

ANALISIS ELEMEN *GAME* DALAM TAMAGOTCHI PIX SEBAGAI IMPLEMENTASI HEWAN PELIHARAAN VIRTUAL

Kessy Maria Situmorang¹, Dianing Ratri²

Narasi Visual Digital, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesa No.10, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat, 40132
e-mail : maria.kessy@gmail.com¹, dianing.ratri@itb.ac.id²

Paper received: 2024-06-20

revised: 2024-10-11

accepted: 2024-11-29

Abstract: Virtual pets are characters that have animal-like characteristics that can create an emotional connection with the user. One toy that belongs to the virtual pet genre is the Tamagotchi. Tamagotchi is an educational-based toy that is similar to raising animals directly by raising one pet character from baby to adult and then returning it to its home planet in good condition. Users can carry out the tasks given to learn more about how to care for animals with care and learn to be more disciplined. The Tamagotchi Pix is one of the newest versions of the Tamagotchi which was released in mid-2021. This device provides a color screen, touchscreen buttons and a camera to create deeper interaction between the user and the Tamagotchi character. By conducting qualitative research methods, the features contained in Tamagotchi Pix can show how Tamagotchi Pix fulfills Teresa Dillon's eight game elements. Apart from fulfilling the game elements from Teresa Dillon, Tamagotchi Pix also provides users with something more than just a virtual pet using the device's sophistication with a camera.

Keywords: Game Elements, Tamagotchi, Tamagotchi Pix, Virtual Pet

Abstrak: Hewan peliharaan virtual adalah karakter yang memiliki karakteristik seperti binatang yang dapat menciptakan suatu hubungan emosional dengan penggunanya. Salah satu mainan yang memiliki genre hewan peliharaan virtual adalah Tamagotchi. Tamagotchi merupakan mainan berbasis edukasi yang mirip seperti memelihara hewan secara langsung dengan membesarkan 1 karakter hewan peliharaan tersebut dari bayi hingga dewasa lalu mengembalikannya ke planet asalnya dengan kondisi yang baik. Pengguna dapat melaksanakan tugas yang diberikan tersebut untuk belajar lebih dalam bagaimana cara memelihara hewan dengan penuh perhatian dan belajar untuk lebih disiplin. Tamagotchi Pix merupakan salah satu versi terbaru dari Tamagotchi yang rilis pada pertengahan tahun 2021. Perangkat tersebut menyediakan layar yang berwarna, tombol touchscreen dan kamera untuk menjalin interaksi lebih dalam antara pengguna dan karakter Tamagotchi. Dengan melakukan metode penelitian kualitatif, fitur-fitur yang terdapat dalam tamagotchi pix bisa memperlihatkan bagaimana Tamagotchi Pix memenuhi delapan unsur elemen *game* dari Teresa Dillon. Selain memenuhi unsur elemen *game* dari Teresa Dillon, Tamagotchi Pix juga memberikan hal yang lebih kepada pengguna daripada sekadar virtual pet memakai kecanggihan dari perangkat tersebut dengan kamera.

Kata kunci: Elemen *Game*, Tamagotchi, Tamagotchi Pix, Hewan Peliharaan Virtual

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di dunia memberikan dampak besar pada aspek-aspek kehidupan, termasuk inovasi teknologi dalam *game* atau disebut juga dengan permainan. Inovasi teknologi tersebut terus dikembangkan untuk meningkatkan minat serta keinginan untuk bermain (Linton & Kwortnik, 2019). Pada skala yang sama, teknologi juga semakin relevan dalam pemasaran destinasi dan atraksi (Kotoua & Ilkan, 2017). Dampaknya, produk dan aplikasi menjadi semakin otomatis dan homogen (seragam) sehingga komunitas atau desainer perlu membuat produk yang menonjol di mata pengguna. Salah satu ide produk yang menonjol di mata pengguna adalah permainan mengenai pemeliharaan hewan virtual. Ide tentang permainan hewan peliharaan virtual sejalan dengan perkembangan teknologi terkini di mana orang-orang dari berbagai kelompok umur menggunakan *game digital* baik itu di seluler, laptop,

dan lain sebagainya.

Hewan peliharaan virtual merupakan karakter yang disimulasikan secara digital dengan karakteristik seperti binatang yang menciptakan hubungan sosio-emosional dengan pengguna (Lin et al., 2017). Salah satu contoh hewan peliharaan virtual ini adalah mainan Tamagotchi yang dirilis pada tahun 1996 (Senoprabowo, 2015). Tamagotchi atau gadget portable yang memiliki bentuk seperti telur ini merupakan mainan berbasis edukasi dalam memelihara hewan virtual yang sempat menjadi “mainan paling populer di dunia” (Allison, 2006, hal. 163 dalam Lawton, 2017). Sistem permainan Tamagotchi mirip seperti memelihara hewan secara langsung. Para pengguna diberikan instruksi untuk menetasakan dan membesarkan hewan peliharaan virtual tersebut hingga dewasa lalu mengembalikannya ke planet asalnya dengan ‘sehat’ dan ‘cantik’ dengan visualnya yang pixelated. Pengguna dapat melaksanakan tugas yang diberikan untuk mengetahui cara memelihara hewan dengan hati-hati, penuh perhatian, dan memotivasi pengguna untuk bertindak lebih disiplin saat memelihara hewan. Interaksi dengan hewan peliharaan virtual tersebut dapat memicu keinginan untuk memiliki pengalaman perjalanan di tujuan tertentu (Thirumaran et al., 2021).

Berbeda dengan Tamagotchi biasa, Tamagotchi Pix merupakan salah satu generasi terbaru dari hewan peliharaan virtual yang dirilis pada pertengahan tahun 2021 (*Tamagotchi History*, n.d.). Dibandingkan Tamagotchi biasa, versi Pix jauh lebih canggih. Perangkat ini menyediakan layar yang berwarna, tombol touchscreen, dan kamera untuk menjalin interaksi dengan hewan peliharaan virtual lebih dalam. Selain membesarkan hewan peliharaan virtual seperti tamagotchi biasa, perangkat ini mengajak pengguna untuk eksplorasi fitur kamera untuk membantu perkembangan karakter dengan membuat makanannya, menyesuaikan berbagai item, berjelajah untuk menemukan lebih dari 100 karakter Tamagotchi, bisa berfoto dengan karakter tamagotchi pengguna, dan lainnya (*Tamagotchi Pix - Floral*, n.d.). Selain berinteraksi dengan hewan peliharaan milik sendiri, pengguna juga bisa berinteraksi dengan Tamagotchi Pix teman kita menggunakan kode Tama yang disediakan oleh Tamagotchi Pix.

Desain *game* yang menarik dan mengesankan merupakan suatu keharusan untuk mencapai kesuksesan Tamagotchi Pix. Fitur-fitur yang berada di dalam mainan digital berbentuk telur ini menentukan apakah pengguna bisa menjalin hubungan emosional dengan hewan peliharaan virtualnya dan tetap bisa terus menerus memainkannya. Artikel ini akan membahas mengenai Elemen *Game* dalam Tamagotchi Pix Sebagai Implementasi Peliharaan Hewan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis apakah unsur-unsur teori desain *game* menurut Teresa Dillon terdapat di dalam Tamagotchi Pix sehingga pemeliharaan hewan virtual terimplementasi dengan baik kepada penggunanya. Selain itu, penelitian ini juga membuat penulis mengetahui lebih jauh pengaruh dari interaksi virtual pet dan pemilik yang diberikan Tamagotchi Pix. Maka dari itu diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi di bidang permainan virtual yang portable bagi industri *game* di masa mendatang.

Menurut Teresa Dillon (2005) (Christina et al., 2019), Elemen Dasar *Game* terbagi menjadi delapan (8) yaitu *Rules* (sebuah aturan atau perintah bagaimana melaksanakan atau menjalankan *game* dan fungsi dari benda dan karakter di dunia *game*); *Game World* (dunia *game* sebagai tempat setting dalam permainan berupa pulau, tempat-tempat asing, hingga dunia khayal), *Plot* (apa yang terjadi ketika pemain memasuki dunia permainan dan memberikan informasi mengenai apa yang harus dicapai untuk menyelesaikan permainan tersebut), *Theme* (genre dari *game* yang akan dimainkan oleh pemain), *Character* (karakter yang akan dipilih dan/atau dimainkan oleh pemain yang memiliki ciri-ciri atau sifat tertentu), *Objects/Items* (Objek atau benda yang memiliki peran penting untuk dikumpulkan dan digunakan untuk menyelesaikan masalah), *Text, Graphic, and Sound* (kombinasi dari teks, grafis, dan suara akan membuat sebuah permainan), *Animation* (perlu adanya animasi untuk pergerakan karakter, objek, dan suasana), dan terakhir adalah *User Interface*.

UI atau *User Interface* merupakan fitur-fitur yang digunakan sebagai jembatan komunikasi antara pemain dan *game* (Khasanah & Sutabri, 2023). Antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) memegang peranan penting dalam proses pembuatan aplikasi. Desain aplikasi yang terstruktur dan jelas memungkinkan pengguna mengakses dan menggunakan fungsionalitas yang disediakan dengan mudah. Desain UI/UX harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna aplikasi yang dikembangkan, dengan memperhatikan tampilan, fungsionalitas, dan kebutuhan lainnya (Al-Faruq et al., 2022).

Saat mengembangkan aplikasi, para desainer harus memberi perhatian khusus pada *interface* (UI) karena yang dirancang mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemudahan penggunaan saat bekerja dengan aplikasi (Ismatullah & Jafar Adrian, 2021). *User Interface* (UI) adalah bagaimana suatu program berinteraksi dengan pengguna. Hal ini mencakup bagian visual dan desain yang dapat dipahami pada komputer atau perangkat lunak dan dari sisi aspek meliputi konektivitas, kesederhanaan, arah, informasi, kemudahan penggunaan, personalisasi, dan kontinuitas (F. Saputra et al., 2023).

User Experience merupakan suatu mekanisme yang mengatur bagaimana perasaan dan pengalaman pengguna dalam penggunaan perangkat lunak, dengan penekanan pada evaluasi tingkat kemudahan penggunaan dan kenyamanan dalam menggunakan fitur-fitur perangkat lunak (Al-Faruq et al., 2022). User Experience (UX) berfokus pada keputusan, pandangan, emosi, dan reaksi fisik dan mental pengguna sebelum, selama, dan setelah menggunakan produk tertentu (D. Saputra & Kania, 2022). Pentingnya pengalaman pengguna adalah untuk memastikan bahwa produk memberikan layanan yang memadai sehingga pengguna puas saat menggunakan produk (Latifah Hanum et al., 2022).

Allison mengatakan “Tamagotchi adalah hewan peliharaan kecil dari dunia maya yang membutuhkan kasih sayang pengguna untuk tumbuh dan bertahan hidup. Jika pemain merawat hewan peliharaan Tamagotchi dengan baik, perlahan-lahan ia akan tumbuh menjadi lebih besar, lebih sehat, dan lebih cantik setiap hari. Apabila pemain mengabaikan hewan virtualnya, maka peliharaan tersebut akan tumbuh menjadi jahat atau jelek. Pada umur berapa Tamagotchi Anda ketika ia kembali ke planet asalnya? Anda akan menjadi pengasuh virtual seperti apa?” (Lawton, 2017).

Tamagotchi merupakan sebuah mainan berbasis gadget portable yang berbentuk seperti telur. Tamagotchi berasal dari kata Jepang tamago (telur) dikombinasikan dengan akhiran sayang tchi (artinya lucu) sukses besar di awal-awal peluncurannya. Saat berada di puncak terkenalnya, gadget ini diberi judul “mainan paling populer di dunia” (Allison dalam Lawton, 2017). Tujuan dari permainan ini adalah untuk menetasakan, membesarkan hingga dewasa, dan mengembalikannya ke planet asalnya dengan 'sehat' dan 'cantik'. Tamagotchi akan berinteraksi bersama penggunanya dan mengembangkan karakteristik dalam hubungannya dengan kualitas layanan yang diterimanya (O’rourke, n.d.).

Versi awal (1996) adalah telur kecil berwarna-warni dengan layar LCD hitam putih kecil dan tiga tombol. Tamagotchi Pix merupakan generasi terbaru dari versi-versi Tamagotchi lainnya yang rilis pada pertengahan tahun 2021. Perangkat Tamagotchi ini memiliki kamera dan tombol sentuh dengan mempertahankan atribut inti Tamagotchi dalam merawat, komunikasi, portabilitas, dan cara bermain.

Hewan peliharaan virtual adalah simulasi makhluk hidup (hewan peliharaan atau eksotik, tumbuhan, atau makhluk imajiner) yang memiliki tujuan untuk memelihara hewan peliharaannya dengan cara terbaik. Hewan peliharaan virtual pertama kali muncul di Jepang pada tahun 1996, yaitu Tamagotchi. Setelah itu ratusan hewan peliharaan virtual telah diciptakan selama bertahun-tahun. Pada tahun 2024 sebagian besar hewan peliharaan virtual telah berkembang menjadi virtual pet versi digital dan dapat menemukannya di situs web ataupun dari video *game*.

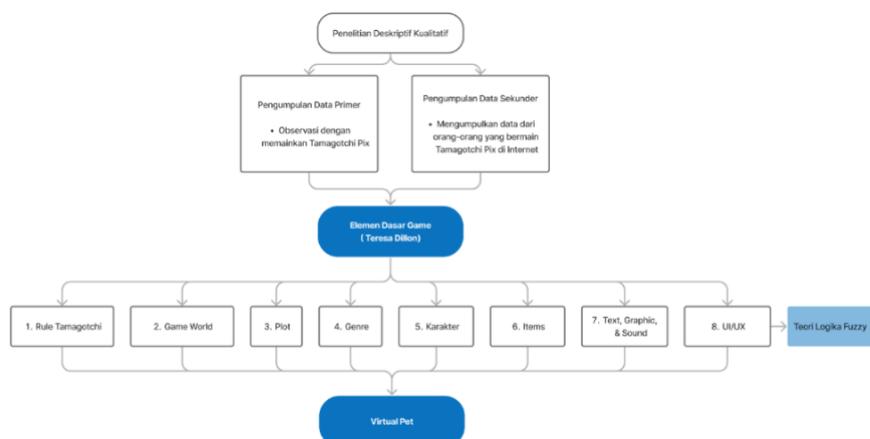
Cara pengguna dapat berinteraksi dengan hewan penglihatan virtual tersebut adalah dengan rutin merawat mereka dengan baik seperti bermain, memberi makan, memandikan, hingga memberi obat saat hewan peliharaan virtual tersebut sakit. Apabila pengguna tidak memelihara mereka dengan baik, maka hewan peliharaan virtual tersebut bisa mati. Oleh karena itu, Hewan peliharaan virtual bukan sekadar mainan (Laureano-Cruces & Rodriguez-Garcia, 2012). Berinteraksi dengan hewan peliharaan virtual ini menciptakan keterikatan emosi dengan pengguna seakan-akan menjadi suatu bagian yang utuh (Aryani, 2015). Selain keterikatan emosi, hewan peliharaan virtual juga memberikan pelajaran kepada pemain untuk bertanggung jawab sebagai pemilik hewan.

Sejarah Logika *Fuzzy* Himpunan *Fuzzy* pertama kali dikembangkan pada tahun 1965 oleh profesor Iran Lotfi Zadeh, yang menjadi profesor di Universitas California, Berkeley, dengan karya monumentalnya *Fuzzy Sets*. Logika *Fuzzy* merupakan cabang dari *artificial intelligence* atau kecerdasan buatan yang mampu meniru kemampuan manusia berpikir menuju bentuk algoritma berdasarkan bahasa alami atau linguistik, sehingga saat proses perancangan tidak memerlukan persamaan matematis objek yang dibangun (Hasanah & Widiastuti, 2014a). Konsep Logika *fuzzy* mampu mengimplementasikan suatu kondisi atau hal yang bersifat relatif. Nilai relatif ini mempunyai derajat keanggotaan yang memiliki nilai antara himpunan 0 dan 1. Nilai antara 0 dan 1 disebut himpunan kabur atau *fuzzy*. Konsep ini sering digunakan sebagai dasar untuk representasi manajemen keputusan dan pemodelan untuk perancangan *game*. (Kusumadewi, Sri., & Hartati, Sri. dalam Hasanah & Widiastuti, 2014b).

Logika *fuzzy* bisa ditemukan dalam permainan dengan genre virtual pet. Salah satu yang memakai logika *fuzzy* ini adalah Tamagotchi Pix. Dengan memanfaatkan kecerdasan buatan dari logika *fuzzy* ini dapat membantu interaksi secara tidak langsung antara hewan peliharaan virtual dengan pengguna yang memainkannya dan menciptakan ikatan emosi (Pirovano, Michele dalam Hasanah & Widiastuti, 2014a).

2. Metode

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Tahapan diawali dengan penulis melakukan observasi dan pengumpulan data dengan memainkan Tamagotchi Pix. Setelah itu hasil observasi dan pengumpulan data akan dipasangkan dengan teori elemen *game* menurut Teresa Dillon dan logika *fuzzy*. Tahap selanjutnya penulis menganalisis apakah proses pertumbuhan dan permainan tersebut sesuai berdasarkan aspek-aspek pada teori virtual pet. Tahapan terakhir penulis menarik kesimpulan apakah elemen *game* dalam Tamagotchi Pix mengimplementasikan hewan peliharaan virtual kepada penggunanya.



Gambar 1. Langkah-Langkah Analisis Menggunakan Metode Deskriptif Kualitatif

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Analisis Berdasarkan Elemen Dasar *Game* (Teresa Dillon)

Berdasarkan dari hasil analisis dengan bermain Tamagotchi Pix dan observasi melalui orang-orang yang bermain dengan Tamagotchi Pix melalui internet, penulis menemukan unsur-unsur elemen dasar *game* (Teresa Dillon) dalam Tamagotchi.

3.1.1 *Rule*

Rule merupakan aturan perintah cara melaksanakan atau menjalankan *game* dan fungsi dari benda dan karakter di dunia *game*. Merawat karakter Tamagotchi dengan baik dari bertelur hingga mereka besar dan kembali ke planetnya merupakan rule dari Tamagotchi Pix.



Gambar 2. Screen Capture Saat Tamagotchi Diberikan ke dalam Ruangannya (sebelah kiri) dan Karakter Dewasa Tamagotchi Balik Menuju Planetnya (sebelah kanan)

3.1.2 *Game World*

Tamagotchi di planet pemain lalu saat besar dipulangkan lagi ke planet mereka (planet alien) Dalam planet pemain, karakter Tamagotchi memiliki akses bermain di berbagai tempat. Tempat tersebut ada ruangan dalam rumahnya, taman untuk berinteraksi dengan karakter lain, *arcade* untuk bermain dan mendapatkan uang, restoran untuk makan, dan masih banyak lagi.



Gambar 3. Kompilasi Screen Capture Karakter Tamagotchi Bermain di Planet Pemain

Pada saat mereka kembali ke planet asal mereka, terlihat mereka sedang duduk di taman. Meskipun terlihat mirip dengan planet pemain, dengan adanya narasi karakter menaiki UFO menunjukkan bahwa karakter tersebut sudah tidak di planet yang sama dengan pemain.



Gambar 4. Kompilasi Screen Capture Karakter Tamagotchi Kembali ke Planetnya (Hometown mereka cenah)

3.1.3 Plot

Dalam Tamagotchi, plotnya adalah pemain harus merawat mereka agar tetap senang, sehat, bersih, tidak sakit sampai mereka balik ke planetnya. Pengguna bisa mengetahui status karakter sedang senang, sedih, atau kelaparan dalam menu dengan memencet tombol paling kiri, memencet menu status, lalu memencet tama status. Apabila pengguna tidak rajin melihat status, maka karakter Tamagotchi akan memberikan tanda-tanda bahwa ekspresi mereka bisa berubah karena sakit, kotor, lapar, dan sebagainya. Selain tidak rajin melihat status, apabila pengguna tidak memainkan Tamagotchi Pix, maka karakter tersebut akan mati dan akan mengulang merawat Tamagotchi dengan karakter yang baru.



Gambar 5. Melihat status karakter dalam Tamagotchi Pix (kiri ke kanan)



Gambar 6. Kompilasi Screen Capture Emosi dan Reaksi Karakter



Gambar 7. Dampak apabila pengguna tidak memainkan Tamagotchi Selama 2 hari. Sumber: Jill Grygas dalam YouTube

3.1.4 Theme

Tema atau *theme* menunjukkan genre dari *game* yang akan dimainkan oleh pemain. Tema atau genre yang dipakai oleh Tamagotchi merupakan *simulation game* yang berbasis *virtual pet*.

3.1.5 Characters

Saat memasuki dunia Tamagotchi Pix, pemain diminta untuk mengisi beberapa pertanyaan yang akan disimpulkan dan dipilihkan telur yang akan dirawat oleh pengguna.



Gambar 8. Pertanyaan yang diberikan Tamagotchi Pix untuk mendapatkan sebuah telur yang akan dimainkan oleh pengguna. Sumber: Tamagotchi US dalam YouTube

Karakter Tamagotchi tersebut akan memiliki karakteristik, sifat, kesukaan, dan ketidaksukaan yang berbeda-beda. Pertumbuhan karakter dalam Tamagotchi Pix sangat beragam sehingga saat proses pertumbuhan kemungkinan akan mendapatkan karakter yang berbeda-beda. Proses pertumbuhan mereka menunjukkan bahwa adanya level (semakin dewasa semakin banyak akses yang bisa dilakukan).



Gambar 9. Pemetaan Proses Perkembangan Karakter Tamagotchi Gender Laki-Laki (Kiri) dan Gender Perempuan (Kanan). Sumber: Shawn Dorsey

3.1.6 Object/Items

Objek atau benda memiliki peran yang penting untuk dikumpulkan dan digunakan pemain untuk menyelesaikan masalah dari permainan tersebut. Item, barang yang bisa discan, dibeli, mereka suka atau tidak (membantu skala kesenangan mereka).

Tabel 1. Karakter Tamagotchi dengan *Object/Items*

| Barang | Karakter yang Menyukai | Karakter yang tidak menyukai |
|---|---|---|
|  |  |  |

Tabel 2. Karakter Tamagotchi dengan Makanan

| Makanan | Karakter yang menyukai | Karakter yang biasa saja | Karakter yang tidak menyukai |
|---|--|---|---|
|  |  |  | |
|  | <p>Karakter Tamagotchi dewasa tidak ada yang menyukai makanan <i>default</i> (Bagel)</p> | |  |

Tabel 3. Karakter Tamagotchi dengan Aksesoris yang Dipakai

| Aksesoris | Karakter yang menyukai | Karakter yang biasa saja |
|---|---|---|
|  |  |  |

3.1.7 Text, Graphic, and Sound

1. Text

Text pada Tamagotchi digunakan saat:

- Berkomunikasi/berinteraksi kepada pengguna apakah dia sedang sedih, atau menunjukkan apa yang ia rasa



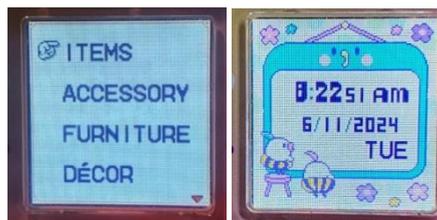
Gambar 10. Kompilasi Karakter Mengajak Pengguna Berbicara

- Berinteraksi dengan karakter lain atau teman



Gambar 11. Kompilasi Karakter Lain Berkomunikasi dengan Karakter Utama

- User Interface / UI



Gambar 12. Kompilasi Tulisan dalam UI Tamagotchi Pix

Selain menggunakan tulisan, Tamagotchi berkomunikasi juga menggunakan sebuah gambar.



Gambar 13. Kompilasi Karakter Tamagotchi Berkomunikasi dengan Pengguna Menggunakan Gambar

2. Graphic

Grafis pada Tamagotchi Pix mengikuti Tamagotchi original, tetapi berwarna. Grafis dengan berwarna ini lebih membuat pengguna lebih menikmati dan mengenal lebih dalam ciri-ciri karakter tamagotchi dan dunianya.

3. Sound

Sound atau suara akan berbeda-beda apabila karakter sedang senang, sedih, kecewa, dan/atau marah

3.1.8 Animation

Tamagotchi Pix menunjukkan banyak animasi dalam kegiatan atau permainannya untuk menciptakan suasana yang sesuai. Salah satu contohnya adalah saat mereka sedang menunjukkan emosi bahwa mereka sedang sedih.

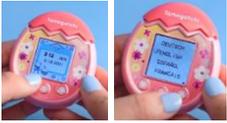


Gambar 14. Sprite saat karakter sedang menunjukkan emosi sedih

3.1.9 User Interface

Fitur-fitur yang terdapat dalam Tamagotchi Pix:

Tabel 4. Fitur UI dan UX yang Diterima Pengguna

| Fitur UI | Experience Pengguna (UX) | Foto |
|-------------------|---|---|
| Bahasa | Pengaturan tanggal, waktu, nama, serta ulang tahun pengguna dan memilih bahasa |  Sumber: Tamagotchi US dalam YouTube |
| Petting | <p>Fitur Close Up available saat karakter Tamagotchi sudah dewasa.</p> <p>Pengguna menggosokkan jari pada tiga tombol sentuh untuk membelainya untuk meningkatkan kebahagiaan karakter.</p> |  |
| Cooking / Memasak | <p>Teori Logika <i>Fuzzy</i> terlihat di dalam memasak ini. Dengan menggunakan kamera Pix untuk melaksanakan fitur <i>cooking</i>, pengguna diminta mengambil dua foto makanan berbeda. Lalu berdasarkan warna foto keduanya akan digabungkan menjadi satu solusi dan menjadi makanan baru untuk Tamagotchi.</p> <p>Setelah makanan jadi, tamagotchi bisa memilih memakannya atau disimpan dalam kulkas.</p> <p>Apabila hasilnya mendapatkan resep baru, maka makanan tersebut akan disimpan di bagian resep di Notebook.</p> |  |

| | | |
|-------------------------------|---|--|
| | |  |
| <p>Bathroom / Kamar Mandi</p> | <p>Tamagotchi akan meninggalkan kotoran di layar pengguna. Setelah memilih opsi, pengguna harus menggesekkan jari pada tombol, dari kanan ke kiri, untuk membuang kotoran.</p> <p>Pengguna juga bisa memilih opsi "Toilet" saat karakter menunjukkan ekspresi bahwa mereka perlu ke toilet.</p> <p>Karakter bisa kotor, oleh karena itu pengguna bisa memakai "Bath" untuk memandikan karakter.</p> <p>Ruangan karakter pun bisa kotor juga. Disediakan juga opsi "Clean" untuk membersihkan ruangan.</p> |  <p>Sumber Tamagotchi Toilet : Reddit</p> |
| <p>Garden / Taman</p> | <p>Tamagotchi dapat menanam benih di luar rumahnya dan menyiramnya setiap hari hingga tumbuh buah. Pohon itu akan menghasilkan buah yang bisa dipanen jika disiram setiap hari. Jika melewatkan satu hari, maka buah yang masih mentah akan rontok dan tidak dapat dipanen.</p> |  |
| <p>Kamera</p> | <p>Pengguna dapat mengambil foto dari apa yang sedang ditampilkan di layar. Saat foto dapat diambil, ikon kamera akan muncul di pojok kiri bawah layar.</p> | |

| | | |
|----------------------|--|---|
| | <p>Pix dapat mengambil foto dengan lensa kamera Tamagotchi</p> <p>Pix dapat menghias foto yang sudah diambil</p> <p>Pix dapat menyimpan hingga 100 foto sebelum mengharuskan foto dihapus. Akan tetapi, foto tidak dapat ditransfer antar perangkat atau dibagikan online.</p> |  |
| <p>Phone</p> | <p>Fitur yang ada di dalam telepon setelah melewati masa karakter masih bayi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sosial: Pengguna dapat mengunggah foto dari album ke jaringan sosial dimana karakter lain dapat menyukainya. - E-Shop: Makanan, snack, dan barang dapat dipesan dari toko online. Setelah pesanan dibuat, barang akan diantarkan ke ruangan - Ambulans: Memanggil ambulans saat Tamagotchi sakit yang parah. - Pengasuh: Pengasuh Poketchi dapat dipanggil mulai pukul 07.00 hingga 18.55 untuk menjaga Tamagotchi untuk mendapatkan 100 poin gotchi. Pengguna harus menyuruh pengasuhnya pergi sebelum pukul 19:00 atau Tamagotchi akan kehilangan poin kebahagiaan karena dilupakan. |  |
| <p>Eksplorasi</p> | <p>Layar kamera akan aktif dan Tamagotchi pengguna akan muncul di layar. Karakter lain akan muncul berdasarkan warna di layar kamera kemudian akan bermain bersama dan karakter baru tersebut akan dicatat dalam <i>notebook</i>.</p> |  |
| <p>Kostum Barang</p> | <p>Interior ruang tamu Tamagotchi dapat didekorasi dengan berbagai item, dan warnanya dapat disesuaikan. Aksesori juga dapat dikustomisasi dengan cara yang sama.</p> |  |

| | | |
|--------------------|--|---|
| Playdates | Tamagotchi Pix menggunakan QR code untuk menemukan karakter pengguna dengan karakter pengguna lain. Kedua karakter bisa berinteraksi untuk bertemu dan bermain bersama untuk jangka waktu singkat. Mereka dapat memasak makanan bersama, pergi keluar untuk menjelajah, atau mengirim Tamagotchi yang berkunjung kembali ke rumah. Hadiah juga dapat dikirim dan diterima melalui kode QR. |  |
| Missions | Di website Tamagotchi terdapat subbagian misi dimana permainan sederhana dapat dimainkan. Jika berhasil menyelesaikannya, pemain akan mendapatkan kode QR untuk item dan aksesori baru. |  <p>Sumber: Jill Grygas</p> |
| Departure / Career | Ketika Tamagotchi telah berada dalam tahap dewasa selama empat hari, ia akan mengingatkan pengguna bahwa ia siap untuk kembali ke Planet Tamagotchi. Pengguna akan diminta untuk melengkapi album foto untuk dibawa pulang oleh Tamagotchi, menggunakan tiga foto yang diambil selama hidup Tamagotchi. |  |

3.2. Hasil Analisis Berdasarkan Pengertian / Teori Virtual Pet

Berdasarkan teori virtual pet, Tamagotchi Pix sangat cukup memenuhi simulasi makhluk hidup yang mengajak pengguna untuk memelihara hewan peliharaan virtual tersebut dengan cara terbaik. Terlihat pada Tamagotchi Pix mengajak pengguna untuk bermain dengan karakter Tamagotchi, memberi makan, memandikan, hingga memberi obat dengan ekspresi karakter dan notifikasi suara dari Tamagotchi. Apabila tidak dimainkan dalam sehari, maka notifikasi suara dari Tamagotchi Pix akan berbunyi beberapa kali menunjukkan mereka sedih dan kelaparan.

Akan tetapi, penulis menemukan hal yang lebih dalam Tamagotchi Pix. Tamagotchi tidak mau tertinggal dari kecanggihan teknologi. Tamagotchi Pix memberikan sarana kamera untuk mengeksplorasi lebih lanjut lagi dalam bermain dan virtual pet. Tamagotchi Pix menyediakan sarana QR scan agar karakter Tamagotchi pengguna berinteraksi dengan pengguna lain. Hal tersebut mirip dengan kehidupan nyata saat hewan peliharaan bertemu dengan hewan peliharaan lainnya. Selain itu, karakter Tamagotchi bisa memasak makanan mereka sendiri dengan foto warna atau barang di sekitar pengguna. Pengguna juga bisa *petting* karakter hanya dengan menggesek ketiga tombol. Hal tersebut menunjukkan kecanggihan yang diberikan Tamagotchi Pix seperti *petting* hewan asli.

Dengan adanya suara notifikasi bahwa mereka sedang lapar, sedih, ada tamu dari karakter Tamagotchi lain, dan sebagainya menunjukkan bahwa karakter Tamagotchi memiliki

keterikatan dengan penggunaannya, mereka harus dirawat dengan baik. Begitu Pula dengan penggunaannya yang harus rajin merawat mereka sehingga memiliki keterikatan emosi bahwa pengguna harus memberi makan, berinteraksi, dan bermain dengan mereka.

4. Simpulan

Berdasarkan Teori Elemen *Game* oleh Teresa Dillon, Tamagotchi mengaplikasikan semua elemen-elemen tersebut ke dalam fitur-fitur Tamagotchi Pix, terutama dalam *User Interface* dan *User Experience*. Tamagotchi Pix juga memberikan akses kepada pengguna dengan teori Logika Fuzzy yang menyimpulkan satu solusi dari dua pilihan gambar seperti saat karakter Tamagotchi sedang melaksanakan kegiatan memasak dan kegiatan lainnya. Apabila dilihat dari teori virtual pet, Tamagotchi Pix memberikan fitur-fitur yang lebih. Menggunakan kamera untuk menciptakan interaksi karakter dengan karakter lain dan berinteraksi dengan pengguna lebih dalam merupakan salah satu hal yang lebih dibandingkan teori virtual pet biasa.

Tamagotchi Pix merupakan salah satu contoh hewan peliharaan virtual yang sukses menciptakan hubungan emosional dengan pengguna yang dirilis pada pertengahan tahun 2021. Perangkat yang menyediakan layar yang berwarna, tombol *touchscreen*, dan kamera ini dapat membantu interaksi pengguna dengan hewan peliharaan virtual lebih dalam dengan eksplorasi fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Meskipun beberapa aksi dari karakter Tamagotchi di humanized, pengguna bisa melihat sifat-sifat hewan yang terdapat di dalam karakter Tamagotchi. Hewan virtual pun memiliki perasaan, benda dan/atau makanan yang mereka suka dan tidak suka. Hal-hal tersebut bisa memperlihatkan bagaimana karakter Tamagotchi bisa menjalin hubungan emosional dengan penggunaannya.

Daftar Rujukan

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Aryani, D. I. (2015). Kajian Social *Game* Pet Society terhadap Pengaruh Gaya Hidup User Ditinjau dari Segi Konteks Kebudayaan. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 6(1). <https://doi.org/10.5614/jkw.2014.6.1.7>
- Christina, A. M., Pramono, R., Kom, S., Suciadi, M. F., & Comp, M. (2019). Pembuatan Mobile *Game* Virtual Pet Online. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, Vol.7 No.2.
- Hasanah, S. N., & Widiastuti, N. I. (2014a). REPRESENTASI EMOSI MENGGUNAKAN LOGIKA FUZZY PADA PERMAINAN BONNY'S TOOTH BOOTH. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 68(2).
- Hasanah, S. N., & Widiastuti, N. I. (2014b). REPRESENTASI EMOSI MENGGUNAKAN LOGIKA FUZZY PADA PERMAINAN BONNY'S TOOTH BOOTH. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 68(2).
- Ismatullah, H., & Jafar Adrian, Q. (2021). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Khasanah, S., & Sutabri, T. (2023). FAKTOR-FAKTOR TAMPILAN UI/UX YANG MEMPENGARUHI PSIKOLOGIS MANUSIA. *Jurnal Sain Dan Teknik*, 5(Februari).
- Kotoua, S., & Ilkan, M. (2017). Online tourism destination marketing in Kumasi Ghana. *Asia Pacific Journal of Tourism Research*, 22(6), 666–680. <https://doi.org/10.1080/10941665.2017.1308394>

- Latifah Hanum, A., Karunia Miranti, T., Fatmawati, D., Frendi Diyon, M., & Joyo Prawiro, C. (2022). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Peduli Lindungi Menggunakan Heart Metrics. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(2), 362–372. <https://doi.org/10.46799/jsa.v3i2.390>
- Laureano-Cruces, A. L., & Rodriguez-Garcia, A. (2012). Design and implementation of an educational virtual pet using the OCC theory. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing*, 3(1), 61–71. <https://doi.org/10.1007/s12652-011-0089-4>
- Lawton, L. (2017). *How A Toy Changed The Perspective On Mobile Technology*.
- Lin, C., Faas, T., Dombrowski, L., & Brady, E. (2017). Beyond cute: Exploring user types and design opportunities of virtual reality pet games. *Proceedings of the ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology, VRST, Part F131944*. <https://doi.org/10.1145/3139131.3139132>
- Linton, H., & Kwornik, R. J. (2019). Mobile usage in travel: bridging the supplier-user gap. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 31(2), 771–789. <https://doi.org/10.1108/IJCHM-10-2017-0614>
- O’rourke, A. (1998). *Caring-About Virtual Pets: An Ethical Interpretation of Tamagotchi*.
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung*.
- Saputra, F., Khaira, N., & Saputra, R. (2023). Pengaruh User Interface dan Variasi Produk terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Literature). *JKIS*, 1(1). <https://doi.org/10.38035/jkis.v1i1>
- Senoprabowo, A. (2015). *Analisis Gameplay Game Genre Virtual Pet*. 33–44. <http://www.telegraph.co.uk/technology/news/9857086/>
- Tamagotchi History*. (n.d.). Retrieved June 20, 2024, from <https://tamagotchi-official.com/us/history/>
- Tamagotchi Pix - Floral*. (n.d.). Retrieved June 20, 2024, from <https://www.bandai.com/catalog/product/view/id/1276271/s/tamagotchi-pix-pink-floral/category/2204/>
- Thirumarani, K., Chawla, S., Dillon, R., & Sabharwal, J. K. (2021). Virtual pets want to travel: Engaging visitors, creating excitement. *Tourism Management Perspectives*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2021.100859>