



Analisis elemen-elemen dasar dalam desain *game* My Talking Angela 2 berdasarkan kajian Ludologi

Endah Riana Endarini,^{1*} Yolanda Georgia Andriani,²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, STMIK “AMIKBANDUNG”, Bandung, Indonesia

Abstract

This study aims to analyze the implementation of Teresa Dillon's eight fundamental game elements and the ludological mechanisms in My Talking Angela 2, as well as to evaluate the effectiveness of its User Interface based on the six Gestalt principles. The research employs a descriptive qualitative method through 14 days of intensive observation, literature review, visual documentation, and a multi-stage data analysis process validated by triangulation to examine the game's core elements, ludic interactions, and interface design. The findings indicate that My Talking Angela 2 incorporates all fundamental game elements through repetitive caregiving rules; a game world composed of independent ludic and extra-ludic areas that do not form an overarching narrative; a flat, non-progressive main character (Angela); and objects that function primarily as complements without influencing core progression. Its ludological mechanisms establish a casual gameplay loop without central events, in which activities and mini-games merely guide player actions without generating character development or long-term consequences. The game interface applies Gestalt principles to construct visual hierarchy, direct attention, and facilitate navigation with minimal text, supported by a bright color palette that creates an approachable and cheerful impression for both child and adult players. However, the consistency of the implemented game elements and Gestalt principles has not yet been empirically tested, indicating the need for further research through usability testing and user experience analysis.

Key words: fundamental game elements, Ludology study, My Talking Angela 2, Gestalt principles, user interface

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan delapan elemen dasar *game* Teresa Dillon serta mekanisme ludologis dalam My Talking Angela 2, sekaligus mengevaluasi efektivitas User Interface berdasarkan enam prinsip Gestalt. Metode yang digunakan ialah kualitatif deskriptif melalui observasi intensif selama 14 hari, studi literatur, dokumentasi visual, serta analisis data bertahap yang divalidasi dengan triangulasi untuk menelaah elemen dasar *game*, interaksi ludologis, dan rancangan antarmuka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa My Talking Angela 2 menerapkan seluruh elemen dasar *game* melalui aturan perawatan berulang, dunia permainan yang tersusun dari area-area ludik dan ekstra-ludik yang berdiri sendiri tanpa membentuk narasi menyeluruh, karakter Angela yang datar, serta objek yang berfungsi sebagai pelengkap tanpa memengaruhi progres inti. Mekanisme ludologisnya membentuk *loop* permainan kasual tanpa peristiwa inti, di mana aktivitas dan mini-*games* hanya mengarahkan tindakan pemain tanpa menciptakan perkembangan karakter atau konsekuensi jangka panjang. Antarmuka *game* memanfaatkan prinsip Gestalt untuk membangun hierarki visual, memandu perhatian, dan memudahkan navigasi tanpa banyak teks, didukung palet warna cerah yang menciptakan kesan ceria dan mudah dipahami oleh pemain anak dan dewasa. Namun, penerapan elemen dasar *game* dan prinsip Gestalt secara konsisten, belum diuji efektivitasnya dan belum dapat dibuktikan secara empiris sehingga diperlukan penelitian lanjutan melalui uji kegunaan dan analisis pengalaman pengguna.

Kata kunci: elemen dasar *game*, kajian Ludologi, My Talking Angela 2, prinsip Gestalt, antarmuka pengguna

1. Pendahuluan

Game atau permainan berbasis komputer diperkenalkan pertama kali oleh A.S Douglas pada

tahun 1952 dalam tesisnya mengenai interaksi antara komputer dan manusia. Namun *game* komputer yang benar-benar diciptakan menggunakan komputer ialah

* Corresponding author e-mail : riana.endarini@gmail.com

Spacewar pada sekitar tahun 1960-an. Tahun-tahun setelahnya dilakukan pengembangan terhadap penciptaan *game*, seperti 1971 munculnya *game arcade* pertama Komputer Space yang didasari oleh Spacewar dan Pong, *game* pertama yang tersedia oleh public pada tahun 1972 ciptaan Nolan dan Ted. *Game* komputer yang sukses di Amerika pada tahun 70-an seperti Pong, Space Invaders, Monaco GP, dan Pac Man (Putri, 2011; Warman, 2023).

Game komputer pada masa awal biasanya dimainkan tanpa menggunakan internet. Kemudian pada awal tahun 2000-an *game online* atau *massive multi player online games* (MMOGs) mulai mendominasi. Di Indonesia, *game* bertipe MMOGs atau MMORPG mulai dikenal. *Game* ini berjenis petualangan yang dimainkan bersama-sama dengan banyak orang dalam satu server layaknya dunia nyata. Disusul dengan *game First Person Shooter (FPS)* ialah *game* tembak menembak atau peperangan dengan menempatkan pemain sebagai sudut pandang orang pertama yaitu menjadi karakter di dalam *game* (Febriany, 2022). Tentu saja perkembangan *game online* tidak berhenti sampai di situ dan saat ini jumlahnya pun semakin banyak dan bervariasi setiap *genre*-nya. Ini menandakan adanya perkembangan teknologi dan jaringan komputer yang melatar belakngnya. Perkembangan ini membawa perubahan pada *platform* bermainnya. Misalnya, jika dulu bermain *game* menggunakan Nintendo, Play Station (PS), *game boy*, atau komputer, kini *game* dapat dimainkan dengan lebih mudah kapan pun, di mana pun tanpa perlu repot untuk melakukan instalasi *device* seperti pada Nintendo, PS, dan komputer, namun lebih canggih dari *game boy*, yaitu *smartphone*.

Game yang dimainkan di *smartphone* biasa disebut dengan *mobile game*. *Mobile game* adalah permainan yang dimainkan pada perangkat portabel, termasuk ponsel, *smartphone*, PDA atau tablet (Febriany, 2022). Karena kemudahan aksesnya yang hanya membutuhkan internet dan *smartphone*, di Indonesia sendiri popularitas video *game* yang dimainkan melalui *smartphone* mencapai presentase 72%. Persentase ini jauh lebih tinggi dibandingkan dengan pemain yang bermain melalui komputer atau laptop (PC) atau konsol (Arifin et al., 2023). Ketika kemudahan tidak lagi menjadi inovasi, maka inovasi teknologi diperlukan untuk meningkatkan minat serta keinginan dalam bermain *game*. Maka tak sedikit *game* yang bermunculan nampak seragam, sebagai usaha dari *developer game* yang ingin tetap mempertahankan minat pengguna. Tuntutan ini membuat produk dan aplikasi yang ada semakin

otomatis dan seragam, sehingga komunitas atau desainer perlu membuat produk yang menonjol di mata pengguna (Situmorang & Ratri, 2024). *Genre virtual pet* atau hewan peliharaan virtual menjadi salah satu *genre game* yang cukup menonjol di mata pengguna.

Virtual pet pertama kali muncul di Jepang dan dipopulerkan pada tahun 1996 oleh *game* bernama Tamagotchi. Saat ini, *game virtual pet* telah berkembang menjadi versi digital dan dapat dimainkan di *smartphone*. *Virtual pet* merupakan karakter yang disimulasikan secara digital dengan karakteristik seperti binatang yang menciptakan hubungan sosio-emosional dengan pengguna (Situmorang & Ratri, 2024).

Salah satu *game* ber-*genre virtual pet* ialah My Talking Angela 2 yang merupakan variasi dari My Talking Tom. Deskripsi “*My Talking Angela 2 is the ultimate virtual pet game that brings fun, fashion, and creativity to your everyday life*” yang terdapat dalam *platform* resmi Google play *games* menyatakan bahwa sistem permainan My Talking Angela 2 mirip seperti memelihara hewan secara langsung. Pemain dapat melakukan berbagai aktivitas seperti memberi makan, memandikan, merias, dan mengajak Angela bermain *mini-games* di dalamnya. Permainan ini juga mengintegrasikan elemen hiburan, *fashion*, dan kreativitas, yang memungkinkan pemain untuk menyesuaikan penampilan dan lingkungan (tempat tinggal Angela) sesuai keinginan mereka. Keunikan lain dari permainan ini ialah ada pada pengalaman interaksinya. Angela dapat mengulang ucapan pemain dalam satu kalimat pendek. Angela juga dapat merasakan ‘sentuhan’ dari pemain dan membuat ekspresi serta respon dari sentuhan itu. Desain *game* yang menarik menjadi suatu keharusan My Talking Angela 2 untuk mencapai kesuksesan dalam persaingan *game* berbasis *virtual pet* saat ini. Sejalan dengan itu, muncul kebutuhan untuk melihat bagaimana aspek-aspek tersebut telah dibahas dalam kajian akademik sebelumnya.

Penelitian terdahulu yang mengkaji *virtual pet* telah dilakukan, namun belum ada yang secara khusus mengarah pada *game* ini. Penelitian Situmorang & Ratri mengkaji penerapan elemen dasar *game* menurut Teresa Dillon serta pemanfaatan logika *fuzzy* dalam merancang perilaku karakter, dengan temuan bahwa Tamagotchi Pix berhasil menghadirkan pengalaman afektif melalui fitur layar berwarna, *touchscreen*, dan kamera yang memperkaya interaksi pengguna (Situmorang & Ratri, 2024). Karakter di dalamnya tidak hanya memperlihatkan sifat yang terhumanisasi, tetapi juga mempertahankan ciri

kehewan seperti preferensi makanan dan objek, sehingga mendorong terbentuknya ikatan emosional (Situmorang & Ratri, 2024). Penelitian lain oleh Chahyana & Yesmaya (2020) menyoroti bahwa *game* hewan peliharaan virtual menyediakan ruang interaksi afektif yang mampu merespons emosi pengguna, dengan dua motivasi utama pemain yaitu kebutuhan akan pengganti hewan peliharaan nyata dan pencarian dukungan emosional. Selain itu, pendekatan metodologis yang digunakan dalam studi-studi pengembangan *game*, seperti model *waterfall*, tampak menekankan tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi (misalnya melalui *3D modeling* dan Unity3D), pengujian, serta evaluasi yang memastikan aplikasi bekerja sesuai tujuan. Kebaruan dari penelitian ini ialah belum ditemukannya studi yang menganalisis implementasi elemen dasar *game* Teresa Dillon. Demikian pula, kajian interaksi ludologis yang menelaah *gameplay*, mekanik, serta pola keputusan pemain pada *game virtual pet* ini juga tidak tersedia. Selain itu, penilaian efektivitas *User Interface* (UI) My Talking Angela 2 menggunakan prinsip Gestalt juga belum pernah dilakukan, termasuk bagaimana UI mendukung pemahaman informasi pada pemain. Dengan demikian, ketiadaan penelitian yang menggabungkan analisis ludologi, teori elemen dasar *game* Teresa Dillon, dan prinsip Gestalt dalam studi khusus mengenai My Talking Angela 2 membentuk celah penelitian yang signifikan dan masih terbuka untuk dieksplorasi.

Elemen dasar *game* terbagi menjadi delapan yaitu; 1) *Rules* (aturan atau perintah bagaimana melaksanakan *game* dan fungsi dari benda dan karakter di dunia *game*). 2) *Game World* (dunia *game* sebagai tempat setting). 3) *Plot* (apa yang terjadi ketika pemain memasuki dunia permainan dan memberikan informasi mengenai apa yang harus dicapai untuk menyelesaikan permainan tersebut). 4) *Theme* (*genre* dari *game* yang akan dimainkan oleh pemain). 5) *Character* (karakter yang dipilih/dimainkan). 6) *Objects/items* (Objek atau benda penting yang digunakan untuk penyelesaian masalah). 7) *Text, Graphic, Sound* (kombinasi dari teks, grafis, dan suara). 8) *Animation* ((perlunya animasi untuk pergerakan karakter, objek, dan suasana), dan terakhir adalah *User Interface* (Situmorang & Ratri, 2024).

User Interface (UI) menjadi satu perhatian khusus yang diperlukan dalam membangun atau membuat sebuah aplikasi karena memberikan kemudahan pada pengguna (Ismatullah & Adrian, 2021). *User Interface* mencakup bagian visual pada antarmuka yang lebih memfokuskan pada keindahan dari sebuah

tampilan, pemilihan warna yang baik dan pas (Duwi Saputra & Widyananda Putra, 2024). *Interface* atau antarmuka berperan sebagai jembatan antara dunia sebuah produk atau sistem dengan penggunanya. UI berfokus pada tata letak komponen aplikasi dan warna yang sesuai (Khasanah & Sutabri, 2023). Maka, bagaimana UI pada *game* My Talking Angela 2 dapat mempermudah pengguna dalam memahami informasi? Analisis terhadap UI ini dilakukan dengan menggunakan prinsip Gestalt. Gestalt merupakan sebuah teori yang menjelaskan proses persepsi manusia melalui pengorganisasian berdasarkan hubungan, pola, atau kemiripan menjadi satu kesatuan (Khoiruddin, 2017). Enam prinsip Gestalt di antaranya; 1) *Pragnanz* atau prinsip kesederhanaan, 2) *Continuity* atau pola keberlanjutan, 3) *similarity* atau keseragaman elemen yang mirip, 4) *Focal point* atau elemen yang paling kontras dengans sekitar, 5) *Proximity* atau pengelompokan berdasarkan kedekatan, 6) *Figure and ground* atau bidang persepsi yang cenderung memisahkan objek utama dan latar (Agafirilla & Hardiyanti, 2024).

Secara keseluruhan analisis ini dilakukan melalui pendekatan akademis ludologi atau bidang studi kajian *game*. Ludologi berasal dari kata Latin *ludus* yang berarti “permainan”. Konsep dasar Ludologi mengemukakan bahwa setiap *game*, baik konvensional maupun berbasis komputer, mempunyai elemen atau unsur yang erat kaitannya dengan naratologi atau pengisahan, yaitu: karakter, tindakan atau lakuan, latar, dan tujuan (Umam, 2023). Ludologi digunakan untuk memahami bagaimana permainan dirancang, bagaimana pemain berinteraksi dengan permainan, serta bagaimana aturan dan mekanika memengaruhi pengalaman bermain, menjelaskan berbagai mekanisme dan aturan permainan (Esterhuizen et al., 2022). Dalam perspektif ludologis terdapat tiga aspek utama: 1) menekankan pada aturan dan mekanisme yang mengontrol alur permainan serta tindakan para pemain dan respons permainan sesuai dengan sistem dan interaksi para pemain, 2) berfokus pada aspek pengambilan keputusan, strategi yang mengaktifkan rasa pencapaian 3) Berbeda dari bentuk media lain seperti film dan buku, video *game* membutuhkan interaksi yang konstan dari para pengguna untuk menciptakan kemajuan dalam permainan (Veloya, 2023). Pendekatan ini sering dibandingkan dengan naratologi, yang lebih fokus pada aspek cerita dalam permainan. Mengidentifikasi perbedaan antara permainan (*gameplay*) dan narasi cukup sulit. Maka sebaliknya, penelitian ini berfokus pada kesamaan antara keduanya, di mana ludologi dan naratologi

sama-sama memiliki: (1) dunia, (2) karakter, (3) objek dan (4) peristiwa (Haugom, 2019).

Dunia dalam sebuah *game* terdiri dari dua; ruang ludik dan ekstra ludik. Ruang ludik adalah tempat permainan "berlangsung", di mana karakter dapat menavigasi dan menjelajahi. Ruang ekstra- ludik adalah ruang yang tidak dapat dijelajahi karakter. Fitur lain yang berbeda dari video *game*, dalam penggambaran dunia *game*, adalah penggunaan *cut-scene*. *Cut-scene* adalah adegan sinematik yang sering menunjukkan kepada pemain bagian baru dari lanskap, interaksi penting antara karakter yang mengembangkan alur cerita atau kunci lainnya dalam peristiwa. *Cut-scene* dapat berdampak pada bagaimana cara pemain memandang babak berikutnya dari dunia *game*, misalnya apakah itu lanskap baru yang berbahaya yang telah dimasuki karakter? Apakah ini zona yang ramah dan aman? Haruskah pemain siap untuk pertarungan? (Haugom, 2019).

Objek dalam *game* dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan fleksibilitasnya: 1) Statis, non-objek yang dapat berinteraksi", 2) objek statis yang dapat digunakan, (3) Objek yang dapat "dihancurkan", (4) Dapat diubah", (5) Dapat "dikreasikan" dan (6) Dapat "diciptakan" (Haugom, 2019). Objek dan karakter saling berkaitan satu sama lain di dalam *game*. Karakter oleh Aarseth (2012) dikategorisasikan berdasarkan kontrolnya; 1) "Bot" tanpa identitas individu (juga dikenal sebagai NPC, kependekan dari *Non Playeable Character* atau karakter non-pemain), 2) karakter dangkal dengan nama dan penampilan individu, tetapi sedikit kepribadian. Bisa disebut katakter datar dalam konsep sastra, yaitu karakter yang tetap sama sepanjang cerita, 3) karakter yang mendalam dengan nama dan penampilan individu, memiliki cerita latar belakang dan kepribadian yang rumit. Sedangkan pendapat lain menyebutkan bahwa karakter terbagi menjadi empat: (1) karakter panggung yang bagian dari skenario, tetapi tidak untuk berinteraksi dengan; (2) karakter fungsional yang memiliki perbedaan derajat fungsi dalam *game*; (3) *cast* karakter yang memiliki fungsi tertentu dalam *game* terkait dengan cerita; dan (4) karakter pemain yang dikendalikan oleh pemain (Haugom, 2019).

Event atau peristiwa, untuk menjelaskan peristiwa sebagai elemen dalam *game*, disajikan dengan istilah "kernel" dan "satelit". Kernel adalah elemen kunci dari sebuah cerita. Jika kernel dimanipulasi, diubah, atau dihapus maka ceritanya tidak akan sama. Satelit adalah elemen yang dapat dihapus atau diubah tanpa mengubah cerita. Kategorisasi peristiwa dibagi menjadi 4 jenis; 1) diplot sepenuhnya, 2) satelit dinamis, 3) kernel dan, (4) tidak ada kernel. Kernel

dinamis ada pada *The Walking Dead*, di mana alur cerita permainan akan berubah sesuai dengan keputusan dan pilihan yang dilakukan oleh pemain di dalam *game*.

Melalui beberapa poin elemen ludologi tersebut, penelitian ini berupaya mengidentifikasi dan menganalisis bagaimana 8 elemen dasar *game* menurut Teresa Dillon; *Rules, Game World, Plot, Theme, Character, Objects/items, Text-Graphic-Sound, Animation* diimplementasikan dalam *My Talking Angela 2* serta bagaimana interaksi ludologis membentuk pengalaman bermain di dalamnya. Penelitian ini juga menguraikan mekanisme ludologis yang muncul selama *gameplay*, termasuk aturan, interaksi, aktivitas pemain, perkembangan peristiwa, dan relasi antara karakter, objek, serta dunia permainan. Selain itu, penelitian ini menganalisis *User Interface* (UI) *My Talking Angela 2* melalui enam prinsip Gestalt; *Pragnanz, Continuity, Similarity, Focal Point, Proximity*, dan *Figure-Ground*, untuk menilai efektivitas penyampaian informasi dan kontribusinya terhadap pengalaman bermain.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting melalui tiga aspek utama. Secara teoretis, studi ini memperkaya literatur tentang kajian ludologi dalam *genre* virtual pet, memperdalam pemahaman mengenai penerapan elemen dasar *game* dari Teresa Dillon, serta memperluas penggunaan prinsip Gestalt ke ranah UI *game mobile*. Secara metodologis, penelitian ini menawarkan kerangka analisis terpadu yang menggabungkan teori elemen dasar *game*, pendekatan ludologi, dan prinsip Gestalt, sehingga dapat diterapkan pada penelitian sejenis untuk menilai kualitas desain dan *gameplay*. Secara praktis, penelitian ini menghasilkan rekomendasi bagi *developer game virtual pet* terkait desain elemen *game*, UI, dan interaksi pemain; menyediakan referensi bagi peneliti serta praktisi UI/UX; dan mendukung pengembangan *game* lokal agar mampu bersaing melalui desain yang informatif, interaktif, dan berorientasi pengalaman pengguna.

2. Metodologi

Metode penelitian yang dilakukan berupa metode kualitatif deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, analisis data harus dilakukan dengan teliti agar data-data yang sudah diperoleh mampu dinarasikan dengan baik, sehingga menjadi hasil penelitian yang layak. Analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari

pada generalisasi. Tujuannya ialah memahami kondisi suatu konteks dengan mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi tentang apa yang sebenarnya terjadi (Fadli, 2021). Penelitian kualitatif sangat tergantung pada kualitas penelitiannya karena peneliti merupakan instrumen utamanya. Maka teknik triangulasi data diperlukan untuk pengujian data secara cepat dalam memperkuat tafsir pada bukti yang telah tersedia (Susanto et al., 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan studi literatur. Observasi dilakukan oleh penulis dengan memainkan langsung *game* My Talking Angela 2 secara intensif selama 14 hari, dengan durasi rata-rata 30-60 menit per sesi. Selama observasi, peneliti mencatat temuan berdasarkan indikator yang berkaitan dengan elemen dasar *game* menurut Teresa Dillon *Rules, Game World, Plot, Theme, Character, Objects/items, Text-Graphic-Sound, Animation* serta aspek interaksi ludologis seperti mekanika permainan, aturan, respons sistem, pengambilan keputusan, dan aktivitas pemain. Selain itu, aspek desain antarmuka (UI) dicatat menggunakan enam prinsip Gestalt: *Pragnanz, Continuity, Similarity, Focal Point, Proximity, dan Figure-Ground*. Dokumentasi dilakukan melalui catatan lapangan dan tangkapan layar untuk memastikan data dapat dianalisis kembali secara detail. Studi literatur digunakan untuk menentukan dasar teori, memperkuat kerangka konseptual dan memberikan konteks terhadap temuan observasi. Data primer penelitian berupa *game* My Talking Angela 2 (2021), sedangkan data sekunder diperoleh dari situs resmi Talking Tom and Friends, artikel, jurnal, dan sumber pendukung lainnya yang relevan dengan topik penelitian.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap; 1) reduksi data, yaitu memilah dan mengelompokkan temuan observasi sesuai kategori elemen dasar *game*, interaksi ludologis, dan prinsip Gestalt. 2) penyajian data, yakni menyusun hasil temuan ke dalam deskripsi naratif untuk menunjukkan hubungan antar elemen dalam *gameplay*. 3) penarikan kesimpulan, yaitu menginterpretasikan pola dan hubungan yang muncul guna menjawab fokus penelitian terkait implementasi elemen dasar *game*, bentuk interaksi ludologis, dan efektivitas antarmuka dalam mendukung pengalaman bermain. Triangulasi data dilakukan dengan menghubungkan temuan observasi, catatan dokumentasi visual, dan hasil studi literatur, kemudian membandingkannya dengan kerangka teori Teresa Dillon, konsep ludologi, dan prinsip Gestalt. Langkah ini membantu memastikan bahwa

interpretasi yang dihasilkan tidak hanya bergantung pada satu jenis data, melainkan diperkuat oleh berbagai sumber yang saling melengkapi.

3. Hasil dan pembahasan

Analisis elemen dasar *game* Teresa Dillon.

Elemen dasar *game* Teresa Dillon yang dianalisis meliputi *rule, gameworld, theme, character, object, Text-graphics-sound, animation*, serta *User Interface*, yang terdiri dari *Pragnanz* atau kesederhanaan, *Continuity, Proximity, Figure/ground*, dan warna. **Rule.** *Rule* merupakan aturan perintah cara melaksanakan atau menjalankan *game* dan fungsi dari benda dan karakter di dunia *game*. Aturan yang diberikan kepada pemain ialah merawat kucing bernama Angela dengan menyuruhnya beristirahat, memberinya makan, memandikan dan merawatnya, mengajaknya bermain *mini-games*, dan meriasnya. Dilakukan setiap hari agar *tab* yang kosong kembali terisi penuh. Setiap aktivitas yang dilakukan akan memberikan poin untuk meningkatkan level. Keuntungan naik level ialah dapat membuka semua item yang terkunci dan dapat digunakan sehari-hari, seperti aksesoris, uang, makanan, pakaian, atau tiket.

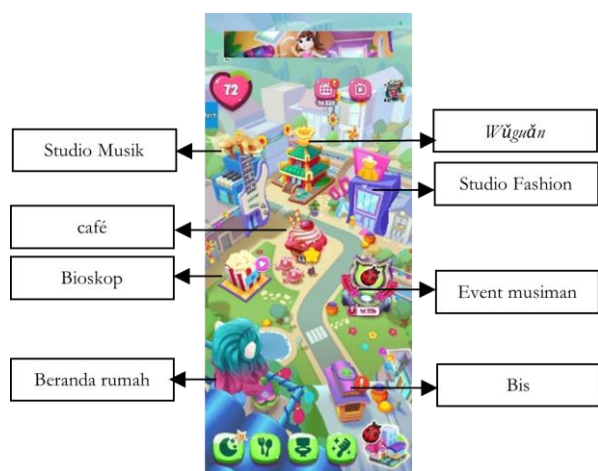
Dalam kajian ludologi, aturan My Talking Angela 2 dapat dimasukkan ke dalam *event* atau peristiwa. Peristiwa dalam My Talking Angela 2 sepenuhnya berada pada kategori “tidak ada kernel” dan bersifat “satelit”, karena permainan ini tidak memiliki elemen cerita inti yang menentukan jalannya cerita permainan. Jika sebuah elemen (contoh: objek) di dalamnya dihapus atau dimanipulasi maka tidak akan mengubah struktur permainan secara mendasar. Temuan di lapangan memperlihatkan bahwa penghapusan objek tertentu (misalnya pakaian yang dirancang pemain) atau perubahan prioritas aktivitas perawatan sehari-hari tidak memiliki konsekuensi jangka panjang terhadap progres inti. Karakter Angela tetap berputar dalam *loop* perawatan yang sama. Dengan kata lain, perubahan yang terjadi di dalam permainan entah itu pergantian objek, level, atau urutan aktivitas tidak menggeser struktur permainan secara fundamental.

Game world. My Talking Angela 2 membangun ruang ludik yang menyerupai lingkungan manusia yang disuguhkan dalam peta (Gambar 1). Di dalam peta tersebut terdapat 5 bangunan berfungsi sebagai akses menuju *mini-games* yang berdiri sebagai modul permainan tersendiri: studio musik untuk meningkatkan kemampuan bermusik, bioskop untuk menonton film pendek, café untuk membuat kudapan, *Wǔguǎn* (rumah seni bela diri dari Cina) sebagai

ruang latihan bela diri, dan Studio desain untuk merancang pakaian. Selain itu, terdapat sebuah taman yang bersifat sementara (*event-based*), yang berubah sesuai durasi *event* yang sedang berlangsung. Fitur perjalanan ke luar negeri dengan mengendarai bus, naik pesawat, kemudian berbelanja di tiga negara yang tersedia juga tidak memperluas narasi atau mempengaruhi struktur dunia secara signifikan. Perjalanan tersebut beroperasi sebagai aktivitas yang menambah variasi.

Sementara itu, ruang ekstra ludik; gedung dan taman di luar area yang dapat dijangkau Angela, hanya berfungsi sebagai latar visual yang tidak memberikan peluang interaksi. Dengan demikian, dunia permainan Angela lebih tepat dipahami sebagai ruang yang tersusun dari berbagai area dan interaksi yang bisa dijelajahi secara terpisah, daripada sebagai dunia cerita yang utuh dan menyatu. Temuan di lapangan menunjukkan, gedung yang diberikan tanda panah hitam merupakan ruang ludik (Gambar 1).

Sesuai dengan pendekatan ludologis, yang independen dari aspek naratologis, ludologi berfokus pada sistem aturan berbasis video game (Veloja, 2023). Struktur seperti ini konsisten dengan desain *game virtual pet*, di mana inti dari permainan virtual pet adalah kegiatan interaksi dengan hewan peliharaan digital, seperti memberi makan, melatih, dan memperhatikan respons yang muncul dari setiap tindakan pemain. Namun, keberlanjutan keterlibatan pemain juga bergantung pada adanya fitur-fitur tambahan yang menjaga minat dan mencegah kebosanan, sehingga pemain dapat menikmati permainan ini dalam jangka waktu yang lebih lama (Senoprabowo, 2015).



Gambar 1. Peta dunia Angela
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Theme. My Talking Angela 2 memiliki *theme* atau tema *simulation game* yang berbasis *virtual pet*. *Genre* simulasi merupakan salah satu genre permainan yang memungkinkan penggunanya untuk meniru atau mencoba berbagai realitas fiksi maupun non-fiksi untuk simulasi berbagai kejadian atau situasi (Chahyana & Yesmaya, 2020).

Character. Angela merupakan karakter kucing betins dengan tampilan dasar berbulu berwarna putih. Namun pemain diberikan ruang untuk memodifikasi warna, gaya rambut, pakaian, hingga aksesoris. Meskipun variasi kosmetik ini memperluas ekspresi bermain, perubahan tersebut tidak memengaruhi sifat, kemampuan, maupun posisi Angela dalam struktur mekanik permainan. Ekspresi Angela baik yang muncul sebagai respons terhadap sentuhan maupun muncul spontan sebagai indikator kebutuhan (lapar, mengantuk, ingin ke toilet, dan seterusnya) berfungsi sebagai sistem umpan balik visual untuk mengomunikasikan status dalam *loop* (pengulangan) perawatan.

Dalam perspektif ludologi, ekspresi ini bukan bentuk perkembangan karakter. Angela merupakan karakter datar; Angela memiliki nama dan penampilan, namun sulit untuk mendeteksi kepribadiannya karena sifatnya yang terlalu umum dimiliki setiap karakter. Angela menjadi karakter datar karena keperibadiannya sama sepanjang permainan berlangsung, dan tidak mengalami perubahan atau perkembangan karakter.

Angela berada di kutub ludik, artinya termasuk ke dalam karakter yang dikendalikan oleh pemain. Semakin banyak ruang yang diberikan kepada pemain untuk menafsirkan karakter, semakin karakter tersebut berada di kutub ludik (berada di bawah kendali pemain). Sebaliknya, semakin karakter digambarkan secara rinci dan semakin sedikit ruang yang diberikan kepada pemain untuk menafsirkan perkembangan serta kepribadian karakter, semakin karakter tersebut dikendalikan oleh narasi dan semakin sedikit berada di bawah kendali tangan pemain (Haugom, 2019).

Object. Terdapat dua kategori objek dalam dunia Angela, pertama adalah objek dalam ruang ekstra ludik yang artinya tidak dapat dijelajahi Angela. Objek ini berperan sebagai tombol dalam mekanisme permainan. Objek ini ditandai dengan panah kuning pada Gambar 2. Kedua, adalah objek dalam ruang ludik. Objek ini berperan sebagai elemen yang mendukung aktivitas perawatan dan variasi permainan. Temuan menunjukkan bahwa objek dalam ruang ludik Angela dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, dari enam poin perspektif ludologi: (1) Objek statis non-interaktif. Objek yang hanya

berfungsi sebagai dekorasi dan tidak dapat disentuh atau digunakan. Keberadaannya sekadar memperkuat atmosfer dunia permainan (tembok, meja, jendela, lantai dan dekorasinya). Pada Gambar 2, objek ini tidak diberikan penanda. (2) Objek statis yang dapat digunakan. Termasuk peralatan mandi, kosmetik, pakaian, makanan, dan minuman. Objek-objek ini membantu memenuhi kebutuhan Angela, tetapi tidak menghasilkan perubahan jangka panjang; fungsinya hanya menjaga ritme *loop* perawatan. Objek ini diberikan tanda persegi berwarna merah pada Gambar 2. (3) Objek yang dapat dikreasikan. Pemain dapat mengubah tampilan ruangan seperti cat tembok, karpet, perabot, dan dekorasi lain. Perubahan ini bersifat estetis dan tidak memengaruhi mekanika permainan. Seperti poin 1, objek tersebut tidak ditandai secara khusus pada Gambar 2. (4) Objek yang dapat diciptakan. Melalui *mini-game* studio fashion, pemain dapat membuat pakaian, topi, atau sepatu baru. Hasil kreasi ini dapat dipakai Angela, tetapi tetap tidak mengubah jalannya permainan. Secara keseluruhan, objek dalam permainan berfungsi sebagai pelengkap yang memperkaya pengalaman visual dan pilihan estetis, tanpa memengaruhi progres atau aturan inti permainan.

Text, graphics, sound. *Text* pada My Talking Angela 2 tidak terlalu banyak ditampilkan. Hanya digunakan saat-saat tertentu, seperti: memperlihatkan perhitungan mundur baik hari atau jam pada event tertentu, angka sebagai informasi banyaknya objek yang dimiliki dan penunjuk presentasi tab kebutuhan Angela, tombol iklan yang secara opsional digunakan untuk mendapatkan objek tertentu, perintah sederhana lain seperti selesai (*done*), melepas (*remove*), memilih (*select*) dan memakai (*wear*) pakaian serta aksesoris Angela, pada *mini-games* sebagai petunjuk apakah permainan dapat dimainkan secara gratis memerlukan tiket atau menonton iklan terlebih dahulu, dan pada informasi umum dan pengaturan

Graphic My Talking Angela 2 berbasis desain 3D, dengan tampilan penuh warna dan penuh animasi di dalamnya. Permainan ini memperhatikan *detail* animasi pada objek terkecil sekalipun, meskipun objek tersebut tidak memiliki fungsi agar terlihat seperti nyata. Misalnya kupu-kupu yang berterbangan di halaman peta. Kendaraan umum yang lewat di dalam peta. Lalat yang mengerubungi Angela ketika belum mandi. Penggunaan *Sound* pada *game* diimplementasikan melalui *sound effect* ketika tombol diinteraksikan oleh pemain. Sedangkan *sound* atau suara yang dikeluarkan Angela cukup variatif, menyesuaikan dengan ekspresi atau aktivitas Angela, seperti senang, bersiul, kaget dan lainnya..



Gambar 2. Pembagian objek
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



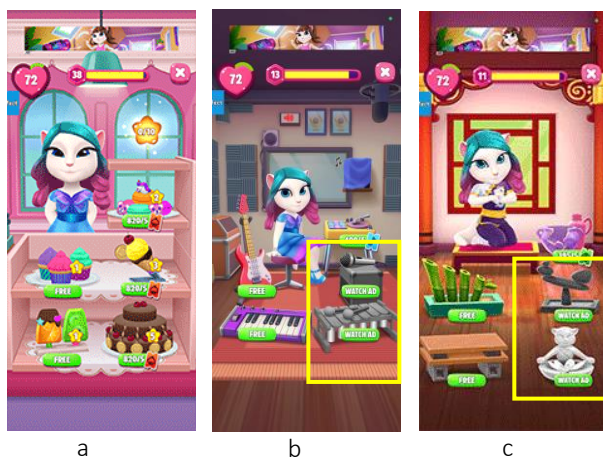
Gambar 3. Prinsip Gestalt *Pragnanz*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



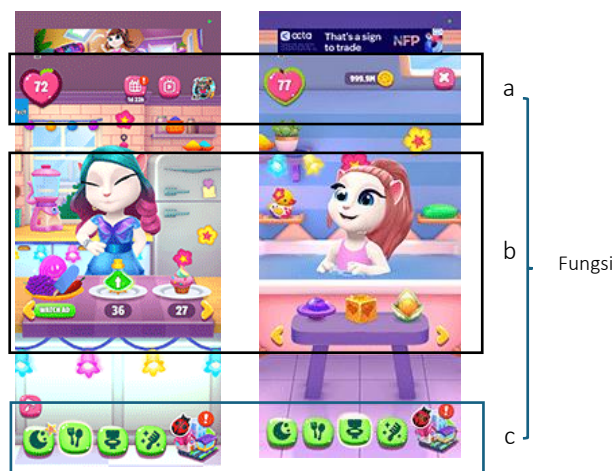
Gambar 4. Prinsip Gestalt *Continuity*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 5. Prinsip Gestalt *Similarity*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 6. Prinsip Gestalt *Focal Point*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 7. Prinsip Gestalt *Proximity*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Animation. Selain animasi penuh pada hampir setiap objek, My Talking Angela 2 juga menampilkan animasi dalam bentuk *cut-scene*. Salah satu contohnya terlihat ketika Angela berjalan di jalan kecil sebuah negara yang baru ia kunjungi untuk berbelanja. Dalam konteks ludologi, *cut-scene* ini menjadi bagian dari ruang ludik yang dapat dijelajahi Angela, sekaligus berfungsi sebagai petunjuk bagi pemain mengenai tindakan yang perlu dilakukan selanjutnya.

Pada bagian akhir *cut-scene*, Angela memperlihatkan dua tas belanja di tangannya dan menggoyangkannya seolah memberi isyarat kepada pemain untuk membukanya. Isi tas tersebut hanya dapat diakses setelah pemain mengetuknya, dan hadiah yang muncul dari dalam tas diberikan secara gratis. Dengan demikian, *cut-scene* dalam My Talking Angela 2 tidak hanya berperan sebagai transisi visual, tetapi juga sebagai mekanisme yang mengarahkan interaksi pemain dalam permainan.

Pragnanz atau kesederhanaan. Manusia cenderung mengorganisasikan elemen visual menjadi bentuk paling sederhana dan teratur (Agafrilla & Hardiyanti, 2024). Tata letak pada *game* secara keseluruhan dapat dikategorikan sesuai kelompoknya: kelompok informasi, kelompok objek, dan kelompok tab kebutuhan Angela (Gambar 3). **Continuity.** Penggiringan gerak mata ke arah tertentu berdasarkan penataan visualnya (Sumema et al., 2023). Misalnya dari objek berukuran besar ke ukuran kecil, atau sebaliknya: arah geser kiri-kanan, dengan objek yang sedang diseleksi berada di tengah dan diperbesar dan arah geser atas-bawah, dengan objek yang sedang diseleksi berukuran lebih besar dan memiliki aksent cahaya (Gambar 4).

Similarity. Kelompok visual berdasarkan kesamaan antar objek, dapat dibentuk melalui warna, arah, tekstur, simbol dan ukuran (Sumema et al., 2023): kelompok dengan tombol yang memiliki simbol putih dan latar pink, kelompok yang memiliki bentuk menyerupai objek sehari-hari (makanan dan sabun), dan kelompok dengan tombol yang memiliki simbol hijau tua dan latar hijau muda (Gambar 5).

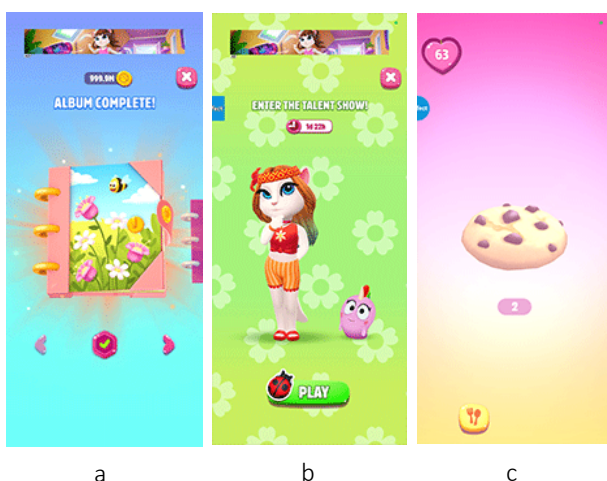
Focal Poin. Elemen visual yang kontras dengan sekitarnya (Gambar 6). Biasanya mengarahkan pengguna ke arah yang lebih relevan (Agafrilla & Hardiyanti, 2024). Misalnya pada Gambar 5, *mini-games* yang masih terkunci dan belum dapat diakses diberi warna abu-abu (b & c). Sedangkan *mini-games* yang telah terbuka diberi warna (a).

Proximity. Pengelompokan berdasarkan korelasi objek yang saling berdekatan (Sumema et al., 2023): kelompok informasi (level, jadwal event, video, iklan, uang yang dimiliki, tombol *close*), kelompok objek

yang dapat digunakan, contohnya makanan, kulkas, blender dan sabun mandi, dan kelompok *tab* kebutuhan Angela (kiri ke kanan; tidur, makan, ke toilet, tata rias, menampilkan peta). Gambar 7 memperlihatkan prinsip Gestalt *Proximity*.

Figure/ground. Bidang persepsi yang cenderung memisahkan objek utama (*figure*) dan latar belakang (*ground*) untuk melihat fokus utama. Misalnya pada halaman koleksi album (a), *event* musiman (b), dan hadiah yang didapatkan (c). Figur berupa objek, dipisahkan dengan latar berwarna gradasi atau *pattern* di belakangnya (Gambar 8).

Warna. Warna memiliki fungsi penting yang menjadi elemen untuk memberikan pengalaman tertentu karena warna menciptakan rasa juga menjadi aspek yang mudah diingat (Salamoon & Muljosumarto, 2020). Warna yang digunakan pada *game* ini cenderung menggunakan warna dominan pink, ungu, kuning, hijau dan biru. Secara gender *game* ini diperuntukkan untuk anak perempuan, namun tidak menutup kemungkinan anak laki-laki, atau orang dewasa dapat memainkan ini (Nurmalita Zahra, 2024). Pink dan ungu merupakan warna yang banyak dipilih oleh anak perempuan, sedangkan warna biru merupakan warna favorit umum bagi semua gender anak-anak dan orang dewasa (Nurmalita Zahra, 2024). Warna hijau yang digunakan pada tombol atau tab memiliki fungsi relaksasi, menetralkan mata dan menenangkan pikiran, dan warna kuning memberikan citra positif yang semangat, ceria, kreatif, dan bebas (Hendratman, 2023). Secara keseluruhan, *game* ini mengajak pengguna untuk dapat bermain dengan bebas dan menyenangkan, tanpa perlu terikat *gender* dan umur.



Gambar 8. Prinsip Gestalt *Figure/ground*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Kesimpulan

My Talking Angela 2 telah menerapkan seluruh elemen dasar *game* Teresa Dillon, serta enam prinsip Gestalt dalam rancangan antarmuka. Melalui analisis struktur permainan, ditemukan bahwa *rule*, *game world*, *character*, *object* dan elemen audiovisual disusun untuk mendukung pola permainan kasual yang berfokus pada interaksi ringan dan keterlibatan jangka pendek. Aturan permainan bekerja melalui rangkaian peristiwa yang tidak membawa konsekuensi jangka panjang, sementara dunia permainan disajikan sebagai kumpulan ruang terpisah (ruang ludik dan ekstra ludik) yang tidak membangun narasi menyeluruh. Karakter Angela juga diposisikan sebagai karakter datar dan sangat bergantung pada keputusan pemain.

Berdasarkan pengamatan terhadap struktur visual dalam *game*, prinsip Gestalt digunakan untuk mengelompokkan elemen-elemen antarmuka dan menandai objek atau tombol yang bersifat interaktif. Pengelompokan visual ini menjadi penting mengingat *game* ini meminimalkan penggunaan teks pada sebagian besar halamannya, sehingga pemahaman terhadap fungsi elemen antarmuka lebih banyak bergantung pada petunjuk visual. Namun, karena studi ini tidak melakukan uji kegunaan (*usability testing*) atau penilaian numerik terhadap pengalaman pengguna, penelitian ini tidak dapat menyimpulkan efektivitas prinsip-prinsip tersebut secara empiris. Temuan mengenai potensi kemudahan pemain dalam mengenali objek atau tombol, didasarkan pada analisis desain, bukan pada data perilaku pengguna. Maka tidak dapat memastikan sejauh mana desain tersebut benar-benar mendukung pemahaman pemain.

Secara akademis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian ludologi pada *game* kasual, khususnya dengan menunjukkan bagaimana elemen dasar *game* dan prinsip Gestalt saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman bermain yang ringan, repetitif, dan tidak berbasis progres naratif. Pendekatan ini mempertegas bahwa My Talking Angela 2 lebih dominan pada interaksi mekanis daripada konstruksi cerita.

Keterbatasan utama penelitian terletak pada tidak dilakukannya pengujian langsung kepada pemain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian ini melalui *usability testing*, analisis pengalaman pengguna, atau perbandingan antarmuka dengan *game* sejenis dalam genre *virtual pet*. Langkah tersebut memungkinkan penelitian selanjutnya menilai secara lebih mendalam bagaimana prinsip Gestalt dan elemen dasar *game* berkontribusi terhadap kemudahan navigasi, pemahaman

antarmuka, serta bentuk keterlibatan pemain dalam permainan.

Daftar pustaka

- Agafrilla, I., & Hardiyanti, M. (2024). *Perancangan ulang antarmuka dan pengalaman pengguna pada visualisasi data website unitrend*. 11(1), 9–19.
- Arifin, M. S., Ariyanti, M., & Nurhazizah, E. (2023). Economics and Digital Business Review Analisis Kualitas Mobile Games Berdasarkan Ulasan Platform Google Play Di Indonesia Menggunakan Metode Text Mining. *Economics and Digital Business Review*, 4(1), 357–368.
- Chahyana, J., & Yesmaya, V. (2020). Virtual Pet Simulator Game Using Augmented Reality on Android Platform. *Journal of Physics: Conference Series*, 1566(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1566/1/012088>
- Duwi Saputra, L., & Widyandana Putra, R. (2024). Perancangan Aplikasi Permainan “Bisindoku” Sebagai Media Komunikasi Pengenalan Bahasa Isyarat. *Kartala*, 3(1), 12–26. <https://doi.org/10.36080/kvs.v3i1.127>
- Esterhuizen, J., Drevin, G., Snyman, D., & Drevin, L. (2022). Linking Gamification, Ludology and Pedagogy: Principles To Design a Serious Game. *Proceedings of the 19th International Conference on Cognition and Exploratory Learning in the Digital Age, CELDA 2022, Celda*, 57–65. https://doi.org/10.33965/celda2022_2022071008
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Febriany. (2022). Sejarah, Transformasi, Dan Konsekuensi Game Online. *Jurnal Selasar KPI: Referensi Media Komunikasi Dan Dakwah*, 2(1), 7. <http://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/selasar/article/view/495>
- Haugom, K. A. (2019). *A Comparative Analysis of an Ecofictional Video Game and an Ecofictional Book*.
- Hendratman, H. (2023). *Teori dan Penerapan Warna yang Harmonis*. Google Books; Exotic. <https://play.google.com/books/reader?id=4JC6EAAAQBAJ&pg=GBS.PA10>
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(2), 213–220. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Khasanah, S., & Sutabri, T. (2023). Faktor-Faktor Tampilan UI/UX Yang Mempengaruhi Psikologis Manusia. *Jurnal Sain Dan Teknik*, 5(2), 28–33. <https://doi.org/10.37577/sainteks.v5i1.5>
- Khoiruddin, A. (2017). Implementasi Gestalt Principles pada Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android ClearRoute. *Institut Teknologi Sepuluh Nopember*. https://repository.its.ac.id/43226/%0Ahttps://repository.its.ac.id/43226/1/5113100135-Undergraduate_Thesis.pdf
- Nurmalita Zahra, A. Z. mansoor. (2024). Warna Dan Emosi Untuk Media Desain Interaktif: Literature Review Color and Emotion for Interactive Design Media: a Literature Review. *Warna Dan Emosi Untuk Media Desain Interaktif: Literature Review Color and Emotion for Interactive Design Media: A Literature Review*, 13(2301–5942).
- Putri, K. W. S. (2011). Aplikasi Game Puzzle Sudoku Dengan Algoritma Backtracking. *Skripsi*, 6–19.
- Salamoon, D. K., & Muljosumarto, C. (2020). Analisis visual warna pada game post apocalyptic. *Andharupa*, 06(01), 18–31. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/3232/1853>
- Senoprabowo, A. (2015). Analisis Gameplay Game Genre Virtual Pet. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01), 33–44. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.955>
- Situmorang, K. M., & Ratri, D. (2024). Analisis Elemen Game Dalam Tamagotchi Pix Sebagai Implementasi Hewan Peliharaan Virtual. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies)*, 9(2), 150–164.
- Sumema, S., Asrinaldi, A., Firosha, A., Rotama, H., & Gusman, T. (2023). Persepsi Visual Gestalt: Dampak Dari Elemen Desain Media Informasi Mitigasi Tsunami. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 310. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i2.45368>
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Umam, K. (2023). Sastra Ergodik Dalam Gim Zepeto: Kajian Ludologi. *Seminar Nasional Literasi Prodi PBSI FPBS UPGRIS*, 231–235.
- Veloya, R. (2023). An Analysis of the Debate and How It Changed Everything: Narratology vs. Ludology. *ART 108: Introduction to Games Studies*. <https://scholarworks.sjsu.edu/art108>
- Warman, L. G. D., Prasetya, R. D., & Jayadi, N. (2023, August). Desain Game Cabinet untuk Komunitas Kolektor Game Klasik. In *SERENADE: Seminar on Research and Innovation of Art and Design* (Vol. 2, No. 1, pp. 154-162). <https://serenade.ukdw.ac.id/index.php/serenade/article/view/63/103>
