability*) dari setiap karakter dengan mudah, hal ini tercermin dalam *visual game arena of valor*. Sampai saat ini aplikasi *game arena of valor* terus diunduh banyak *user* melalui *playstore* dan terus meningkat. Berdasarkan kenyataan tersebut maka menurut peneliti *game* ini perlu untuk diteliti dan dipelajari agar dapat menjadi referensi dan pertimbangan dalam pengembangan *visual* dari *game MOBA* yang akan datang.

Persepsi Visual

Menurut Davidoff dalam Walgito (2004), persepsi merupakan proses yang digunakan oleh seseorang individu untuk memilih, mengorganisasi dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi guna menciptakan gambaran dunia yang memiliki arti. Persepsi tidak hanya bergantung pada rangsangan fisik tetapi juga pada rangsangan yang

berhubungan dengan lingkungan sekitar dan keadaan individu bersangkutan.

Mata sebagai indera penglihatan (visual) erat kaitannya dengan pembentukan persepsi manusia. Dengan hanya melihat sesuatu hal maka otak akan merespon dan menterjemahkan dalam bentuk interpretasi. Reaksi otak terhadap apa yang dilihatnya sangat beragam, tergantung pula pada pengalaman hidupnya. Otak mempersepsikan objek visual dengan cara mengorganisasikan komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan (holistik). Hal seperti itulah yang disebut persepsi visual. Sarwono (2012) mengemukakan bahwa persepsi visual memiliki beberapa prinsip, yaitu:

a. Wujud dan latar (*figure and ground*)

Objek yang kita amati di sekitar kita selalu muncul sebagai wujud (*figure*) sedangkan hal-hal lainnya namun tidak menjadi fokus yang diamati disebut latar (*ground*). Sebagai contoh apabila kita melihat meja di dalam ruangan, maka meja itu adalah suatu wujud, sedangkan hal lain seperti lantai, dinding, jendela dan lain sebagainya merupakan suatu latar. Ada kalanya perbedaan antara wujud dan latar tidak begitu jelas, sehingga kita

harus memilih mana yang dianggap wujud dan sebaliknya mana yang dianggap sebagai latar.

b. Pola pengelompokan (teori Gestalt)

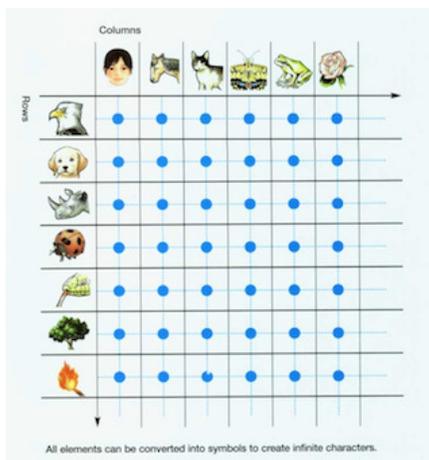
Secara sadar atau tidak sadar, kerap kali kita mengelompokkan beberapa hal dalam persepsi kita. Pengelompokan tersebut menentukan bagaimana kita mengamati suatu hal. Dalam ilmu psikologi kecenderungan manusia untuk mengelompokkan persepsi dinamakan hukum Gestalt. Termasuk di dalamnya adalah hukum kesamaan, hukum kedekatan dan hukum

c. Ketetapan (*constancy atau invariance*)

Teori Gestalt juga mengemukakan bahwa dari proses belajar manusia cenderung mempersepsikan segala sesuatu sebagai sesuatu yang tidak berubah, walaupun indera kita menangkap adanya perubahan. Misalnya kita bertemu bernama seseorang bernama Peter, maka kita akan mengenal Peter walaupun dia menggunakan pakaian dan gaya yang berbeda setiap harinya. Dalam persepsi ada tiga ketetapan dasar yang dikemukakan dalam Psikologi Gestalt, yaitu Ketetapan Warna, Ketetapan Bentuk, dan Ketetapan Ukuran.

Manga Matrix

Sebuah metode yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto untuk merancang karakter baru dengan metode matematik. Sistem pembuatan karakter diurai dari elemen - elemen pembangunnya yang kemudian disederhanakan kedalam sebuah diagram yang nantinya dijadikan panduan dalam proses penciptaan sebuah karakter.



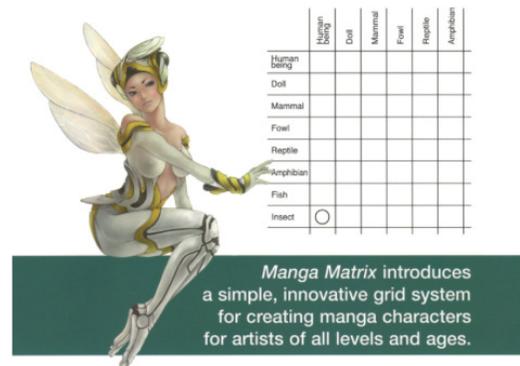
Gambar 1. Manga matrix Hiroyoshi Tsukamoto (2006)

Metode perancangan karakter dalam teori *matrix system* terdapat tiga variabel yang dijadikan landasan penciptaan sebuah karakter, yaitu :

a. Form Matrix (Matrik bentuk)

Perancangan struktur dan bentuk tubuh yang mengacu pada elemen – elemen pembentuk tubuh karakter

yang kemudian dikombinasikan agar menghasilkan tipe karakter yang baru.



Gambar 2. Pembagian tubuh form matrix

Kemudian untuk mengembangkan tipe tubuh bisa menggunakan berbagai parameter: *fixed form, non-fixed form, collective form, mechanical form, cracked form, increase/decrease, length span, growth, combination.*

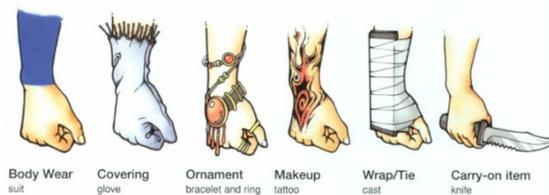


Gambar 3. Parameter form matrix Hiroyoshi Tsukamoto

b. Costume Matrix (limitless costumes)

Setelah karakter tubuh terbentuk dapat dipikirkan seperti manusia yang baru lahir dan bisa memakai kostum apapun. Kostum digunakan

sebagai pelengkap dalam memperkuat identitas karakter baru. Dengan pertimbangan parameter list dalam *matrix system*. Memilih salah satu list parameter dalam merancang kostum dari atas kepala sampai ujung kaki yang sesuai dengan karakter baru.



Gambar 4. Parameter costume matrix Hiroyoshi Tsukamoto

Klasifikasi parameter kostum meliputi: *Body wear*, *covering/footwear*, *ornament*, *makeup*, *wrap/tie*, *carry-on item* dan klasifikasi material kostum: *heaven*, *earth*, *water/ fire*, *inorganic matter*, *image*.

c. *Personality Matrix (limitless personal-ities)*

Sejak karakter dibentuk dia belum memiliki *personality* tetap. Semacam kertas kosong dan perlu menentukan *personalitynya* secara bebas. Ada enam parameter yang digunakan untuk mengilustrasikan *personality* karakter yaitu: *behavior*, *Status*, *profession*, *position*, *biological environment*, *special*

attributes, *weaknes*, dan *desire*.

METODE PENELITIAN

Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih detail mengenai elemen-elemen visual yang mempengaruhi penciptaan tampilan visual dan karakter-karakter yang terdapat di dalam *game Arena of Valor*. Secara kualitatif, penelitian ini bermaksud untuk memahami pendekatan yang dilakukan dalam perancangan tampilan dan karakter – karakter yang terdapat didalamnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Istilah *Valor* memiliki arti keberanian seorang pahlawan dalam menghadapi bahaya, khususnya dalam pertarungan. Pengertian ini mengandung nilai yang sama dalam *game Arena Of Valor*, bahwa untuk meraih kemenangan, *User* (Pemain *game*) membutuhkan kombinasi yang baik antara skill, kerjasama tim dan tentunya keberanian untuk bertindak. Lantas daya tarik apa sehingga *game Arena Of Valor* (AOV) menjadi *game* yang populer saat ini. Karena *game* ini menampilkan kualitas grafis terbaik dari *game* sejenis, kualitas grafis dan

tampilan gambar menjadi hal pertama yang dilihat para *User* (Pemain Game). Sehingga para *User* akan tertarik untuk memainkan *game* tersebut.

Dari sistem *game*, biasanya ketika bermain *game* sejenis, para *User* akan memilih *Hero* dengan *skill* (kemampuan) yang tinggi. Sehingga tak jarang para *User* akan mengeluarkan uang untuk membeli *skin* yang berguna untuk menambah *skill* dan untuk membuat tampilan *Hero* lebih menarik. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku ketika kamu bermain *game* AOV. Dalam *game* ini *skin* hanya berguna untuk membuat tampilan *Hero* semakin menarik. Sehingga untuk menambah *skill* *Hero* tergantung pada kemampuan para pemainnya. Tak hanya itu, ketika bermain dan ada pemain yang tidak sesuai atau memiliki sikap yang tak baik, pemain lainnya bisa melaporkannya secara langsung. Sehingga pemain tersebut mendapatkan peringatan dari sistem dan terkena pengurangan poin.

Pengunduh *game* ini pada *playstore* cukuplah banyak, ini bisa dilihat dari angka pengunduh mencapai 284.730 *User*. Hal ini menandakan bahwa *game* *Arena Of Valor* (AOV) menjadi *game* yang populer saat ini, untuk kategori *game* *Arena*.



Gambar 5. Data pengunduh game Arena Of Valor pada playstore

(Sumber :
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.garena.game.kgid>)

Kemudian *game* *Arena Of Valor* dalam perkembangannya muncul dalam 3D *game*. Hal ini melengkapi kajian analisis pengembangan konsep visual 3D *game* dengan metode komparasi. Itulah mengapa *game* *Arena Of Valor* sangat layak untuk menjadi acuan pengembangan konsep *visual game*.

Analisis Model Pengembangan

Visual Game



Gambar 6. Tahap Persepsi Visual *User* dalam Kaitannya dengan Pengembangan *Visual Game*

Persepsi visual mengenai tampilan *visual game* yang meliputi objek, karakter, bentuk dan warna, animasi, dan desain layout, akan

diinterpretasi oleh *user* melalui otaknya sebagai sebuah satu makna yang saling berkaitan yang memiliki satu kesatuan desain sebagai sebuah *game*. Tampilan visual yang baik akan menarik *user* untuk memberikan respon dengan mulai memainkan *game* tersebut. Kemudian saat *user* memainkan *game*, dia akan mulai menganalisis setiap elemen *visual game* untuk mengenali lingkungan *game* yang ditampilkan oleh sipembuat *game*. Maka disinilah tugas pembuat *game* untuk dapat membuat konsep visual *game* dengan elemen *visual* yang mudah dipahami oleh *user*.

Kecenderungan *user* melihat setiap elemen visual sebagai sebuah kesatuan visual dalam wujud sebuah *game* memberikan perhatian lebih pada pengembangan konsep layout *game*, yaitu pengorganisasian keseluruhan elemen-elemen *visual game* yang ditata letaknya sedemikian rupa, agar *user* mampu menginterpretasikan desain tersebut sebagai sebuah desain yang enak dilihat dan memacu untuk berinteraksi dengannya. Sehingga *user* yang telah tertarik dengan tampilan visual *game* dan mulai memainkannya akan berupaya masuk lebih jauh, memainkan *game* hingga selesai. Dan akhirnya *user* akan merasa terbawa oleh permainan, merasa terhibur dan

secara tak langsung menerima pesan yang tersirat dalam *game* tersebut.

Analisis Game Arena Of Valor

Dalam Kajian Persepsi Visual

User

Game Arena Of Valor hadir dalam bentuk *3D game*, hal ini sebagai bukti eksistensi dalam menghadirkan *game* yang sesuai dengan perkembangan teknologi *visual* saat ini.



Gambar 7. Tampilan game Arena Of Valor

Genre *game* ini dapat dianalisis tampilan visualnya dengan metode komparasi sebagai dasar pengembangan *game* dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.
Karakteristik Umum Persepsi *User* Tentang
Objek Karakter Lingkungan
Pada Tampilan Visual Game Arena Of Valor

Parameter	Game Arena Of Valor (AOV)
Objek : Karakter Lingkungan	Cenderung <i>User</i> melihat sebagai unsur visual bergerak secara dinamis dan nyata
	Kekuatan modelling objek
	Detail karakter lingkungan dan gerak animasi, bentuk proposional

	Pemberian warna mempertimbangkan tingkat <i>point of interest</i>
--	---

Pandangan *user* ketika melihat tampilan visual *game* berupa objek yaitu karakter dan aset *environment*/lingkungan mereka menekankan pada tampilan objek yang mudah dikenali mana karakter, mana lingkungannya. Sehingga konsep nirmana sangat menentukan tercapainya pesan tersebut yaitu tentang bagaimana kejelasan sebuah objek, detail, warna, kesatuannya dan bentuknya.

Tabel 2.
Karakteristik Umum Persepsi *User* Tentang *View Camera*
Pada Tampilan Visual Game Arena Of Valor

Parameter	Game Arena Of Valor (AOV)
View Kamera (Sudut Pandang)	Daya Eksplorasi <i>User</i> tinggi
	Identifikasi visual <i>User</i> dengan Eksplorasi
	Cenderung fokus terbagi pada beberapa objek visual
	Interpretasi lebih lama

View disini adalah tampilan yang diperlihatkan oleh kamera atau tampilan layar dalam *game*. Pada tampilan game Arena Of Valor menggunakan 3D yang cenderung dinamis, penuh dengan kedalaman dan

terlihat realistis. *User* memandang *view* sebagai daya eksplorasi persepsi mereka, tingkat fokus penglihatan mereka, dan tingkatan kecepatan mereka menginterpretasikan objek-objek visual. Pengenalan objek yang lebih cepat diinterpretasikan memungkinkan pesan lebih mudah dipahami oleh *user*.

Tabel 3.
Karakteristik Umum Persepsi *User* Tentang Komposisi
Pada Tampilan Visual Game Arena Of Valor

Parameter	Game Arena Of Valor (AOV)
Komposisi 	Fokus utama game yaitu karakter, sehingga elemen visual game lebih mudah diinterpretasikan
	Setiap elemen game saling mendukung dalam memperlihatkan pusat perhatian pada karakter
	Pencahayaan yang baik, memudahkan identifikasi unsur visual

Komposisi dalam peletakan objek-objek visual serta teknik pengambilan kamera mempengaruhi tingkat kemudahan *user* menginterpretasikan objek. Objek yang dinamis seperti karakter akan dikenali oleh *user* pertama kali, sehingga sangat penting pengaturan komposisi yang

mengedepankan objek sebagai pusat perhatian.

Tabel 4.
Karakteristik Umum Persepsi *User* Tentang
Desain Layout
Pada Tampilan Visual Game Arena Of Valor

Parameter	Game Arena Of Valor (AOV)
Layout 	Setiap unsur visual game sebagai satu bagian yang memiliki interaksi
	Letak objek visual diatur koordinat
	Penempatan objek diatur dengan kemudahan identifikasi visualnya dengan pencahayaan yang baik
	Karakter sebagai fokus diletakkan sesuai teknik komposisi sehingga area layar terlihat seimbang
	Informasi score Kill, dead hero, assist diletakkan pada tepi atas sebelah kanan

Desain tata letak memberikan informasi secara keseluruhan pada layar permainan. Darley (1986) melihat kecenderungan pengorganisasian tata letak secara keseluruhan ada pada prinsip-prinsip gestalt tentang pengelompokan (*gestalt principles of*

grouping) yang berpijak pada kecenderungan manusia untuk mengorganisasi stimuli yang terpisah menjadi pengelompokan yang berdasar pada *proximity* (kedekatan), *similarity* (kemiripan), *closure* (ketertutupan), *continuity* (kesinambungan), dan *symmetry* (simetris). Pada tampilan visual *game* prinsip kesatuan, kesamaan, jarak, dan alur sangat berpengaruh besar di sini. *User* memandang desain layout yang mampu menyatukan beberapa kriteria bentuk objek yang berbeda, memiliki kesamaan, terdapat jarak dan alur sebagai desain yang lebih mudah dipahami oleh *user*. Tidak membingungkan, dan pesan akan sampai pada *user*.

Selain memberikan gambaran bagaimana persepsi *user* dalam melihat pola-pola hubungan dalam sebuah tampilan visual *game*, penelitian ini juga menemukan pengaruh persepsi visual *game* terhadap *user* yaitu:

1. *User* memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya
2. Peningkatan dalam *visual skill*.
3. Meningkatkan kemampuan otak kanan untuk memecahkan masalah yang membutuhkan pengenalan pola, mendeteksi

kecenderungan-kecenderungan, membuat hubungan-hubungan, dan mengetahui keseluruhan hal.

Analisis Karakter Game Arena Of Valor Dalam Kajian Manga Matrix

Metode analisis yang digunakan adalah *Matrix System*, suatu metode yang menekankan pada penerapan suatu kombinasi gagasan terhadap bentuk, wujud, maupun komposisi dimana elemen-elemen tersebut kemudian diolah sedemikian rupa, sehingga menjadi rumusan dasar dari gagasan penciptaan karakter. Untuk desain hero dari *game arena of valor* yang dianalisa, diwakilkan oleh tiga hero yaitu :

1. Hero Wukong



Gambar 8. Hero Wukong

Wukong, Raja Para Monyet, mendatangkan malapetaka ke surga 500 tahun lalu, ketika dia seorang diri mengalahkan 100 ribu prajurit langit. Meskipun begitu, dia tidak dapat kabur

dari kekuatan Buddha dan kemudian disegel dibawah gunung lima jari oleh sang Buddha.

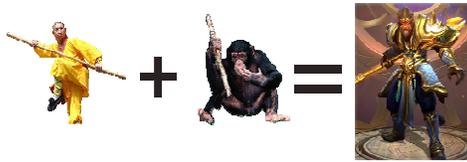
Matrix Bentuk (*Form Matrix*)

Kemudian untuk mengembangkan tipe tubuh Karakter Wukong ini menggunakan dua jenis parameter : *combination* dan *collective form*. Dengan mengkombinasikan figur manusia dan hewan mamalia (Monyet) dan menkolaborasikan kemampuan bergerak (*mobility*) dari manusia dan monyet.

Tabel 5.

Matrix bentuk Wukong berdasarkan manga matrix

	Human	Doll	Mammal	Reptile	Amphibi	Fish	Insect
Human being			v				
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibi an							
Fish							
Insect							



Gambar 9. Skema kombinasi bentuk Hero

Wukong

Costume Matrix

Kostum digunakan sebagai pelengkap dalam memperkuat identitas karakter. Dengan pertimbangan parameter list dalam matrix system. Klasifikasi parameter kostum dari karakter Wukong meliputi: *Body wear, covering/footwear*: berupa baju pelindung (baju zirah) lengkap yang memberikan kesan seorang ksatria petarung dan juga menegaskan kemampuan hero ini dalam menahan atau menerima serangan lawan, lengkap dengan cover sarung tangan dan sepatu, *carry-on item* : berupa sebuah tongkat yang mengindikasikan kemampuan dan keahlian wukong dalam bertarung menggunakannya. Klasifikasi material kostum: *inorganic matter*.

Personality Matrix (Sifat Lahir)

Tabel 6.

Matrix sifat Wukong berdasarkan manga matrix

	Behavior : Tidak bisa diam, lincah
	Desire : menggunakan kemampuan untuk menguasai arena of valor
	Biological environment : Daerah pegunungan

	Special Atribut : mampu menyembunyikan diri, melompat seketika ke lawan dengan menimbulkan damage yang besar pada lawan serta mahir dalam menggunakan tongkat
	Weakness : tingkat kesulitan mengendalikan hero ini cukup tinggi
	Status, Profession, position : warrior

2. Hero Cresht



Gambar 10. Hero Chrest

Cresht sang mermidon, berasal dari lautan mendidih yang dinamakan bukan karena suhunya akan tetapi karna adanya pertempuran tanpa akhir disana, dan chrest berada di puncak rantai makanan. Cresht suka disenandungkan para pelaut sebagai kegelapan yang muncul dari laut terdalam, dengan membawa trisula yang sangat mengerikan, cresht datang tidak membawa apa apa kecuali kematian.

Form Matrix

Kemudian untuk mengembangkan tipe tubuh Karakter

Chrest ini menggunakan dua jenis parameter : *combination* dan *collective form*. Dengan mengkombinasikan figur manusia dan hewan laut (Ikan Hiu) dan dapat melakukan metamorf menjadi besar dan menkolaborasikan kemampuan bergerak (*mobility*) dari manusia.

Tabel 7.

Matrix bentuk Chrest berdasarkan manga matrix

	Human	Doll	Mamma	Reptile	Amphib	Fish	Insect
Human being						V	
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibi an							
Fish							
Insect							



Gambar 11. Skema kombinasi bentuk Hero Chrest

Matrik Kostum (*Costume Matrix*)

Kostum digunakan sebagai pelengkap dalam memperkuat identitas karakter. Dengan pertimbangan *parameter list* dalam *matrix system*.

Klasifikasi parameter kostum dari karakter Chrest meliputi: *Body wear*: berupa celana pendek, *carry-on item* : berupa sebuah tobak yang mengindikasikan kemampuan dan keahlian chrest dalam bertarung menggunakannya..

Personality Matrix (Sifat Lahir)

Tabel 8.

Matrix sifat Chrest berdasarkan manga matrix

	Behavior : Galak dan sangat mengandalkan kekuatan fisik
	Desire : menggunakan kemampuan untuk menguasai arena of valor
	Biological environment : Lautan
	Special Atribut : Mampu mengeluarkan pelindung udara yang dapat menahan damage lawan, mampu ber- <i>metamorf</i> menjadi besar, dan dapat menerima damage serangan lawan
	Weakness : tingkat kesulitan mengendalikan hero ini cukup tinggi
	Status, Profession, position : Tank

3. Hero Kixi



Gambar 12. Hero Kixi

Kixi, sang peri hutan, seperti peri hutan lainnya kixi dapat ditemukan sedang berdansa diantara bunga dan bermain dengan hewan hutan lainnya, namun ketika datang bahaya sisi jahat kixi akan muncul, dengan gigi taring dan cakar yang tajam, kixi akan membasmi monster yang merusak hutan.

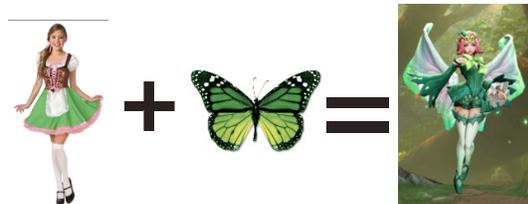
Form Matrix

Kemudian untuk mengembangkan tipe tubuh Karakter Kixi ini menggunakan dua jenis parameter : *combination* dan *collective form*. Dengan mengkombinasikan figur manusia dan hewan serangga (kupu-kupu) dan menkolaborasikan kemampuan bergerak (*mobility*) dari manusia dan kupu-kupu.

Tabel 9.

Matrix bentuk kixi berdasarkan manga matrix

	Human	Doll	Mamma	Reptile	Amphibi	Fish	Insect
Human being							V
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibi an							
Fish							
Insect							



Gambar 13. Skema kombinasi bentuk Hero

Kixi

Matrik Kostum (Costume Matrix)

Kostum digunakan sebagai pelengkap dalam memperkuat identitas karakter. Dengan pertimbangan parameter list dalam matrix system. Klasifikasi parameter kostum dari karakter Wukong meliputi: *Body wear*, *covering/footwear*: berupa dress ringkas yang terbuat dari dedaunan hutan, dengan nuansa hijau layaknya baju peri hutan umumnya, dengan tujuan untuk memfasilitasi kemampuan bergerak kixi Klasifikasi material

kostum: *organic matter*.

Personality Matrix (Sifat Lahir)

Tabel 10.

Matrix sifat Krixi berdasarkan manga matrix

	Behavior : Lincah dan ceria
	Desire : menggunakan kemampuan untuk menguasai arena of valor
	Biological environment : Hutan
	Special Atribut : mampu bergerak cepat dan membuat bayangan diri, mampu menerbangkan musuh musuh yang datang menyerang
	Weakness : tingkat kesulitan mengendalikan hero ini cukup tinggi
Status, Profession, position : Mage	

SIMPULAN

Kualitas grafis dan tampilan gambar menjadi hal pertama yang dilihat para *user* (pemain *game*), dengan kualitas visual yang baik akan membuat *user* tertarik untuk memainkan *game* tersebut. Sehingga sebuah *game* harus dikembangkan dengan konsep yang teliti dan cermat terutama pada parameter visualnya agar tujuan dari kreator dapat tercapai. Tampilan visual adalah sensor pertama

yang akan diterima oleh indera yang nantinya akan memiliki peran yang sangat besar untuk menjaring user agar memainkan *game*.

Oleh karena itu dalam proses perancangan dan pengembangan konsep visual *game* sangat penting untuk mengenal user yang diharapkan nantinya akan memainkan *game* tersebut. Mengetahui user dilakukan dengan mengetahui bagaimana user memaknai sebuah tampilan visual atau dikenal dengan persepsi visual. Persepsi visual user dapat dibentuk dengan pengembangan konsep tampilan visual yang dibuat oleh desainer *game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Shieny dan Widhiyasa, Arief. Membuat *Game* dengan XNA *Game Studio*. Bandung: Agate.
- Mulyana, Deddy. 2005. Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lasswell, Harold D. 1972. The structure and function of communication in society dalam Wilbur Schramm, ed. Mass communication. Chicago: University of Illinois Press.
- Darley, John M. 1986. Psychology, 3rd edition. New Jersey: Prentice-Hall.

Sarwono, Sarlito W. 2012. Pengantar Psikologi Umum. Jakarta: Rajawali Pers

Walgito, Bimo. 2004. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Penerbit Andi

Tsukamoto, H. 2006. Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System, USA: Collins Design.

Internet:

<http://www.andriewongso.com/articles/details/5141/Inilah-3-Game-Klasik-Sepanjang-Masa>

<https://moba.garena.co.id/main/news/show/320>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.garena.game.kgid>

<https://venturebeat.com/2014/09/01/the-history-of-mobas-from-mod-to-sensation/>