

PERANCANGAN DESAIN ASET GAME UNTUK PROMOSI KARAKTER VTUBER ALENKA INVENTRA

Rasna¹, Darius Andana Haris² & Carlene Lim³

¹ Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: rasna.625190041@stu.untar.ac.id

² Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: dariush@fti.untar.ac.id

³ Program Studi Sarjana Sistem Informasi, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: carlene.825190058@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

Games are quite often used by content creators and streamers to be used as content. Vtuber is a streamer and digital content creator who also uses games for the content. OmniVR is a studio that provides Virtual Reality services and games. OmniVR has a vtuber named Alenka that is developing and OmniVR wants to make a relaxing game for Alenka as a form of appreciation to fans and also in the hope of increasing Alenka's exposure. This design aims to produce 2D game asset design requirements for Alenka Inventra characters. In this design, several stages were carried out in the manufacturing method, namely problem identification, data collection, data analysis, research, creative process, and game asset creation. Based on the survey results, respondents want the vtuber element in the game they are playing. 2 examples of game asset designs that have been designed have been discussed with OmniVR and received good feedback from the concepts presented.

Keywords: Vtuber, Alenka Inventra, Asset Game, Robin Landa

ABSTRAK

Game cukup sering dimanfaatkan oleh content creator dan streamer untuk dijadikan konten. Vtuber merupakan streamer maupun content creator berbentuk digital yang juga memanfaatkan game sebagai salah satu konten yang dibuat. OmniVR adalah studio yang memberi layanan Virtual Reality dan game. OmniVR memiliki vtuber bernama Alenka yang sedang berkembang dan OmniVR ingin membuatkan game yang santai untuk Alenka sebagai salah satu bentuk apresiasi kepada fans dan juga dengan harapan dapat menaikkan exposure dari Alenka. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan kebutuhan desain asset game 2D untuk karakter Alenka Inventra. Dalam perancangan ini, dilakukan beberapa tahap pada metode pembuatan, yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, riset, proses kreatif, dan pembuatan asset game. Berdasarkan hasil survey, responden menginginkan unsur vtuber pada game yang dimainkan. 2 contoh desain asset game hasil perancangan telah didiskusikan kepada pihak OmniVR dan mendapat feedback baik dari konsep yang dibawakan.

Kata Kunci: Vtuber, Alenka Inventra, Asset Game, Robin Landa

1. PENDAHULUAN

Game adalah suatu bentuk hiburan yang dimainkan oleh suatu individu atau kelompok untuk mengisi waktu luang atau mencari kesenangan sejenak. Karena itu saat ini tidak sedikit orang yang berusaha untuk mencari keuntungan dari bermain game, baik itu sebagai profesi seperti *gamers profesional*, *streamer*, orang yang membuat konten *gameplay* pada YouTube, dan lainnya. Selain dari meningkatnya jumlah pemain game di Indonesia, Pada kuartal terakhir 2021 Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif juga menyampaikan, bahwa industri game Indonesia menyumbang sebesar Rp 24,88 triliun [1]. *Virtual youtuber* atau yang lebih akrab dikenal dengan vtuber adalah salah satu karakter digital yang diciptakan oleh kreator untuk melakukan siaran langsung atau untuk pembuatan konten video di platform youtube [2]. OmniVR merupakan perusahaan *virtual reality* yang berfokus untuk membagikan pengalaman *Virtual Reality* (VR) sejak 2016.

Selain berfokus pada VR, OmniVR juga memproduksi *game* digital. Agar tetap berinovasi dan beradaptasi dengan fenomena yang mulai menjadi tren saat ini, OmniVR sempat melakukan kolaborasi untuk membuat agensi *talent* vtuber. Dengan adanya agensi ini, OmniVR sudah mengeluarkan 2 vtuber yang aktif dan tumbuh saat ini yaitu Pirrou Sophie dan Alenka Inventra serta masih akan terus ada vtuber yang dikeluarkan oleh agensi ini [3]. Alenka Inventra merupakan salah satu karakter vtuber dengan cerita belakang sebagai mekanik robot dari OmniVR studio. Dilihat dari jumlah *subscribers* YouTube Alenka yang terus meningkat setiap harinya, Alenka sedang berada pada tahap pertumbuhan.

Karakter Alenka cukup sering membawakan konten bermain *game* bersama penonton, hal ini dapat menunjukkan bahwa penonton Alenka juga bermain *game* atau menyaksikan Alenka bermain *game*. Alenka sudah membuat promosi dengan memanfaatkan sosial media, yaitu Instagram, Facebook, Twitter, dan Tiktok. Selain YouTube, sosial media lainnya milik Alenka juga terlihat perlahan mengalami peningkatan. Alenka belum mempunyai sebuah *game official*. Hal tersebut sangat disayangkan karena perancangan game sendiri merupakan salah satu bentuk apresiasi kepada penggemar Alenka. Berdasarkan gabungan data dan informasi yang didapatkan, perancangan *game* ini dapat menjadi suatu kesempatan yang baik untuk sekaligus memberikan bentuk promosi dan support yang unik kepada Alenka. Maka, OmniVR kini sedang dalam proses mengembangkan *game official* untuk Alenka. OmniVR membutuhkan bantuan untuk membuat *asset game* 2D untuk vtuber Alenka yang digunakan untuk mempromosikan dan meningkatkan *awareness* karakter Alenka Inventra melalui media *game* kepada khalayak yang senang bermain *game*.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Berikut ini adalah penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan. Metode perancangan berperan sebagai panduan dalam proses pembuatan *asset game*. Metode perancangan dalam pembuatan *asset game* adalah sebagai berikut. Menentukan masalah berdasarkan fenomena yang sedang terjadi dan membuat hipotesis, lalu menyimpulkan masalah menurut data yang ditemukan.

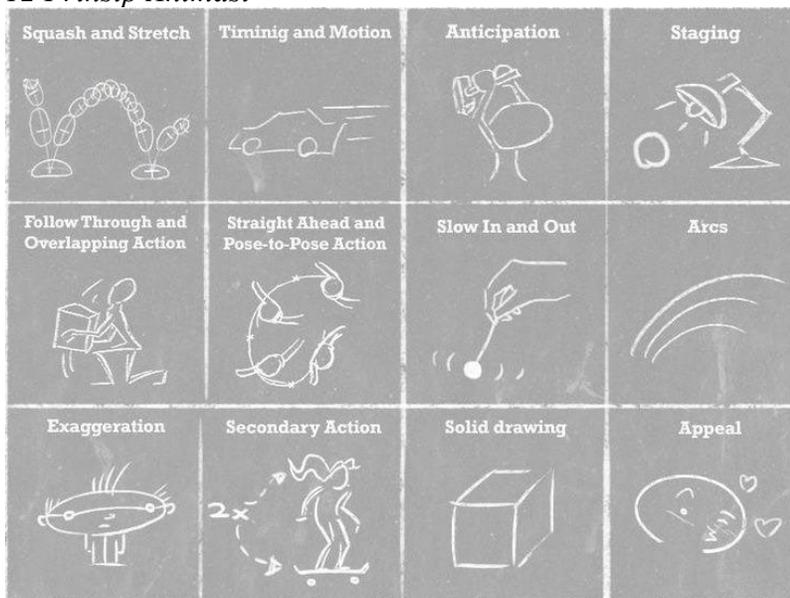
Tahap pengumpulan data ini bertujuan untuk membuktikan identifikasi masalah yang ditemukan, data yang didapat dikumpulkan melalui studi pustaka, wawancara, dan observasi penulis. Data yang dikumpulkan kemudian dibuat untuk menjadi informasi yang karakteristiknya dapat dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan. Tahap pencarian referensi agar membantu perancangan visual *asset game* untuk karakter vtube alenka. Proses kreatif dilakukan dengan membuat cerita, menentukan konsep visual untuk *asset game* karakter vtube Alenka, lalu berikutnya akan dilakukan sketsa desain, *digital painting* konsep aset, serta pengeditan *format file* untuk kebutuhan aset. Setelah proses kreatif selesai, hasil perancangan akan berbentuk *mockup aset game* berukuran *mobile*.

Metode pengumpulan data ini bersifat kualitatif dengan cara melakukan tanya jawab lisan secara langsung kepada narasumber yaitu Hendy selaku programmer di OmniVR. Wawancara ini dilakukan agar penulis mendapatkan data terkait salah satu vtuber OmniVR, yaitu Alenka dan data lainnya yang dibutuhkan untuk perancangan *asset game* karakter Alenka. Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mencari informasi dari buku ilmiah, literatur, jurnal, laporan

penelitian terdahulu, dan artikel serta sumber tertulis lainnya baik dalam bentuk media cetak maupun elektronik yang berhubungan dengan topik perancangan. Animasi berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu *animo* yang berarti hasrat, keinginan atau minat.

Animasi dapat diartikan sebagai disiplin ilmu yang memadukan antara teknologi dan seni. Karena tidak terlepas dari ilmu perfilman, maka animasi masih dapat disebut sebagai cabang sinematografi. Animasi tidak hanya sekedar menggerakkan objek, namun lebih kepada “bagaimana menghidupkan suatu objek” [4]. Dalam buku “The Illusion of Life: Disney Animation” [5], mengemukakan adanya 12 prinsip yang digunakan menjadi prinsip dasar pada animasi seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1
12 Prinsip Animasi



Sprite sheets (Gambar 2) merupakan suatu gambar yang berisi banyak gambar dalam satu *file*. *Sprite sheets* biasanya disertai dengan *file* data terkait yang menentukan wilayah penempatan untuk setiap gambar. *Sprite sheet* dapat dibuat untuk menentukan kedua *images* dan *image sequences*, atau *sprite animations*. *Sprite sheet animations*, dibuat menggunakan *sprite class* dan memakai data animasi *multi-frame* untuk menampilkan urutan gambar [6]. *Sprite sheet class* digunakan untuk membuat data yang diperlukan untuk mengolah grafis dari lembar *sprite*. *Sprite sheet class* dapat digunakan untuk kedua *file*, yaitu *single sprite* dan *sprite animation*.

Gambar 2
Contoh Sprite Sheet



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum *asset game* dibuat, perlu dilakukan pengumpulan data lapangan, analisa SWOT, analisa khalayak sasaran, wawancara dan juga survei agar *asset game* yang dibuat tepat sasaran. Gambar 3 adalah data lapangan yang didapat mengenai OmniVR.

Gambar 3
Data Lapangan OmniVR

1. Nama Legal : PT. Alfa Omega Virtual
2. Nama Komunikatif : OmniVR
3. Lingkup Layanan : *Virtual Human, Metaverse, dan Games*
4. Lingkup Wilayah : Jakarta, Indonesia
5. Visi & Misi
Visi: Creating a better opportunity to enhance human life through immersive technology
Misi: Spark people's interest of immersive technology through relatable stories & experiences.
6. Logo



Tabel 4
SWOT OmniVR

	Strength 1. Memiliki Agency vtuber DigiKagi, divisi game, dan divisi metaverse 2. Memiliki spot bermain MainVRame dengan harga cukup terjangkau	Weakness 1. Agency DigiKagi masih tergolong agency baru
Opportunity 1. Adanya tren Metaverse yang mulai dikenal masyarakat 2. Adanya peningkatan tren virtual youtuber 3. Meningkatnya pemain game di Indonesia	Strength - Opportunity 1. Memproduksi vtuber dari agency mereka 2. Menawarkan permainan <i>experience</i> VR dengan harga terjangkau	Weakness - Opportunity 1. Memfokuskan tren metaverse untuk vtuber agency DigiKagi
Threats 1. Banyaknya perusahaan yang mulai membuat metaverse mereka 2. Adanya ekspansi vtuber dari agency besar di Jepang ke Indonesia 3. Meningkatnya persaingan pada industri game	Strength - Threats 1. Menggunakan <i>experience</i> VR sebagai pembeda dari persaingan game yang ketat	Weakness - Threats 1. Melakukan kolaborasi antara vtuber

Berdasarkan Analisa SWOT Matriks diatas, dapat disimpulkan bahwa OmniVR berfokus pada VR dalam usaha mereka. Dengan adanya kemajuan digital dan tren digital seperti metamesta dan vtuber yang muncul saat ini, maka hal ini perlu dimanfaatkan oleh OmniVR untuk memaksimalkan potensi VR saat ini dan memperluas cakupannya. Khalayak sasaran dari perancangan ini adalah penonton *stream* vtube sekaligus pemain *games* terutama untuk khalayak berusia 18 - 24 tahun baik laki-laki maupun perempuan yang suka bermain *game* dalam kesehariannya dan juga menyaksikan konten atau *streaming* dari vtuber. Berikut adalah rinciannya.

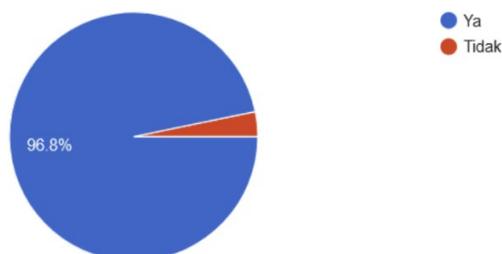
1. Geografis: Perkotaan, Jakarta;
2. Demografis:
 - Gender: Laki-laki dan perempuan;
 - Usia: *Primary* 18-24 tahun; *Secondary* 25-40 tahun;
 - Status Ekonomi: SES B keatas;
3. Psikografis: Menyaksikan *stream* dan konten vtuber sebagai hiburan, senang melihat tingkah laku vtuber yang mereka senangi yang seolah membuat vtuber seperti orang pada umumnya, sering bermain game;
4. Behavioral: Mengisi waktu kosong dan melepas kepenatan dengan bermain *game*, senang mencoba *game* baru, ingin memainkan *game* dari *streamer* atau vtuber favorit mereka dan menonton konten maupun *stream* dari vtuber atau *streamer* favorit;

Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif, yaitu dengan melakukan wawancara dengan model *client* bersama Hendy selaku Tech Lead dari divisi Virtual Human di OmniVR. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan keterangan terkait vtuber Alenka yang dapat memberi pemahaman lebih kepada penulis mengenai karakter Alenka. Kesimpulannya adalah adanya rencana OmniVR untuk membuat *game* sebagai apresiasi kepada fans dan dengan harapan dapat menambahkan *hype* untuk *fans* dari Lenka dan bentuk pendekatan baru kepada penonton vtube yang bermain *game*. Dikatakan juga vtube Alenka ini memiliki audiens yang cukup luas dari segi *range* usia dan merata baik audiens perempuan maupun laki laki. Alenka ini sendiri merupakan karakter yang terbilang *loveable* dan *cheerful* untuk penonton yang baru menyaksikan *stream*-nya

Kuesioner terbuka dan tertutup disebarakan kepada 93 responden dan dapat disimpulkan bahwa sebanyak 90 responden menonton vtuber (Gambar 5). 30 responden sebagai *fans* mengharapkan vtuber maupun referensi yang mengingatkan mereka akan vtuber muncul di dalam *game*. Responden tersebut juga berharap vtuber tersebut dapat menjadi salah satu *playable character*. Sebanyak 27 responden mengharapkan *gameplay* yang unik, cerita dan visual yang menarik, sehingga dapat membuat kesan berbeda dan unik. Sebanyak 12 responden menginginkan kolaborasi dengan youtuber lain. 6 responden lainnya menginginkan *gacha* di dalam *game*-nya dan sebanyak 18 responden ada yang menginginkan *game* yang menarik dan mudah dimainkan, ada yang menginginkan *voice over* vtubernya, dan tidak terlalu banyak fitur di samping layar.

Gambar 5

Responden yang menonton Vtuber



Game untuk Alenka ini menceritakan pertempuran yang terjadi di earth 6969, di sebuah kota yang didirikan oleh seorang inventor yang bernama Alenka Inventra. Bentuk dari kota tersebut sangat modern dan penuh dengan bangunan yang berbentuk cukup unik. Selain mendirikan suatu kota, Alenka juga menciptakan berbagai macam teknologi, salah satunya adalah robot. Lalu suatu hari, Pirrou Sophie dan pasukannya serta pemimpin pasukan kegelapan lainnya yang terdiri dari Astra, Naya, Valita, dan Devi terpapar oleh energi nightmare dan mendatangi kota milik Alenka untuk menyerang dan menghancurkan kota itu. Agar tetap menjaga perdamaian dan keutuhan kota yang didirikannya, Alenka pun mengerahkan robot-robot yang diciptakannya untuk melawan pasukan pasukan kegelapan serta pemimpinnya yang mulai bergerak untuk menyerang kota. Gambar 6 adalah *mind map* yang digunakan untuk membantu proses berpikir, mengembangkan ide dan mencari kata kunci yang dapat digunakan untuk melakukan perancangan karakter. Dari *mindmap* ini, beberapa kata kunci diambil untuk perancangan karakter tim Alenka yaitu, *anime*, *lobby* dengan tank dan drill, lalu robot, boneka dan *friendly*.

Gambar 6
Mindmap Alenka Inventra



Gambar 7
adalah referensi dan moodboard dari karakter tim Alenka serta hasil desain karakternya.



Gambar 8
Desain karakter tim Alenka Inventra



Desain karakter untuk Tim Alenka yang pertama diambil dari salah satu karakter yang ada dalam *lobby stream* Alenka, yaitu Tank Kucing. Karakter ini dipilih atas permintaan untuk dibuatnya karakter dengan *skill shooter*. Walaupun demikian, dilakukan beberapa modifikasi agar karakter dapat terlihat lebih dasar untuk awal *game*, seperti menggabungkan *image tank* di *lobby* dengan CPU (*Computer Processing Unit*) Alenka yang berbentuk lonjong. Hal ini dilakukan untuk membuat karakter terlihat lebih mendasar dan dapat mengurangi kesan kuat. Desain karakter untuk Tim Alenka kedua diambil dari salah satu karakter robot Alenka dalam *lobby stream* yaitu robot dengan *drill* karena *drill* tersebut akan menjadi salah satu senjata yang digunakan untuk menyerang.

Karakter ini diberikan sedikit modifikasi dari karakter awal yang terinspirasi dari karakter Gundam dan Transformers. Kepala karakter Alenka dimodifikasi menjadi seperti kepala truk tempat pengemudi dan penumpang. Karakter ini tidak menggunakan kaki pada robot Alenka karena penggunaan kaki dapat memberikan kesan lebih kuat daripada penggunaan roda. 2 buah contoh karakter tim Alenka Inventra yang telah dibuat berdasarkan riset dan analisis berhasil mendapatkan *feedback* baik dari pihak OmniVR setelah dipresentasikan. Setelah mendapat persetujuan dan *feedback*, pembuatan karakter asset game lainnya untuk Alenka Inventra mulai dilanjutkan dan kini masih dalam proses pengerjaan.

5. KESIMPULAN

Game merupakan salah satu hiburan yang diminati oleh orang dari berbagai usia. Vtube sendiri menggunakan *game* sebagai sarana membuat konten dan melakukan promosi. OmniVR mengeluarkan Alenka Inventra, vtube yang kini sedang berkembang. Sebagai bentuk apresiasi fans, dibuatlah sebuah *game* untuk Alenka. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan survey, para responden menginginkan *gameplay* yang menarik dan mengharapkan vtuber maupun referensi yang mengingatkan mereka akan vtuber muncul di dalam *game*. 2 buah contoh karakter asset *game* 2D untuk Alenka telah dibuat berdasarkan prinsip dasar animasi dan kebutuhan *user*. Hasilnya adalah karakter tersebut dapat diterima dengan baik oleh pihak OmniVR dan proses pembuatan desain karakter dapat dilanjutkan. Kini, perancangan asset *game* untuk Alenka masih dalam proses penyelesaian.

REFERENSI

- [1] P. Saputro, "Industri Game di Indonesia Sumbang Rp 24,8 Triliun Total PDB Nasional," 20 November 2021. [Online]. Available: <https://inet.detik.com/games-news/d-5819963/industri-game-di-indonesia-sumbang-rp-248-triliun-total-pdb-nasional>.
- [2] K. Morrissy, "UserLocal Data Ranking: There Are Now Over 16000 Virtual YouTubers," 20 October 2021. [Online]. Available: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2021-10-20/userlocal-data-ranking-there-are-now-over-16000-virtual-youtubers/.178647>.
- [3] A. Firgiawan, "DigiKagi Siap Ramaikan Ranah VTuber Indonesia!," 25 March 2022. [Online]. Available: <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/177733/digikagi-siap-ramaikan-ranah-vtuber-indonesia>.
- [4] P. Soenjoto, Animasi 2D, Elex Media Komputindo, 2017.
- [5] F. Thomas and O. Johnston, The illusion of life : Disney animation, Disney Editions, 1995.
- [6] B. Manderscheid, Beginning HTML5 Games with CreateJS, Apress, 2014