

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INFOGRAFIS SEJARAH KONSOL VIDEO GAME ERA 1980-AN DAN 1990-an

Gagah Budinugroho¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
gagahbudinugroho16021264037@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Teknologi *game* dan perangkatnya terus berkembang, namun masih banyak juga yang tertarik dengan konsol *game retro* era 1980-an dan 1990-an. Tetapi hanya sedikit konsol *game* era 1980-an dan 1990-an yang diketahui generasi muda zaman sekarang. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media berupa buku penggabungan ilustrasi komik dan infografis tentang beberapa konsol *game* tersebut. Tujuan dari perancangan buku ilustrasi infografis berjudul "Let's Play" ini adalah untuk memperkenalkan konsol *game* dari kedua era tersebut kepada generasi kelahiran 2000-an ke atas yang memiliki hobi bermain *video game*, dan untuk nostalgia bagi generasi kelahiran 1980-an dan 1990-an yang pernah memainkannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk pencarian data berupa data sekunder dan dikumpulkan melalui studi literatur. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan dianalisis, dan menjadi dasar dalam mendeskripsikan konsep perancangan desain buku. Hasil perancangan berupa penggabungan ilustrasi komik dan infografis seputar konsol *game* dari era 1980-an dan 1990-an secara lengkap termasuk daftar *gamenya*. Desain buku ini mengadaptasi gaya Neon Noir dari era 1980-an dan Memphis dari era 1990-an. Namun karena keterbatasan waktu, maka rancangan ini belum bisa direalisasikan dalam bentuk cetak.

Abstract

The technology of game and its devices continue to evolve, but there are those who are interested in retro game consoles from around the 1980s and 1990s. However, only a few are known to the younger generation. Therefore, we need media in the form of a book combining comic illustrations and infographic about these game consoles. The purpose of designing this infographic illustration book entitled "Let's Play" is to introduce game consoles from the 1980s and 1990s to the generation born in the 2000s and above who like to play video games, and bring nostalgia for the generations born in the 1980s and 1990s that had played with those before. This research used the descriptive qualitative method for data research in the form of secondary data and collected through literature study. Furthermore, the data that has been collected being analyzed, and became the basis for describing the design concept of the book. The final result is a combination of comic illustrations and infographics about game consoles from the 1980s and 1990s, including the list of playable games for each console. This book design adapted the Neon Noir style from the 1980s and the Memphis style from the 1990s. However, due to time constraints, this design has not been realized in print.

Keywords: Game, Retrogaming, Buku Ilustrasi, Infografis

PENDAHULUAN

Di era sekarang ini, *game* sudah menjadi bagian dari gaya hidup manusia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. *Game* adalah aktivitas interaktif menyenangkan sukarela, di mana satu pemain atau lebih mengikuti peraturan yang membatasi perilaku mereka, memberlakukan konflik intrik buatan yang berakhir dengan hasil yang bisa ditebak (Esposito, 2005). Pada

perkembangannya, *game* dan perangkatnya mengikuti perkembangan teknologi dimulai dari perangkat sederhana seperti alat-alat dalam permainan tradisional, kartu, atau papan permainan, hingga munculnya *video game* yang merupakan permainan elektronik, dimana diperlukan perangkat masukan berupa konsol *game*.

Kemunculan konsol pertama diciptakan oleh Ralph H. Baer dengan nama Brown Box pada tahun 1967. Pada tahun 1972, Nolan Bushnell dan Ted Dabney dari perusahaan *game* Atari menciptakan *game* yang sangat ikonik di masa itu yaitu PONG, dan di saat yang sama pula, Magnavox meluncurkan konsol *game* bertajuk Odyssey yang merupakan konsol *game* pertama untuk rumahan. Tahun 1978, perusahaan *game* Jepang, Taito meluncurkan Space Invader yang kala itu sangat laris manis di pasaran (Caesar, 2015).

Kemudian pada tahun 1980, perusahaan Namco dari Jepang memproduksi Pacman yang menjadi sebuah *hit*. Disinilah dimulai zaman keemasan bagi industri *video game*. Banyak *game arcade* bermunculan seperti Pacman, Gauntlet, Q-bert, Gradius, Pole Position, Out Run, dan lain sebagainya. Di sisi lain juga muncul konsol *game* yang bisa dimainkan di rumah mulai dari Nintendo Entertainment System, Sega Genesis, PC Engine yang menjadi barang favorit di era 191980-an. Memasuki tahun 191990-an, industri *video game* semakin inovatif dan bervariasi. Berbagai macam genre dihadirkan seperti *fighting*, *shooting*, *action*, *puzzle*, dan *racing*. Sedangkan untuk konsolnya pun banyak diluncurkan seperti Super Nintendo Entertainment System, Neo Geo AES, Sony Playstation 1, Sega Saturn, dan lain sebagainya (Kent, 2001).

Jenis *game* terus berkembang mengikuti zaman, kini bisa dengan mudah dinikmati di mana saja salah satunya melalui *online game* dan *mobile game* menggunakan *Personal Computer* (PC) atau *smartphone*. Meski begitu masih banyak juga yang setia bermain dengan konsol *game*. Belakangan ini, muncul tren yang menghidupkan gaya lama atau disebut *retro*. Tren ini pun merambah ke komunitas *game* yang mengoleksi rilisan lama dari perusahaan konsol *game* seperti *Nintendo*, *Sega*, hingga *Playstation*. Oleh perusahaan *game*, perangkat miniatur konsol *game* ini biasanya dirilis dengan embel-embel 'Classic' seperti NES Classic, Super NES Classic, PlayStation Classic, Neo Geo Mini, dan PC Engine Mini (Goenawan, 2019).



Gambar 1. Super NES classic
(Sumber: ebay.com)



Gambar 2. Playstation Classic
(Sumber: gadgets.ndtv.com)



Gambar 3. Neo Geo Mini
(Sumber: jurnalotaku.com)



Gambar 4. Sega Genesis Mini
(Sumber: www.nintendolife.com)

Konsol *game* tahun 1980-an dan 1990-an menjadi barang yang dicari kolektor untuk bernostalgia. Bahkan muncul komunitas di Indonesia yaitu Organisation of *Retro Games* Indonesia (ORGI) oleh Rathio Nandy. Menurut Wulf, Bowman, Rieger, Velez, & Breuer (2018),

retrogaming merupakan hobi bermain dan mengoleksi *game* keluaran lama baik itu konsol maupun *arcade*, walaupun juga dapat melibatkan bermain *game* modern dengan gaya *retro* seperti grafik ataupun suara. Di Jepang sendiri, budaya *retrogame* telah menjadi budaya pop. Sebagai contoh, banyak sekali *arcade game center* seperti Taito Station, Mikado Game Center, Taito Hey, dan Club Sega. Tak hanya itu, banyak toko yang menjual konsol *game* lama yang sudah jarang atau tidak diproduksi lagi.

Banyaknya konsol *game* yang diproduksi di era 1980-an dan 1990-an dan jarang diketahui oleh para *gamers*, baik muda maupun yang sudah menggemari sejak dahulu, tentunya dibutuhkan ringkasan informasi mengenai konsol *game* yang mudah dimengerti. Mengambil contoh salah satu buku cetakan asing yang isinya membahas konsol *game* yang berjudul “The Game Console: A Photographic History from Atari to Xbox” karya Evan Amos versi tahun 2021 yang berisi informasi dari zaman konsol *game* pertama Magnavox Odyssey sampai yang terbaru Playstation 5, berikut keterangan spesifikasi (prosesor, media, RAM/VAM, harga ketika diluncurkan, dan sistem terjual), informasi, dan dokumentasi konsol. Hal yang membuat unik bukan hanya bagian luar konsol saja diilustrasikan tapi juga bongkaran isi konsol ikut dijabarkan.

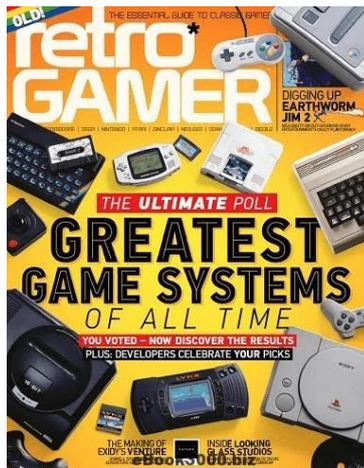
Selain buku tersebut, ada buku yang membahas *retrogame* yang berjudul “Retro Gaming: A Byte-sized History of Video Games” karya Mike Diver tahun 2020 yang membahas informasi tentang budaya *retrogame* dari zaman Atari pada tahun 1970-an hingga zaman modern semisal *game* HALO dan Tomb Raider, dengan informasi *game* dan sistemnya dari *arcade*, PC, konsol, dan *handheld* serta fakta uniknya dikemas secara menarik. Contoh lain adalah buku “The Nostalgia Nerd’s Retro Tech: Computer, Consoles, & Games” karya Peter Leigh tahun 2018 yang berisi informasi perangkat keras *game*, bukan hanya konsol saja tapi juga genggam. Lalu ada juga komik “The Comic Book Story of Video Games” tahun 2017 dengan pengarang Jonathan Hennessey dan ilustrator Jack McGowan yang menceritakan sejarah *video game* dari dulu sampai sekarang termasuk era 1980-an dan 1990-an.

Berdasarkan buku-buku ilustrasi yang telah beredar, peneliti mendapat inspirasi untuk

menyusun buku ilustrasi yang memuat sejarah konsol *game* di era 1980-an hingga 1990-an. Berbeda dengan buku-buku sebelumnya, perancangan berfokus pada zaman keemasan dari *video game*, serta menjadi awal *video game* sebagai budaya pop. Ringkasan informasi berbentuk buku ilustrasi dipilih karena menyajikan penghubungan hasil visualisasi dari suatu tulisan dan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih mengedepankan subjek daripada visual (Chandra, 2014). Tujuan perancangan ini adalah untuk membuat buku *retrogame* yang mudah diterima oleh para *gamers*. Perancangan ini merupakan gabungan dari buku komik dan ilustrasi yang berisi informasi konsol *game* era 1980-an hingga 1990-an baik itu spesifikasi, ilustrasi konsol, informasi, daftar aksesoris konsol *game* pendamping dan beberapa fakta unik. Buku ini rencananya ditujukan kepada *gamers* muda untuk mengenal konsol *game* zaman dahulu dan sebagai sarana nostalgia bagi yang pernah memainkannya.

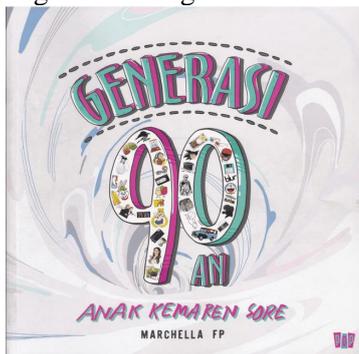
METODE PERANCANGAN

Metode perancangan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Sukmadinata (2011), metode kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang mengutamakan isu fakta kejadian di lapangan yang bersifat menganalisa. Jenis data yang digunakan dalam metode ini adalah data sekunder. Data sekunder menurut Hasan (2002), adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan observasi dari sumber-sumber yang sudah ada. Data ini berupa bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya. Data sekunder dalam penelitian ini sebagian besar bersumber dari pustaka daring termasuk artikel luar negeri berformat PDF yang berjudul “History of Video Games. Four Decades of Video Entertainment” dirilis tahun 2010, serta majalah digital “Retro Gamer” edisi 177 dengan topik “Greatest Game Systems of All Times” terbitan Future Publishing tahun 2018.



Gambar 5. Majalah “Retro Gamer” edisi 117
(Sumber: https://magazinesfromthepast.fandom.com/wiki/Retro_Gamer_Issue_177)

Target utama perancangan ini adalah *gamers* kelahiran tahun 1985 hingga 2000 atau generasi selanjutnya yang mungkin menggemari *retrogame*. Konsep buku ini terinspirasi dari estetika generasi 1980-an hingga 1990-an dengan gaya *vaporwave aesthetic* yang khas warna neon 1980-an. Peneliti memberi contoh buku “Generasi 90an: Anak Kemarin Sore” karya Marcella FP tahun 2015. Buku tersebut membahas *pop culture* di era 1990-an seperti musik, film, televisi, permainan tradisional, *gadget*, jajanan, dll. yang dikemas dalam ilustrasi menarik dan cerita lucu seolah terbawa ke mesin waktu. Buku ini menjadi inspirasi konsep perancangan dari segi *layout* infografis, pemakaian warna yang ceria, serta ilustrasi yang mendukung.



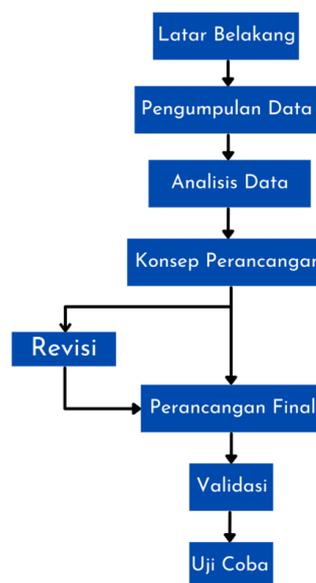
Gambar 6. Buku “Generasi 1990-an: Anak Kemarin Sore”
(Sumber: <https://shopee.co.id/>)



Gambar 7. Salah satu halaman di buku “Generasi 1990-an: Anak Kemarin Sore”
(Sumber: <https://welldonemusthofa.com/review-buku-generasi-90an-anak-kemarin-sore/>)

Proses perancangan karya ini menggunakan teknik penggambaran digital. Penggambaran ini menggunakan aplikasi *android* Ibis Paint X dan dibuat infografisnya menggunakan aplikasi Canva, yang hasilnya nanti akan dijadikan buku berjudul “Let’s Play”. Buku ini berisi ilustrasi yang menginformasikan konsol *game* di era 1980-an hingga 1990-an. Buku ini juga berisi komik strip, infografis, dan fakta unik yang berhubungan dengan *retrogame*. Infografisnya ini akan dihiasi karakter untuk menjelaskan tentang konsol *game* termasuk spesifikasi serta fakta uniknya. Berikut ini bagan alur dari perancangan karya:

BAGAN ALUR PERANCANGAN



Gambar 8. Bagan alur perancangan
(Sumber: Ilustrasi Budinugroho, 2021)

Perancangan ini dimulai dari meneliti latar belakang, lalu melakukan pengumpulan data melalui studi literatur, baik itu dari internet, *ebook*, atau majalah daring. Setelah itu data dianalisis dan dimatangkan konsepnya dari data tersebut. Usai konsep matang, dilanjutkan dengan proses perancangan desain dan *layout* buku, perancangan karakter, dan pembuatan komik serta infografisnya. Tahap selanjutnya adalah tahap validasi karya agar dapat diuji coba.

KERANGKA TEORITIK

a. Tinjauan Sejarah Konsol *Video Game*

Konsol *video game* adalah perangkat hiburan interaktif atau sistem yang dimodifikasi yang menghasilkan tampilan visual yang dapat digunakan dengan perangkat gambar dan suara untuk menyajikan *game* dan dilengkapi perangkat pendukung berupa *joystick* (Önday, 2017). Konsol *video game* yang dimuat dalam buku ilustrasi ini adalah konsol *game* keluaran era 1980-an dan 1990-an karena era tersebut merupakan era keemasan bagi *video game*.

1) Perkembangan *Video Game* era 1980-an

Tahun 1980-an merupakan zaman keemasan bagi industri *video game*. Di zaman itu, *game arcade* meledak di pasaran dan menjadi primadona anak muda, seperti Pacman, New Rally X, Pole Position, Xevious, Donkey Kong, Robotron 2084, Frogger, Zaxxon, Star Wars, Paperboy, 1942, Mario Bros, Gradius, R-type, dan lainnya. Di waktu yang sama, konsol *video game* terus bermunculan. Atari meluncurkan konsol dengan nama "Atari 5200" di tahun 1982. Pada tahun 1983, Perusahaan *video game* Jepang, Nintendo meluncurkan konsol Famicom atau secara internasional disebut Nintendo Entertainment System. Tahun 1985, muncul lagi konsol *game* dari SEGA dengan nama Sega Master System dengan sistem setara dengan Nintendo Entertainment System. 1987, perusahaan Jepang, NEC, meluncurkan konsol *game* yang cukup revolusioner dan merupakan konsol 16 *bit* pertama di dunia yaitu PC Engine atau orang Amerika menyebutnya Turbografx 16. Peluncuran konsol tersebut merupakan awal dari era 16 *bit* dalam dunia *video game*. Di tahun 1989, SEGA meluncurkan konsol *game* 16 *bit* dengan nama Sega Mega Drive atau Sega Genesis yang menjadi konsol paling laris di Amerika.

Memasuki penghujung dasawarsa 1980-an, Nintendo meluncurkan *video game* genggam pertama di dunia yaitu *Gameboy*.

2) Perkembangan *Video Game* era 1990-an

Tahun 1990-an adalah dimana *video game* semakin mutakhir dalam segi teknologi terutama memasukkan unsur *Computer Graphic* (CG) ke dalam *game*. Di zaman itulah, genre *game* semakin beragam dan bervariasi seperti *action*, *fighting*, *racing*, *simulation*, *puzzle*, *sport*, *adventure*, dan *shooting*. *Arcade game* yang bermunculan pun bermacam-macam, mulai dari Street Fighter, Tekken, King of Fighters, Virtua Fighters, Final Fight, Sega Rally, Daytona USA, Time Crisis, Metal Slug, dan lain sebagainya. Pada zaman tersebut konsol *game* juga hadir dengan inovasi baru yaitu menggunakan *Compact Disk* (CD) sebagai format, menggantikan *cartridge*. Tahun 1990, Nintendo meluncurkan konsol sistem 16 *bit* penerus Famicom atau Nintendo Entertainment System dengan nama Super Famicom atau Super Nintendo Entertainment System (SNES). Sementara itu, di tahun yang sama, Perusahaan Jepang Shin Nihon Kikaku (SNK) yang awalnya memproduksi mesin *arcade game*, meluncurkan konsol *game* 16 *bit* dengan nama NEO GEO.

Setahun kemudian, tepatnya pada tahun 1991, SEGA meluncurkan konsol berformat CD dengan nama Mega CD atau Sega CD, walaupun NEC lebih dulu mempelopornya di konsol PC Engine pada akhir 1988. Pada tahun 1993, Atari meluncurkan konsol *game* dengan sistem 64 *bit* (walaupun secara teknis masih 32 *bit*) dan sekaligus menjadi konsol *game* terakhirnya dengan nama Atari Jaguar, namun produk tersebut gagal di pasaran. Pada tahun yang sama, perusahaan *game* Electronic Arts meluncurkan konsol *game* 32 *bit* pertama dengan nama "3DO", namun penjualannya tidak membuahkan hasil yang manis. Hingga setahun kemudian, tepatnya tahun 1994, perusahaan elektronik Sony meluncurkan konsol *game* pertamanya sekaligus menjadi awal era 32 *bit* yaitu Sony Playstation 1. Konsol 32 *bit* ini menjadi konsol *game* paling sukses di zamannya. Di saat yang sama, SEGA juga mengikuti kesuksesan Playstation dengan meluncurkan konsol 32 *bit* Sega Saturn. SNK pun memproduksi NEO GEO CD, konsol *game* berformat CD. Namun kegagalan NEO GEO CD

di pasaran menjadi awal dari kebangkrutan perusahaan *game* tersebut.

Sementara itu, tahun 1995, Nintendo meluncurkan konsol *game* dengan teknologi *Virtual Reality* pertama "Virtual Boy", walau kurang menarik minat konsumen. Tahun 1996, Nintendo merilis konsol *game* dengan grafis tiga dimensi pertamanya yaitu Nintendo 64. Tahun 1998, Sega memproduksi Dreamcast, konsol pertama dengan teknologi 128 *bit* sebelum Playstation 2 dirilis sekaligus menjadi konsol *game* terakhir yang diproduksi Sega. Konsol *game* inilah yang merupakan tonggak awal sejarah *video game* teknologi 128 *bit* dan juga konsol pertama dengan dukungan koneksi internet untuk *game online*.

b. Kajian Buku Ilustrasi

Dalam istilah Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku merupakan lembaran kertas berjilid per halaman berisi tulisan, gambar atau kosong. Menurut Rohidi (1984), ilustrasi adalah perancangan sesuatu unsur elemen rupa untuk menjelaskan, menyingkapkan, memperelok sebuah tulisan, supaya pembacanya dapat segera menyaksikan sifat-sifat gerak, dan reaksi dari cerita yang ditampilkan. Fungsi ilustrasi secara umum adalah:

1. Fungsi deskriptif

Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah sebagai pengganti uraian terhadap suatu dengan cara verbal dan naratif dengan memakai kalimat panjang. Ilustrasi bisa digunakan untuk menggambarkan agar dapat lebih cepat dan lebih mudah untuk dipahami.

2. Fungsi ekspresif

Fungsi ekspresif dari ilustrasi adalah menunjukkan dan menyatakan suatu gagasan, ekspresi, maksud, situasi, ataupun konsep yang abstrak secara realistis sehingga lebih mudah dipahami.

3. Fungsi analitik

Fungsi analitis dari ilustrasi yaitu ilustrasi bisa memperlihatkan secara rinci bagian demi bagian dari suatu benda maupun sistem atau proses dengan detail, agar lebih mudah dipahami

4. Fungsi kualitatif

Fungsi kualitatif biasanya digunakan ketika dalam pembuatan daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa dan simbol

Tujuan dari ilustrasi adalah menjelaskan atau menghias suatu cerita, sastra, ataupun informasi tertulis lainnya dengan bantuan visual agar mudah dicerna, sedangkan tujuan umum dari ilustrasi adalah untuk memberi pesan atau informasi yang hendak disampaikan, membuat variasi bahan ajar menjadi lebih menarik, komunikatif, dan menjadikan pembaca mudah untuk menalar pesan, serta mudah mengingat konsep dan gagasan yang disampaikan dengan ilustrasi (Pengertian Ilustrasi, Fungsi, Tujuan, Jenis, Teknik, dan Contohnya, 2017). Penggunaan ilustrasi dalam perancangan buku ini adalah melalui gambar kartun. Gambar kartun adalah gambar yang mempunyai rupa yang unik dan lucu serta memiliki ciri khas menonjol. Kartun juga disebut ilustrasi yang bersifat kocak dan menghibur

c. Kajian Komik

Menurut Mccloud (dalam Zulaikah, 2020), komik merupakan kumpulan gambar yang berguna untuk memberi informasi atau mewujudkan reaksi estetik bagi yang melihatnya atau membacanya. Seluruh tulisan cerita dalam komik berpola secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dan kata-kata (lambang verbal). Gambar di setiap komik diartikan sebagai gambar-gambar statistik yang terpadu secara beraturan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan yang lain sehingga membentuk sebuah cerita. Komik juga diartikan sebagai kombinasi antara gambar dan teks untuk menjelaskan alur cerita.

Untuk perancangan karya ini, komik strip dipilih sebagai media penyampaian informasi. Komik strip adalah jenis komik yang isinya hanya beberapa panel gambar namun telah menyatakan gagasan isi yang lengkap. Biasanya hanya menampilkan satu inti pembicaraan saja seperti tanggapan terhadap peristiwa-peristiwa atau isu-isu yang sedang terjadi. Salah satu unsur dalam komik adalah karakter. Menurut Dewojati (dalam Syauqie & Heriyati, 2022), karakter atau tokoh adalah unsur yang paling terdepan untuk menjelaskan cerita baik dalam komik atau drama. Lewat penokohan ini, pengarang dapat mengungkapkan alasan logis terhadap tingkah laku tokoh. Penggunaan komik strip sebagai media informasi dalam perancangan ini adalah

karena tampilan yang sederhana dan diharapkan dapat menghibur pembaca.

d. Kajian Infografis

Infografis adalah penggambaran data, usulan, informasi atau pengetahuan dengan media bagan, grafis, jadwal, dan lainnya agar data, usulan, informasi, atau pengetahuan dapat disajikan lebih dari sekedar teks sehingga memiliki visual yang cukup kuat dan lebih menarik. Tujuan dari pembuatan infografis adalah sebagai sarana informasi yang kompleks dan sederhana, memperagakan informasi lebih singkat dan mudah dipahami, merumuskan data lebih mudah, dan memantau secara periodik di setiap parameter. Beberapa elemen dari infografis adalah material, berisi data, informasi dan penjelasan yang menjadi bahan infografis; kreatif, berupa perangkat lunak yang mendukung dalam pembuatan infografis; dan elemen visual berupa warna, grafis, maupun ikon yang difungsikan di dalam infografis (Kurniasih, 2016).

e. Kajian Layout

Layout diartikan sebagai tata letak dari unsur-unsur desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau cerita yang dirancang (Rustan, 2008).

Menurut Rustan, prinsip-prinsip *layout* terbagi empat bagian:

1. *Sequence*; untuk membuat urutan dalam *layout* agar seimbang dan mudah untuk dibaca dan dinalar.
2. *Emphasis*; untuk memberi penekanan pada suatu objek agar menjadi pusat perhatian.
3. *Balance*; untuk menyeimbangkan objek agar tidak menumpuk pada suatu titik dan proporsinya sesuai.
4. *Unity*; untuk menyempurnakan keseluruhan aspek dalam *layout*.

f. Kajian Desain era 1980-an dan 1990-an

1) Era 1980-an

Berdasarkan pengamatan dari berbagai sumber, desain grafis era 1980-an didominasi warna cerah dan berani terutama di bidang tipografi. Pada era tersebut, komputer mulai menjadi barang elektronik terlaris dan mempengaruhi dunia desain grafis. Beberapa hal mendominasi desain era 1980-an adalah warna neon, *font pixel* komputer, pemakaian *grid*, dan gaya Memphis-Milano.

Neon Noir merupakan salah satu genre yang berkembang di era 1980-an. Desain ini bercirikan tulisan berwarna cerah seperti lampu neon kontras dengan latar belakang yang gelap. Neon Noir juga menyertakan elemen desain seperti suasana saat matahari terbenam atau kota malam hari. Desain inilah yang menjadi bahan pokok desain grafis di era 1980-an (Clark, 2020). Contohnya dapat dilihat pada beberapa media seperti acara televisi Miami Vice, film keluaran Hollywood (*To Live and Die in L.A.*, *Risky Business*, dan *Thief*), dan *anime* klasik *Akira*, *City Hunter*, *Gundam*, *Macross*, dan *Dirty Pair*.



Gambar 9. Salah satu contoh desain grafis Neon Noir (Sumber: <https://neonsoakednights.tumblr.com/post/143493612391>)



Gambar 10. Salah satu contoh desain grafis beraliran Neon Noir (Sumber: <https://neonsoakednights.tumblr.com/post/142585701291>)



Gambar 11. Salah satu contoh foto beraliran Neon Noir (Sumber: <https://www.behance.net/gallery/57732573/Tokyo-Hikari-SynthCity>)



Gambar 12. Salah satu contoh foto beraliran Neon Noir (Sumber: <https://www.behance.net/gallery/57732573/Tokyo-Hikari-SynthCity>)

Perancangan ini mengadaptasi elemen warna Neon Noir pada desain buku yang mewakili desain era 1980-an. Gaya tersebut juga dipakai sebagai latar desain infografis khusus konsol *game*. Sedangkan untuk *font* menggunakan mode *pixel* untuk judul infografis karena berciri khas era tersebut yang mulai marak akan penggunaan komputer.

2) Era 1990-an

Tahun 1990-an merupakan masa kejayaan desain grafis digital. Di masa itu, Photoshop 1.0 diluncurkan, orang hanya bisa menggunakan Photoshop dengan komputer Macintosh. Kemunculan alat baru inilah yang mengubah kemampuan desainer untuk bereksperimen dengan teknik baru, termasuk teks yang tumpang tindih, elemen pudar, dan hamparan digital. Di era tersebut ada beberapa aliran yang mempengaruhi dunia desain grafis seperti *Rave*, *Grunge*, *Anti Design* dan *Memphis* (Rimmer, 2020).

Pop Culture (Memphis) adalah salah satu tren di era 1990-an yang menyusup ke dunia mode, musik, film, dekorasi dan desain, budaya pop 1990-an yang diperindah berlawanan dengan gerakan *grunge* dan *Anti Design* yang secara bersamaan mendefinisikan wadah pembauran yang unik selama satu dekade ini. Menampilkan warna-warna berani dan pastel yang cerah, bentuk dan pola abstrak, *font* norak, dan tekstur *kitsch* yang geometris, tidak diragukan lagi bahwa tren *Pop Culture* 1990-an berdampak besar pada seni desain. *Memphis Style* – tren yang identik dengan akhir 1980-an – berlanjut hingga 1990-an dan menjadi gaya pokok yang digunakan dalam alat tulis, kemasan produk, dan desain interior. Acara televisi seperti *Rugrats*, *Saved by the Bell*, dan *Full House* juga mempunyai dampak besar pada popularitas tipografi Sans Serif dan *font* gaya tulisan tangan yang santai, sebuah jenis huruf yang

sering berjalan beriringan dengan warna-warna cerah, bentuk geometris, dan ilustrasi samar. Berkat kecintaan dunia akan nostalgia yang baru ditemukan, tren budaya pop tahun 1990-an kembali muncul secara besar-besaran. Banyak desainer grafis mencoba mengusung ulang gaya *Memphis* dan elemen desain 1990-an lainnya dalam karya mereka, bahkan mendaur ulang *branding* dan iklan lawas era 1990-an. Perancang busana mengkombinasikan kembali karakter kartun 1990-an dalam karya mereka, dan merek produk kecantikan menghadirkan kembali estetika klasik untuk memasarkan produk mereka. Mulai bermunculan desain *retro* seperti *font* pada acara sitkom *F.R.I.E.N.D.S Typo*, hingga peluncuran kembali Tony Hawk Pro Skater menjelaskan bahwa obsesi orang-orang terhadap budaya 1990-an tidak akan kemana-mana.



Gambar 13. Contoh penggunaan gaya *Memphis* pada logo MTV

(Sumber: <https://kreativv.com/keunikan-memphis-design-mengusung-konsep-retro-191980-an/>)



Tokyo Broadcasting System

Gambar 14. Contoh penggunaan gaya *Memphis* pada logo stasiun TV Jepang, TBS pada tahun 1991-1994

(Sumber: https://logos.fandom.com/wiki/TBS_Television)



Gambar 15. Contoh penggunaan gaya *Memphis* pada desain interior

(Sumber: <https://kreativv.com/keunikan-memphis-design-mengusung-konsep-retro-191980-an/>)



Gambar 16. Beberapa contoh desain grafis bergaya *Memphis*

(Sumber: https://www.123rf.com/photo_154856928_flat-design-colorful-pop-art-memphis-style-background-for-summer-poster-and-banner-social-media-feed.html)



Gambar 17. Penggunaan gaya *Memphis* pada logo serial komedi televisi *Saved by The Bell*
(Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Saved_by_the_Bell)

Perancangan mengambil gaya *Memphis* dikarenakan aliran tersebut memiliki kesan ceria dan lebih beragam, dalam hal pewarnaan aliran tersebut menggunakan warna *pastel* yang cerah dan meriah. Gaya desain *Memphis* juga digandrungi generasi sekarang ini sehingga diharapkan mampu menarik minat pembaca. Desain ini nantinya digunakan sebagai latar belakang infografis khusus konsol *game* era 1990-an serta tipografi yang sesuai dengan era tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Data Informasi

Proses pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan dengan cara mencari informasi tentang *retrogame* dari beberapa sumber yaitu majalah asing khusus *retrogaming* berjudul “Retro Gamer” dan *e-book* berjudul “History of Video Games Four Decades of Video Entertainment”. Dari banyaknya konsol *game* yang sudah diamati, perancang memilih beberapa konsol yang dianggap cukup terkenal dan ikonik pada eranya. Pada era 1980-an dipilih lima konsol yaitu Nintendo Entertainment System (NES)/Famicom, Sega SG 1000, NEC PC Engine, Sega Master System, dan Nintendo *Gameboy*. Kemudian delapan konsol dipilih untuk era 1990-

an yaitu Sega Mega Drive, Super Nintendo Entertainment System (SNES)/Super Famicom, Neo Geo, Sega *Game Gear*, Sega Saturn, Sony Playstation, Nintendo 64, dan Sega Dreamcast. Dalam perencanaannya, buku ilustrasi ini sebagian besar akan berisi komik dan infografis konsol, terdiri dari kurang lebih 150 halaman, menggunakan kertas bahan HVS ukuran A4, dan untuk *cover* menggunakan kertas *Ivory* yang dilaminasi *glossy*.

b. Konsep Perancangan

1) Pemilihan Warna

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, peneliti memakai dua aliran yaitu Neon Noir dan *Memphis*. Aliran Neon Noir menjadi inspirasi untuk pemilihan warna dalam perancangan. Warna tersebut adalah hijau *cyan* (#6ff4fe), magenta pink (#ff76d1), kuning (#faf06a), biru magenta (#b16dff), dan *cyan* (#72ddff), warna-warna ini dipilih oleh perancang karena mencerminkan warna neon yang merebak di era 1980-an dan terkesan futuristik pada tahun tersebut.



Gambar 18. Palet warna Neon Noir
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2021)

2) Pemilihan Font

Untuk *font* penulisan, perancang memilih *font* HK Modular, Retropix, Overpass, dan Glacial Indifference. *Font* HK Modular digunakan untuk judul infografis era 1980-an karena sesuai dengan tema teknologi terutama tema *video game*. Selain itu, *font* tersebut memiliki kesan futuristik. Sedangkan untuk *font* Retropix digunakan pada infografis, *font* ini dipilih karena sering digunakan pada komputer dan *video game* di era tersebut, serta sesuai dengan tema *retrogame*. Sedangkan *font* Overpass digunakan untuk judul infografis era 1990-an karena *font* tersebut hampir mirip dengan logo Sony Playstation yang merupakan

konsol *game* ikonik pada eranya. *Glacial Indifference* digunakan untuk isi dari infografis era 1990-an, *font* tersebut dominan di era tersebut. Selain *font* yang disebutkan, perancang juga menggunakan *font* Sans Serif Bold untuk dialog dalam komik, *font* Helios untuk konten lain dalam buku, seperti kata pengantar, *font* Nine to Five dan *League Spartan* digunakan untuk bagian tulisan tahun di halaman daftar isi.

HK MODULAR
 ABCDEFGHIJ
 KLMNOPQRST
 UVWXYZ
 1234567890

Retropix
 ABCDEFGHIJ
 KLMNOPQRST
 UVWXYZ
 abcdefghij
 klmnopqrst
 uvwxyz
 1234567890

Gambar 19. *Font* HK Modular dan Retropix untuk era 1980-an
 (Sumber: Canva, 2021)

Overpass
 Abcdefghij
 klmnopqrst
 uvwxyz
 1234567890

Glacial Indifference
 ABCDEFGHIJ
 KLMNOPQRST
 UVWXYZ
 abcdefghij
 klmnopqrst
 uvwxyz
 1234567890

Gambar 20. *Font* Overpass dan Glacial Indifference untuk era 1990-an
 (Sumber Canva, 2021)

3) Perancangan Logo Judul

Perancangan logo untuk judul buku dirancang dengan aplikasi Canva dan Ibis Paint-X. Aplikasi *Canva* digunakan untuk penggambaran bentuk segitiga dan tipografi logo, sedangkan aplikasi *Ibis Paint* untuk penggambaran ilustrasi konsol *game* di dalam logo. Desain ini merupakan penggabungan dari Neon Noir yang mewakili era 1980-an untuk pewarnaan dan *Memphis Style* yang mewakili era

1990-an untuk bentuk-bentuk yang digunakan pada logo. Bentuk segitiga pada logo sebagai salah satu elemen dari *Memphis Style*, diberi warna cyan pada bagian depan segitiga dan warna magenta pink sebagai bayangan belakang, penggunaan segitiga dengan efek bayangan dipilih perancang karena menjadi ciri khas seni era 90an.. Warna cyan dipilih sesuai konsep Neon Noir yang menjadi warna dasar konsep *vaporwave*. Untuk *font* dalam logo, *font* HK Modular dalam penulisan judul diberi warna putih, ditambah efek *glitch* yang memberi kesan digital dan *Hi-Tech* sesuai dengan tema. Gambar konsol pada logo dibuat ilustrasinya kemudian diwarnai dengan nuansa Neon noir.



Gambar 21. Gambar ilustrasi konsol Sega Mega Drive yang diwarnai dengan gaya Neon Noir
 (Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)



Gambar 22. Gambar ilustrasi konsol Sony Playstation yang diwarnai dengan gaya Neon Noir
 (Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)



Gambar 23. Gambar ilustrasi konsol Nintendo Gameboy yang diwarnai dengan gaya Neon Noir
 (Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)



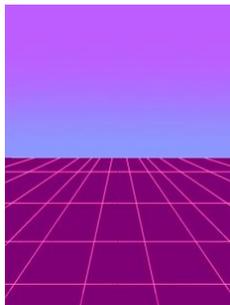
Gambar 24. Hasil perancangan logo judul
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)



Gambar 26. Layout sampul buku
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)

4) Perancangan Sampul Buku

Dalam perancangan sampul buku, perancang menggunakan teknik yang sama yaitu lewat aplikasi Ibis Paint dan Canva. Pertama, Ibis Paint digunakan untuk penggambaran *background* gaya *vaporwave*. Pembuatan *background* ini dilakukan dengan cara menggambar bagian *grid* dengan warna magenta pink lalu diberi efek neon. Kemudian *background* bagian atas diwarnai dengan warna biru magenta dan gradasi warna *cyan* yang dibuat dengan kuas *airbrush*. Bagian bawah diwarnai dengan warna magenta gelap dihiasi *grid* warna magenta pink serta diberi efek neon juga. Aplikasi Canva difungsikan untuk menata *layout cover* buku mulai dari logo judul dan nama penulis di bagian depan dan pada bagian belakang mulai dari logo, sinopsis cerita, dan gambar karakter.



Gambar 25. Gambar *grid vaporwave* sebagai *background* sampul buku
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)



Gambar 27. Cover depan buku
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)



Gambar 28. Cover belakang
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)

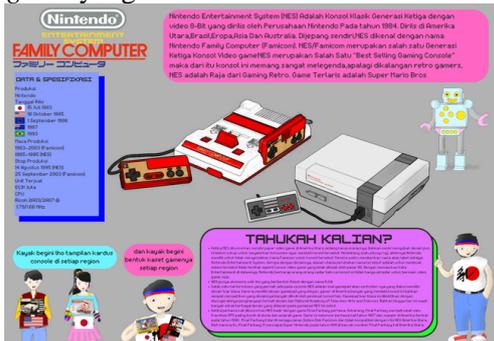
5) Penggambaran Komik

Dalam penggambaran komik, sebelumnya perancang merancang terlebih dahulu alur cerita dan dialog komik. Komik tersebut menceritakan tentang tiga remaja SMP (Sekolah Menengah Pertama) yang mempunyai hobi yang sama yaitu bermain *video game*, kemudian berpetualang menjelajahi waktu bersama robot ajaib untuk mengenal konsol *game* di era 1980-an dan 1990-an. Komik tersebut nantinya dibagi menjadi beberapa bagian yaitu prolog, era 1980-an, era 1990-an, dan epilog. Karakter dalam komik ini berisikan sebuah robot dan tiga orang anak. Karakter-karakter ini diberi nama Gimbot, Vino, Gaby, dan Rio. Karakter robot dari komik ini yang menjadi tokoh utama, Gimbot, akan berperan

Gambar 33. Salah satu halaman komik.
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)

6) Perancangan Infografis

Pada perancangan infografis, aplikasi Ibis Paint X digunakan untuk menggambar konsol serta karakter dan aplikasi Canva digunakan untuk *layout*. Infografis ini dibuat dua tipe, yang pertama berisikan informasi utama konsol *game*, spesifikasi, perbedaan kemasan dan *game* setiap *region*, serta fakta uniknyanya. Infografis kedua berisikan daftar *game* favorit yang diproduksi untuk konsol tersebut beserta cuplikan layar dari *game*. Perancang memilih *font Retropix* sebagai isi dan HK Modular untuk bagian sub judul untuk era 1980-an, dan era 1990-an perancang memilih *font Overpass* untuk bagian sub judul dan Glacial Indifference untuk *font* isi. Karakter komik berfungsi memberi penjelasan beberapa informasi dan fakta unik, seperti perbedaan kemasan konsol dan *game* yang disebutkan.



Gambar 34. Salah satu halaman infografis informasi konsol *Game* khusus era 1980-an
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)



Gambar 35. Salah satu halaman infografis daftar *game* konsol terbaik khusus era 1990-an
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)



Gambar 36. Salah satu halaman infografis informasi konsol *Game* khusus era 1990-an
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)



Gambar 37. Salah satu halaman infografis daftar *game* konsol terbaik khusus era 1990-an
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)

7) Perancangan Kata Pengantar dan Daftar Isi

Selain infografis dan komik, elemen lain pelengkap buku ini adalah halaman seperti kata pengantar dan daftar isi. Pada halaman kata pengantar berisi sambutan penulis kepada pembaca, halaman didesain sederhana berisi judul dan isi sambutan. *Font* yang digunakan, adalah Helios sebagai bagian isi kata pengantar dan HK Modular digunakan untuk judul.

Pada halaman daftar isi menggunakan *font Retropix* sebagai bagian isi dan HK Modular untuk bagian judul. Daftar isi dibagi dua bagian yaitu 1980-an dan 1990-an. Untuk era 1980-an dengan latar warna magenta pink dengan *font Nine By Five* warna kuning sebagai tulisan tahun. Perancang memilih font tersebut sebagai sub judul dikarenakan di era tersebut mulai marak penggunaan komputer. Sedangkan untuk era 1990-an dengan warna latar cyan dengan *font League Spartan* sebagai tulisan tahun, *font* tersebut merupakan salah satu font khas era tersebut.



Gambar 38. Kata pengantar
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)



Gambar 39. Daftar isi
(Sumber: Dokumentasi Budinugroho, 2022)

SIMPULAN DAN SARAN

Buku “Let’s Play” ini merupakan buku ilustrasi yang mengulas macam-macam konsol *game* yang terkenal di era 1980-an dan 1990-an. Dalam perancangannya, perancang meneliti keadaan kedua era tersebut dan memutuskan untuk memakai konsep *retro*. Desain yang digunakan ini mengadaptasi estetika Neon Noir dari era 1980-an dan gaya *Memphis* dari era 1990-an. Pemilihan warna dan *font* kemudian disesuaikan dengan konsep. Inti dari buku ini adalah infografis yang membahas konsol-konsol *game* yang dipilih dari era tersebut dan *game* pendukung yang muncul di era yang sama, ditambah dengan rangkaian komik strip sebagai pelengkap buku tersebut. Diharapkan buku ini menjadi referensi pembaca untuk mendapatkan informasi dan memberikan hiburan atau nostalgia bagi yang pernah memainkan konsol-konsol *game*

tersebut di masa lalu. Akan tetapi, karena faktor keterbatasan waktu dan kondisi yang tidak memungkinkan, rancangan ini belum bisa diuji coba dan direalisasikan dalam bentuk cetak. Semoga perancang mendapat kesempatan untuk mengembangkan dan mewujudkan konsep buku dengan lebih matang dan sempurna. Ke depannya, semoga perancang yang berniat untuk mengangkat tema *game* dapat mengembangkan ide yang lebih kreatif dan penelitian yang lebih maksimal.

REFERENSI

- Amos, E. 2021. *The Game Console 2.0: A Photographic History from Atari to Xbox*. San Fransisco: No Starch Press.
- Caesar, R. 2015. Kajian Pustaka Perkembangan Genre *Games* Dari Masa Ke Masa. *Journal of Animation and Games Studies*, 1(2), 113-134.
- Chandra, T. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Pencegahan Pikun Sejak Dini. *Jurnal DKV Adiwarna Universitas Kristen Petra*, 1(4).
- Clark, C. (2020, Oktober 15). *Design through the Decades | The 1980's*. Retrieved Diakses pada 9 Februari 2022, dari hello creative agency: <https://www.hellocreativeagency.com/blog/design-through-the-decades-the-1980s>
- Diver, M. 2020. *Retro Gaming: A Byte-sized History of Video Games*. London: LOM Art.
- Esposito, N. 2005. A Short and Simple Definition of What a *Videogame* Is. *Digital Game Research Association 2005 International Conference*. Vancouver: Digital Game Research Association.
- Goenawan, M. A. (2019, April 1). *Rekomendasi Perangkat Game Konsol Mini Terbaru 2019*. Diakses 4 Desember 2021, dari BukaReview: <https://review.bukalapak.com/techno/perangkat-game-console-mini-104809>
- Hasan, M. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hennessey, J., & McGowan, J. 2017. *The Comic Book Story of Video Games: The Incredible History of the Electronic*

- Gaming Revolution*. Berkeley: Ten Speed Press.
- Jones, D. (Ed.). (2018, Februari). *The All Time Greatest Games System. Retro Gamer(177)*, 18-59. Bath: Future Publishing. Diakses 31 Januari 2022, dari <https://pdfcoffee.com/retro-gamer-177-2018-ukpdf-pdf-free.html>
- KBBI. 2022. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses 21 September 2022, dari <https://kbbi.web.id/buku>
- Kent, S. L. 2001. *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.
- Kurniasih, N. 2016. Infografis. *Komunikasi, Informasi, dan Perpustakaan di Era Global*, 456-465. Sumedang: LP3 Fikom Unpad.
- Leigh, P. 2018. *The Nostalgia Nerd's Retro Tech: Computer, Consoles, & Games*. London: Hachette.
- Önday, Ö. 2017. *Game Console Market*. Pedia Press. 2010. *History of Video Games: Four Decades of Video Entertainment*. Diunduh 31 Januari 2022, dari <https://cdn.hackaday.io/files/1649347056536256/History%20of%20Video%20Games-Four%20Decades%20of%20Video%20Entertainment.pdf>
- Pengertian Ilustrasi, Fungsi, Tujuan, Jenis, Teknik, dan Contohnya*. 2017. Diakses 30 September 2022, dari Seputar Pengetahuan: <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-teknik-contoh.html>
- Putri, M. F. 2015. *Generasi 90an: Anak Kemarin Sore*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Rimmer, K. (2020, September 29). *90s Graphic Design trends Making a Comeback: From Grunge to Anti-Design*. Diakses 30 September 2022, dari Envato: <https://www.envato.com/blog/90s-graphic-design-trends/>
- Rohidi, T. 1984. *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Rustan, S. 2008. *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sukmadinata, N. S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syauqie, M., & Heriyati, N. 2022. Analisis Karakterisasi Jack dalam Film Wonder (2017). *Mahadaya*, 2(1), 31-36.
- Wulf, T., Bowman, N. D., Rieger, D., Velez, J. A., & Breuer, J. 2018. *Video Games as Time Machines: Video Game Nostalgia and the Success of Retro Gaming*. *Media and Communication*, 6(2), 60-68.
- Zulaikah, A. 2020. Ini Komikku, Mana Komikmu? In V. Indonesia, *Kumpulan Materi Beserta Virtual Coordinator*, 71-72). Tangerang Selatan: SEAMEO SEAMOLEC.