



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

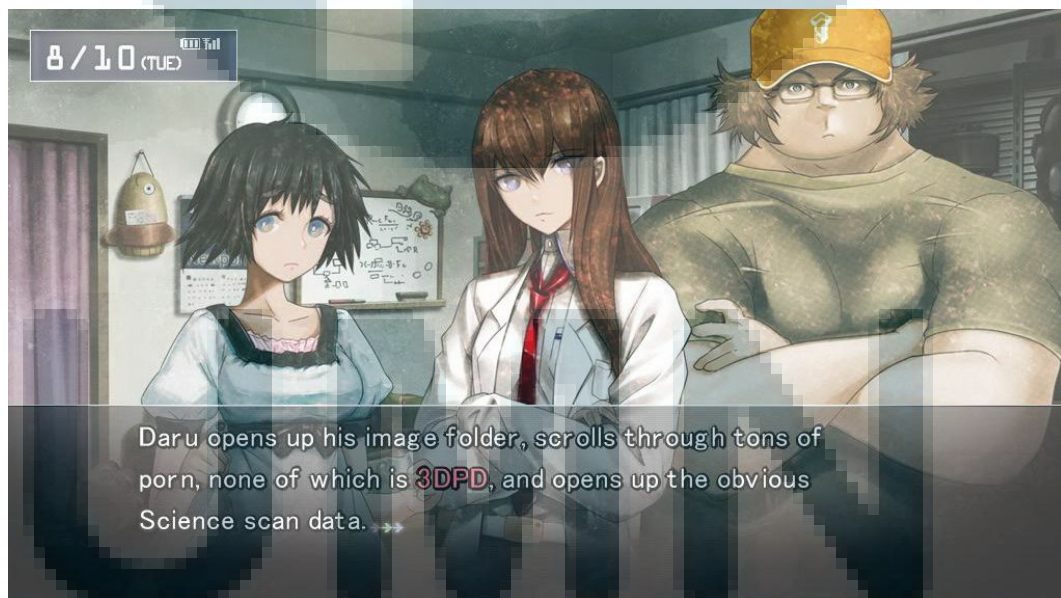
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Visual Novel*

*Visual novel* hampir menyerupai sebuah komik yang memiliki gambar dan tulisan. Novel grafis juga sama halnya dengan komik karena novel grafis sendiri merupakan pengembangan dari sebuah komik. Istilah novel grafis diucapkan pertama kali oleh Will Eisner pada tahun 1978. Will Eisner mengungkapkan bahwa komik memiliki konotasi yang tidak diinginkan, sehingga ia menciptakan sebuah buku yang berjudul *A Contract with God*. Buku yang kemudian dikenal sebagai novel grafis ini membuka pengertian bahwa komik tidak bisa digunakan untuk menggambarkan literatur yang serius (Rothschild, 1995).



Gambar 2.1. *Visual Novel Steins;Gate*  
(Stein;Gate, 2011)

*Visual novel* berbeda dengan komik maupun novel grafis, walaupun ketiganya berbasis gambar yang disertai teks. *Visual novel* menurut Dani Cavallaro (2010) adalah sebuah *game* cerita naratif yang memiliki karakteristik dramatisasi serta memiliki perpotongan bagian cerita, yang mana pemain dapat berinteraksi dengan pilihan yang diberikan *game* yang dapat memengaruhi jalan cerita *visual novel* tersebut. Pada *visual novel*, pemain memegang kendali penuh bagaimana cerita akan berlanjut dan berakhir, walau pun sebenarnya cerita telah diarahkan oleh pendesain *visual novel*.

*Visual novel* serupa dengan komik dan novel grafis yang terdiri dari beberapa *frame* yang berisi teks percakapan atau monolog. Pada *visual novel*, teks tersebut tertera dalam kotak dialog yang didukung dengan adanya *character sprites* yang ditujukan sebagai pembicara, serta gambar *background* yang menyatakan lokasi pemain. Perpindahan *scene* dalam *visual novel* biasanya dilakukan dengan transisi pada gambar *background*.

Cerita, desain karakter, perkembangan karakter, serta relasi antara karakter merupakan poin utama dalam sebuah *visual novel* menurut Dani Cavallaro (2010). Hal ini dipertegas dengan tanya jawab yang penulis lakukan pertanggal 13 September 2013 di situs jejaring sosial yang memiliki komunitas *visual novel*, yakni situs kaorinusantara dan juga kaskus. Sebanyak 21 dari 28 responden yang menjawab, bahwa cerita, karakter, dan banyaknya *ending* (percabangan) adalah hal yang membuat mereka tertarik untuk memainkan *visual novel*.

### 2.1.1. Visual Novel Threads and Branching Structure



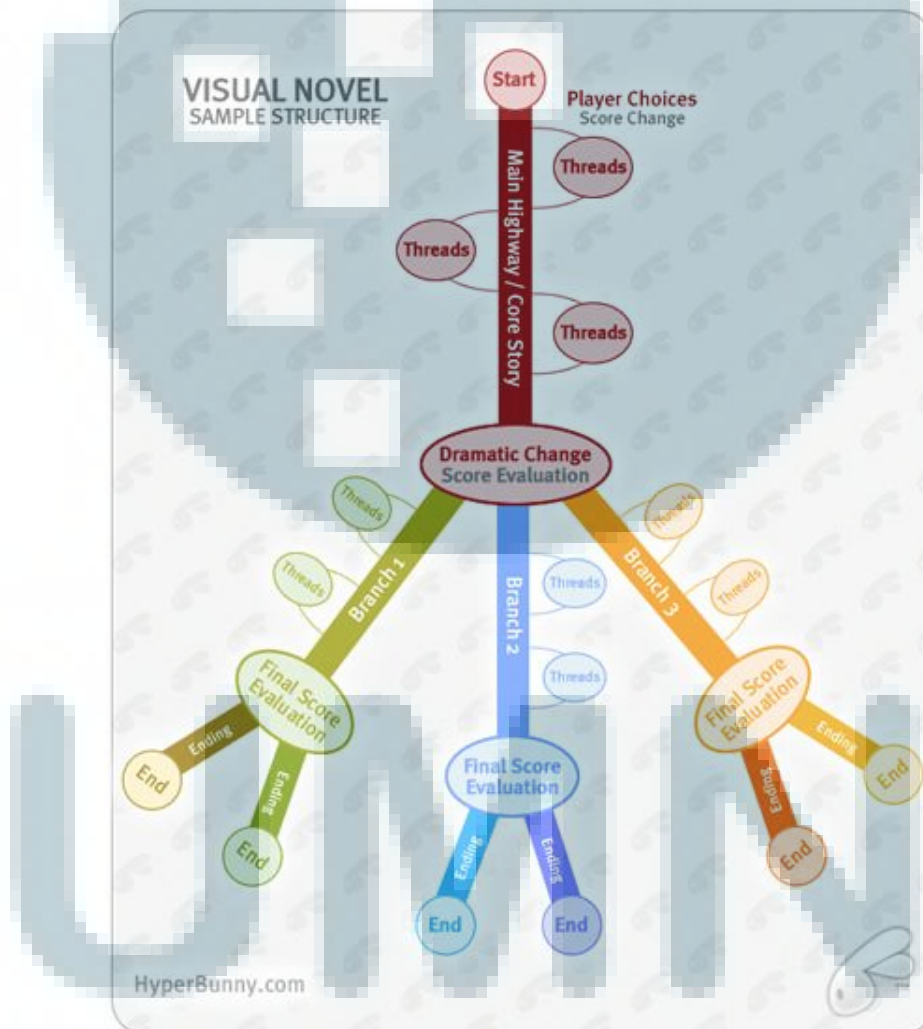
Gambar 2.2. Pilihan Dalam *Visual Novel Cinder*  
(*Cinder*, 2011)

Keunikan dari *visual novel* adalah jalan cerita yang bercabang. Menurut salah seorang perancang *visual novel* dari *hyperbunny*, Nio (2009), *visual novel* memiliki satu inti cerita utama, dimana akan ada *threads* yang membuat cerita berliku. Pada dasarnya *threads* akan tetap mengarah pada inti cerita utama. Ketika *hero* mengambil jalur *threads*, *hero* akan tetap kembali ke jalur cerita utama.

Selain *threads*, menurut Nio (2009) ada lagi percabangan dalam *visual novel* yang disebut *branches*. *Branches* biasanya ditempatkan pada tahap kritikal yang dapat mengubah cerita. Tahap ini adalah tahap dimana *hero* harus memilih pilihan yang sangat berpengaruh, dan atau pilihan yang telah diakumulasi melalui

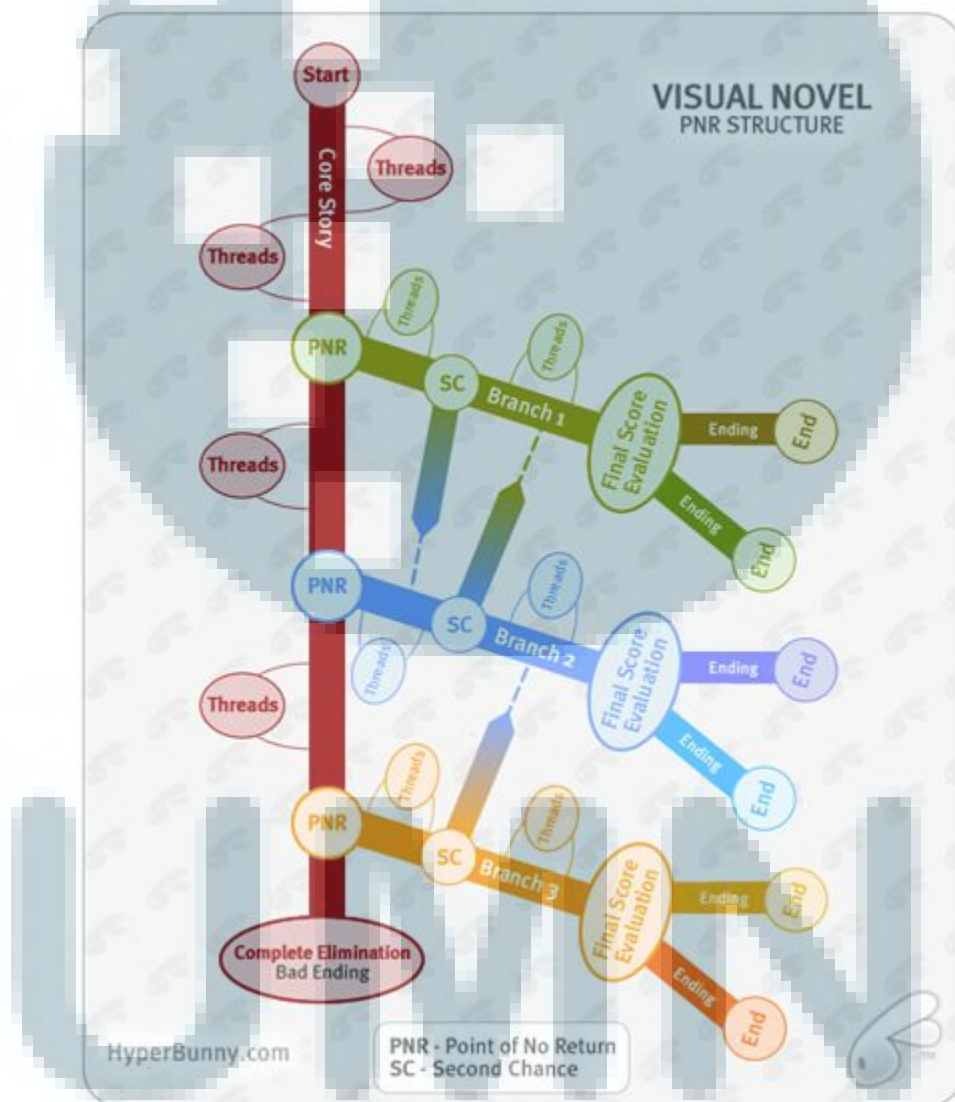
*threads*. Setelah pilihan ditentukan, maka akhir cerita akan ditentukan sesuai dengan pilihan yang telah pemain buat.

Salah satu struktur cerita pada *visual novel* adalah *Highway structure*. Pada struktur ini, terdapat satu inti cerita utama yang kemudian pada ujungnya akan menemui percabangan. Pilihan pemain akan menentukan pada cabang mana cerita akan berlanjut.



Gambar 2.3. *Highway Structure*  
([http://www.hyperbunny.com/blog/wp-images/vn\\_structure.jpg](http://www.hyperbunny.com/blog/wp-images/vn_structure.jpg))

Terdapat satu lagi struktur cerita *visual novel* yang disebut *point of no return structure*. Struktur cerita ini lebih realistis dari struktur sebelumnya. Pada struktur cerita ini, pilihan yang diambil pemain akan langsung terlihat dampaknya terhadap cerita. Cerita akan langsung menuju ke arah yang berbeda setelah pilihan dibuat oleh pemain, itulah sebabnya disebut dengan *point of no return*.



Gambar 2.4. *Point Of No Return Structure*  
[http://www.hyperbunny.com/blog/wp-images/vn\\_structure\\_pnr.jpg](http://www.hyperbunny.com/blog/wp-images/vn_structure_pnr.jpg)

### 2.1.2. Gaya Gambar pada *Visual Novel*

Visual novel sebagian besar memiliki gaya gambar *manga* atau *anime* Jepang, ungkap Dani Cavallaro (2010). Hal ini dikarenakan sebagian besar produsen *visual novel* adalah perusahaan Jepang. Hal ini juga disebabkan pengaruh turunnya produktifitas pembuatan *anime* di Jepang pada pertengahan 1990 yang mengakibatkan perpindahan desainer *anime* menjadi desainer *game*. Orang barat (*Westerner*) juga semakin tertarik akan *video game* buatan Jepang akibat perkembangan grafis (komputer) di Jepang. Kepopuleran *game* buatan Jepang inilah yang menyebabkan semakin banyaknya *game* yang memiliki *style manga* atau *anime* Jepang.

### 2.1.3. Manfaat *Visual Novel*

Paul Martin Lester (2006) menyatakan bahwa pesan visual yang menyolok dan tidak terlupakanlah yang membuat sebuah cerita menjadi menarik dan juga mengesankan. Visual memiliki kekuatan untuk memberikan pesan yang dapat menginformasikan, mengajarkan, serta meyakinkan seseorang tentang ide yang terkandung dalam sebuah visual. Visual memegang peranan penting bagaimana pesan dapat tersampaikan dengan baik apabila visual yang ditayangkan juga bisa ditangkap dengan baik. *Visual novel* yang menekankan pada visual dan karakternya sangat berguna untuk menyampaikan gagasan yang diinginkan oleh pembuatnya.

Pada dasarnya *visual novel* adalah sebuah *game*, yang merupakan sarana hiburan. *Game* tidak hanya untuk menghibur, namun bisa sebagai tantangan atau bisa digunakan untuk mengubah persepsi orang. Pengamatan yang dilakukan oleh

Langxuan Yin, Lazlo Ring, dan Timothy Bickmore (2012) menyatakan bahwa *visual novel* dapat mengarahkan pemikiran pemain kepada pesan yang disampaikan cerita, yang dibuat oleh perancang *visual novel*. 36 partisipan yang mengikuti pengamatan tersebut disugahi dengan sebuah *visual novel* berjudul *The Time Mage*. *Visual novel* tersebut bercerita tentang penyihir yang memiliki kemampuan untuk kembali ke masa lampau untuk menolong keluarganya yang meninggal akibat serangan jantung. Hasil pengamatan yang didapatkan adalah semakin masuk dan terimersi pemain ke dalam cerita, maka pemain memiliki perubahan pada *self-efficacy*, kepercayaan diri untuk mengubah sesuatu.

Kekuatan visual dan cerita dari *visual novel* juga dapat dimanfaatkan untuk mempertanyakan isu moral pada masyarakat. Situs berita *game kotaku* (2012) dalam artikelnya yang berjudul *How a Visual Novel Made Me Question Morality Systems in Games* per tanggal 28 Agustus 2012 mengungkapkan bahwa *visual novel* berjudul *School Days* dapat mengubah persepsi orang tentang bagaimana kita tidak boleh melakukan kecurangan terhadap pasangan. Pada *bad ending visual novel* tersebut, jika kita melakukan kecurangan, maka nyawa pemain dalam *game* adalah taruhannya.



## 2.2. Gaya Gambar

Salah satu poin utama dalam sebuah *visual novel* adalah bagaimana cerita itu dibawakan dalam sebuah gambar. Gaya gambar atau *style* beraneka ragam, dan gaya gambar dapat menampilkan *mood* yang berbeda-beda. Gaya gambar menurut M.S. Gumelar (2010) dibagi dalam 3 aliran, yaitu gaya gambar kartun, semi-kartun atau semi-realis, dan realis.

### 1. Gaya Gambar Kartun

Gumelar (2010) menyatakan bahwa gaya gambar kartun adalah gaya gambar lucu. Gaya gambar ini menampilkan obyek yang pada dasarnya tidak dapat dibuat di dunia nyata. Proporsi serta bentuk objek sengaja dibuat berlebihan. Contoh karakter yang menggunakan gaya gambar ini adalah Donald Duck, Sinchan, Benny and Mice, dan lain-lain.



Gambar 2.5. Donald Duck  
(Disney, 1934)

## 2. Gaya Gambar Realis

Gaya gambar realis adalah gaya gambar dimana objeknya dibuat semirip mungkin dengan ukuran, postur, perwajahan daripada objek asli di dunia nyata, Gumelar (2010). Gaya gambar ini contohnya adalah dalam komik terbitan Marvel, DC, dan lain-lain.



Gambar 2.6. Captain America  
(Captain America #609, 2010)

### 3. Gaya Gambar Semi-Realis

Gaya gambar semi-kartun atau semi-realis menurut Gumelar (2010) adalah gaya gambar gabungan dari realis dan kartun. Gaya gambar ini menggabungkan gaya gambar lucu dengan dengan gaya gambar realis seperti contohnya karikatur. Proporsi dan juga bentuk objek tidak terlalu berlebihan, melainkan mendekati kondisi di dunia nyata. Variasi dalam gaya gambar ini bergantung kepada keahlian dan juga kreativitas *artist* itu sendiri. Contoh karakter yang menggunakan gaya ini adalah Naruto, Sailor Moon, Sawung Kampret, dan lain-lain.



Gambar 2.7. Naruto Uzumaki  
(Masashi Kishimoto, 2005)

### 2.3. *Classic Character Archetypes*

Manusia secara tidak langsung memiliki sebuah ketidak-sadaran dalam membentuk sesuatu yang universal dan *archetypes*, menurut teori Jungian. Kamus *English Oxford* mengartikan *archetypes* sebagai contoh yang tipikal dari seorang tokoh atau benda. Ketidaksadaran dalam pembuatan *archetypes* ini mengarahkan kepada pembuatan karakter yang memiliki basis tipe karakter yang universal. Basis karakter yang universal ini dapat diterapkan pada segala media hiburan untuk membantu audiens memahami kaitan antara tokoh dengan cerita (Jeannie Novak, 2012).

Teori Jungian membagi karakter menjadi beberapa tipe *archetype*, yaitu:

#### 1. *Hero*

*Hero archetype* adalah karakter inti, dimana cerita berpusat kepada karakter ini. *Hero* hadir dalam masalah yang ada di awal cerita dan menjalani setiap perjalanan fisik dan emosional sampai pada akhirnya memecahkan masalah tersebut. *Hero* melakukan hampir seluruh aksi yang ada di cerita dan mengambil mayoritas daripada tantangan dan tanggung jawab.

#### 2. *Shadow*

*Shadow archetype* adalah karakter yang bertolak belakang dengan *hero*, yang sering kali merupakan “musuh terakhir” dalam cerita. *Shadow* memegang kunci permasalahan yang dihadapi oleh *hero*. Karakter *shadow* kadang tersembunyi, dan muncul pada klimaks cerita. Karakter *shadow* biasanya adalah karakter yang telah sepenuhnya berada dalam *the dark side*.

#### 3. *Mentor*

*Mentor* adalah karakter yang memberikan arahan untuk *hero*, untuk melakukan sebuah aksi tertentu. *Mentor* memberikan sejumlah informasi yang dibutuhkan oleh *hero* dalam perjalanannya. Karakter *mentor* sering kali ditampilkan oleh sosok orang tua yang pernah mengalami perjalanan yang serupa dengan tokoh. *Mentor* kadang juga dapat memberikan saran yang buruk, bahkan menjerumuskan *hero* pada jalan yang salah.

4. *Ally*

*Ally* adalah karakter yang membantu *hero* dalam perjalanannya. *Ally* juga dapat bertugas melakukan aksi yang sulit, bahkan mustahil untuk dilakukan.

5. *Guardian*

*Guardian* adalah tokoh yang menghalangi jalan *hero*, sampai *hero* menyadari kualitas pribadinya. Karakter *guardian* melakukan berbagai macam tes yang harus dihapai *hero*. *Guardian* tidak hanya menghalangi secara fisik, namun juga secara mental, yang membuat *hero* memiliki keraguan untuk melanjutkan perjalanannya.

6. *Trickster*

Karakter *trickster* adalah karakter netral yang senang dengan kekacauan. Karakter *trickster* bisa saja menghalangi tujuan *hero* karena kejahilannya, ataupun juga bisa sebagai pemanis cerita agar lebih menarik.

7. *Herald*

*Archetype herald* adalah karakter yang mampu mengubah cerita dan memberikan *hero* arahan kepada suatu tujuan (yang baik).

## 2.4. *Three Dimensional Characters*

Setiap objek memiliki 3 dimensi, yaitu kedalaman, tinggi, dan lebar. Manusia memiliki tambahan 3 dimensi, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Peranan dari ketiga dimensi ini adalah mempertajam bagaimana perkembangan tokoh yang berlangsung terhadap dirinya dan juga orang sekitarnya. Tanpa ketiga dimensi ini, manusia tidak bisa dikatakan manusia, Lajos Egri (1946).

### 2.4.1. Fisiologi

Fisiologi adalah bagian yang nampak oleh mata ketika melihat sebuah karakter. Fisik karakter dapat mencerminkan bagaimana perilaku karakter dalam menjalani hidupnya. Fisik karakter langsung mempengaruhi reaksi karakter lain kala melihat fisik karakter tersebut. Fisik karakter juga menjadi basis dalam menentukan *inferiority* dan *superiority* antar karakter.

Lajos Egri (1946) membagi dimensi fisiologi dalam *bone structure* yang meliputi:

1. *Sex*: menjelaskan jenis kelamin karakter.
2. *Age*: menjelaskan mengenai umur karakter.
3. *Height and weight*: mengenai tinggi fisik dan juga berat badan karakter.
4. *Color of hair, eyes, skin*: mengenai warna rambut, mata dan juga kulit karakter.
5. *Posture*: menjelaskan bentuk tubuh karakter secara keseluruhan, apakah dia tegak, bungkuk atau yang lainnya.

6. *Appearance*: menjelaskan apakah wajah karakter cantik atau tampan, apakah badan karakter gemuk atau kurus, rapi atau berantakan.
7. *Defects*: menjelaskan apakah karakter memiliki cacat fisik, tanda lahir, atau penyakit yang nampak dari luar.
8. *Heredity*: menjelaskan apakah karakter memiliki karakteristik bawaan yang mirip dengan orang tuanya, misal wajahnya.

#### **2.4.2. Sosiologi**

Sosiologi adalah dimensi kedua setelah fisiologi. Sosiologi mencerminkan bagaimana perilaku karakter terhadap lingkungannya. Dimensi sosiologi dibagi ke dalam *bone structure* yang meliputi:

1. *Class*: menjelaskan golongan karakter dalam masyarakat, rendah, menengah atau atas.
2. *Occupation*: menjelaskan pekerjaan karakter, berapa lama ia bekerja, pendapatan, dan sikap dalam bekerja.
3. *Education*: menjelaskan pendidikan karakter, pelajaran favorit, dan nilai yang dicapai.
4. *Home life*: mengenai kondisi keluarga, apakah telah menikah, masih tinggal dengan orang tua, dan kondisi keluarga.
5. *Religion*: menjelaskan kepercayaan yang dianut oleh karakter.
6. *Race, nationality*: menjelaskan ras dan warga Negara karakter.
7. *Place in community*: menjelaskan apakah karakter merupakan seorang pemimpin, hanya pengikut, atau tidak terikat sama sekali.
8. *Political affiliations*: menjelaskan pengalaman karakter dalam kepolitikan.

9. *Amusements, hobbies*: menjelaskan tentang hobi dan hal yang disukai karakter.
10. *I.Q.*: menjelaskan tingkat intelegensi karakter.

### 2.4.3. Psikologi

Dimensi psikologi adalah dampak daripada kedua dimensi fisiologi dan sosiologi. Gabungan antara kedua dimensi tersebut memberikan tujuan hidup, ambisi, frustrasi, sifat, dan cara karakter menghadapi hidupnya. Dimensi psikologi terbagi dalam *bone structure* yang meliputi:

1. *Sex life, moral standards*: mengenai kehidupan seks, dan juga moral yang dianut oleh karakter.
2. *Personal premise, ambition*: menjelaskan ambisi dan cita-cita karakter dalam hidup.
3. *Frustrations, chief disappointments*: menjelaskan hal yang sangat diinginkan karakter, namun tidak dapat ia capai atau dapatkan.
4. *Temperament*: menjelaskan perilaku karakter dalam bersosialisasi.
5. *Attitude toward life*: menjelaskan bagaimana karakter melihat dan menjalani hidup.
6. *Complexes; obsessions, inhibitions, superstitions, phobias*: menjelaskan obsesi, halangan, kepercayaan pada dunia lain, dan fobia.
7. *Extrovert, introvert, ambivert*: menjelaskan apakah karakter adalah tipe yang terbuka, tertutup, atau bisa beradaptasi cepat.
8. *Abilities*: menjelaskan kelebihan dan kemampuan karakter.



9. *Qualities; imagination, judgment, taste*: menjelaskan kemampuan karakter untuk menilai, berimajinasi dan juga selera karakter.

## **2.5. Character Development Elements**

Semua karakter tidak akan diam, pasti akan bergerak, berubah seiring dengan perjalanan waktu. Karakter dapat berubah menjadi lebih baik, atau pun buruk seiring dengan perjalanannya menempuh cerita. Menurut Jeannie Novak (2012), terdapat 2 elemen penting dalam pembentukan karakter, yaitu *character triangle* dan *character arc*.

### **2.5.1. Character Triangle**

*Character triangle* adalah sebuah bentuk relasi antar karakter yang membentuk sebuah segitiga. Relasi ini membuat sebuah kontras antara protagonis dan antagonis, yang mana kedua saling berselisih, tapi memiliki satu tujuan yang sama, walau dijalani dengan cara yang berbeda. Contoh paling mudahnya adalah cerita cinta segitiga. Protagonis dan antagonis menyukai satu orang yang sama, sehingga mereka saling bermusuhan. *Character triangle* ini akan sering bermunculan sebagai subplot, saling terkait satu dengan yang lainnya.

### **2.5.2. Character Arc**

Karakter akan selalu berkembang, walaupun kadang tidak terlihat, namun karakter tidak akan pernah diam. Perkembangan karakter ini disebut dengan *character arc*. Menurut ahli sosiologi Abraham Maslow, terdapat hirarki dalam pengembangan karakter yang ia sebut sebagai *social hierarchy of needs*. Perkembangan karakter

ini dimulai dari yang terkecil, yaitu dirinya sendiri, dan kemudian akan berpengaruh kepada yang lebih besar, dunia.

Tahap terkecil adalah tahap *intrapersonal*. Pada tahap awal ini, karakter utama hanya mementingkan kepentingan pribadinya saja. Semua masalah akan hanya berputar dalam dirinya sendiri, dan hanya ia sendiri yang mengurusnya.

Tahap berikutnya adalah tahap *interpersonal*. Sesuai dengan sebutannya, pada tahap ini masalah akan mulai keluar dari diri karakter utama menuju karakter lainnya. Karakter utama akan mulai membentuk sebuah relasi dengan karakter lain, dan ia mulai terbuka akan masalahnya.

Tahap selanjutnya adalah tahap *team*. Pada tahap ini, karakter utama akan membentuk relasi dengan karakter lain dalam jumlah yang lebih besar. Karakter utama dan karakter lainnya biasanya memiliki tujuan yang sama, sehingga mereka dapat saling membantu untuk menyelesaikan masalahnya. Contoh sehari-hari tahap ini adalah seluruh anggota kelas dalam suatu sekolah.

Tahap keempat adalah tahap *community*. Ketika tahap ketiga, *team* telah berjalan dengan baik, maka akan tercipta sebuah komunitas yang lebih terorganisir. Contoh dari tahap ini adalah seluruh anggota dari sebuah sekolah, baik itu guru, murid, dan petugasnya.

Tahap terbesar adalah tahap *humanity*. Karakter utama yang telah melalui keempat tahap sebelumnya, akan mendapatkan *self-actualization* (pengakuan diri), yang merupakan perkembangan spiritual karakter. Karakter utama kini telah merasakan bagaimana rasanya kasih, kenyamanan, dan juga pengakuan dari orang

lain kemudian harus dapat mempertanggung jawabkan segala hal yang telah ia terima. Karakter dapat berubah menjadi lebih baik, namun juga lebih buruk sesuai dengan pengalamannya menjalani kelima tahap perkembangan ini.

## 2.6. *Traditional Story Structure*

Joseph Campbell menawarkan sebuah konsep *the monomyth*, sebuah pola tertentu dalam sebuah cerita dimana hampir seluruh cerita yang memiliki sebuah kesamaan pada strukturnya. Campbell menyebut *the monomyth* ini sebagai *hero's journey*, dimana *hero* harus meninggalkan komunitasnya dan pergi menuju petualangan yang berbahaya. Struktur cerita ini berkaitan erat dengan *archetypes* dalam teori Jungian, karena jalan yang harus dihadapi *hero* ditandai dengan kehadiran karakter-karakter tertentu (Jeannie Novak, 2012).

Terdapat 12 langkah dimana *hero* melakukan perjalanannya, yaitu:

### 1. *Ordinary World*

Pada *ordinary world*, diceritakan bagaimana keseharian *hero* dan juga lingkungannya.

### 2. *Call to Adventure*

Pada tahap ini dimunculkan sebuah masalah yang mengganggu *ordinary world* yang dimiliki *hero*. *Hero* harus mengambil keputusan untuk pergi menjalani pertualangannya menghadapi masalah ini.

### 3. *Refusal to the Call*

Pada tahap ini *hero* masih ragu untuk menjawab permasalahan yang ada. *Hero* masih enggan untuk berkorban demi komunitasnya. Pada akhirnya *hero*

tetap menjawab permasalahan yang dia hadapi, baik itu dengan penolakan maupun tidak.

4. *Meeting the Mentor*

Pada tahap ini, *hero* bertemu dengan *mentor* dan mendapatkan arahan darinya dalam melakukan perjalanannya.

5. *Crossing the First Threshold*

*Hero* yang memiliki keraguan dan penolakan pada awalnya, meneguhkan keputusannya dalam tahap ini. *Hero* tidak ragu lagi untuk menghadapi masalah yang ada dan berani mengambil tantangan dalam perjalanannya.

6. *Tests, Allies and Enemies*

*Hero* berhadapan dengan sejumlah tantangan pada tahap ini. *Hero* juga bertemu dengan *allies* dan musuhnya. Pada tahap ini, sebagian besar aksi dalam cerita akan ditampilkan di sini. Tahap ini juga merupakan tahap dimana *hero* harus memecahkan permasalahan pribadinya untuk menghadapi permasalahan yang lebih besar.

7. *Approach to the Inmost Cave*

*Hero* akan terus berhadapan dengan tantangan, teror, dan sesuatu yang selama ini tidak terduga pun bisa terjadi. Tahap ini adalah sebagai tahap persiapan dimana masalah terbesar akan muncul.

8. *Ordeal*

Tantangan terbesar yang dialami *hero* akan diungkap di sini. *Hero* harus mengalahkan “musuh terakhir” yang menjadi inti permasalahan dalam cerita.

Pada tahap ini, akan ditampilkan kelemahan *hero*, dan *hero* ditampilkan berada dalam posisi yang hampir gagal.

9. *Reward (Seizing the Sword)*

Pada tahap ini, *hero* akan diberikan sebuah hadiah, sebuah pencerahan yang dapat dia gunakan untuk menghadapi permasalahan terakhirnya.

10. *The Road Back*

Setelah *ordeal* selesai, *hero* harus memilih pilihan dimana ia akan melanjutkan perjalanannya mengalahkan “musuh terakhir” atau kembali ke *ordinary world* akibat ketakutan dalam pengalamannya menghadapi *ordeal*. Kebanyakan cerita akan membuat *hero* kembali ke *ordinary world*.

11. *Ressurrection*

*Ressurrection* adalah tahap dimana *hero* harus sekali lagi menantang maut. Tahap ini juga merupakan klimaks dari sebuah cerita. Tahap ini menunjukkan bahwa *hero* telah berubah seiring dengan perjalanannya dan bangkit kembali menjadi sosok yang memiliki kualitas untuk menghadapi dunia. Tahap ini adalah tahap pertarungan terakhir antara *hero* dengan “musuh terakhir”, yang biasanya *hero* ditampilkan kalah lagi, namun tetap bangkit dan melakukan perlawanan. Pada tahap ini juga biasanya diungkap rahasia yang menjadi pertanyaan dalam sebuah cerita.

12. *Return with the Elixir*

Pada akhirnya *hero* telah menyelesaikan perjalanannya, *hero* kembali dengan membawa perubahan yang ia alami selama perjalanannya. Struktur ini kemudian berulang kembali ke tahap pertama membuat sebuah siklus. Siklus

ini juga membuat cerita menjadi terbuka, karena membuat audiens bertanya, apakah hero telah benar-benar menghadapi masalahnya, apakah “musuh terkahir” benar-benar telah kalah?

## **2.7. Basic Elements of Character Design**

Karakter yang telah dirancang secara naratif dan juga deskriptif, baik itu secara fisiologi, sosiologi, dan juga psikologinya, maka tahap selanjutnya adalah bagaimana menyampaikan konsep karakter tersebut ke dalam sebuah visualisasi. Perancangan karakter secara visual ini penting karena merupakan salah satu aspek yang difokuskan dalam *visual novel*. Tom Bancroft (2006) mengemukakan 3 elemen penting dalam memvisualisaikan sebuah karakter, yakni *shape*, *size*, dan *variance*.

### **2.7.1. Shape**

Perancangan karakter dapat dimulai dengan menentukan bentuk dasar apa yang akan mewakili karakter tersebut. Bentuk dasar seperti segitiga, kotak, dan lingkaran memiliki simbolisasi khusus yang dapat digunakan sebagai acuan penentuan *personality* dari karakter. Simbolisasi bentuk tersebut antara lain:

1. Lingkaran atau lengkung

Bentuk lingkaran memberikan kesan yang memikat, bersifat baik, berkonotasi lucu, imut, elegan dan juga bersahabat.

2. Segiempat

Bentuk segiempat memberikan kesan karakter yang *solid*, karakter yang bisa bekerja keras, dan karakter yang dapat diandalkan.

### 3. Segitiga

Bentuk segitiga menunjukkan kesan yang kejam, berbahaya, mencurigakan, dan biasanya merepresentasikan karakter yang jahat.

#### 2.7.2. *Variance*

Variance merujuk kepada ruang dan juga variasi dari bentuk dan ukuran pada desain karakter. Variasi yang semakin banyak akan membuat karakter lebih kaya dan menarik. Variasi ini dapat dilihat dalam:

1. *Contrast in Line*: yaitu pengaplikasian perbedaan ketebalan garis dan juga jaraknya. Perbedaan ini akan menimbulkan kontras, yang membuat visual menjadi lebih menarik.
2. *Straight Lines Juxtaposed Against Curves*: yaitu membuat sebuah oposisi antara garis lurus dan garis lengkung, yang membuat suatu kesan dinamis.
3. *Recurring Shapes Within the Design*: yaitu mengaplikasikan sebuah bentuk yang berulang kepada karakter. Bentuk ini tidak harus berukuran sama, bahkan jika bervariasi, maka akan semakin menarik.
4. *Negative Space*: bertujuan untuk mempertegas bentuk karakter. Bila *negative space* semakin kuat, maka bentuk siluet karakter akan semakin tegas, yang memudahkan karakter untuk diidentifikasi.

#### 2.8. *Basic Principles of Character Design*

Karakter yang baik harus memiliki konsistensi agar karakter mudah dikenali dan dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan. Valve Corporation (2012) yang merupakan produsen game yang terkenal, seperti contohnya *Half-Life* dan

*DOTA*, memiliki prinsip khusus dalam mendesain suatu karakter. Valve Corporation (2012) menyatakan bahwa desain yang mereka terima tidak hanya harus unik secara artistik, melainkan juga harus memiliki konsistensi.

### 2.8.1. *Silhouette*

Karakter yang baik harus dapat dikenali melalui siluetnya. Siluet ini harus menyatakan orientasi karakter secara keseluruhan, mulai dari pose sampai atribut. Siluet ini akan memberikan kesan umum terhadap karakter, seperti kuat, lemah, lincah, berwibawa, pintar, dan lain-lain, menurut Valve Corporation (2012).



Gambar 2.8. *Silhouette*  
(Valve Corporation, 2012)



### 2.8.2. *Value Gradient*

*Value* adalah area jarak dari *lightness* menuju *darkness*. *Value* digunakan untuk menentukan *focal points*, menciptakan ilusi kedalaman, yang membantu menciptakan kesan 3 dimensi pada objek. *Value* pada karakter sebaiknya dimulai dari bagian bawah karakter (area kaki) yang merupakan area gelap, kemudian semakin keatas semakin terang yaitu area torso dan juga kepala.



Gambar 2.9. *Value Gradient*  
(Valve Corporation, 2012)

### 2.8.3. *Value Patterning*

Pandangan manusia secara alami akan lebih mudah melihat objek yang memiliki kontras, oleh karena itu area kontras sangat penting untuk menampilkan fitur penting dari karakter. *Value patterning* melanjutkan dari tahap *value gradient*, tubuh bagian atas karakter sebaiknya lebih terang dari tubuh bagian bawahnya. *Value patterning* membagi-bagi karakter ke dalam bagian yang lebih kecil, untuk memudahkan pemberian detail fokus.



Gambar 2.10. *Value Pattering*  
(Valve Corporation, 2012)

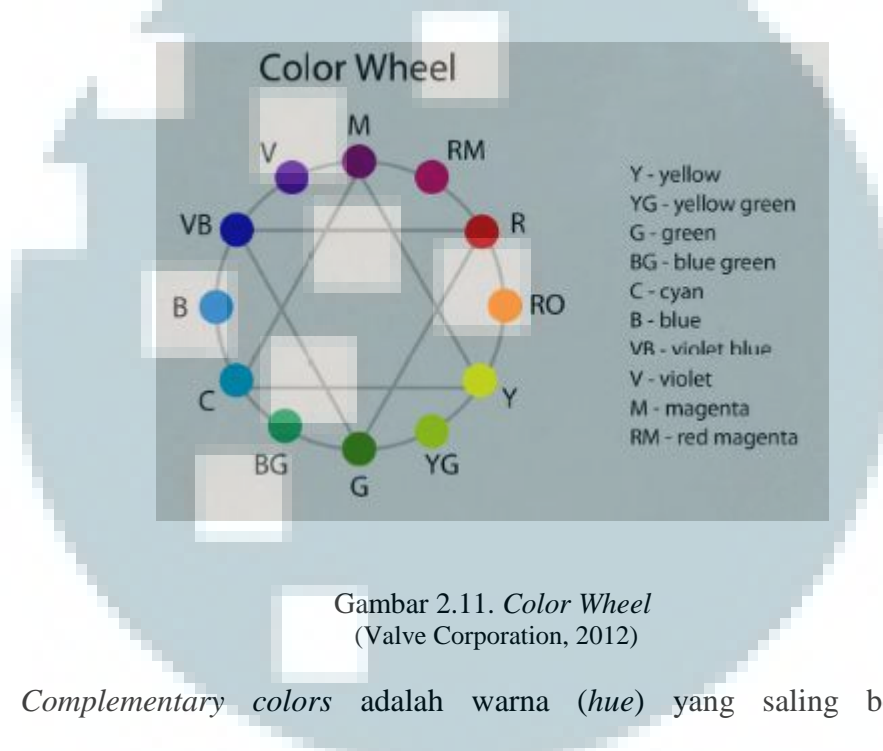
#### 2.8.4. *Hue and Saturation*

Karakter harus memiliki satu warna (*hue*) yang mendominasi, yang merepresentasikan karakter. Kemudian warna utama tersebut dilengkapi dengan warna sekunder dan warna tersier, yang menggunakan prinsip warna *complementary*, *split complementary*, *analogous*, atau *triadic color schemes*. Warna ini harus dijaga keharmonisannya sesuai dengan *value* yang telah ditentukan.

Saturasi adalah intensitas dari sebuah warna (*hue*), semakin pudar atau semakin pekat. Saturasi pada karakter sebaiknya lebih rendah pada tubuh bagian bawah, dan semakin meningkat pada tubuh bagian atas. Saturasi yang tinggi juga bisa digunakan untuk menarik fokus detail bagian fitur yang ingin ditampilkan pada karakter.

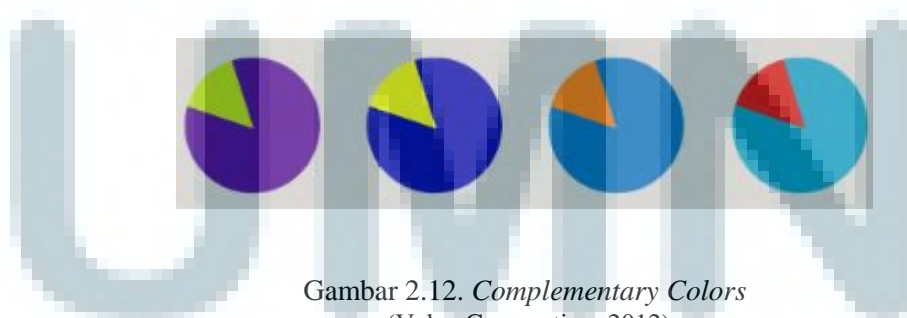
### 2.8.5. Color Schemes

Color schemes bergantung pada *color wheel*, yang merupakan harmonisasi warna yang dibentuk dalam sebuah lingkaran warna. Warna dalam lingkaran warna tersebut memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya.



Gambar 2.11. *Color Wheel*  
(Valve Corporation, 2012)

1. *Complementary colors* adalah warna (*hue*) yang saling berlawanan. *Complementary colors* menciptakan kesan intens, *vibrate*, karena warna ini memiliki dominasi yang kuat ketika dilihat oleh mata.



Gambar 2.12. *Complementary Colors*  
(Valve Corporation, 2012)

2. *Spilt complementary colors* adalah warna komplemen, namun salah satu dari warna komplemen tersebut dipecah menjadi sepasang warna yang berada didekatnya.



Gambar 2.13. *Split Complementary Colors*  
(Valve Corporation, 2012)

3. *Analogous colors* adalah warna yang saling berdekatan dalam *color wheel*. Warna analog menciptakan ilusi yang mendorong salah satu warna menjadi lebih dominan.



Gambar 2.14. *Analogous Colors*  
(Valve Corporation, 2012)

4. *Triad colors* adalah warna yang membentuk sebuah segitiga pada *color wheel*.



Gambar 2.15. *Triad Colors*  
(Valve Corporation, 2012)

### 2.8.6. Color Mixing dan Character Color Key

*Color mixing* adalah pencampuran warna untuk membuat warna lebih kaya. Warna dicampur dengan menggunakan *tint* dan *shade*, atau *saturation* untuk menciptakan color palette. *Tint* adalah presentasi warna (*hue/pure color*) terhadap warna putih, sedangkan *shade* adalah presentasi warna terhadap hitam pekat.

*Character color key* adalah acuan warna setelah *color palette* ditentukan. *Color palette* dapat dimodifikasi lagi, untuk menciptakan kunci pewarnaan yang digunakan pada karakter.



Gambar 2.16. *Character Color Key*  
(Valve Corporation, 2012)

## 2.9. Science Fiction

Kamus bahasa Inggris Oxford (2011) mengartikan kata *fiction* sebagai

- “1. [mass noun] literature in the form of prose, especially novels, that describes imaginary event and people.
2. something that is invented or untrue: a belief or statement which is false, but is often held to be true because it is expedient to do so.”

Ketika ditambahkan kata sains, maka arti kata *science fiction* menjadi

“fiction based on imagined future scientific or technological advance and major social or environmental changes, frequently portraying space or time travel and life on other planets.”

Dunia *science fiction* adalah dunia imajiner, yang dibuat dari imajinasi pembuat cerita/literatur, sehingga hampir tidak ada batasan yang jelas mengenai *science fiction*.

Don D’Amassa (2005) dalam bukunya *Encyclopedia of Science Fiction* mengemukakan bahwa genre *science fiction* dan *fantasy fiction* memiliki arti yang sulit untuk diidentifikasi. Genre *science fiction* memiliki cerita yang spekulatif, namun kejadian dalam cerita *science fiction* dianggap bisa terjadi. Genre fantasi berurusan dengan sesuatu yang benar-benar tidak mungkin terjadi, seperti adanya kekuatan sihir (*magical*). Cerita dalam *science fiction* biasanya mengangkat tema seperti ruang angkasa, perjalanan militer, *utopia* dan *dystopia*, perjalanan ruang dan waktu, *alternate universe*, makhluk asing dan peradabannya, misteri, dan kekuatan psikis. *Science fiction* mencoba untuk memprediksi masa depan atau menjelaskan reaksi yang mungkin manusia lakukan kala menghadapi situasi yang dispekulasi seperti kemungkinan perjalanan ruang dan waktu, penyerangan oleh

alien, maupun keajaiban sains (bedakan dengan kekuatan sihir atau supernatural lainnya yang tidak bisa dijelaskan melalui sains).

Spekulasi terhadap situasi tertentu adalah inti dari *science fiction*, namun situasi ini dianggap dapat terjadi. *Suspension of disbelief* adalah salah satu unsur yang harus diperkuat dalam cerita seperti *science fiction*. *Suspension of disbelief* adalah keadaan dimana orang diajak untuk melupakan dunia nyata dan menerima kenyataan pada cerita yang dibuat sebagai sesuatu yang benar, Jeannie Novak (2012). Jeannie Novak mengungkapkan bahwa orang harus dibawa masuk ke dalam cerita, sehingga melupakan dunia nyata dan mengadopsi dunia *artificial* yang dibuat ketika menikmati sebuah karya.

UMMN