

- Pengaplikasian Design Thinking dalam Design Cookie dan Pet Game Cookie Run Ovenbreak

Elvina Budisartono^{1 a,1,*} Ratih Pertiwi^{a,2}

^a Universitas Esa Unggul

¹ vinabudisartono@gmail.com

* Corresponding Author

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena populernya game Cookie Run Ovenbreak, yang dikenal dengan karakter-karakter imajinatif dan pasangan Cookie-Pet yang menarik secara visual dan naratif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji elemen pembentuk karakter Cookie dan Pet, menganalisis pasangan yang diciptakan berdasarkan pendekatan konseptual dan simbolis, serta mengevaluasi perkembangan desain karakter awal peluncuran dengan rilis terbaru. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan studi dokumentasi, observasi visual terhadap desain karakter, dan analisis konten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain karakter Cookie dan Pet tidak hanya dibentuk oleh elemen visual seperti bentuk, warna, dan ekspresi, tetapi juga dipengaruhi oleh simbolisme budaya populer, konsep makanan, serta narasi internal game. Pasangan Cookie dan Pet tertentu juga menunjukkan hubungan konseptual yang kuat melalui tema, fungsi dalam permainan, dan karakterisasi. Selain itu, ditemukan adanya perkembangan signifikan dalam kompleksitas desain dan narasi karakter dari waktu ke waktu, yang mencerminkan upaya pengembang untuk menjaga daya tarik visual dan memperkaya pengalaman pemain. Penelitian ini menunjukkan pentingnya desain karakter dalam membentuk identitas dan kesinambungan dalam game berbasis koleksi.

Progress Artikel

Dikirim 2026-01-07

Revisi 2026-01-10

Diterima 2026-01-22

Kata Kunci

Design Character

Design Thinking

Cookie Run

Game

1. Pendahuluan

Dalam dunia industri hiburan digital, terutama permainan mobile, desain karakter merupakan aspek penting yang berperan besar dalam membangun daya tarik visual serta pengalaman bermain yang imersif bagi para pemain. Salah satu game yang menonjol dalam pengembangan para karakternya adalah Cookie Run: OvenBreak, yang dikenal karena desain visualnya yang khas, yaitu karakter berbentuk dasar kue kering yang biasa disebut Cookie dan pasangan karakter, yakni Pet. Pasangan ini tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga kerap dirancang dengan pendekatan simbolis atau konseptual yang memperkuat narasi serta identitas masing-masing karakter.

Secara ideal, desain karakter dalam game diharapkan mampu terus berkembang seiring tren dan kebutuhan pasar, memberikan inovasi dan relevansi yang berkelanjutan. Graphic Design berperan penting dalam memengaruhi keterlibatan pemain, peningkatan narasi, dan keberhasilan gim secara keseluruhan (Okur et al., 2024)

Beberapa karakter awal dari game Cookie Run: Ovenbreak cenderung sederhana, sementara karakter yang lebih baru memperlihatkan kompleksitas, kedalaman makna, atau bahkan keterkaitan tematik yang lebih kuat dengan partner-nya. Perbedaan ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana perkembangan desain karakter dalam game tersebut dalam mengalami transformasi yang signifikan.

Menurut (Toups Dugas et al., 2016) manusia mengoleksi objek dengan alasan haus akan rasa tuntas atau rasa keteraturan, dimana di dalam dunia game, kita dapat mengumpulkan item eksplisit

ataupun improvisasi, termasuk hadiah dalam game tersebut. Dalam game Cookie Run: Ovenbreak, pemain dapat mengoleksi Cookie dan Pet. Cookie yang memiliki penampilan menarik dan kompleks ketika dirilis akan memicu minat pemain untuk mengoleksi. (Lankoski, 2010) menuliskan bahwa karakter game penting agar pemain dapat memperoleh pengalaman dalam game tersebut. Karakter dari Cookie Run: Ovenbreak mampu memikat para pemain karena design yang unik serta kreatif.

Pasangan Cookie dan Pet dalam game Cookie Run: Ovenbreak memiliki kesinambungan yang dilakukan secara konseptual dan simbolis, serta dihubungkan dengan metode Design Thinking. Maka dari itu, penelitian ini akan mengeksplorasi perkembangan Cookie baru dengan yang sudah lama dirilis, serta pasangan Cookie dan Pet yang memiliki hubungan yang diciptakan dengan pendekatan konseptual dan simbolis. Dengan demikian, penelitian ini didasari oleh kebutuhan untuk memahami dinamika perkembangan karakter dalam game Cookie Run: OvenBreak, baik dari aspek visual maupun konseptual.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis perubahan karakter Cookie dalam game Cookie Run: Ovenbreak dari waktu ke waktu, serta mengeksplorasi keterkaitan antara karakter Cookie dan Pet masing-masing. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami konteks, makna, dan hubungan dalam dunia game Cookie Run: Ovenbreak secara mendalam berdasarkan pengalaman subyektif pemain dan pengamatan langsung.

2.1. Metode Pengumpulan Data

2.1.1 Observasi Langsung

Peneliti melakukan observasi langsung dengan bermain game Cookie Run: Ovenbreak, mencatat kesamaan elemen yang terdapat pada karakter Cookie lama dengan yang baru. Aspek yang diamati meliputi:

- Elemen pembentuk yang memiliki kesamaan
- Perkembangan karakter dengan membandingkan Cookie lama dan baru

2.1.2 Studi Pustaka

Peneliti akan melakukan studi Pustaka dengan menelusuri informasi resmi dari Devsisters serta berbagai website untuk memperkuat data dari observasi yang telah dilakukan, serta untuk mencari referensi inspirasi dari beberapa Cookie dan Pet yang diciptakan dengan pendekatan konseptual dan simbolis.



3. Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi terhadap elemen pembentuk karakter Cookie untuk membandingkan design Cookie lama dengan Cookie baru serta analisis dokumen dan studi pustaka untuk mengkaji pasangan Cookie dan Pet yang memiliki hubungan yang konseptual dan simbolis.

3.1. Observasi Perkembangan Design Cookie

Observasi yang dilakukan dibagi menjadi 3 tabel, masing-masing berdasarkan jenis elemen yang memiliki kesamaan, yaitu warna, konsep, dan benda.

Tabel 1. Perbandingan Cookie berdasarkan Elemen Warna









No.	Warna yang serupa	Cookie Lama	Cookie Baru
1	Kuning	 Lemon Cookie 2018	 Ananas Dragon Cookie 2020
2	Ungu, Biru, Kelap-kelip	 Skating Queen Cookie 2016	 Black Sugar Swan Cookie 2023
3	Hitam, ungu	 Blackberry Cookie 2018	 Crowberry Cookie 2022
4	Cyan	 Dino-Sour Cookie 2019	 Sorbet Shark Cookie 2020

Tabel 2. Perbandingan Cookie berdasarkan Konsep

No	Konsep	Cookie Lama	Cookie Baru
1	Natal	 Carol Cookie 2017	 Lollipop Cookie 2022
2	Iblis	 Devil Cookie 2016	 Dark Enchantress Cookie 2017

3	Rockstar	 Rockstar Cookie 2016	 Currant Cream Cookie 2023
4	Fencer/Atlet Sanggar	 White Choco Cookie 2018	 Raspberry Mousse Cookie 2020









Tabel 3. Perbandingan Cookie berdasarkan Benda Serupa









No	Benda	Cookie Lama	Cookie Baru
1	Gula	 Snow Sugar Cookie 2016	 Sugar Swan Cookie 2023
2	Sayuran	 Herb Cookie 2016	 Spinach Cookie 2020
3	Minuman Soda	 Soda Cookie 2016	 Cream Soda Cookie 2024
4	Marshmallow & Coklat Panas	 Cocoa Cookie 2016	 S'more Cookie 2023

3.2. Analisis Pasangan Cookie dan Pet

Studi Pustaka akan dilakukan terhadap beberapa pasangan Cookie dan Pet yang memiliki hubungan yang diciptakan dengan pendekatan konseptual dan simbolis.

Tabel 3. Pasangan Cookie dan Pet yang Memiliki Hubungan Konseptual dan Simbolis

Nama Cookie	Inspirasi	Nama Pet	Inspirasi	Hubungan
 Agent Jjajang	<i>Jjajangmyeon</i> , Agent	 R.A.D.I.S.H	<i>Danmuji</i> (Pickled Radish), Remote	<i>Danmuji</i> merupakan makanan pendamping untuk <i>Jjajangmyeon</i>
 Flat Tofu	Kulit tahu, <i>Mudang/Mansin</i> (Shaman Korea)	 Tricky Tofu Mask	Tahu, <i>Hahoetal</i> (Topeng Shaman Korea)	<i>Mudang/Mansin</i> melakukan ritual dengan makhluk spiritual, sedangkan <i>Hahoetal</i> digunakan dalam pertunjukan <i>Hahoe Byeolsingut Talnori</i> yang memiliki tujuan mengusir roh jahat
 Okchun	<i>Okchun-dang</i> (Permen tradisional Korea), Gadis Joseon, Pakaian Hanbok	 Candy Shade Pouch	Warna <i>Okchun-dang</i> , <i>Bokjumeoni</i> (Dompot tradisional Korea)	Candy Shade Pouch memiliki bentuk seperti <i>Bokjumeoni</i> , yang biasanya dibawa ketika perayaan <i>Seollal/Chuseok</i> , karena Hanbok tidak memiliki kantong
 Plum	Plum, Biksu Buddha, Pakaian Kungfu	 Master Prune	Prune (Plum kering), Kumis <i>Fu-Manchu</i>	Prune merupakan plum yang dikeringkan, sehingga tampak garis-garis yang digambarkan sebagai keriput pada Master Prune karena sudah tua
 Schneeball	<i>Schneeball</i> (Kue kering goreng asal Rothenburg ob der Tauber, Jerman), Arkeolog	 Ammonite Roll	Fosil Amonit	Jerman kaya akan fosil amonit. Amonit terbesar ditemukan di Jerman
 Peppernut	<i>Pfeffernusse</i> (Kue kering tradisional Jerman), Pakaian Holiday	 Star Candy Bauble	Bauble (Hiasan Natal)	<i>Bauble</i> diciptakan di Jerman pada tahun 1600, sedangkan <i>Pfeffernusse</i> merupakan kue tradisional Jerman yang biasanya dibuat untuk merayakan Natal

 Rebel	Karakter novel klasik Korea, Hong Gildong Jeon	 Windy	Angin	Karakter Hong Gildong Jeon memiliki kekuatan supranatural berupa seni angin
 Yugwa	Yugwa (Kue tradisional Korea), Inspektur Rahasia Kerajaan Korea	 Slapstick	Alat hukuman era Joseon	Nama asli Slapstick adalah <i>cholsok bangmangi</i> yang berarti tongkat pemukul/tongkat tumbuk. Yugwa merupakan kue yang dibuat dengan cara ditumbuk
 Gumiho	Gumiho (Karakter mitologi Korea, rubah)	 Fox Bead	Kelereng Gumiho	Dalam mitologi Gumiho, ia memiliki kelereng yang digunakan sebagai tempat penyimpanan energi yang ia serap dari manusia
 General Jujube	Jujube (Kurma Cina), General Dinasti Qing	 Uncooling Teacup	Yunomi (Gelas teh khas Jepang)	Buah Jujube seringkali digunakan untuk obat tradisional dan salah satu penyajiannya dengan diseduh menjadi teh

3.4 Pembahasan

Berdasarkan tabel observasi yang telah disusun sebelumnya, tampak perkembangan signifikan pada desain karakter (Cookie) dari tahun ke tahun, khususnya dalam aspek elemen pembentuk seperti warna dominan, objek utama (seperti benda atau atribut), serta konsep yang diangkat. Perbandingan antara karakter yang lebih lama dengan karakter baru menunjukkan peningkatan baik dari segi kompleksitas visual maupun kedalaman konsep.

Sebagai contoh, beberapa karakter awal dalam *Cookie Run: OvenBreak* cenderung memiliki desain yang lebih sederhana dengan elemen warna dasar yang kuat dan objek yang langsung merepresentasikan identitas karakter (contohnya, Lemon Cookie dengan warna kuning terang dan simbol petir). Namun, karakter yang lebih baru menunjukkan pemanfaatan warna yang lebih variatif, pendekatan yang lebih kompleks, dan mengangkat tema yang tidak hanya berfokus pada satu objek saja, melainkan juga menyertakan narasi latar belakang yang lebih kuat.

Dari penelitian (Kuntjara & Almanfaluthi, 2021), disebutkan bahwa dalam mendesain sebuah karakter dibutuhkan pembelajaran design, yang merangkap bentuk, warna, komposisi, gambar, dan lain-lain untuk membangun sebuah karakter asli. Kuntjara & Almanfaluthi (2017) juga menyebutkan bahwa kepribadian karakter harus dirancang berdasarkan alur cerita dan tantangan game. Dalam konteks *Cookie Run: OvenBreak*, desain karakter harus mampu berkomunikasi secara visual dengan pemain, sekaligus menciptakan kesan yang unik dan mudah diingat.

Berdasarkan tabel studi pasangan Cookie dan Pet yang ada, dapat terlihat bahwa banyak pasangan *Cookie* dan *Pet* dalam game *Cookie Run: OvenBreak* dirancang dengan hubungan yang tidak sekadar

visual, tetapi juga mengandung keterkaitan konseptual yang kuat. Hubungan ini terlihat melalui kesamaan tema, simbol, maupun narasi latar yang mengikat keduanya sebagai satu kesatuan desain.

Kepribadian dan cara sebuah character berinteraksi dengan karakter lain penting untuk membuat suatu game memikat pemain, sebagaimana disebutkan dalam penelitian Kuntjara & Almanfaluthi (2017). Dalam buku karya Joleen Blom (2023) berjudul “Video Games and Transmedia Storytelling” disebutkan bahwa jika kita ingin terlibat dengan sebuah karakter, karakter tersebut harus muncul di suatu tempat di kehidupan kita, dan ada banyak media yang dapat digunakan untuk mewujudkan sebuah karakter, yang dengan modalitas dan kemampuannya masing-masing.

Pinchbeck (2010) mengatakan bahwa mengakui *character non-playable* sebagai sesuatu yang signifikan dalam dunia game. Kemudian dari penelitian (Kuntjara & Almanfaluthi, 2021), disebutkan bahwa dalam mendesain sebuah karakter dibutuhkan pembelajaran design, yang merangkap bentuk, warna, komposisi, gambar, dan lain-lain untuk membangun sebuah karakter asli. Kuntjara & Almanfaluthi (2017) juga menyebutkan bahwa kepribadian karakter harus dirancang berdasarkan alur cerita dan tantangan game. Menurut Kukshinov & Shaw (2022 dalam Lennegren, I et al. 2025), menyatakan bahwa pilihan karakter pemain sangat bergantung pada daya tarik estetika.

Maka dari itu, *design thinking* diperlukan guna menciptakan design karakter yang mampu memikat baik secara visual, maupun secara naratif. Melalui *design thinking*, dapat diciptakan karakter game yang kompleks secara visual dan naratif meski melalui inspirasi elemen dari dunia nyata. Menciptakan karakter pendukung yang menarik dan sesuai juga sama pentingnya untuk menciptakan pengalaman naratif yang lebih baik lagi, meski karakter tersebut merupakan *character non-playable*.

4. Penutup

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan karakter Cookie dan Pet dalam *Cookie Run: Ovenbreak* menggunakan pendekatan desain yang kompleks dan terus berkembang. Karakter lama cenderung sederhana, sedangkan karakter baru menunjukkan eksplorasi visual dan simbolik yang lebih mendalam. Pasangan Cookie dan Pet dirancang tidak hanya secara estetis, tetapi juga secara konseptual dan naratif. Pendekatan ini mencerminkan prinsip *Design Thinking* yang menjadikan elemen sehari-hari sebagai karakter unik dan bermakna.

Melalui analisis kualitatif deskriptif, diperoleh pemahaman tentang elemen visual dan konsep dalam desain karakter. Untuk desainer game, disarankan mempertimbangkan keterkaitan visual dan makna naratif antara karakter utama dan pendamping. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan memperluas studi ke aspek lain seperti animasi atau respons pengguna agar analisis lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Kuntjara, H., & Almanfaluthi, B. (2021). Character Design in Games Analysis of Character Design Theory. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 2(2). <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i2.7197>
- Blom, J. (2023). Video Game Characters and Transmedia Storytelling: The Dynamic Game Character. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789463722957>
- Koster, R. (2014). A theory of fun for game design (2nd edition). O'Reilly.
- Kuntjara, H., & Almanfaluthi, B. (2021). Character Design in Games Analysis of Character Design Theory. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 2(2). <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i2.7197>
- Lankoski, P. (2010). Character-driven game design: A design approach and its foundations in character engagement. Aalto University.

Okur, M., Kızıll, R., & Atamaz, E. (2024). The art of graphic design in video games: Beyond the visual. *Revista Amazonia Investiga*, 13(78), 9–26. <https://doi.org/10.34069/AI/2024.78.06.1>

Toups Dugas, P. O., Crenshaw, N. K., Wehbe, R. R., Tondello, G. F., & Nacke, L. E. (2016). “The Collecting Itself Feels Good”: Towards Collection Interfaces for Digital Game Objects. *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 276–290. <https://doi.org/10.1145/2967934.2968088>

Cookie run wiki. Cookie Run Wiki. (n.d.-b). https://cookierun.fandom.com/wiki/Cookie_Run_Wiki

Lennegren, I., & Nimreus Silfverswärd, M. (2025). The Impact of Visual Feedback on Character Choice : Exploring how the VFX of ultimate skills affect player choices in mobile games (Dissertation). Retrieved from <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:sh:diva-56989>