

## ANALISIS VISUAL GIM CUPHEAD

Satria Indra Praja Persada

Fakultas Desain  
Universitas Komputer Indonesia  
pos-el : satria.indrapraja@email.unikom.ac.id

Diterima: 15 Jan 2020

Direvisi: 25 Jan 2020

Disetujui: 01 Feb 2020

**ABSTRAK.** Video gim merupakan salah satu karya desain komunikasi visual yang diminati saat ini, gim yang bersifat interaktif memiliki kelebihan dari karya desain lain karena dapat dimainkan oleh penggunanya dan berinteraksi langsung dengan objek yang ada dalam video gim tersebut, Saat ini sudah banyak sekali video gim dengan berbagai jenis mulai dari gim RPG (Role Playing Game), Petualangan (*Adventure*), Pertarungan (*Fighting*) hingga Lomba adu kecepatan (*Racing*) dengan berbagai macam *gameplay* dan konsep visual, salah satunya adalah Cuphead, Cuphead sendiri merupakan gim petualangan yang menawarkan konsep visual unik sehingga dapat menarik para pemain gim dalam membeli gim tersebut saat ini Cuphead sendiri telah terjual sampai 5 juta kopi hal ini tidak lepas dari keunikan konsep visual yang diusung oleh Cuphead. Adapun penelitian mengenai gim Cuphead ini dilatar belakangi oleh konsep visual yang diusung oleh gim Cuphead yang mana konsep visual yang diusung oleh gim Cuphead ini memakai konsep visual *retro cartoon*, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui elemen-elemen visual yang terkandung dalam gim tersebut dan metode yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif dimana objek penelitian ini akan dikelompokkan sesuai dengan elemen-elemen yang terkandung di dalamnya lalu dilakukan studi pustaka kepada tiap elemen tersebut dan dilakukan analisis sehingga dapat diketahui asal dari elemen tersebut, lalu hasil dari penelitian ini adalah gambaran dan keterangan mengenai elemen tersebut sehingga berdampak pada desainer ataupun pengembang gim agar dapat mempertimbangkan konsep visual beserta elemen visual yang diusung agar gim tersebut memiliki ciri khas sehingga dapat bersaing dengan pengembang gim lain.

Kata Kunci: Video gim; Cuphead; Konsep visual

## VISUAL ANALYSIS OF CUPHEAD GAME

**Abstract.** *Video games are one of the visual communication design works that are in great demand right now, interactive games have advantages over other design works because they can be played by users and interact directly with objects in the video game, now there are lots of video games in the market with various types ranging from RPG (Role Palying), Adventure, fighting to Racing with various games and Visual concepts, one of which is Cuphead, Cuphead itself is an adventure game that offers unique visual concepts so that it can attract gamers in buying the game, Cuphead itself has sold 5 million copies, this cannot be separated from the unique Visual concept that is carried by Cuphead. The research on the Cuphead Game is based on the visual concept carried by the Cuphead game where the visual concept carried by the Cuphead game uses the visual concept of retro cartoon, while the purpose of this research is to find out the visual elements contained in the game and the method used in the research is a descriptive analysis method where the object of this research will be divided according to the elements contained there in, then a literature study is conducted on each of these elements and an analysis is carried out so that the elements of the elements can be identified,*

*then the results of the research this is an overview and expertise of the element so that it impacts the designer or game developer so that he can consider the visual concept and the visual elements that are stretched so that the game has its own characteristics so that it can compete with other game developers.*

*Keywords: Cuphead; Video Game; Visual Concepts*

## PENDAHULUAN

Teknologi komputerisasi yang terus berkembang melahirkan kemajuan dibidang Digital, sehingga membuat dunia desain menjadi lebih luas dan terbuka (Albar, D. 2010) Dengan teknologi komputerisasi ini banyak media desain baru yang tercipta salah satunya adalah video gim. Gim sendiri adalah sebuah kegiatan dalam pemecahan masalah melalui pendekatan yang menyenangkan (Schell, J. 2008), maka video gim dapat disimpulkan adalah kegiatan pemecahan masalah dengan pendekatan yang menyenangkan melalui media video, video gim sendiri adalah salah satu bentuk dari multimedia, multimedia sendiri adalah penggabungan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan menggunakan teknologi komputer sehingga pengguna dapat berinteraksi, berkarya, bernavigasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001). Video gim dapat dikelompokkan berdasarkan mesin yang menjalankannya yaitu gim PC, gim yang dimainkan oleh media komputer, konsol gim yaitu gim yang dimainkan oleh mesin spesifik rumah, *Arcade game*, Sebuah kesatuan perangkat gim yang ada di tempat publik, dan gim daring, gim yang hanya di mainkan apabila ada jaringan internet atau LAN. Gim dapat dikelompokkan berdasarkan genre seperti tembak menembak (*Action Shooting*), Perkelahian (*Fighting*), Role Playing Game, lomba adu kecepatan (*Racing*) dan Petualangan (*Adventure*).

Dikutip dari situs resmi Studio MDHR sebagai studio yang membuat gim Cuphead (<http://studiomdhr.com/>), Cuphead adalah gim petualangan yang dirilis pada 29 September 2017, studio yang didirikan di Oakville, Kanada pada 25 Oktober 2013 oleh Chad dan Jared Moldehauer, Cuphead sendiri bercerita tentang Cuphead dan Mugman karakter dengan kepala cangkir yang datang ke kasino dan akhirnya Cuphead dan Mugman kalah dalam berjudi, karena mereka kalah dalam berjudi akhirnya iblis akan mengambil jiwanya karena mereka tidak ingin jiwanya diambil maka mereka membuat kesepakatan dengan iblis, iblis menyuruh mereka untuk mengambil seluruh kontrak jiwa seluruh debiturnya yang melarikan diri dan petualangan pun dimulai.

Cuphead merupakan gim yang memiliki visual yang unik yaitu memakai konsep visual kartun Tahun 1930an, di mana seluruh elemen-elemen yang tampil dalam gim tersebut disesuaikan dengan gaya kartun Disney tahun 1930an sehingga gim tersebut terlihat unik berbeda dengan kebanyakan gim yang di rilis sekarang. Dengan keunikan visual tersebut Cuphead memberikan perbedaan dengan gim lain sehingga gim ini menarik untuk dimainkan. Konsep visual yang diusung beserta elemen-elemen yang dipakai oleh gim Cuphead ini menarik untuk diteliti karena dengan pemilihan konsep visual ini dapat menjadikan ciri khas sekaligus pembeda dengan gim lainnya sehingga penelitian ini dapat berguna sebagai pertimbangan bagi para desainer dan pengembang gim untuk mengadaptasi konsep visual yang unik dan memilih elemen-elemen pendukung sehingga dapat menghasilkan produk desain yang unik, memiliki ciri khas dan berbeda dengan produk yang lain.

Dari hal tersebut maka muncul pertanyaan dari mana elemen-elemen yang digunakan oleh Gim Cuphead berasal sehingga dapat menimbulkan kesan *retro* dan membangun konsep visual yang unik sehingga gim Cuphead memiliki ciri khas.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitis adapun metode ini sendiri menurut Sugiyono (2009) adalah sebuah metode yang mana akan dilakukan pemaparan pada objek tersebut sehingga menghasilkan sebuah gambaran dari data sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi .

Metode ini dipilih agar dapat mendapatkan gambaran secara detail mengenai objek yang diteliti sehingga dapat diketahui asal mula/sumber dari elemen yang terkandung dalam objek tersebut .

Dalam metode ini seluruh data mengenai objek yang diteliti akan dikumpulkan lalu di cari elemen-elemen yang terkandung objek tersebut lalu dilakukan studi pustaka mengenai objek tersebut studi pustaka sendiri adalah studi dengan menggunakan buku-buku dan literatur-literatur lainnya sebagai objek yang utama (Hadi, 1995) yang mana studi pustaka ini memiliki beberapa ciri yang pertama adalah penelitian berhadapan dengan teks atau angka bukan dengan saksi atau lapangan secara langsung kedua data dapat langsung dipakai artinya peneliti tidak pergi ke lokasi namun berhadapan dengan sumber data yang tersedia ketiga data yang berasal dari perpustakaan adalah data sekunder karena tidak didapatkan secara langsung karena diperoleh oleh tangan kedua keempat kondisi data yang ada pada perpustakaan tidak dibagi ruang dan waktu (Zed, M. 2004) yang mana hasil dari penelitian ini bersifat kualitatif, penelitian kualitatif sendiri biasa disebut penelitian naturalistik, disebut kualitatif karena data yang dikumpulkan bukan kuantitatif karena tidak menggunakan alat ukur statistik. Disebut naturalistik karena situasi lapangan penelitian alami atau wajar tanpa dimanipulasi oleh tes maupun eksperimen (Nasution, 1998) sehingga dapat menghasilkan informasi berupa catatan dan data deskriptif mengenai objek yang diteliti . dan pada akhirnya dapat mengetahui asal mula/sumber elemen-elemen dari objek yang diteliti.

Berdasarkan penjelasan di atas penelitian yang dilakukan adalah pertama adalah membagi elemen-elemen yang ada dalam video gim Cuphead , lalu setelah itu dilakukan studi pustaka yaitu mengumpulkan data-data yang diperoleh dari buku dan internet dijadikan referensi yang melatar belakangi elemen tersebut, lalu dari sana dilakukan pemaparan kepada tiap elemen yang terkandung dalam video gim tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Video gim Cuphead merupakan sebuah produk multimedia, multimedia sendiri menurut (Vaughan, 2011) memiliki elemen yang terkandung di dalamnya yaitu gambar, teks, suara, video, dan animasi, Sebagai sebuah produk multimedia video gim Cuphead memiliki elemen tersebut dan elemen ini akan dipaparkan sehingga menghasilkan gambaran dan kesimpulan.

### 1. Gambar / Grafis

Grafis merupakan elemen penting dalam gim, grafis sendiri adalah sebuah bentuk, garis, tekstur dan titik yang terlihat pada sebuah objek. Grafis yang digunakan dalam Cuphead adalah grafis 2 dimensi, dalam hal ini grafis digunakan karena menyesuaikan dengan konsep visual yang diangkat oleh Cuphead yaitu kartun di Tahun 1930-an, grafis yang dipakai bersifat 2 dimensi berbentuk gambar bitmap, gambar bitmap sendiri dipilih agar sesuai dengan konsep yang diusung, di mana gambar bitmap ini digambar disusun lalu diolah oleh komputer, sehingga gambar tersebut bergerak, Grafis dalam gim ini sendiri dapat dibagi jadi beberapa bagian yaitu *Interface*, karakter dan background.

#### - *Interface* /antar muka

*Interface* atau antar muka merupakan sebuah jembatan antara sebuah produk atau sistem dengan dunia pengguna (Hackos & Redish, 1998). Menurut Brent Fox (2005) *Interface* adalah bagian dari gim yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan gim. Interaksi adalah sesuatu yang membuat video gim berbeda dari film. Sehingga antar muka sendiri sangatlah penting karena dari antar muka pemain dapat mengetahui kondisi dan situasi yang ada dalam gim, Desain UI yang baik sendiri menurut Bank & Cao ( 2014) harus dapat menjaga keseimbangan dengan sempurna antara estetika yang menawan dan interaktivitas tanpa memerlukan usaha lebih. Dari penuturan di atas *Interface* dalam sebuah gim harus baik secara estetika dan mudah dimengerti dan dapat digunakan secara mudah. Agar *Interface* sebuah gim mudah di pahami maka harus memiliki hierarki yang baik, Hierarki dalam desain sendiri adalah suatu cara atau teknik untuk menuntun mata pembaca atau pengguna kepada sesuatu hal. Juga merupakan salah satu cara untuk menunjukkan tingkatan kepentingan informasi. Desainer dapat menggunakan kontras atau sebuah perbedaan yang terlihat

untuk menuntun pembaca dalam membaca informasi dan gambar pada susunan yang diinginkan (Landa, Gonnella, and Brower, 2007). Prinsip hierarki ini sendiri digunakan hampir di semua media desain menurut Rochmawati, I (2019) hierarki visual sendiri merupakan salah satu prinsip terpenting dibalik setiap desain dari sebuah situs web, dari sini dapat disimpulkan bahwa hierarki sangatlah penting dalam sebuah media desain.

Dalam gim Cuphead sendiri memiliki antar muka yang baik di mana menu yang ditampilkan memiliki hierarki yang baik sehingga mudah dimengerti, dan memiliki susunan yang teratur, memiliki ukuran huruf yang baik dan Tipografi yang mudah dibaca dan dari estetika pun baik karena dapat menyesuaikan dengan konsep yang diambil (Gambar 1).



**Gambar 1. Antarmuka Cuphead**

Sumber: (<http://studiomdhr.com/>) (3 Desember 2019)

-karakter

Menurut Alwisol (2019), karakter merupakan penggambaran dari tingkah laku seseorang yang dilakukan dengan cara memperlihatkan serta menonjolkan sebuah nilai, baik itu benar maupun nilai yang salah secara implisit dan eksplisit. Karakter berbeda dengan kepribadian yang di dalamnya dan tidak menyangkut nilai sama sekali. Dalam sebuah video gim karakter-karakter yang muncul sangat penting karena karakter ini adalah objek yang akan membangun cerita pada video gim. Ini dimana dalam karakter ini di bagi menjadi beberapa jenis yaitu karakter utama, karakter pembantu dan *villain*, Gambar 2 merupakan karakter Disney tahun 1930s karakter Disney pada tahun tersebut dapat dikenali dari bentuk dan baju yang dikenakan serta pilihan bentuk mata pada karakter tersebut yang memiliki keunikan dibandingkan karakter Disney sekarang.

Gambar 3 merupakan karakter-karakter dari gim Cuphead dimana karakter tersebut mengadaptasi dari karakter-karakter Disney tahun 1930-an, paling mudah dapat dikenali dari bentuk mata yang dipakai oleh karakter tersebut.



Gambar 2. Karakter Disney tahun 1930s

Sumber: <https://www.wopc.co.uk/uk/chad-valley/silly-symphonies> (3 Desember 2019)



Gambar 3. Karakter-Karakter Cuphead

Sumber: <https://www.etsy.com/listing/710879570/cuphead-characters-banner-printable> (3 Desember 2019)

-Karakter Utama

Karakter utama pada gim Cuphead ini sendiri adalah Cuphead dan Mugman dimana di awal gim kita bisa memilih karakter mana yang akan dimainkan, Gambar 4 menunjukkan 2 karakter utama dalam gim Cuphead.

-Karakter Pembantu

Di dalam gim Cuphead terdapat beberapa karakter pembantu, karakter pembantu ini bertugas untuk memberikan petunjuk dan bantuan agar Cuphead dapat menyelesaikan tahapan/*stage* dalam gim ini. Gambar 5 adalah visual karakter Porkrind dimana dalam gim ini Porkrind berperan sebagai Karakter Pembantu sebagai pedagang senjata.

- Villain

Villain atau Musuh merupakan karakter yang akan dihadapi oleh karakter utama dimana dalam gim Cuphead ini ada banyak musuh yang harus dihadapi oleh Cuphead atau Mugman dalam menyelesaikan gim tersebut dimana visual dari musuh pun disesuaikan dengan karakter kartun 1930-an seperti terlihat pada Gambar 6.



**Gambar 4. Karakter utama (Cuphead & Mugman)**

Sumber: <https://www.bukalapak.com/p/hobi-koleksi/video-gim/gims-cd-cassette-etc-original/cf67q1-jual-cuphead> (3 Desember 2019)



**Gambar 5. Karakter Pembantu(Porkrind)**

Sumber: <https://cuphead.fandom.com/wiki/Porkrind> (3 Desember 2019)



**Gambar 6. Cuphead Villain**

Sumber: <https://www.sporcle.com/gims/Moai/cuphead> ( 3 Desember 2019)

## 1. Background Stage

Dalam sebuah gim selain karakter ada juga background stage di mana background stage ini sendiri menjelaskan lokasi dari karakter dalam Cuphead terdiri dari berbagai macam background yang konsep visualnya disesuaikan dengan gaya kartun tahun 1930 yang mana background ini berbentuk bitmap dan seolah-olah background di lukis dengan cat air lalu digitalisasi dalam komputer.

Berikut adalah contoh kartun Fiddlesticks pada tahun 1930-1933, terlihat bahwa untuk background Cuphead mengadaptasi gaya dari gambar ini, background yang dibuat terlihat dibuat memakai *water color* atau cat air lalu diimplementasi pada gim tersebut sehingga gim tersebut memiliki konsep visual kartun 1930an seperti terlihat pada [Gambar 7](#).

[Gambar 8](#) merupakan tampilan awal gim dimana dalam tampilan awal gim ini terlihat dua karakter yang bisa dimainkan yaitu Cuphead dan mugman yang sedang menggerakkan badannya.

[Gambar 9](#) adalah Cuphead yang sedang ada dalam mode peta (*map mode*) di mana Cuphead dapat memilih stage yang akan dimainkannya.

[Gambar 10](#) adalah tampilan saat melawan Boss, terlihat Cuphead berada di sebelah kanan sedangkan Boss ada di atas sambil mengeluarkan senjata untuk menyerang Cuphead.

## 2. Teks / Tipografi

Teks adalah salah satu elemen yang terkandung dalam gim yang berfungsi sebagai cara berkomunikasi dengan sebuah atau beberapa tanda, menurut [Alex Sobur \(2004\)](#) teks sebagai seperangkat tanda yang ditransmisikan dari seorang pengirim kepada seorang penerima melalui medium tertentu atau kode-kode tertentu.

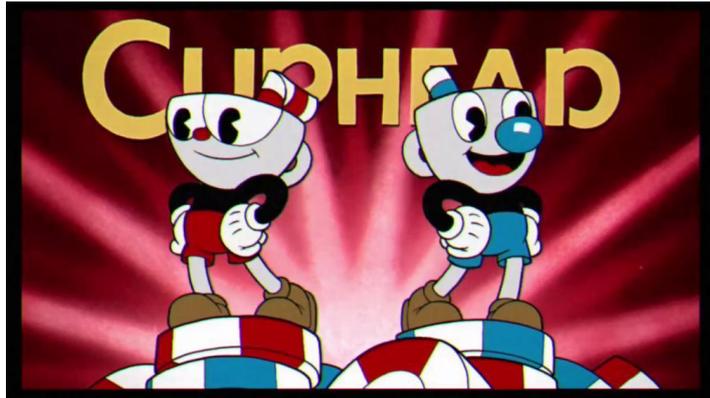
Teks dan Pemilihan Tipografi pun disesuaikan dengan konsep yang dipilih yaitu Kartun Disney tahun 1930-an

[Gambar 11](#) merupakan contoh-contoh buku keluaran Disney tahun 1930-an yang mana jenis tipografi pada teks terlihat dibuat dengan tangan ini menyesuaikan dengan teknologi saat itu yang mana teknologi belum secanggih sekarang sehingga teks tersebut di buat dengan tangan dan dicetak oleh alat cetak yang ada pada zaman tersebut.



**Gambar 7. Cuplikan Kartun Fiddlesticks tahun 1930an**

Sumber:<http://bestcartoongallery.blogspot.com/2011/03/fiddlesticks.html> (3 Desember 2019)



**Gambar 8. Tampilan Awal gim Cuphead**

Sumber: <https://www.criticsatlarge.ca/2017/10/victory-vindication-studio-mdhr-cuphead.html> ( 3 Desember 2019)

Gambar 12 adalah teks-teks yang muncul dalam gim Cuphead, pemilihan Tipografi dalam teks yang muncul dalam gim Cuphead menyerupai Tipografi yang sering muncul di film maupun buku pada tahun 1930-an, Tipografi tersebut seolah-olah dibuat dengan tangan karena terlihat kurang simetris dan menyesuaikan dengan teknologi yang ada pada saat itu.



**Gambar 9. Tampilan Map di Cuphead**

Sumber: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1151751152> (3 Desember 2019)



**Gambar 10. Tampilan Saat Melawan Boss**

Sumber: <https://mobilesyurp.com/2019/02/22/cuphead-canada-microsoft-nintendo-switch-version/> (3 Desember 2019)



Gambar 11. Tipografi Buku Disney tahun 1930

Sumber: <https://historical.ha.com/itm/books/children-s-books/three-large-1930s-Disney-story-books-total-3-items-/a/683-58394.s> (3 Desember 2019)



Gambar 12. Font pada gim Cuphead

Sumber: <https://www.dafont.com> (3 Desember 2019)

### 3. Audio

Audio merupakan sebuah suara atau bunyi yang dapat dihasilkan dengan menggetarkan suatu benda dan dapat ditangkap oleh indra pendengaran manusia, getaran tersebut haruslah kuat sekurang-kurangnya 20 kali/detik. Suara sendiri merupakan getaran yang di hasilkan dari gesekan, pantulan, dan yang lainnya antara benda satu dan yang lain, Audio dalam sebuah gim dapat dibagi menjadi 3 bagian yaitu percakapan (*speech*), musik latar belakang (*background music*), efek suara (*sound effect*) dalam gim Cuphead sendiri seluruh bagian ini ada dan disesuaikan dengan konsep yang diambil

#### -*Speech*/percakapan

Speech atau percakapan berperan penting dalam sebuah gim karena dari percakapan tersebut dapat diketahui cerita dari gim itu sendiri. Gambar 13 menunjukkan percakapan dalam gim ini di dominasi oleh narator dalam sudut pandang ketiga, narator membacakan cerita mengenai petualangan Cuphead dan Mugman, adapun percakapan antar karakter terletak pada *cutscene* video namun tidak sebanyak narator, narator memiliki porsi bicara lebih banyak karena menyesuaikan konsep cerita dari gim ini yaitu membacakan cerita atau dongeng.



**Gambar 13. Percakapan dalam Cuphead**

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=AyQJOZhvajQ> (3 Desember 2019)

#### -Sound Effect / Efek Suara

Sound Effect atau efek suara merupakan suara selain percakapan yang dihasilkan oleh orang maupun benda, bersamaan dengan suara-suara yang muncul secara alami pada latar belakang, efek suara dalam sebuah video berperan penting karena efek suara dapat menekankan situasi kondisi juga latar belakang dari cerita tersebut, [Gambar 14](#) menunjukkan efek suara yang dipakai menyesuaikan dengan adegan atau kondisi yang ada dalam gim dan selaras dengan efek suara pada film kartun tahun 1930-an.



**Gambar 14. Sound Effect Cuphead**

Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=-uH2\\_sPJuLw&list=PLocQeghkorOWXJ3tu8YwNfbwjxTJ2UZWV&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=-uH2_sPJuLw&list=PLocQeghkorOWXJ3tu8YwNfbwjxTJ2UZWV&index=6) (3 Desember 2019)

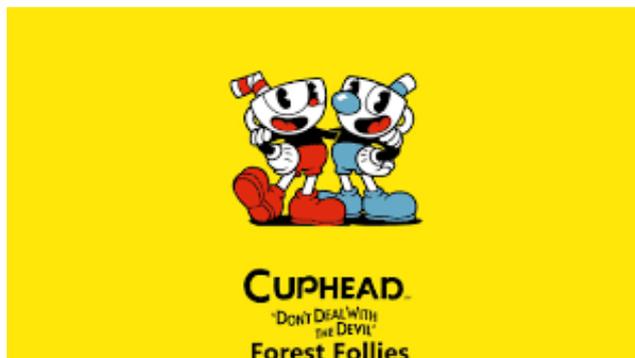
#### -Background Music/Musik Latar Belakang

Musik latar belakang dalam sebuah video berperan penting untuk membangun suasana yang ada dalam cerita tersebut sehingga suasana dari cerita tersebut dapat dirasakan oleh Pengguna. Salah satu music latar belakang Cuphead yaitu botanic panic yang di komposeri oleh Kris Maddigan di bawah lisensi Studio MDHR Entertainment ([Gambar 15](#)). Musik latar belakang ini memiliki tempo yang cepat sesuai dengan kondisi karakter yaitu sedang melawan musuhnya, sehingga pengguna dapat merasakan suasana panik sesuai dengan kondisi karakter tersebut, Dalam gim Cuphead latar belakang musik yang dipakai adalah musik-musik instrumental bergenre swing dan jazz, yang mana pada tahun 1930-an sedang terkenal dan sering dimainkan, musik latar belakang ini juga berbeda-beda di tiap boss fightnya namun memiliki genre yang sama yaitu swing dan jazz.

#### 4. Video

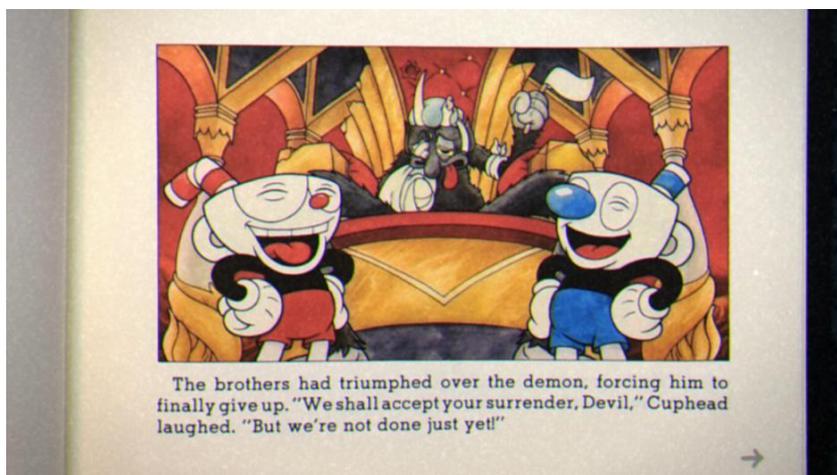
Video yang ada dalam Cuphead dibuat menggunakan bitmap atau pengolahan data menggunakan komputer agar sesuai dengan konsep yang diusung dalam video itu sendiri terlihat ada sebuah buku yang terbuka lalu buku tersebut membuka lembarannya satu persatu, pada lembaran tersebut terlihat ilustrasi cerita asal mula Cuphead dengan penjelasan berupa tulisan di bawahnya

**Gambar 16** memperlihatkan alur cerita Cuphead adapun *cutscene* video yang ada pada gim Cuphead ini berupa sebuah buku yang terbuka tiap lembar setelah itu ada video animasi dan dilanjutkan dengan buku yang dibuka tiap lembar lagi.



**Gambar 15. Musik Latar Belakang Gim Cuphead**

Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=-uH2\\_sPJULw&list=PLocQeghkorOWXJ3tu8YwNfbwjxTJ2UZWV&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=-uH2_sPJULw&list=PLocQeghkorOWXJ3tu8YwNfbwjxTJ2UZWV&index=6) ( 3 Desember 2019)

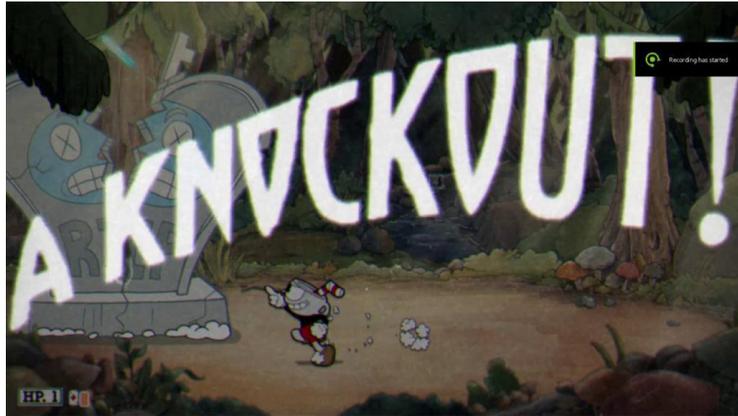


**Gambar 16. Tampilan video pada Cerita Cuphead**

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=boE4t-apU-M> (3 Desember 2019)

## 5. Animasi

Animasi yang ada dalam gim ini semua di buat dengan cara di gambar lalu diolah dengan komputer. Menurut Foley, Van Dam, Feiner dan Hughes (1997) animasi adalah sebuah cara untuk membuat sesuatu hidup, beberapa orang beranggapan bahwa animasi itu sama dengan motion (gerakan), namun animasi memiliki cakupan yang lebih luas karena mencakup semua yang mengandung efek visual sehingga animasi mencakup perubahan posisi terhadap waktu, bentuk, warna, struktur, tekstur dari sebuah objek, posisi kamera, pencahayaan, orientasi dan fokus dan perubahan dalam teknik *rendering*, animasi yang terdapat dalam video gim Cuphead ini memiliki gerakan yang baik tidak patah-patah karena memiliki frame yang cukup lalu animasi pada teks di buat menyerupai efek animasi yang sering digunakan di film tahun 1930-an adapun spesial efek dalam gim ini dibuat dengan cara digambar dan disesuaikan dengan konsep visual dari gim ini Pada tautan yang ada di **Gambar 17** terlihat animasi teks bertuliskan *knock out* animasi ini di buat dengan teknik masking yang mirip dengan efek animasi tulisan tahun 1930-an.



**Gambar 17. Animasi teks yang muncul dalam gim Cuphead**

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=zHul7sxPkg> (3 Desember 2019)

Gim Cuphead memakai efek animasi video tua sepanjang permainan sehingga memperkuat konsep visual 1930an (**Gambar 18**).



**Gambar 18. Animasi Texture video Tua**

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=SKgQzy8NvIM> (3 Desember 2019)

Untuk efek khusus seperti animasi ledakan, asap, api, dan cahaya, gim Cuphead mengandalkan gambar bitmap, efek ini dipilih agar sesuai dengan konsep yang diangkat oleh gim tersebut (**Gambar 19**).



**Gambar 19. Animasi Spesial Effect dalam gim Cuphead**

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=SKgQzy8NvIM> (3 Desember 2019)

Dari uraian pada bagian hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa gim Cuphead dapat menyesuaikan elemen-elemen yang terkandung dalam gim tersebut sesuai dengan konsep visual yang diusung yaitu film kartun 1930-an sehingga dapat memberikan nuansa kartun 1930an yang kental yang mana itu menjadi ciri khas dari gim tersebut. Adapun hasil penelitian di diharapkan dapat memperkaya hasil penelitian desain khususnya di bidang gim dan multimedia mengenai pentingnya konsep visual dan elemen-elemen yang terkandung dalam gim sehingga dapat memberikan ciri khas pada gim tersebut, yang berdampak pada pengembangan gim ke depannya. Para pengembang gim tidak hanya berfokus pada kecanggihan teknis dari gim tersebut namun dengan pemilihan konsep visual yang unik dan beserta elemen-elemen pendukungnya yang sesuai dapat membuat ciri khas terhadap gim itu sendiri.

## **KESIMPULAN**

Temuan utama dari penelitian ini bahwa adaptasi konsep film kartun 1930-an dalam gim Cuphead oleh studio MDHR sudah sesuai dengan konsep yang diambil, dapat dilihat dari tiap elemen dalam gim Cuphead secara audio maupun visual dapat menyesuaikan dengan konsep yang diambil yaitu film kartun tahun 1930-an mulai dari grafis, audio, video dan animasi yang ada dalam gim mengadaptasi audio visual yang ada pada tahun 1930-an. Penelitian ini di diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai desain khususnya multimedia dan pentingnya konsep visual dan elemen-elemen yang terkandung dalam gim sehingga dapat memberikan ciri khas pada gim tersebut .

## **REFERENSI**

- Albar, D. (2010). Penyatuan Manusia & Teknologi Aplikasi 3D (Katalog Virtual 3D). VISUALITA Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 2(2). <https://doi.org/10.33375/vslt.v2i2.1113>
- Alwisol.(2019) Psikologi Kepribadian Edisi Revisi (Original). UMM Press. ISBN: 9789797960674
- Bank, C. & Cao, J. (2014). *Web UI Design Best Practices*. Mountain View: UXPin.
- Foley, Dam, V., Feiner & Hughes. (1982), *Computer Graphics: Principles and Practice*. Addison-Wesley
- Fox, B.( 2005). *Game Interface Design*, Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Hadi, S. (1995). *Metodologi Research*. Pustaka Andi.
- Hofstetter (2001 ). *Multimedia Interaktif*. Yudistira.
- Landa, R., Gonnella, R., Brower, S., (2007). *2D: Visual Basics For Designers (Design Concepts)*. New York : Thomson Delmar Learning. ISBN: 1418011606
- Nasution, S. (1988) *Metode Penulisan Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- 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>
- Schell, J. (2008). *The Art of gim Design-A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
- Sobur, A . (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2009), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta.
- Hackos, J.T. & Redish, J.C. (1998). *User and Task Analysis for Interface Design*. Toronto: John Wiley & Sons, inc.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work 8th Edition*. McGraw-Hill.
- Zed, M (2004) *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.  
<http://studiomdhr.com/>  
<https://www.youtube.com/>

