

## Studi Visual UI dan UX pada Gim Persona 5 Royal

Alman Fauzan Hidayah<sup>1</sup>, Irma Rochmawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

<sup>2</sup>Desain Grafis, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

Email: <sup>1</sup>almanfzn@gmail.com, <sup>2</sup>irma@email.unikom.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini membahas seluk-beluk desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang diperkenalkan di Persona 5 Royal, edisi definitif dari gim *role-playing* Persona 5 yang mendapat banyak pujian. Dimulai dengan memberikan gambaran umum tentang desain UI Persona 5 Royal, menyoroti fitur dan aspek desain utama yang berkontribusi pada pengalaman bermain gim yang lebih baik dan imersif. Menganalisis integrasi fitur-fitur baru, seperti menu yang disederhanakan, alat navigasi yang disempurnakan, dan estetika visual yang disempurnakan, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan aksesibilitas pemain. Penelitian ini juga memberikan wawasan tentang kekuatan dan kelemahan UI dan UX Persona 5 Royal, yang menawarkan perspektif berharga bagi para desainer, developer, dan penggemar gim pada umumnya. Tujuan dari penelitian ini berusaha untuk merayakan dan mengapresiasi pencapaian desain UI dan UX Persona 5 Royal sambil memberikan wawasan kritis tentang evolusi desain gim yang sedang berlangsung di lanskap atau industri *game* modern secara keseluruhan.

**Kata kunci:** gim, visual, UI & UX, Persona 5 Royal.

**Abstract:** Indonesian regional snacks are highly valued for their cultural significance due to their distinctive taste, composition of ingredients, and processing techniques. Due to the globalization of free trade exchange and the ease with which information can be exchanged in the modern technology era, teens' interest in traditional snacks from different parts of Indonesia is currently waning. Especially on the island of Sulawesi, many traditional food vendors have forced to close their doors as a result of the Indonesian people's adaptation to the digital world over the past five years. With the purpose of educating and acquainting teenagers aged 12 to 18 with typical Sulawesi snacks, this mix-method study used a glass box method approach. The design visualization results use a simple chibi cartoon graphic style so that the content in the game may be readily conveyed and understood by the target market, while the data collecting and analysis results use literature studies and questionnaires. Thus, in an effort to maintain the cultural flavor of typical Indonesian snacks, this digital game can be utilized as an instructional tool regarding common Sulawesi snacks.

**Keywords:** game, visual, UI & UX, Persona 5 Royal.

## PENDAHULUAN

Dalam dunia desain video gim yang terus berkembang, di mana perpaduan harmonis antara estetika visual dan interaksi penggunaannya menjadi hal yang diidam-idamkan. *Persona 5* tidak hanya hadir sebagai *game role-playing* yang seru dan menarik, tetapi juga sebagai contoh bagaimana desain *User Interface* (UI) yang dibuat dengan penuh gaya dapat melebihi fungsinya sebagai sistem navigasi menu menjadi sesuatu yang lebih berkesan.

*Persona 5* adalah video gim *turn-based role-playing* yang dikembangkan oleh Atlus, sebuah perusahaan *developer game* terkenal asal Jepang. Diarahkan oleh Katsura Hashino, gim ini pertama kali dirilis di Jepang pada bulan September 2016 untuk *platform* PlayStation 3 dan PlayStation 4, kemudian dirilis di seluruh dunia pada bulan April 2017.

Sebagai seri kelima dari seri *Persona*, *Persona 5* digemari karena perpaduan unik antara cerita yang memikat, tampilannya yang penuh dengan gaya, dan pertarungan *turn-based* yang strategis. *Persona 5* menceritakan tentang kehidupan seorang siswa sekolah menengah atas di Tokyo, yang, bersama sekelompok teman sekelasnya, menemukan kemampuan untuk memasuki dunia alternatif yang dikenal sebagai *Metaverse*. Di dalam *Metaverse*, mereka membentuk grup *Phantom Thieves*, sebuah kelompok yang berdedikasi untuk menghentikan niatan buruk orang-orang jahat dengan harapan membentuk lingkungan masyarakat yang rukun.

Dalam konteks visual gim, terdapat elemen-elemen penyusun yang saling bersinergi satu sama lain. Keterlibatan pemain dengan apa yang ditampilkan dalam *game* sangat penting untuk interaksi yang baik. Fokus pemain pada sebuah gim dibentuk oleh persepsi tampilan visualnya (Kasmana, 2023:516).

Dengan estetika visualnya yang khas, narasi yang menarik, dan elemen simulasi sosial yang inovatif, *Persona 5* mendapatkan banyak pujian tidak hanya dari penggemar seri *Persona* tetapi juga penggemar *game* RPG pada umumnya. Kesuksesan *game* ini tidak hanya terletak pada mekanisme permainannya, tetapi juga pada pandangannya terhadap lingkungan kemasyarakatan, korupsi, dan juga politik.



Gambar 1. Logo Atlus Developer *Persona 5* Royal  
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Atlus> (2013)



Gambar 2. Cover Art Persona 5 Royal

Sumber: [https://megamitensei.fandom.com/wiki/Persona\\_5\\_Royal](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Persona_5_Royal)

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan studi analisis. Pengumpulan data dijelaskan menggunakan angka dan statistik objektif, melalui perhitungan yang berasal dari sampel orang-orang yang diminta untuk menjawab sejumlah pertanyaan tentang survei untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapannya. Untuk pengumpulan data peneliti melakukan studi literatur yang menggunakan artikel jurnal dan artikel internet.

Untuk metode analisisnya penelitian ini menggunakan metode analisa deskriptif untuk menjelaskan visual UI dan UX pada gim Persona 5 Royal. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dan observasi langsung pada gim Persona 5 Royal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Cerita Persona 5 Royal mengambil inspirasi dari genre novel bernama Picaresque, yang menggambarkan petualangan seorang pahlawan yang terkesan jahat tetapi memiliki niatan yang baik, biasanya dari kelas sosial rendah di tengah masyarakat dan pemerintahan yang korup. Hubungan antara Persona 5 dan genre novel Picaresque sangat erat, karena *game* ini sangat mengacu pada elemen tematik, struktur naratif, dan tipe karakter yang menjadi ciri khas literatur Picaresque. Istilah “*Picaresque*” berasal dari kata “*pícaro*” dalam bahasa Spanyol, yang berarti bajingan atau berandal, dan mengacu pada genre fiksi prosa yang muncul di Spanyol pada abad ke-16 dan ke-17.



Gambar 3. Cover Novel Picaresque Modern Berjudul “Lazarillo De Tormes”  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Picaresque\\_novel](https://en.wikipedia.org/wiki/Picaresque_novel) (2002)

Joker dan grupnya bernama Phantom Thieves, Karakter utama Persona 5 Royal menegaskan individualisme mereka dengan “mencuri” hati korbannya. Mereka melakukannya dengan memasuki versi bayangan dunia nyata dan menemukan harta karun yang terkunci di dalam hati target mereka. Melalui tindakan mencuri harta mereka, Phantom Thieves memaksa individu jahat tersebut untuk menghadapi konsekuensi dari tindakan mereka dan kerugian yang telah mereka sebabkan kepada orang lain. Tema-tema ini diwakili oleh warna merah di sepanjang permainan.



Gambar 4. Menu Bagian System Pada Persona 5 Royal  
Sumber: Screenshot Langsung Persona 5 Royal (2024)

UI Persona 5 Royal terinspirasi dari seni punk, Pengaruh punk dalam desain UI Persona 5 merupakan aspek utama dari identitas visual *game* ini, yang berkontribusi pada estetika pemberontakan dan penuh gaya. Mengambil inspirasi dari subkultur punk, Persona 5 menggabungkan elemen-elemen seperti tipografi yang berani, warna-warna cerah, dan citra anarkis untuk menciptakan antarmuka pengguna yang mencolok dan kohesif secara visual dan tematik.



Gambar 5. Contoh Desain Punk Pada Media Majalah  
 Sumber: <https://www.theguardian.com> (2016)

*User interface* Persona 5 menampilkan tipografi yang berani dan bergaya yang mengingatkan pada poster dan sampul album punk rock. Penggunaan huruf bergerigi, huruf bersudut, dan *font* yang terinspirasi dari grafiti menambah kesan pemberontakan dan kegarangan pada antarmuka. Selain itu, UI menggabungkan elemen visual seperti tekstur yang dicat dengan semprotan, efek tertekan, dan motif grafiti, yang semakin memperkuat desain yang terinspirasi oleh punk.

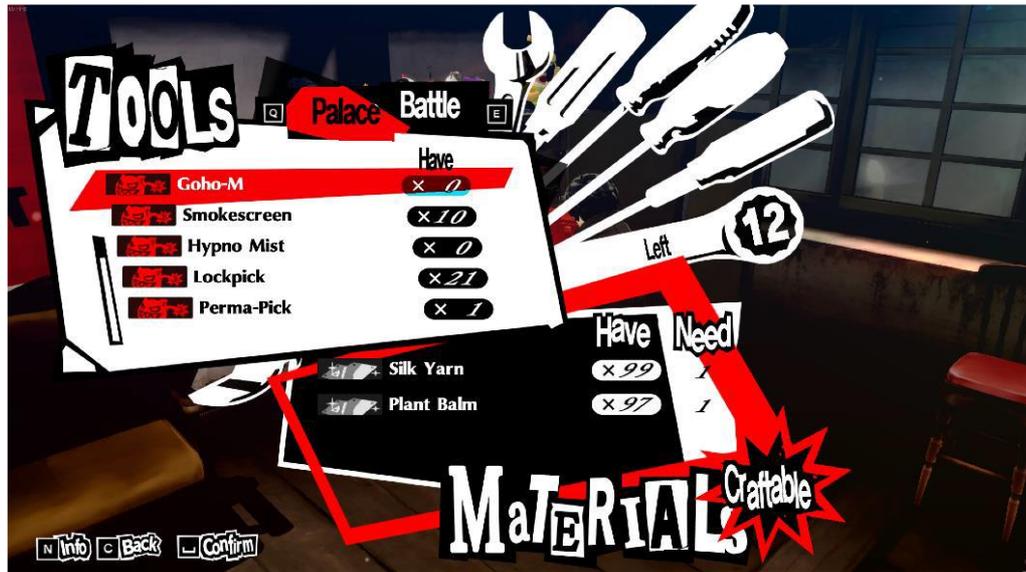
Palet warna permainan ini didominasi oleh warna-warna yang berani dan kontras, termasuk merah terang, hitam pekat, dan emas metalik. Warna-warna ini biasanya dikaitkan dengan estetika punk dan membangkitkan tema pemberontakan, pembangkangan, dan sentimen anti-kemapanan. Penggunaan kombinasi warna yang mencolok menambah energi dan dinamisme pada UI, meningkatkan dampak visualnya dan memperkuat nada pemberontakan *game*.

Desain UI Persona 5 menggabungkan citra anarkis dan simbolisme yang menjadi lambang subkultur punk. Hal ini mencakup motif seperti tengkorak, rantai, kawat berduri, dan ikonografi lain yang terkait dengan pemberontakan dan budaya tandingan. Dengan memasukkan elemen-elemen ini ke dalam UI, Persona 5 menciptakan bahasa visual yang selaras dengan tema permainan tentang pembangkangan dan perlawanan terhadap norma dan otoritas masyarakat.



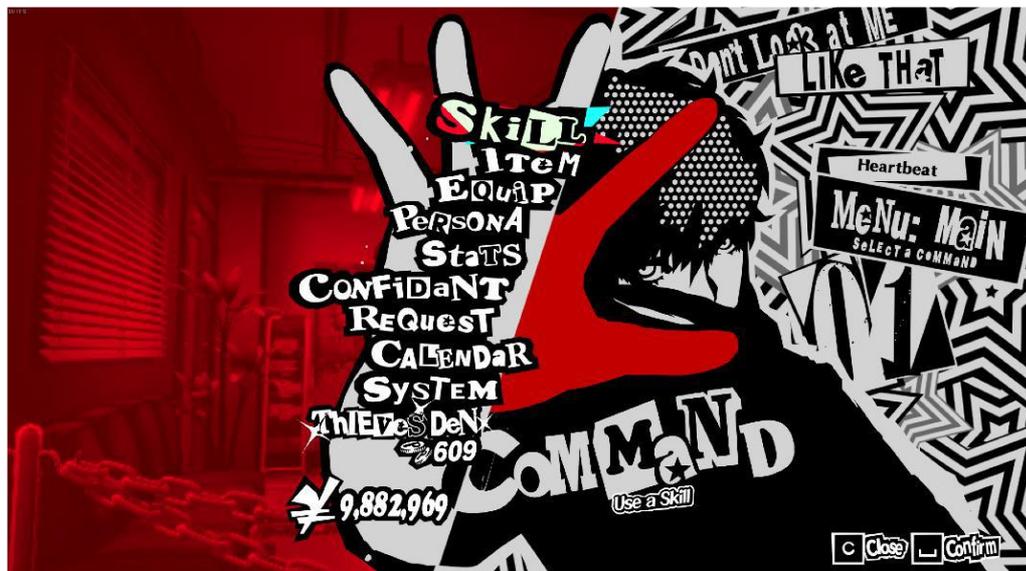
Gambar 6. Contoh Menu Yang Menampilkan Rantai  
Sumber: *Screenshot* Langsung Persona 5 Royal (2024)

Budaya punk dicirikan oleh etos do-it-yourself (DIY), di mana setiap orang merangkul kreativitas dan ekspresi diri melalui seni, musik, dan fashion. Desain UI Persona 5 mencerminkan estetika DIY ini melalui tekstur buatan tangan dan elemen mentah yang tidak sempurna. UI-nya terasa organik dan otentik, seolah-olah dirangkai dari bahan-bahan yang ditemukan dan digunakan kembali untuk narasi pemberontakan dalam game ini.



Gambar 7. Contoh Menu Dengan Tema DIY  
 Sumber: Screenshot Langsung Persona 5 Royal (2024)

Di luar estetika visualnya, desain UI Persona 5 menggabungkan pesan subversif dan ikonografi yang menantang norma dan ekspektasi tradisional. Hal ini termasuk slogan, logo, dan simbol yang membangkitkan tema pemberontakan dan kebebasan. Dengan mengubah konvensi desain konvensional, UI Persona 5 mengajak pemain untuk mempertanyakan otoritas dan merangkul pemberontak dalam diri mereka.



Gambar 8. "Don't Look At Me Like That" Merupakan Contoh Pesan Bernada Pemberontakan  
 Sumber: Screenshot Langsung Persona 5 Royal (2024)

Pengaruh punk dalam desain UI Persona 5 Royal terlihat jelas dalam tipografi, palet warna, gambar, dan pesan, yang semuanya berkontribusi pada estetika pemberontakan gim ini. Dengan mengambil inspirasi dari subkultur punk, Persona 5 Royal menciptakan antarmuka pengguna yang mencolok secara visual dan kohesif secara tematik yang membekas dengan pemain dan memperkuat tema gim secara keseluruhan.

UI Persona 5 Royal lebih dari sekadar fungsionalitas, UI ini secara aktif berkontribusi pada penceritaan dan imersi *game*. Dari transisi dinamis antara layar menu hingga konsistensi tematik dalam motif visual, setiap aspek UI memperkuat narasi dan identitas tematik *game*. Integrasi UI yang mulus dengan mekanisme *gameplay*, seperti penggunaan UI *smartphone* untuk komunikasi dan navigasi dalam *game*, meningkatkan keterlibatan dan investasi pemain dalam dunia *game*.



Gambar 9. Joker Menggengam Smartphone Untuk Menu Pesan Terlihat Sangat Imersif  
Sumber: Screenshot Langsung Persona 5 Royal (2024)

UI Persona 5 mengintegrasikan elemen 2D dan 3D dengan mulus untuk mempertahankan keterpaduan visual di sepanjang permainan. Penggunaan gaya seni, palet warna, dan motif desain yang konsisten memastikan bahwa kedua jenis elemen tersebut berpadu dengan mulus, menciptakan estetika terpadu yang menyempurnakan presentasi game secara keseluruhan. Baik saat menavigasi menu, menjelajahi Metaverse, atau terlibat dalam pertempuran, pemain akan merasakan bahasa visual yang kohesif.

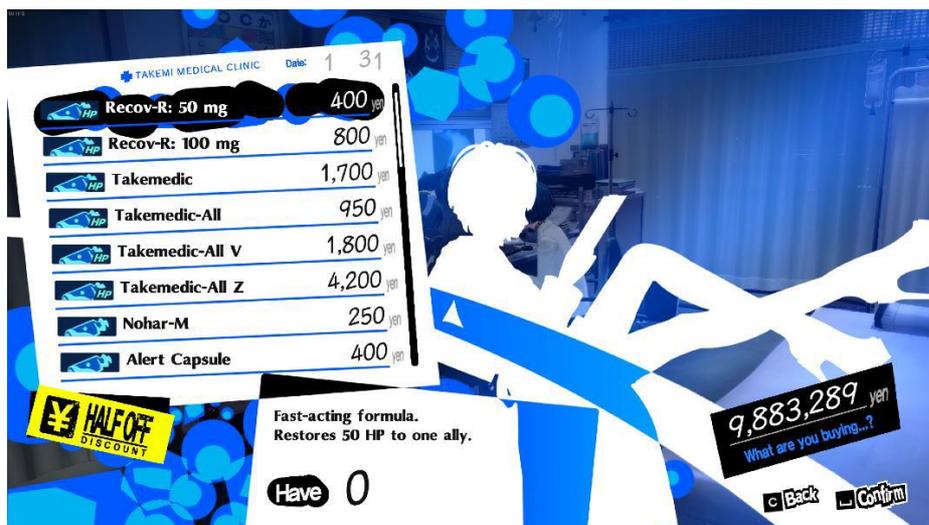
Persona 5 menggunakan elemen 3D untuk menambah kedalaman dan dimensi pada desain UI-nya. Misalnya, potret karakter, latar belakang lingkungan, dan efek animasi dirender dalam bentuk 3D, memberikan kesan kedalaman dan realisme pada antarmuka. Integrasi elemen 3D ini meningkatkan dampak visual UI secara keseluruhan, menjadikannya lebih dinamis dan menarik secara visual bagi para pemain.



Gambar 10. Menu 2D Dengan Background Render Karakter 3D  
 Sumber: <https://www.reddit.com/r/Persona5> (2017)

Warna merah memang mendominasi Persona 5 Royal sebagai tema dari naratif game tersebut, tetapi terkadang warna lain juga digunakan contohnya kkema warna biru yang digunakan di dalam klinik Tae Takemi berfungsi sebagai elemen tematik dan atmosfer yang signifikan, yang berkontribusi pada keseluruhan nada permainan dan narasi seputar karakter Tae.

Klinik Tae terlihat menonjol dari lokasi lain di Persona 5, terutama karena kontras dengan skema warna merah yang lazim digunakan di area lain yang terkait dengan Phantom Thieves dan tema pemberontakan serta pembangkangan dalam game ini.



Gambar 11. Klinik Tae Takemi  
 Sumber: Screenshot Langsung Persona 5 Royal (2024)

Di dalam klinik Tae, dominasi warna biru membangkitkan rasa ketenangan dan kenyamanan, kontras dengan suasana kacau dan sering kali menyeramkan yang ditemukan di lokasi lain di sepanjang permainan. Skema warna biru menunjukkan bahwa klinik Tae adalah tempat perlindungan. Symbolisme ini memperkuat peran Tae sebagai seorang dokter, yang menekankan dedikasinya untuk memberikan bantuan medis dan dukungan kepada mereka yang membutuhkan. Warna lain yang digunakan selain warna merah dan warna biru adalah Skema warna hijau yang digunakan di toko *airsoft* Munehisa Iwai.



Gambar 12. Toko Airsoft Gun Iwai Munehisa  
Sumber: Screenshot Langsung Persona 5 Royal

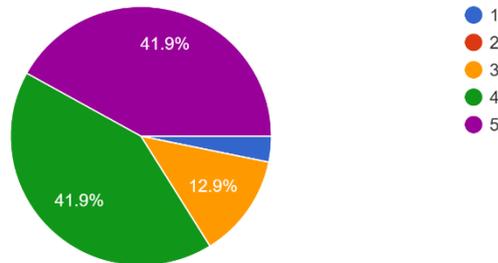
Hijau sering dikaitkan dengan pertumbuhan, pembaruan, dan vitalitas, yang melambangkan kehidupan dan kemakmuran. Di toko airsoft Iwai, skema warna hijau menciptakan kesan semangat dan energi, yang mencerminkan peran toko sebagai pusat bagi protagonis dan sekutunya untuk mendapatkan senjata dan peralatan untuk misi mereka. Penggunaan warna hijau juga dapat menunjukkan bahwa toko Iwai adalah tempat perubahan dan transformasi, di mana para pemain dapat mempersenjatai diri untuk menghadapi tantangan yang akan mereka hadapi di dunia luar.

### Analisis Data Kuesioner

Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai pengalaman dan persepsi peserta mengenai *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Persona 5 Royal. Mayoritas responden menyatakan sentimen positif terhadap UI dan UX Persona 5, mengutip desainnya yang penuh gaya, navigasi yang intuitif, dan integrasi tanpa batas dengan mekanisme *gameplay* sebagai kekuatan utama.

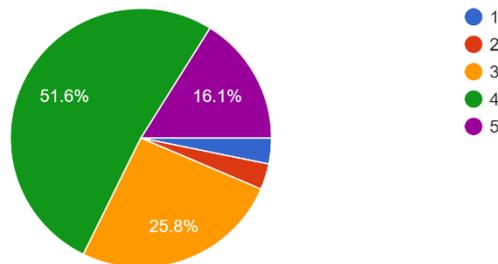
Dalam skala 1 sampai 5, bagaimana anda menilai estetika keseluruhan UI Persona 5? (1 berarti buruk, 5 berarti sangat baik)

31 responses



Menurut Anda, seberapa intuitifkah UI Persona 5 dalam hal navigasi dan kegunaannya?

31 responses



Gambar 13. Survei Kuesioner  
 Sumber: <https://form.google.com> (2024)

### Kritik

Meskipun UI Persona 5 secara luas dipuji karena desainnya yang penuh gaya dan navigasi yang intuitif, ada beberapa kritik dan area untuk perbaikan yang telah disuarakan oleh para pemain dan kritikus. Salah satu keluhan umum berkisar pada ukuran dan keterbacaan teks, terutama pada layar yang lebih kecil atau saat bermain pada console portable seperti Nintendo Switch. Beberapa pemain merasa bahwa elemen teks tertentu, seperti opsi menu atau kotak dialog, terlalu kecil atau menuntut secara visual, sehingga menyebabkan kelelahan mata atau kesulitan membaca. Meningkatkan opsi ukuran teks atau memberikan kontras yang lebih baik dapat mengatasi masalah ini dan meningkatkan aksesibilitas untuk semua pemain.



Gambar 14. Contoh UI Pada Game Yang Terlalu Ramai  
Sumber: <https://ousiadroid.medium.com/> (2017)

*User interface* Persona 5 terkadang terasa membingungkan apalagi untuk pemain baru, terutama saat bertempur atau saat menavigasi menu yang rumit. Banyaknya informasi yang disajikan di layar, termasuk statistik karakter, efek status, dan animasi pertarungan, dapat membuat pemain kewalahan, sehingga mengurangi pengalaman bermain *game* secara keseluruhan. Menyederhanakan penyajian informasi atau menyediakan opsi tampilan yang lebih dapat disesuaikan dapat mengatasi masalah ini.

## KESIMPULAN

Desain *user interface* Persona 5 Royal merupakan mahakarya dalam desain *game*. Memadukan estetika visual, fungsionalitas, dan integrasi tematik untuk menciptakan pengalaman pengguna yang kohesif dan mendalam. Visualnya yang mencolok, navigasi yang intuitif, fitur aksesibilitas, dan integrasi tanpa batas dengan mekanisme *gameplay* meningkatkan pengalaman bermain *game* secara keseluruhan, menggaris bawahi pentingnya desain *user interface* (UI) yang cermat dalam membentuk keterlibatan dan kesenangan pemain.

## DAFTAR PUSTAKA

Alex, A. (2016). Persona 5 Developer Interview About UI Design, Sound Design and Music. [daring] <https://personacentral.com/persona-5-interview-ui-design-sound-music/>, Diakses 15 November 2023.

- Kasmana, K. (2023). A Study of Visual Background of Animal Crossing: New Horizons Game. <https://proceedings.unikom.ac.id/index.php/icobest/article/view/418>, Diakses 16 Februari 2024.
- Khan, R. (2017). The UI and UX of Persona 5, <https://ridwankhan.com/the-ui-and-ux-of-persona-5-183180eb7cce>, Diakses 15 Februari 2024
- Rochmawati, I. (2019). IWEARUP.COM USER INTERFACE ANALYSIS. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 31-44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>
- Reggy, R. (2017). Panel on the Concept and Development Behind Persona 5's UI, <https://personacentral.com/persona-5-panel-concept-development-ui/>, Diakses 15 November 2023
- Wen, J. (2017). The UI Design of Persona 5, <https://jiaxinwen.wordpress.com/2017/04/27/the-ui-design-of-persona-5/>, Diakses 15 November 2023.
- Wong, A. (2017). Atlus Reveals The Design Secrets Behind Persona 5's Distinctive UI, <http://www.siliconera.com/2017/11/13/atlus-reveals-design-secrets-behindpersona-5sdistinctive-ui/>, Diakses 15 November 2023.