

**ESTETIKA VIRTUAL DALAM
GAME 3D “DREADEYE VR”
(PENDEKATAN MDA FRAMEWORK)**

Fatma Misky¹, Ricky Widyananda Putra²

Desain Komunikasi Visual, Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur
Jakarta, Indonesia e-mail:
fatma.misky@budiluhur.ac.id¹, ricky.widyanandaputra@budiluhur.ac.id²

Received : March, 2022	Accepted : April, 2022	Published : May, 2022
------------------------	------------------------	-----------------------

Abstract

Indonesia is very rich in myths that exist in society, the wealth of myths found in the archipelago is illustrated by the many community stories that are still found today. One example is the myth about Indonesian ghosts and their various frightening forms. Fear arises from human ignorance of something and develops into a wild fantasy in humans, until finally it can be accepted by human logic. This can be seen from the many kinds of entertainment media that take the theme of horror, one of the media currently used is video games. One of the games from Indonesia that has developed this virtual aesthetic using 3D visualization technology is the game studio Digital Happiness from Bandung, with the game title Dreadeye VR. This game is a Virtual reality game where to play it requires a VR device. With the concept of Virtual reality, this game provides deeper interactivity for users to explore real spaces in the virtual world. Virtual reality brings a new experience for users to continue to enjoy objects in the game, even if they do not make direct contact. This can lead to being carried away to bring new meaning to each individual. So the problem of this research is, how the Dreadeye VR game presents virtual aesthetics for the players and the purpose of this research is to find out the factors that form virtual aesthetics in the Dreadeye VR game. The methodology of this research is qualitative, while the approach and theory used is MDA (Mechanic, Dynamic, Aesthetic), the MDA approach describes each interrelated component such as mechanics, dynamics, and aesthetics. Mechanics explain programming and game rules, dynamics describe interactive games and playing experiences, aesthetics describe the sensations felt when interacting with games.

Keywords: *Virtual Aesthetics, Game, Experience, Dreadeye VR, MDA Framework*

Abstrak

Indonesia sangat kaya dengan mitos yang terdapat pada masyarakat, kekayaan mitos yang terdapat di nusantara tergambar dengan banyaknya cerita masyarakat yang masih ditemukan hingga sekarang ini. Salah satu contohnya ialah mitos tentang hantu Indonesia serta beragam bentuknya yang menakutkan. Rasa takut muncul dari ketidaktahuan manusia terhadap sesuatu serta berkembang menjadi sebuah khayalan yang liar pada manusia, sampai akhirnya bisa diterima oleh logika manusia. Hal ini bisa dilihat dari banyak ragam media hiburan yang mengambil tema tentang horor, salah satu media yang dipergunakan saat ini ialah video games. Salah satu game dari Indonesia yang mengembangkan estetika virtual ini dengan menggunakan teknologi visualisasi 3D ialah studio game Digital Happiness yang berasal dari Bandung, dengan judul game Dreadeye VR. Game ini merupakan sebuah game Virtual reality dimana dalam memainkannya membutuhkan perangkat VR. Dengan konsep Virtual reality, game ini memberikan

interaktivitas yang lebih dalam bagi pengguna untuk menjelajahi ruang nyata di dunia maya. Virtual reality menghadirkan pengalaman baru bagi pengguna untuk tetap menikmati objek yang berada di game, meskipun tidak melakukan kontak langsung. Hal ini dapat menimbulkan terbawa suasana untuk menghadirkan makna baru bagi setiap individu. Maka masalah dari penelitian ini adalah, bagaimana game Dreadeye VR menghadirkan estetika virtual bagi para pemainnya dan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui faktor terbentuknya estetika virtual pada game Dreadeye VR. Metodologi penelitian ini adalah kualitatif, sedangkan pendekatan dan teori yang digunakan ialah MDA (Mechanic, Dynamic, Aesthetic), pendekatan MDA menggambarkan setiap tiap komponen yang saling terkait seperti mekanik, dinamika, dan estetika. Mekanik menjelaskan pemrograman dan aturan permainan, dinamis menjelaskan interaktif pada game dan pengalaman bermain, estetika menggambarkan sensasi yang dirasakan ketika berinteraksi dengan game.

Kata Kunci: Estetika Virtual, Game, Pengalaman, Dreadeye VR, Kerangka MDA

1. PENDAHULUAN

Indonesia sangat kaya dengan mitos yang terdapat pada masyarakat, kekayaan mitos yang terdapat di nusantara tergambar dengan banyaknya cerita masyarakat yang masih ditemukan hingga sekarang ini. Hal ini bisa dirasakan dari beberapa mitos yang ada, dimana menunjukkan pemikiran menyeramkan tentang cerita yang disampaikan melalui mitos tersebut. Salah satu contohnya ialah mitos tentang hantu Indonesia serta beragam bentuknya yang menakutkan. Sangat jelas bahwa mitos berhubungan dengan rasa takut manusia, hal ini mudah untuk ditangkap sebab rasa takut muncul dari ketidaktahuan manusia terhadap sesuatu yang muncul. Demikian pula dengan menggunakan mitos yang tidak diketahui kebenarannya sebab tidak mempunyai literasi yang jelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mitos memberikan rasa takut atau bisa mengakibatkan ketakutan terhadap manusia yang percaya akan adanya mitos tersebut karena individu tersebut tidak mengetahui kebenarannya serta hanya mendapatkan cerita mitos tersebut agar dapat diterima oleh logika manusia.

Rasa takut muncul dari ketidaktahuan manusia terhadap sesuatu serta berkembang menjadi sebuah khayalan yang liar pada manusia, sampai akhirnya bisa diterima oleh logika manusia. Rasa takut pada manusia yang muncul ini dapat dipergunakan untuk menjadi sebuah hiburan. Hal ini bisa menggunakan media film, novel, komik, atau pun video game. Hal ini bisa dilihat dari banyak ragam media hiburan yang mengambil tema tentang horor, salah satu media yang dipergunakan saat ini ialah video games. Game secara umum sudah dikenal dan masih diminati karena merupakan permainan yang menarik dan interaktif. Hal ini menjadikan game sebagai media visual yang efektif untuk mendapatkan pengalaman dan informasi dari interaksi pengguna atau pemain. Ini memberi setiap pemain pengalaman interaksi dalam dunia virtual, serta wawasan dari kemampuan informasi yang disediakan oleh permainan (Putra, 2022).

Perkembangan teknologi yang meningkat sangat pesat disegala bidang, dari yang sederhana hingga yang semakin canggih. Seiring berjalannya waktu, teknologi memegang peranan yang sangat penting disegala bidang, terutama dalam bidang hiburan. Dalam dunia hiburan, salah satu contoh perkembangan teknologi mendorong berkembangnya industri game. Dalam hal ini, teknologi merupakan bagian dari ekosistem media yang berarti mengatur berbagai media untuk saling membantu sehingga tidak saling meniadakan, untuk menopang satu media dengan media lainnya. Dengan kata lain, ekosistem media merupakan pendekatan media yang umum untuk memahami bagaimana sejumlah teknologi yang berbeda bekerja secara individual dan bersama-sama untuk menciptakan lingkungan baru sebagai saran komunikasi dan menghadirkan persepsi (Sung, 2018).

Salah satu game dari Indonesia yang mengembangkan estetika virtual ini dengan menggunakan teknologi visualisasi 3D ialah studio game Digital Happiness yang berasal dari Bandung, dengan judul game Dreadeye VR. Game ini merupakan sebuah game Virtual reality dimana dalam memainkannya membutuhkan perangkat VR. Game ini muncul secara resmi di website Steam. Pada game DreadEye VR, pemain akan berperan sebagai dukun dan harus melakukan ritual-ritual layaknya seorang dukun untuk dapat masuk dunia lain. Karakter-karakter visual yang dihadirkan berupa Hantu lokal seperti Kuntilanak, Tuyul, Pocong

dan lain-lain (<https://id.techinasia.com/kisah-sukses-founder-digital-happiness-rachmad-imron> - Akses : 02/11/2021, Pukul 19:22 WIB).

Game DreadEye VR merupakan salah satu game FPS (First Person), sebuah game lokal yang cukup fenomenal dan diminati oleh para pemainnya. Dengan konsep Virtual reality, game ini memberikan interaktivitas yang lebih dalam bagi pengguna untuk menjelajahi ruang nyata di dunia maya. Virtual reality menghadirkan pengalaman baru bagi pengguna untuk tetap menikmati objek yang berada di game, meskipun tidak melakukan kontak langsung. Hal ini dapat menimbulkan terbawa suasana untuk menghadirkan makna baru bagi setiap individu (<https://duniagames.co.id/discover/article/gimindodreaeye-vr-game-horor-vr> - Akses : 02/11/2021, Pukul 19:25 WIB).

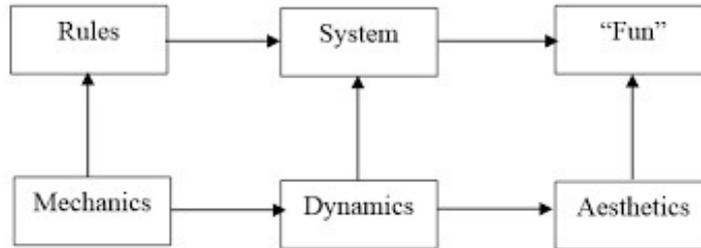
Kehadiran game Dreadeye VR dengan konsep virtual reality dapat memberikan pengalaman nyata kepada pengguna mengenai pengalaman yang dilihatnya. Konsep ini mengajak pemain game memasuki dunia maya dan membuat cerita interaktif sendiri. Bentuk virtual bukan saja pada suatu objek melainkan pada bentuk terciptanya ingatan, perasaan, dan emosi. Dengan adanya game dalam bentuk virtual khususnya virtual reality, interaksi yang dilakukan oleh para pemain game akan meninggalkan pengalaman yang mendalam, tidak hanya sebagai media hiburan saja, tetapi game bisa berperan melakukan penerapan, sensasi, dan pengalaman pada video game.

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh saudara Yusuf Sigit Martyastiadi dengan judul “Estetika Interaksi Dalam Game”, dalam penelitian didapatkan hasil bahwa Ketika datang ke pengalaman aksi-reaksi yang disediakan pemain, perkembangan teknologi telah muncul untuk memberikan berbagai aktivitas dan sensasi pada permainan. Ada perubahan fungsi controller/pengontrol game. Ini hanyalah tombol daya dan saklar geser penunjuk pada tampilan game. Dengan begitu, konsol dapat merespons dalam bentuk getaran saat pemain melakukan kesalahan atau membuat kondisi lain. Akhirnya, teknologi pengontrol kamera dan perangkat game VR menjadikan sebagian besar tubuh pemain sebagai pengontrol saat bermain game (Martyastiadi, 2019).

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah dari penelitian ini adalah, bagaimana game Dreadeye VR menghadirkan estetika virtual bagi para pemainnya dan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui faktor terbentuknya estetika virtual pada game Dreadeye VR. Dalam penelitian ini pendekatan teori yang digunakan adalah model MDA (*Mechanic, Dynamic, Aesthetic*). Pendekatan ini merupakan penghubung antara teknologi dan desain, dimana istilah mekanik ini untuk merujuk pemrograman dan aturan permainan. Kemudian dinamis untuk menjelaskan interaktif pada game dan yang terakhir terkait dengan estetika yang mencakup respon-respon emosional yang mendukung dan dimunculkan pada diri pemain ketika berinteraksi dengan game (Murtiningsih, 2021).

2. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini adalah kualitatif, dalam Sugiyono (2019) penelitian kualitatif yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata dan Bahasa pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode ilmiah. Sedangkan pendekatan dan teori yang digunakan ialah MDA (*Mechanic, Dynamic, Aesthetic*), pendekatan MDA menggambarkan setiap tiap komponen yang saling terkait seperti mekanik, dinamika, dan estetika. Mekanik menjelaskan pemrograman dan aturan permainan, dinamis menjelaskan interaktif pada game dan pengalaman bermain, estetika menggambarkan sensasi yang dirasakan ketika berinteraksi dengan game (Balqis, 2022).



Gambar 1. Pendekatan kerangka MDA (*Mechanic, Dynamic, Aesthetic*)

Kerangka kerja desain *Mechanics-Dynamics-Aesthetics* (MDA) membantu desainer video game (dan pengembang perangkat lunak yang bekerja dengan mereka) dalam memahami dampak dari aturan game, kemampuan pemain, dan pengaturan pada kesuksesan game. Kerangka kerja ini dibuat sebagai bagian dari proyek desain game. Kerangka MDA adalah cara untuk memulai ketika berpikir tentang desain game, terutama dari sudut pandang dekonstruksi: menyediakan cara yang rapi untuk memisahkan game menjadi "aturan", "bagaimana aturan berinteraksi untuk menghasilkan gameplay," dan "kesenangan yang dihasilkan dari permainan." Ini juga berguna dalam membahas struktur permainan, terutama di bagian Estetika, yang merinci berbagai jenis kesenangan dan bagaimana Estetika permainan dapat dijelaskan dengan teknik menyenangkan yang digunakannya (Junior, 2021).

Kerangka kerja MDA terutama merupakan perubahan bertahap tentang cara pengembang/perancang mengembangkan game untuk dikonsumsi pemain. Ini hanya memformalkan konsumsi game dengan memecahnya menjadi komponen. Perbedaan antara permainan dan bentuk hiburan lainnya (seperti buku, musik, film, dan drama) adalah konsumsinya tidak dapat diprediksi. Peristiwa yang terjadi selama permainan, serta hasil dari peristiwa tersebut, tidak diketahui saat produk selesai. Ini karena pemain yang berbeda akan menghasilkan hasil yang berbeda. Saat mengembangkan game, pemain biasanya memulai dengan estetika, sedangkan pengembang memulai dengan mekanik. Pemain kemudian dapat berinteraksi dengan dinamika. Saat bekerja dengan game, sangat bermanfaat untuk mempertimbangkan perspektif desainer dan pemain untuk memberikan pengalaman terbaik bagi pemain. Ini juga berguna untuk melihat bagaimana bahkan perubahan kecil dalam satu lapisan dapat mengalir ke lapisan lain dan mempengaruhi keseluruhan permainan.

Dengan memperjelas dan memperkuat proses interaktif mereka, metodologi ini akan membantu pengembang dan peneliti dalam menguraikan, menyelidiki, merancang berbagai desain game dan artefak game. Desain game, dalam arti luas, adalah perakitan berbagai komponen yang menghasilkan penciptaan dunia game, pengalaman game, atau bentuk ekspresi lainnya. Merancang game memerlukan pembuatan aturan dan elemen game, serta estetika game, gameplay, dan keseimbangan, serta komponen dan narasi game (Kusuma, 2018).

Estetika memiliki arti merasa atau hal-hal yang dapat diserap oleh panca indera manusia, pengertian estetika yang lain ialah kesatuan dan hubungan bentuk yang ada di antara pencerapan indrawi manusia. Peneliti menyimpulkan yang dimaksud dengan estetika adalah suatu hal yang dirasakan dan diserap berdasarkan panca indera (indrawi) manusia. Dalam media game yang sifatnya interaksi, estetika bisa memberikan pengalaman estetis yang tidak hanya dirasakan indera manusia namun juga terdapat pengalaman bermainnya. Dimana hal ini terkait konsep estetika interaksi yang dibentuk melalui elemen aktor, ruang, dan waktu (<https://www.dosenpendidikan.co.id/estetika-adalah/> - Akses : 02/11/2021, Pukul 19:08 WIB).

Virtual sebagai potensi atau peluang, dimana cara manusia mengembangkan dan memperluas proses penciptaan, membuka masa depan, serta memberikan makna pada kehadiran realitas nyata. Sedangkan Baudrillard menyatakan bahwa virtual sebagai kepalsuan, di mana status gambar adalah duplikasi yang nyata melalui bantuan teknologi. Peneliti menyimpulkan virtual ialah memberikan suatu bentuk gambaran, dimana bentuk virtual memberikan kepalsuan sebagai makna dalam bentuk duplikasi yang nyata melalui bantuan teknologi (Martyastiadi, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Salah satu game dari Indonesia yang mengembangkan estetika virtual ini dengan menggunakan teknologi visualisasi 3D ialah studio game Digital Happines yang berasal dari Bandung, dengan judul game Dreadeye VR. Game ini merupakan sebuah game Virtual reality dimana dalam memainkannya membutuhkan perangkat VR. Pada game DreadEye VR, pemain akan berperan sebagai dukun dan harus melakukan ritualritual layaknya seorang dukun untuk dapat masuk dunia lain. Karakter-karakter visual yang dihadirkan berupa Hantu lokal seperti Kuntilanak, Tuyul, Pocong dan lain-lain. Dengan konsep Virtual reality, game ini memberikan interaktivitas yang lebih dalam bagi pengguna untuk menjelajahi ruang nyata di dunia maya. Virtual reality menghadirkan pengalaman baru bagi pengguna untuk tetap menikmati objek yang berada di game, meskipun tidak melakukan kontak langsung. Hal ini dapat menimbulkan terbawa suasana untuk menghadirkan makna baru bagi setiap individu. Dengan adanya game dalam bentuk virtual khususnya virtual reality, interaksi yang dilakukan oleh para pemain game akan meninggalkan pengalaman yang mendalam, tidak hanya sebagai media hiburan saja, tetapi game bisa berperan melakukan penerapan, sensasi, dan pengalaman pada video game. Dalam mengurai permasalahan yang ditemukan maka dalam penelitian ini menggunakan pendekatan dan teori yang digunakan ialah MDA (*Mechanic, Dynamic, Aesthetic*), pendekatan MDA menggambarkan setiap tiap komponen yang saling terkait seperti mekanik, dinamika, dan estetika. Mekanik menjelaskan pemrograman dan aturan permainan, dinamis menjelaskan interaktif pada game dan pengalaman bermain, estetika menggambarkan sensasi yang dirasakan ketika berinteraksi dengan game.

3.2 Pembahasan

Tabel di bawah ini menunjukkan pendekatan MDA (*Mechanic, Dynamic, Aesthetic*), yang digunakan pada game Dreadeye VR dalam menginterpretasikan bentuk-bentuk estetika virtual yang dapat dirasakan oleh para pemain.

Tabel 1. Pendekatan MDA Pada Game Dreadeye VR Unsur Mechanic

Nama Game	Mechanic
Dreadeye VR (Rilis 28 November 2017 – Studio: Digital Happines, Bandung, Indonesia)	- Perangkat lunak 3D - Unreal Game Engine (C++) - VR



Gambar 2. Mekanik *game engine* pada game Dreadeye VR

Pendekatan mekanik yang dihadirkan dalam game Dreadeye VR ini, berupa penggunaan perangkat lunak 3D, Unreal game engine yang menggunakan bahasa pemrograman C++ serta perangkat teknologi VR. Hal ini dilakukan dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada pada saat itu dan menjadi ciri khas dari game ini yang mendorong berbeda dari game sejenis.

Tabel 2. Pendekatan MDA Pada Game Dreadeye VR Unsur Dynamic

Nama Game	Dynamic
Dreadeye VR (Rilis 28 November 2017 – Studio: Digital Happiness, Bandung, Indonesia)	- Narasi - Menjelajahi lingkungan sekitar



Gambar 3. Dinamis Dalam Bentuk Narasi Cerita dan Interaksi VR

Sedangkan pendekatan dinamis yang ada dalam game ini seperti gambar 3, menggunakan narasi pada alur ceritanya dan bentuk interaksi pada pemainnya, dimana interaksi yang dihadirkan lebih dinamis dengan menggunakan VR. Pemain dapat mengeksplorasi tiap-tiap tingkatan yang ada pada game ini, dengan memberikan suatu bentuk pengalaman dari cerita tertentu.

Tabel 3. Pendekatan MDA Pada Game Dreadeye VR Unsur Estetik

Nama Game	Aesthetic
Dreadeye VR (Rilis 28 November 2017 – Studio : Digital Happiness, Bandung, Indonesia)	- Visualisasi 3D yang realistis - Pengaruh terhadap budaya mitos pada masa itu



Gambar 4. Estetika Dalam Bentuk Lingkungan 3D

Kemudian estetika pada game ini ditunjukkan pada gambar 4 dengan visualisasi 3D yang realistis. Dimana lingkungan 3D dikembangkan menyerupai perkiraan kondisi asli dan diinterpretasi berdasarkan referensi visual yang telah ditentukan. Hal ini menghadirkan kondisi terbawa suasana bagi para pemain, dimana mereka merasakan bahwa berada di dalam lingkungan nyata dalam bentuk virtual.

Pada era digital saat ini, bentuk seni telah berubah dengan mempertimbangkan faktor lingkungan sekitar, bahwa realitas kehidupan digital saat ini tidak memiliki batas nyata dan virtual saling tumpang tindih di mana setiap orang terhubung ke teknologi internet dan tampilan beberapa aplikasi (Yahya, 2020). Perkembangan teknologi ini memberikan keuntungan untuk mengembangkan game dalam bentuk VR. Dimana pemain dapat menjelajahi dunia virtual dengan berinteraksi pada lingkungan 3D dan pemain terbawa suasana dalam narasi alur cerita yang dikembangkan.

4. KESIMPULAN

Kerangka kerja MDA telah menunjukkan bagaimana lebih banyak jenis respons dapat dieksplorasi dengan menggunakan media game. Dengan kerangka kerja MDA ini, kedepannya bisa berguna untuk menganalisis game dan membantu pengembang game, dimana lebih memahami kesenjangan antara desain dan pengembangan game. Kerangka kerja ini telah mencakup komponen seperti aturan, sistem, dan kesenangan, cocok untuk digunakan pengembang dan desainer saat mengembangkan atau mendesain game bagi masyarakat luas yang memainkan game seperti Dredeye VR. Dimana game Dredeye VR memberikan sensasi pengalaman secara estetika virtual yang terbawa suasana dalam hal virtual. Perkembangan teknologi saat ini, telah memberikan peluang untuk mengembangkan game sejenis dengan menggunakan teknologi VR. Dimana industri game sedang berkembang di Indonesia dan perlu adanya kerjasama antar dunia akademisi dengan industri agar dapat menghasilkan game VR dari sisi akademis dan praktisi industri agar bisa dinikmati oleh masyarakat luas kedepannya dengan adanya bentuk estetika virtual yang dihadirkan.

DAFTAR PUSTAKA

Balqis, N.Q., *MDA Framework in Game Design*. Technical University of Malaysia Malacca, 2022.

Junior, R., & Silva, F. *Redefining the MDA framework-the pursuit of a game design ontology*. MDPI. 2022.

Kusuma, G. P., Wigati, E. K., Utomo, Y., & Suryapranata, L. K. P. *Analysis of Gamification Models in education using MDA Framework*. Procedia Computer Science. 2018.

Martyastiadi, Y. S., *Estetika Interaksi dalam Game: Perkembangan Teknnologi dan Pengalaman Bermainnya*. Gladi Nalar, 2019.

Martyastiadi, Y. S., *Aesthetics of Virtual: The Development Opportunities of Virtual Museums in Indonesia*. International Journal of Creative and Art Studies, Vol. 8, Issue 1, 25-33, 2021.

Murtiningsih, Siti. *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realitas Dan Hiperealitas Permainan Digital*. Yogyakarta, UGM Press. 2021.

Putra, R.W., Annissa, J., *Analysis of Player's Reception in the Video Game "Among Us"*. PROPAGANDA, 32-38. 2022.

Sung, M.K., Putra, R.W., *Pengembangan Media Interaktif Komik Elektronik Sebagai Media Edukasi Pada SDN Ganndaria Utara 08 Pagi, Jakarta Selatan*. IDEALIS Vol.1 No. 4, 397, 2018.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet, 2019.

Yahya, F. A., Ahmad, I., Roszali, F. F., & Sarudin, N. *A review on Mobile Game Learning Applications trends*. International Journal of Engineering Trends and Technology, 1–7. 2021.

<https://www.dosenpendidikan.co.id/estetika-adalah/>

<https://id.techinasia.com/kisah-sukses-founder-digital-happiness-rachmad-imron>

<https://duniagames.co.id/discover/article/gimindo-dreaeye-vr-game-horor-vr>