



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. Cerita Rakyat

Cerita rakyat (*folklore*) bukanlah sesuatu yang asing didengar di Indonesia.

Cerita-cerita rakyat umumnya dikenal sebagai cerita kuno, seperti legenda, mitos dan dongeng. Danandjaja dalam Mana dan Samisiarni (2016) menyatakan bahwa cerita rakyat memiliki ciri khas dan karakteristik yang membuatnya berbeda dengan kebudayaan lain. Ciri-ciri cerita rakyat menurut Danandjaja adalah sebagai berikut :

1. Penyebarannya dilakukan secara lisan, yakni dari mulut ke mulut
2. Bersifat tradisional
3. Karena disebarkan secara lisan (tidak tertulis atau terekam), cerita rakyat memiliki banyak varian yang berbeda
4. Cerita rakyat bersifat anonim, yakni pengarangnya sudah tidak diketahui lagi
5. Biasanya memiliki pola
6. Memiliki kegunaan sebagai penyampai nilai moral atau pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan penyampai keinginan terpendam
7. Cerita rakyat memiliki logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum
8. Cerita rakyat adalah cerita milik bersama, karena pengarangnya sudah tidak diketahui lagi
9. Karena merupakan proyeksi emosi manusia yang paling jujur, cerita rakyat seringkali bersifat lugu, polos, spontan dan kasar

Cerita rakyat, atau yang disebut oleh Mana dan Samsiarni (2016) sebagai cerita prosa rakyat, merupakan cakupan dari legenda, mitos, dan dongeng. Dengan kata lain, legenda, mitos dan dongeng merupakan jenis-jenis dari cerita rakyat. (2016, hlm. 83)

Mana dan Samsiarni kemudian menjabarkan perbedaan antara legenda, mitos dan dongeng sebagai berikut :

1. Legenda, yakni cerita prosa rakyat yang dianggap mengisahkan kejadian yang sungguh terjadi. Legenda umumnya bersifat mitografis, yakni dapat berpindah-pindah sehingga dikenal di berbagai daerah. Brunvand dalam Mana dan Samsiarni kemudian mengelompokkan jenis-jenis legenda, yakni legenda keagamaan, legenda alam gaib, legenda perseorangan, dan legenda setempat. Panji Semirang merupakan legenda perseorangan, yakni legenda yang mengangkat tokoh-tokoh tertentu. Legenda perseorangan dianggap benar-benar terjadi oleh pengungkapnya.
2. Mitos atau mite di Indonesia, umumnya menceritakan tentang terjadinya alam semesta, susunan dewa dewi, dunia dewata, terjadinya manusia pertama, dan tokoh pembawa kebudayaan (*culture hero*). Hal-hal gaib, *supernatural*, cerita para dewa umumnya masuk ke dalam kategori mitos.
3. Dongeng atau *fairytale* merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi, dan tidak terikat waktu dan tempat. Dongeng kemudian dibagi menjadi 4, yakni dongeng binatang, dongeng biasa (ditokohi manusia), lelucon, dan anekdote (hlm. 83-89)

2.2. Perempuan Yang Berperilaku Maskulin

Dalam kisah Panji Semirang, diceritakan bahwa putri Candra Kirana menyamar dan berperilaku seperti laki-laki demi memimpin kerajaan barunya. Sikap berperilaku seperti laki-laki disebut maskulin oleh Rokhmansyah (2016). Pada dasarnya, sikap maskulin atau feminin (kebalikan dari maskulin) dapat dilihat dari jenis kelamin (biologis). Perempuan dinilai feminin karena anggota-anggota tubuhnya yang gemulai, sedangkan laki-laki bertubuh lebih kekar sehingga dinilai maskulin.

Akan tetapi, Dzuhayati dalam Rokhmansyah menegaskan bahwa sifat feminin dan maskulin tidak terlihat dari fisik saja. Seorang laki-laki dapat dinilai sebagai feminin dan seorang perempuan dapat dinilai sebagai maskulin. Seseorang dinilai feminin jika orang tersebut bersifat emosional, lemah lembut, tidak mandiri, dan pasif. Sedangkan seseorang dinilai maskulin jika bersifat rasional, agresif, mandiri, dan suka mengeksplorasi. (hlm. 7-8)

2.3. Media Interaktif

Interaksi sosial merupakan kegiatan yang dilakukan manusia setiap harinya. Sebagai contoh ketika penjual dan pembeli berinteraksi di sebuah pasar, dokter melayani pasiennya, dua orang saling menelepon atau berkirim surat, dan sebagainya. Kegiatan ini, seperti yang diungkapkan Farooq (2014), merupakan tindakan di mana terdapat aksi dan reaksi antara beberapa individu. Beliau juga menambahkan bahwa aksi reaksi dari tiap individu yang melakukan suatu reaksi dapat berbeda tergantung dari cara mereka berinteraksi. Cara setiap individu

menanggapi atau memberikan *feedback* akan bergantung pada bagaimana lawan interaksinya menyampaikan suatu aksi. (2014)

Selain interaksi antar manusia, dikenal pula *Human Computer Interaction* atau HCI, yang telah berkembang sejak tahun 1980an. HCI merupakan tindakan interaksi antara manusia dengan komputer. Akan tetapi, menurut Mackenzie (2014), interaksi antar manusia dengan komputer tentu berbeda dari interaksi antar manusia. Menurutnya, manusia berperan lebih besar dalam melakukan interaksi dalam HCI dibandingkan komputer. Selain itu, manusia tentu lebih kompleks dibandingkan dengan komputer. Komputer dapat didesain dan diprogram sesuai dengan kebutuhan manusia, sedangkan manusia memiliki beragam etnis, usia, bahkan kebiasaan yang berbeda. (2014, hlm. 27)

Rada (2012) berpendapat bahwa media interaktif merupakan media yang mengutamakan orang-orang yang menggunakannya atau *people-centered*. Hal ini disebabkan karena media interaktif didesain sedemikian rupa agar pengguna dapat memenuhi kebutuhannya dengan nyaman. Maka, media interaktif dibuat agar pengguna dapat menggunakannya semudah mungkin, bahkan bagi orang-orang yang belum pernah menggunakan aplikasi-aplikasi atau media *digital* sebelumnya. (2012)

2.4. Visual Novel

Visual Novel atau biasa disingkat VN, merupakan salah satu jenis media interaktif yang lebih berfokus pada cerita. VN memungkinkan pemain untuk menentukan alur serta akhir cerita yang dicapai, sesuai dengan pilihan-pilihan yang ditentukan oleh pemain sepanjang permainan. Cavallaro (2009) menuliskan bahwa VN

merupakan istilah dalam dunia *anime* (animasi Jepang) untuk novel bergambar yang memerlukan partisipasi penuh pemain dalam memahami dunia dan cerita dalam VN yang dimainkannya, agar dapat mencapai akhir cerita sesuai keinginan pemain. Karena, VN pada umumnya memiliki akhir cerita yang berbeda-beda, hal ini bergantung pada bagaimana pemain mempersepsi dan menentukan pilihan dalam proses berjalannya cerita. Tidak jarang, VN dibuat dengan mendramatisasi cabang-cabang cerita yang disajikan, sehingga membuat pemain memutar otak untuk menentukan pilihan yang tepat. Hal ini disebut Cavallaro sebagai *decision points*. (hlm. 1)

Telah diketahui bahwa elemen penting yang membangun *visual novel* adalah cerita dan akhir cerita yang berbeda, tergantung dari pilihan pemain. Namun tidak hanya itu, Cavallaro berpendapat bahwa desain *visual* juga merupakan elemen krusial dalam VN. Selain untuk membedakan VN dengan novel atau cerita narasi pada umumnya, desain *visual* yang menarik dapat mendorong pemain untuk lebih imersif dalam memahami cerita. Salah satu desain *visual* yang penting dalam membentuk VN menurut Cavallaro adalah desain karakter. (hal. 4-10)



Gambar 2.4.1 *Visual novel*

(https://pm1.narvii.com/5938/581a9c74acdf002194ec0b54d488cc355ae3c857_hq.jpg)

2.5. Karakter

Telah dipahami bahwa karakter adalah unsur yang penting dalam sebuah *visual novel*. Tillman (2011) menuliskan poin-poin penting dalam desain karakter yang baik, yakni *archetype* dan cerita (*story*). *Archetype* merepresentasikan kepribadian, ciri khas, dan sifat yang dimiliki oleh karakter, serta merupakan poin penting dalam pengembangan karakter. Sedangkan cerita diperlukan untuk memperkuat dan melengkapi sebuah desain karakter. Tillman juga berpendapat bahwa perilaku karakter dapat dikembangkan dari *archetype*, sedangkan cerita memunculkan karakter itu sendiri. (hlm. 11)

Tillman menuliskan, selain *archetype* perlu juga menentukan hal-hal lain dalam karakter untuk divisualisasikan dalam perancangan. Hal-hal ini dapat ditentukan dengan menjawab 5W (*who, what, when, where, why*) 1H (*how*) mengenai karakter yang akan dibentuk. Misalnya, siapa karakter tersebut, apa pekerjaannya, kapan ia lahir, dan sebagainya. Tentu, hal ini juga dapat dilengkapi dengan menambahkan unsur-unsur lain seperti etnis, kebiasaan, dan lain-lain. (hlm. 31-40)

2.5.1. Character Development

Telah dipahami bahwa untuk menunjang *character development* atau pengembangan karakter, dibutuhkan *archetype*. Jung dalam Tillman (2011, hlm. 11-21) mengelompokkan beberapa *archetype* dasar untuk memudahkan pengembangan karakter, baik dalam literatur maupun *game*. *Archetype* yang dimaksud oleh Jung antara lain :

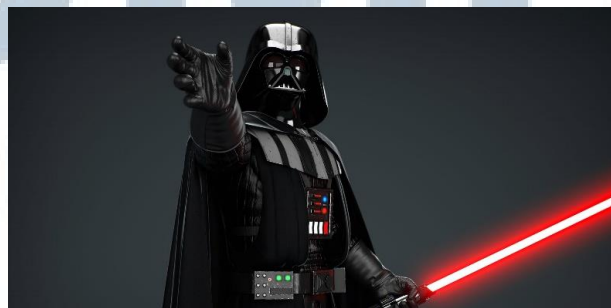
1. *The hero*, atau pahlawan, adalah *archetype* yang tergolong amat penting bagi sebuah cerita, dan biasanya dijadikan sebagai karakter utama. Ciri-ciri umum seorang *hero* adalah karakter yang pemberani, tidak egois, dan memiliki keinginan untuk membantu orang lain



Gambar 2.5.1. Superman, *hero* dalam DC Comics

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/60/b5/ed/60b5edc198b4862dbb5d430ef3f9ea07.jpg>)

2. *The shadow*, karakter antagonis atau yang disebut Jung sebagai *shadow*, merupakan karakter penting untuk berinteraksi dengan *hero*. *Shadow* pada umumnya berhubungan dengan sifat non-manusiawi. Ciri-ciri umum *shadow* adalah karakter yang kejam, misterius, dan tidak menyenangkan.



Gambar 2.5.2 Darth Vader, antagonis dari Star Wars

(<http://static.srcdn.com/wp-content/uploads/Star-Wars-Darth-Vader-Wallpaper.jpg>)

3. *The fool*, adalah karakter pendukung yang membantu mendorong proses perjalanan karakter utama sepanjang cerita. *Fool* juga dapat membantu audiens untuk mempersepsikan sifat karakter utama, dan bagaimana karakter tersebut menyikapi suatu masalah. *Fool* pada umumnya memiliki sifat mudah bingung dan ceroboh, tidak jarang menyebabkan masalah bagi karakter utama tanpa sengaja.



Gambar 2.5.3 Beast Boy, *fool* dari Teen Titans

(http://www.behindthevoiceactors.com/_img/chars/beast-boy-teen-titans-go-8.54.jpg)

4. *The anima/animus*. *Anima* (wanita) adalah pasangan atau mitra bagi *hero*. Sedangkan *animus* (pria) merupakan pasangan bagi *heroine* atau pahlawan wanita. Tidak jarang, *anima/animus* digunakan untuk memenuhi kebutuhan romansa dalam sebuah cerita. Mereka diciptakan untuk menarik perhatian audiens ke dalam cerita atau *game*, baik secara visual maupun emosional. Maka, *anima/animus* pada umumnya dibuat dengan daya tarik secara fisik, dan tidak jarang secara seksual.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.5.4 Yennefer, *anima* dari Witcher III : Wild Hunt

(<http://www.mobygames.com/images/covers/1/306836-the-witcher-3-wild-hunt-alternative-look-for-yennefer-playstation-4-front-cover.jpg>)

5. *The mentor*, penasihat, atau guru merupakan karakter yang membimbing karakter utama seiring berjalannya cerita. *Mentor* memiliki pengetahuan yang luas dan mengerti apa yang dibutuhkan oleh karakter utama. Meskipun di beberapa cerita atau *game* seorang *mentor* digambarkan memiliki usia yang sama atau bahkan lebih muda dari karakter utama, namun pada umumnya *mentor* digambarkan sebagai orang tua atau lanjut usia. Hal ini disebabkan oleh budaya pada umumnya, yang menyebutkan bahwa kebijaksanaan diperoleh seiring bertambahnya usia. Tidak jarang, *mentor* memiliki peran sebagai orang tua bagi karakter utama.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.5.5 Vesemir, *mentor* dalam *Witcher III : Wild Hunt*

(https://static.giantbomb.com/uploads/square_medium/8/88352/2747713-vesemirwitcher3.jpg)

6. *The trickster* sering digambarkan sebagai pengendali boneka (*puppet master*).

Trickster adalah karakter yang memberikan tantangan secara mental kepada karakter utama, atau bahkan dapat mengubah perilakunya. Pada umumnya, karakter utama dihadapkan pada *trickster* terlebih dahulu untuk melalui tantangan mental sebelum berhadapan dengan tokoh antagonis, yakni *shadow*.



Gambar 2.5.6 Radovid, raja licik dalam *Witcher III : Wild Hunt*

(https://1.bp.blogspot.com/-c3Fm-p5mNfw/VuNs-MvISiI/AAAAAAAAAMI/R4Qiy_-

[1Od8La6vOT6bvKx4VC_HQmJLVw/s1600/2016-02-27_00001.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-c3Fm-p5mNfw/VuNs-MvISiI/AAAAAAAAAMI/R4Qiy_-1Od8La6vOT6bvKx4VC_HQmJLVw/s1600/2016-02-27_00001.jpg))

Melengkapi penjelasan Tillman, Adams (2013) menjelaskan beberapa stereotip yang terdapat dalam sebuah desain karakter :

1. *Cool*. Karakter yang dinilai *cool*, keren, atau tenang merupakan karakter yang tidak terlalu emosional dalam menghadapi masalah.
2. *Tough* atau tangguh. Karakter yang tangguh biasanya dapat terlihat langsung dari desain visual, tanpa perlunya penjelasan kepribadian karakter tersebut. Sebagai contoh, Ryu, karakter dari *game* Street Fighters yang memiliki fisik tinggi dan berotot, secara langsung pemain dapat mempersepsikan bahwa ia adalah karakter yang tangguh.
3. *Cute*. Sama seperti karakter yang tangguh, *cute* atau keimutan karakter juga dapat terlihat dari desain visual. Tidak semua karakter yang bersikap kekanakan dinilai sebagai *cute*. Sebagai contoh, Mario dalam Mario Bros yang memiliki sikap *cool* dengan desain yang *cute*.
4. *Goofy* merupakan karakter yang jenaka, tidak jarang direpresentasikan sebagai karakter yang bodoh. Karakter yang memiliki stereotip *goofy* memiliki satu kesamaan dengan karakter *cool*, yakni tidak terlalu emosional dalam menghadapi masalah. Yang membedakan ialah kecerobohan dan sikap jenaka dari si karakter *goofy*. (hlm. 135-137)

Archetype dan stereotip merupakan dua unsur penting dalam pembentukan sebuah karakter. Akan tetapi, Skolnick (2014) menuliskan bahwa ada dua unsur yang tidak kalah penting, bahkan diperlukan sebelum menentukan *archetype* dan stereotip. Unsur tersebut adalah *story* atau cerita, dan *arc*. Telah diketahui bahwa cerita merupakan unsur yang penting, tidak hanya dalam pembentukan karakter,

namun juga sebagai dasar, baik itu dalam pembuatan *visual novel*, *game*, maupun *film*.

Sedangkan *arc*, lanjut Skolnick, merupakan penjelasan perubahan dan pertumbuhan kepribadian sebuah karakter. *Arc* dapat diceritakan melalui masa lalu karakter tersebut, mengapa ia memutuskan menjadi *hero*, bagaimana ia dapat berada di tempat tertentu, dan sebagainya. Cerita tidaklah sama dengan *arc*, namun pada umumnya terjadi kesinambungan antara keduanya. Sebagai contoh cerita dan *arc hero* dari Star Wars :

Cerita :

Kekaisaran galaksi menculik putri dan menghancurkan planet-planet. Seorang pemuda bernama Luke Skywalker dan kawan-kawannya berkeinginan kuat untuk menyelamatkan putri tersebut dan menghentikan kekaisaran galaksi dari perbuatan kejahannya. Luke menang dan dapat menghentikan perbuatan kekaisaran galaksi.

Arc :

Luke yang hanya seorang pengurus peternakan, sejak kecil bermimpi untuk menjadi seorang pahlawan yang dapat mengendalikan pesawat luar angkasa dan berpetualang di luar angkasa.

Selain cerita dan *arc*, konsistensi karakter juga dinilai penting oleh Skolnick. Sebagai contoh, karakter yang tenang akan dianggap aneh jika tiba-tiba berperilaku panik secara berlebihan. Dengan kata lain, karakter tidak melakukan hal-hal yang tidak cocok dengan kepribadiannya (*out of character*). (2014)



Gambar 2.5.7 Crash Bandicoot, salah satu karakter *humanoid*
(http://img04.deviantart.net/cdd7/i/2015/183/3/f/crash_bandicoot_render_by_nibroc_rock-d8znio5.png)

1. Sedangkan *nonhumanoid* merupakan karakter yang direpresentasikan sebagai benda mati (seperti mobil, mesin, dll.), hewan, dan *monster*. Akan tetapi, tidak semua karakter yang direpresentasikan sebagai hewan dapat dikatakan *nonhumanoid*. Sebagai contoh karakter dalam *game* Crash Bandicoot yang merupakan hewan namun dapat berdiri dengan 2 kaki dan berekspresi seperti layaknya manusia. *Monster* memiliki proporsi tubuh yang ekstrem, asimetris, dan proporsi wajah yang berbeda dari manusia atau hewan.



Gambar 2.5.8 Griffin, salah satu karakter *monster*
(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/f3/ab/9b/f3ab9b0f1a421de200ae8a861555cd93.png>)

2. *Hybrid* merupakan penggabungan dari karakter *humanoid* dengan *nonhumanoid*. Karakter-karakter seperti putri duyung dan *cyborg* (manusia separuh mesin) merupakan contoh dari karakter *hybrid*. (2013, hlm. 134-135)



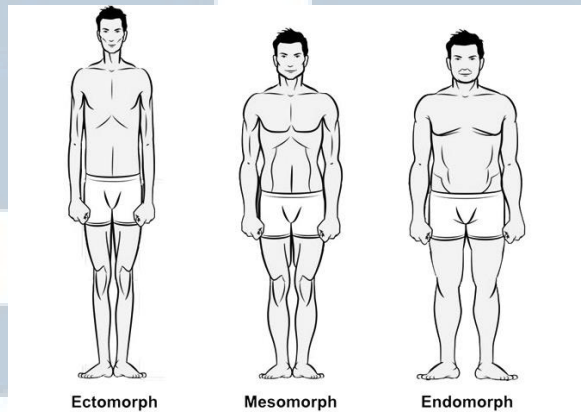
Gambar 2.5.9 Ariel, salah satu karakter *hybrid*

(<https://i.pinimg.com/736x/ff/5f/aa/ff5faace425927714b5746901f1f6b62--ariel-the-little-mermaid-little-mermaid-ariel.jpg>)

Selain tiga jenis kategori visual di atas, Sloan (2015) menambahkan bahwa secara visual, proporsi karakter juga dapat dibedakan berdasarkan tipe tubuh. Jenis-jenis tipe tubuh ini yakni *ectomorph*, *mesomorph*, *endomorph*. *Ectomorph* merupakan tipe tubuh yang cenderung kurus, dengan anggota tubuh yang panjang dan ramping. Sedangkan *mesomorph* merupakan tipe tubuh yang dapat dibilang ideal, tidak terlalu kurus ataupun gemuk, dengan otot yang terlihat kencang dan kompak. *Endomorph* merupakan kebalikan dari *ectomorph*. Karakter dengan tipe tubuh *endomorph* terlihat lebih besar, dan cenderung gemuk.

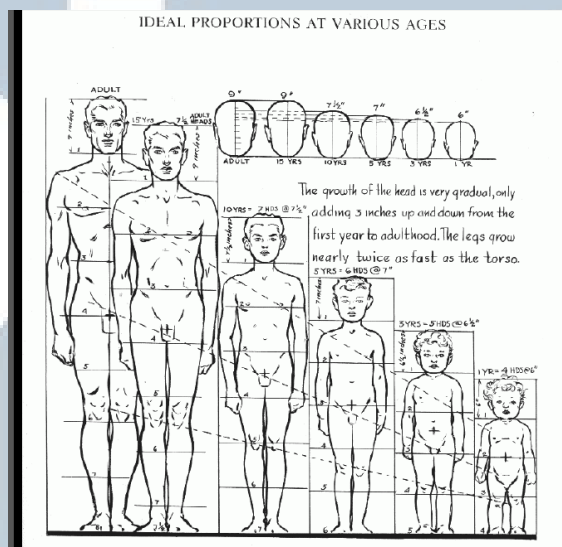
Tidak hanya itu, Sloan juga membagi ukuran tubuh karakter berdasarkan usia mereka. Tinggi tubuh karakter ia ukur dengan ukuran kepala. Karakter

dewasa memiliki tinggi sekitar 8 kepala, remaja 7 kepala, anak-anak sekitar 5-6 kepala, dan balita sekitar 4 kepala. (hlm. 5-8)



Gambar 2.5.10 *Ectomorph, mesomorph, endomorph*

(<https://cdn.muscleandstrength.com/sites/default/files/images/bodytypes.jpg>)

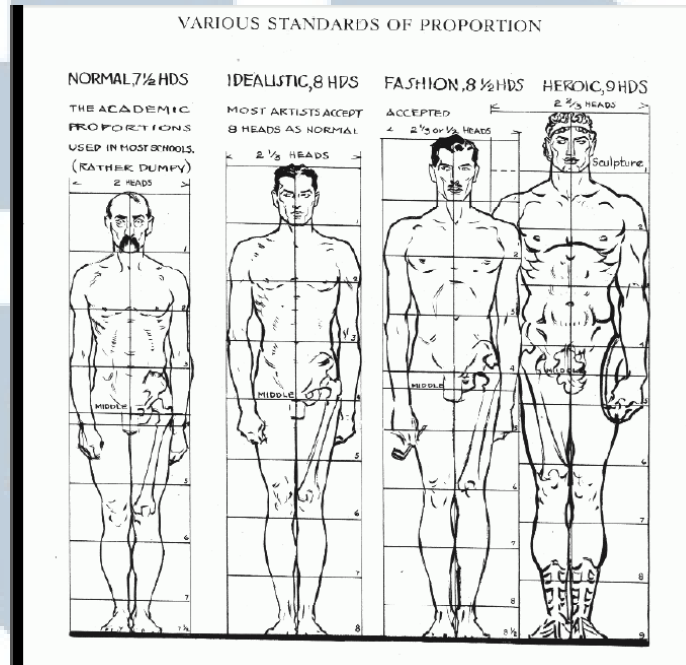


Gambar 2.5.11 Berdasarkan usia

(Figure Drawing For All It's Worth, 2001)

Melengkapi penjelasan di atas, Loomis (2011) menjabarkan proporsi tinggi manusia menjadi beberapa standar yakni normal, ideal, *fashion*, dan *heroic*. Tinggi normal manusia dengan standar normal dapat adalah sekitar 7 ½ kepala,

ideal 8 kepala, *fashion* 8 ½ kepala, dan *heroic* mencapai 9 kepala. Perhitungan kepala untuk karakter laki-laki dan perempuan adalah sama. (hlm. 26-28)

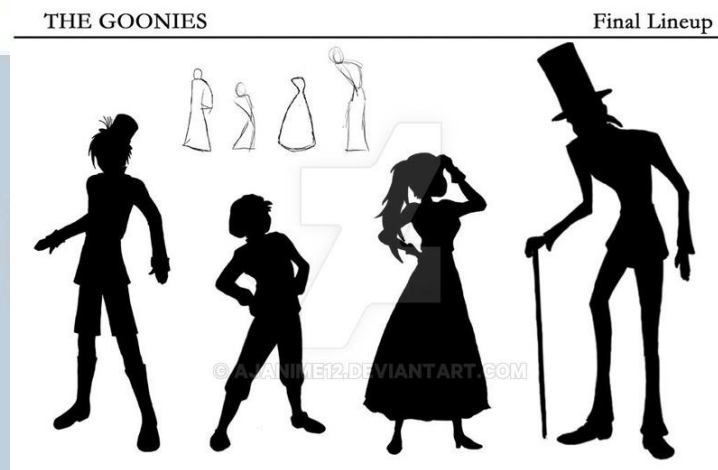


Gambar 2.5.12 Tinggi badan manusia berdasarkan standar
(Figure Drawing For All It's Worth, 2011)

2.6. Perancangan Karakter

Dalam menciptakan suatu karakter, ada beberapa tahap yang harus dilalui. Langkah pertama yang merupakan elemen paling penting dalam perancangan karakter menurut Bancroft (2012) adalah siluet dan kejelasan. Siluet merupakan bentuk paling mendasar dari sebuah karakter. Kejelasan dari bentuk dan makna siluet karakter menjadi penting, karena jika karakter tidak memiliki siluet yang jelas, pengguna atau pembaca akan merasa bingung dengan apa yang berusaha disampaikan oleh karakter. Pembuatan siluet karakter dapat dilakukan dengan menghitamkan pose karakter yang telah dibuat. Bancroft menjelaskan salah satu

cara membuat siluet yang baik adalah dengan sedapat mungkin menjauhkan anggota tubuh karakter (tangan, kaki) dari tubuh atau *torso*. (hal. 17-19)



Gambar 2.6.1 Siluet karakter

(http://img12.deviantart.net/faa7/i/2015/122/b/1/character_silhouette_lineup_by_ajanime12-d2o1qzw.jpg)

Siluet juga mempengaruhi bagaimana karakter akan berpose, seperti yang dituliskan oleh Sloan (2015). Pose dapat mengindikasikan *mood*, temperamen dan emosi karakter yang akan dirancang. Sloan kemudian menjabarkan pose-pose yang umumnya digunakan dalam perancangan sebagai berikut :

1. *Open and closed* : Merupakan indikasi apakah pose karakter tersebut terbuka atau tertutup. Pose terbuka atau *open*, digambarkan dengan anggota tubuh karakter yang menjauh dari *torso*. Pose ini meliputi tangan dan kaki yang terbuka, punggung tegak, dan kepala yang terangkat. Pose *open* juga dapat mengindikasikan sifat yang bersahabat dan optimis. Sedangkan pose tertutup atau *close*, merupakan kebalikan dari pose *open*. Pose *close* umumnya digambarkan dengan anggota tubuh yang mendekat pada *torso*, seperti melipat

tangan, kaki rapat, dan punggung yang bungkuk. Pose ini menggambarkan watak yang defensif dan penyendiri.

2. *High energy* dan *low energy*. *High energy* merujuk pada pose *open*, yakni pose yang terbuka. *High energy* dapat digambarkan melalui pose yang dinamis. Sedangkan *low energy* merujuk pada pose *close* atau tertutup. *Low energy* digambarkan dengan pose yang terkesan lesu. (hlm. 97-98)

Kemudian, sebelum masuk ke pembuatan perancangan karakter yang lebih jauh, *thumbnailing* merupakan langkah yang disarankan oleh Bancroft (2012). *Thumbnailing* merupakan langkah di mana perancang menentukan komposisi, pose, serta ekspresi karakter dengan cepat. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat sketsa kasar karakter dengan berbagai macam pose dan ekspresi. Langkah ini diberi nama *thumbnailing* karena gambar-gambar yang dibuat dalam langkah ini tidak perlu terlalu besar, bahkan dapat berukuran se-kuku ibu jari saja (*thumbnail*). (hlm. 78-80)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



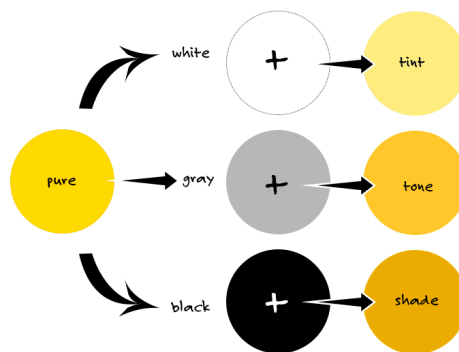
Gambar 2.6.2 *Thumbnail*

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/07/44/0d/07440d0380fea6ca4c0461fef2247682--visual-development-character-art.jpg>)

2.6.1. Warna

Warna merupakan hasil interaksi antara mata manusia dengan spektrum cahaya, yang menjadi penunjang persepsi *visual* manusia terhadap obyek-obyek di sekitarnya. Umumnya, mata manusia menangkap 3 warna, yakni merah, hijau, dan biru. Akan tetapi, karena otak ikut ambil bagian dalam menangkap serta mempersepsi warna, manusia dapat mengenali lebih banyak variasi warna. (Rhyne, 2016).

Dalam warna, dikenal pula istilah *tint*, *tone*, *shade*. Labudovic (2008) menjelaskan bahwa *tint* merupakan campuran warna asli (*hue*) dengan putih, menghasilkan warna yang lebih terang. *Tone* merupakan hasil dari pencampuran *hue* dengan abu-abu. Sedangkan *shade* adalah campuran *hue* dengan hitam, sehingga menghasilkan warna yang lebih gelap. (hlm. 26)



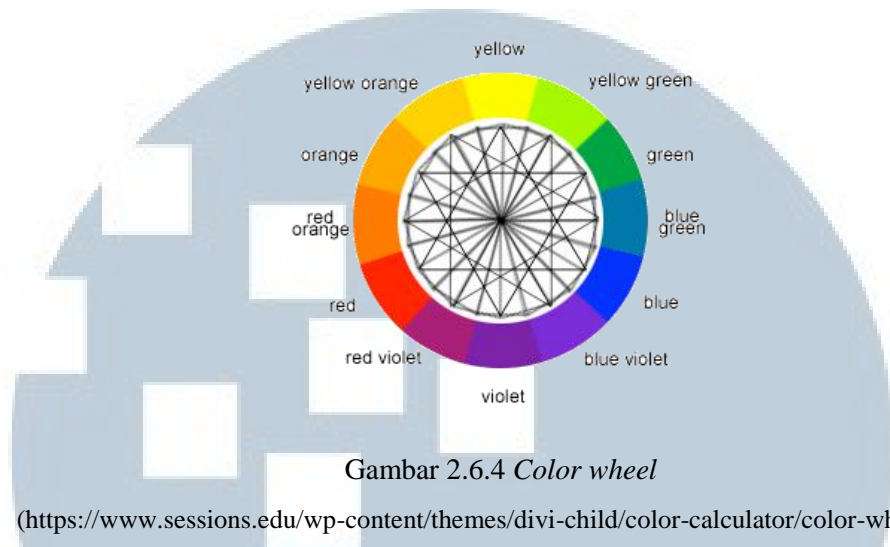
Gambar 2.6.3. *Tint, tone, shade*

(https://sumy-1iwnfklpo3kun6wqra.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2017/01/Tints_Tones_Shades_Sumy_Designs.png)

Selain *tint, tone, shade*, Labudovic juga menjelaskan mengenai warna aditif dan substraktif. Warna-warna substraktif merupakan warna yang digunakan dalam *printing* dan fotografi. Sedangkan warna aditif merupakan warna yang digunakan pada layar televisi, layar komputer, dan layar alat-alat elektronik lainnya. Ketika melihat berbagai warna pada layar televisi, sesungguhnya hanya merupakan gabungan dari 3 warna aditif, yakni merah, hijau, biru atau RGB. (hlm. 27)

Menurut Sloan (2015, hlm. 33-34), roda warna (*color wheel*) dalam desain memiliki 12 warna umum yang dibagi menjadi 3 kategori. Kategori-kategori ini antara lain :

1. Primer, yakni warna merah, kuning, dan biru
2. Sekunder, yakni warna oranye, ungu, dan hijau
3. Tersier, yakni warna biru-keunguan, biru-kehijauan, kuning-kehijauan, kuning-oranye, merah-oranye, dan merah-keunguan



Gambar 2.6.4 Color wheel

(<https://www.sessions.edu/wp-content/themes/divi-child/color-calculator/color-wheel.png>)



Gambar 2.6.5 Primer, sekunder, tersier

(<http://www.poissydesign.com/wp-content/uploads/2015/11/color-wheels.jpg>)

2.6.1.1. Warna Pada Karakter

Warna merupakan penunjang visualisasi suatu karakter, dan jika dikombinasikan secara tepat – ungkap Mattesi (2012) – warna dapat menggambarkan kepribadian suatu karakter. Mattesi memberi contoh warna jubah pada karakter Worthington Foulfellow, karakter dalam animasi *Pinocchio*. Karakter Foulfellow menggunakan jubah berwarna biru pada bagian luar, dan merah di bagian dalam. Jubah Foulfellow menggambarkan kepribadiannya yang ramah (digambarkan dengan warna biru), namun sebenarnya memiliki sifat jahat (digambarkan dengan warna merah).



Gambar 2.6.6 Worthington Foulfellow dengan jubahnya
(https://orig11.deviantart.net/7d61/f/2011/339/7/d/honest_john_worthington_foulfellow_by_sabanna-d4iat9t.jpg)

Melengkapi penjelasan Mattesi, Susilo (2017) menuliskan bahwa sebuah warna dapat menggambarkan sifat atau watak yang positif dan negatif. Susilo kemudian memberikan beberapa contoh kepribadian dan sifat berdasarkan warna.

1. Merah : keberanian, energi, cinta, kekuatan, panas, kemarahan, peringatan
2. Merah muda : ceria, ramah, romantis, menyenangkan, kekanakkan
3. Kuning : kesenangan, kebahagiaan, optimisme, pengkhianatan, kecemburuan
4. Hijau : penyembuhan fisik, keajaiban, alami, daya tahan, iri hati, ceroboh
5. Ungu : kebangsawanan, keajaiban, misteri, keangkuhan
6. Biru : kebijakan, perlindungan, keamanan, kepercayaan, kedamaian, kelembutan, kebersihan (hlm. 99-106)

Dalam menentukan skema warna yang tepat, Labudovic (2008) menyatakan bahwa desainer dapat mengontrol skema warna yang digunakan dengan berdasar kepada *color wheel*. Skema-skema warna ini didasarkan pada persamaan dan perbedaan-perbedaan menonjol yang dimiliki warna. (hlm. 22)

Labudovic kemudian menjabarkan skema-skema warna yang berdasar pada *color wheel* tersebut. Skema-skema warna ini meliputi :

1. *Analogous*, yakni skema yang terbentuk dari warna-warna yang bersebelahan. Skema warna ini menampilkan gradiasi warna yang lembut karena warna satu berdekatan dengan warna yang lain.



Gambar 2.6.7 Skema warna *analogous*

(<http://modernmancollection.com/wp-content/uploads/2013/05/Analogous.jpg>)

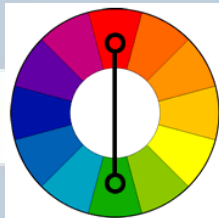


Gambar 2.6.8 Sadness, contoh karakter dengan skema warna *analogous* dari animasi

Inside Out

(<https://typeset-beta.imgix.net/rehost%2F2016%2F9%2F13%2F9f51a962-746d-46bb-a6dd-502dea4d8931.jpg>)

2. *Complementary*, merupakan skema dari warna-warna yang letaknya berseberangan di *color wheel*. Skema *complementary* umumnya digunakan ketika ingin mencapai kombinasi warna yang kontras dan dinamis.



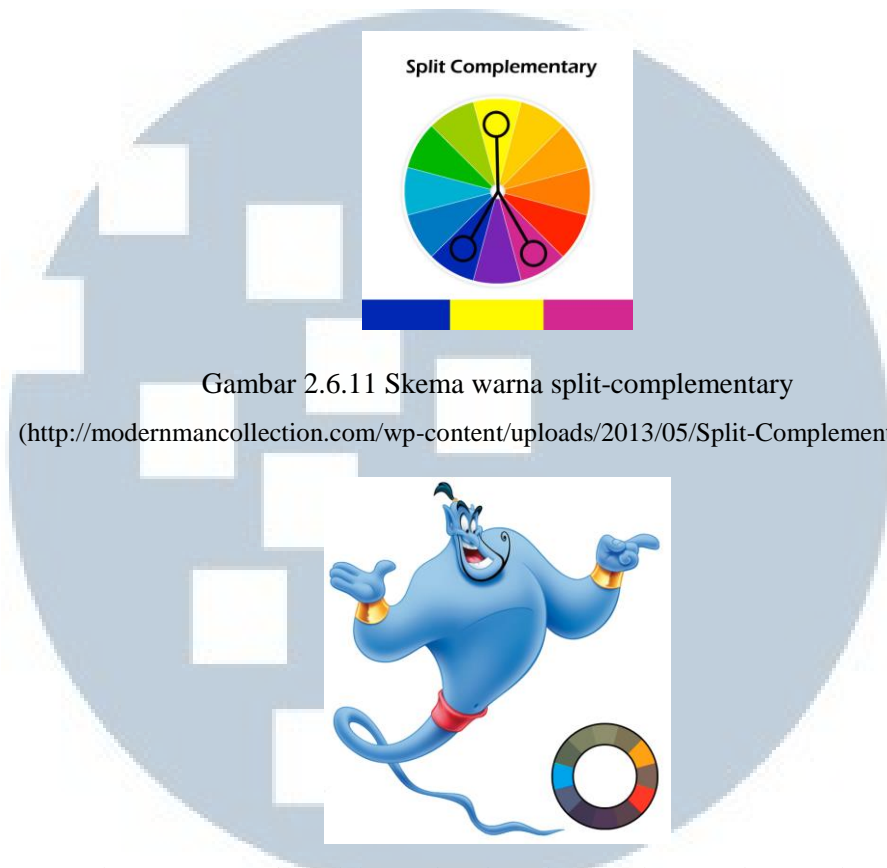
Gambar 2.6.9 Skema warna *complementary*
(<http://www.tigercolor.com/Images/Complementary.gif>)



Gambar 2.6.10 Joy, karakter dengan skema warna *complementary*
(http://bkfk.com/insideout/Test%20your%20Memory_files/joy.png)

3. *Split-complementary*, skema warna ini mirip dengan *complementary*, tetapi menggunakan 3 kombinasi warna. Yakni satu warna dan 2 warna yang berada di sebelah warna yang berseberangan. Kombinasi warna ini menciptakan kesan yang kontras namun memiliki gradiasi warna yang tidak terlalu intens.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

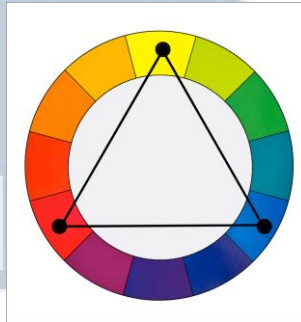


Gambar 2.6.11 Skema warna split-complementary
(<http://modernmancollection.com/wp-content/uploads/2013/05/Split-Complementary.jpg>)

Gambar 2.6.12 Genie, salah satu karakter dengan skema *split-complementary*
(<https://111426studio.files.wordpress.com/2015/11/genie52.png>)

4. *Triadic*, merupakan skema yang terbentuk dari warna-warna yang membentuk segitiga sama sisi pada *color wheel*. Warna-warna pada skema *triadic* umumnya terlihat terang dan *vibrant*. Dalam menggunakan skema ini, umumnya digunakan satu warna dominan dan dua warna lainnya sebagai pendukung.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.6.13 Skema warna *triadic*

(<https://luminous-landscape.com/wp-content/uploads/2012/10/Triadic.jpg>)



Gambar 2.6.14 Superman, karakter dengan skema *triadic*

([http://www.dccomics.com/sites/default/files/files/character-](http://www.dccomics.com/sites/default/files/files/character-pops/superman_459Wx300H_589104907a0b05.70849485.png)

[pops/superman_459Wx300H_589104907a0b05.70849485.png](http://www.dccomics.com/sites/default/files/files/character-pops/superman_459Wx300H_589104907a0b05.70849485.png))

5. *Tetradic*, merupakan skema warna yang terbentuk dari 4 warna yang letaknya saling berseberangan. Skema warna *tetradic* umumnya mengandung 2 warna dingin (kelompok warna biru, ungu, hijau), dan 2 warna panas (kelompok warna merah, kuning, oranye).

Tetradic



Gambar 2.6.15 Skema warna *tetradic*

(<http://modernmancollection.com/wp-content/uploads/2013/05/Tetradic.jpg>)



Gambar 2.6.16 Wario, salah satu karakter dengan skema warna *tetradic*

(<https://aff5fa4925746bf9c161->

fb36f18ca122a30f6899af8eef8fa39b.ssl.cf5.rackcdn.com/images/Masthead_Wario.17345b1513ac

<044897cfc243542899dce541e8dc.9afde10b.png>)

2.7. Ekspresi Pada Karakter

Dalam *visual novel*, *game*, maupun animasi, karakter memiliki berbagai ekspresi wajah yang ditunjukkan pada audiens. Menurut Faigin (2012), ekspresi memungkinkan lawan bicara ataupun audiens untuk mempersepsi *mood* atau suasana hati karakter yang dilihat. Faigin kemudian menyatakan bahwa ada enam ekspresi dasar pada wajah manusia. Ekspresi-ekspresi ini yakni sedih, marah, gembira, takut, jijik, dan terkejut. (hlm. 8-9)

1. Sedih. Menurut Faigin, ekspresi sedih digambarkan dengan kuat lewat alis. Ketika manusia berekspresi sedih, alis akan mengarah miring ke atas, menyebabkan adanya kerutan tipis di antara alis. Jika bagian alis ditutup atau dihilangkan ketika menggambarkan karakter sedih, maka ekspresi karakter akan terlihat ambigu. Ciri-ciri lain dari ekspresi sedih ialah mata yang agak tertutup, bibir yang agak dikerucutkan (jika sedih biasa) atau membentang (jika menahan tangis), pipi yang agak mengembung, serta kerutan tipis pada dagu. (hlm. 148-152)



Gambar 2.7.1 Ekspresi wajah sedih

([http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-NpCKL30qWlc/VZN7PfrzoBI/AAAAAAAAACSI/eO17ZIESskw/s1600/sad4.jpg)

[NpCKL30qWlc/VZN7PfrzoBI/AAAAAAAAACSI/eO17ZIESskw/s1600/sad4.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-NpCKL30qWlc/VZN7PfrzoBI/AAAAAAAAACSI/eO17ZIESskw/s1600/sad4.jpg))

2. Marah. Faigin menyatakan bahwa bagian wajah yang lebih dominan dalam mengekspresikan kemarahan adalah mata. Semakin membuka mata, semakin terlihat makin kuat pula ekspresi mata, contohnya ketika melotot. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan mata yang menyipit dalam menggambarkan ekspresi marah. Alis umumnya menekuk ke bawah dan hidung berkerut. Pada bagian mulut, gigi bagian atas dan bawah terlihat (ketika membentak), mengatupkan gigi (ketika menahan amarah), bibir menekuk ke bawah dan membentuk garis tipis, dan terdapat kerutan pada dagu (kerutan dagu lebih terlihat dibandingkan dengan ekspresi sedih). (hlm. 163-178)

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.7.2 Contoh ekspresi marah

(<https://i.pinimg.com/474x/3a/96/5d/3a965dc8415694cafdd8b150d402ea05--mens-health-uk-angry-face.jpg>)

3. Gembira. Ketika wajah menunjukkan ekspresi gembira, mata akan menyipit. Mata akan semakin menyipit ketika senyuman semakin lebar atau tertawa. Hal ini disebabkan karena kontraksi otot wajah yang menekan bagian mata. Alis serta dahi juga rileks, tidak membentuk kerutan sama sekali. Akan tetapi, alis akan naik dan dahi akan membentuk kerutan ketika karakter menunjukkan ekspresi yang sangat bahagia (*overjoyed*). Ciri-ciri lain ialah bibir yang melebar dan melengkung ke atas, menunjukkan gigi bagian atas (jika menyengir), pipi menjadi lebih bulat dan tebal, serta dagu tanpa kerutan. (hlm. 189-193)

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.7.3 Contoh ekspresi gembira

(https://d2gg9evh47fn9z.cloudfront.net/800px_COLOURBOX3032312.jpg)

4. Takut. Pada ekspresi takut mata akan membuka lebar, alis terangkat dan agak berbelit, serta dahi berkerut. Faigin menuliskan bahwa dalam menggambarkan ekspresi takut, mata tidak boleh dibuat tertutup atau setengah tertutup. Ketika berekspresi takut, mulut membuka ke bawah dan agak ke samping, pipi rata dan tidak mengembung. (hlm. 238-239)



Gambar 2.7.4 Contoh ekspresi takut

(<http://4.bp.blogspot.com/-PB30XSh2u-c/TzXi->

[Q4927I/AAAAAAAAA_s/mQJxTUaqIwE/s1600/fear.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-PB30XSh2u-c/TzXi-Q4927I/AAAAAAAAA_s/mQJxTUaqIwE/s1600/fear.jpg))

5. Jijik. Ciri-ciri dari ekspresi ini ialah mata yang mengernyit atau menutup, alis menukik ke bawah, hidung tertarik ke atas sehingga membentuk kerutan. Bibir bagian atas tertarik ke dalam sehingga membentuk bentuk persegi, pipi juga menggembung ketika mengekspresikan jijik. Yang memiliki peran besar dalam membentuk ekspresi ini ialah hidung, mata, dan alis. (hlm. 256-259)



Gambar 2.7.5 Contoh ekspresi jijik

(<http://3.bp.blogspot.com/->

[sbWGIxCZFms/VY4qeX1QN5I/AAAAAAAAACPs/PsQeAiN6hD0/s1600/disgust.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-sbWGIxCZFms/VY4qeX1QN5I/AAAAAAAAACPs/PsQeAiN6hD0/s1600/disgust.jpg))

6. Terkejut. Mata memiliki peranan penting dalam mengekspresikan ekspresi terkejut. Semakin melebar mata, maka akan semakin jelas pula ekspresi terkejut, seperti pada ekspresi marah dan takut. Alis akan naik, sehingga membentuk kerutan pada dahi. Mulut membentuk bulatan atau huruf “O” dan membuka ke bawah. (hlm. 262-265)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.7.6 Contoh ekspresi terkejut

(https://st2.depositphotos.com/3489481/5472/i/950/depositphotos_54723659-stock-photo-surprised-girl-with-stunned-face.jpg)

Selain wajah, ekspresi pada karakter dapat diperlihatkan melalui gestur. Roberts (2012) mengungkapkan bahwa gestur tangan merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam berkomunikasi atau menyampaikan sesuatu. Roberts membagi gestur tangan menjadi tiga, yakni gestur telapak tangan, gestur pergelangan tangan, dan gestur lengan.

1. Gestur telapak tangan. Telapak tangan yang terbuka dapat menjadi gambaran karakter yang jujur atau submisif. Telapak tangan yang terbuka dan mengarah jauh dari tubuh si karakter dapat mensinyalir suasana hati karakter yang gembira, bersemangat, dan tertarik. Sedangkan telapak tangan yang terbuka dan mengarah dekat dengan tubuh si karakter dapat menggambarkan ketidakjujuran dan dominasi. Selain itu, gestur ini dapat menggambarkan karakter yang penentang. Telapak tangan yang tertutup dapat menggambarkan kemarahan atau sifat agresif. Hal ini dapat terlihat ketika karakter sedang menunjuk (secara kasar) ke arah sesuatu atau seseorang.

2. Gestur pergelangan tangan meliputi gestur telapak tangan dan jari-jemari. Karakter yang sedang bersemangat dapat digambarkan dengan gestur menggosokkan kedua telapak tangan. Sedangkan mengepalkan tangan dengan menautkan jari-jemari dapat menunjukkan rasa frustrasi dan perasaan negatif. Semakin tinggi posisi tangan saat melakukan gestur ini, semakin tinggi pula rasa frustrasi yang dimiliki karakter. Ketika jari-jemari dari kedua tangan saling bersentuhan dan posisi tangan berada di depan wajah, hal ini mencirikan karakter yang sok tahu. Gestur ini umumnya ditemukan ketika karakter sedang berbicara. Akan tetapi, ketika tangan berada di bawah, hal ini menggambarkan karakter yang sedang menaruh perhatian penuh terhadap sesuatu yang didengarnya.
3. Gestur lengan umumnya mengindikasikan ketika karakter merasa tidak nyaman, ragu, atau menyembunyikan sesuatu. Gestur ini ditunjukkan dengan menyilangkan kedua lengan di depan dada. Menyilangkan satu lengan (memegang lengan satu dengan tangan yang lain), mengindikasikan karakter merasa tidak percaya diri atau ragu-ragu. Kemudian, menyilangkan tangan di depan bagian bawah perut sambil menunduk mengindikasikan kerendahan hati atau terhina. (hlm. 291-296)

2.8. *Shapes*

Shape atau bentuk merupakan salah satu elemen penting dalam desain karakter. Menurut Sloan (2015), *shape* digunakan untuk mengidentifikasi suatu karakter, terutama karakter untuk anak-anak. Akan tetapi pada karakter yang ditujukan bagi audiens yang lebih tua, *shape* mewakili keseluruhan bentuk karakter tersebut.

Sloan kemudian menjabarkan tiga *shape* yang umum digunakan, yakni lingkaran, segitiga, serta persegi.

1. Lingkaran terbentuk dari lengkungan dan tidak memiliki sudut lancip. Dalam desain, lingkaran digunakan untuk menyampaikan keceriaan, kekanakkan dan positif. Lingkaran umumnya banyak dipakai untuk mendesain karakter bagi anak-anak, sehingga desain yang digunakan sederhana dan tidak terlalu detail.



Gambar 2.8.1 Anpanman, salah satu contoh karakter dengan bentuk dasar lingkaran
(<http://www.animenewsnetwork.com/thumbnails/fit200x200/encyc/A6690-7.jpg>)

2. Segitiga memiliki makna yang lebih rumit, tergantung dari bagaimana penggunaannya. Segitiga yang mengarah ke atas dapat menggambarkan kekuatan serta keteguhan. Sedangkan segitiga yang mengarah ke bawah menggambarkan tekanan dan ketidakseimbangan. Tillman (2012, hlm. 70-71) menambahkan bahwa unsur segitiga juga terdapat pada bentuk wajah karakter.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.8.2 Goku, contoh karakter dengan bentuk dasar segitiga
(http://orig00.deviantart.net/7036/f/2016/020/0/2/goku_super_saiyan_2_render_by_odinanimation-d9opviw.png)



Gambar 2.8.3 Cell, contoh karakter dengan bentuk dasar segitiga terbalik
(https://static.comicvine.com/uploads/original/11121/111215084/4419208-imperfect_cell_by_boscha196-d4hrk0q.png)

3. Persegi dianggap sebagai bentuk yang paling seimbang dan kuat. Persegi umumnya digunakan untuk menggambarkan karakter yang maskulin dan kokoh.



Gambar 2.8.4 Hulk, contoh karakter dengan bentuk dasar persegi
(<https://static1.comicvine.com/uploads/original/11129/111295708/5469156-3330532-5700980774-aveng.jpg>)

2.9. *Art Style* Pada Visualisasi Karakter

Dalam memvisualisasikan karakter, berbagai gaya seni atau *art style* banyak ditemukan. Brooks (2016) menuliskan bahwa ada dua hal yang sangat berpengaruh pada *art style* seorang perancang karakter. Pertama adalah preferensi sang perancang. *Art style* yang lebih disukai atau biasa dilakukan perancang menjadi pengaruh sesuatu yang cukup berpengaruh pada visualisasi perancangan.

Tentunya, *art style* dapat dikembangkan seiring perancang belajar atau melakukan proyek. Kedua ialah untuk grafik apa karakter tersebut dirancang. Brooks berpendapat, *art style* untuk grafik 2D akan berbeda dengan grafik 3D.

Untuk perancangan media baca *digital* bergambar, Brooks menuliskan bahwa *art style* yang dipakai akan bergantung pada target audiens yang dituju. Karena, *art style* yang terdapat pada media baca *digital* amat bervariasi, dari *art style* yang sederhana hingga rumit. *Art style* apa yang tepat untuk digunakan dalam media baca *digital* masih belum jelas, seperti yang diungkapkan Brooks. *Art style* yang tepat untuk media tersebut bergantung pada preferensi pribadi. Brooks kemudian menjabarkan beberapa *art style* yang umum digunakan pada baik media baca cetak maupun *digital*, tetapi pada laporan ini akan dijabarkan mengenai *anime/manga style* beserta *semi-realistic style*, pendekatan gaya *visual* yang digunakan dalam perancangan. (hlm. 16)

1. *Anime/manga* merupakan *style* yang dipakai pada komik Jepang. Karakter yang dirancang dengan *style* ini umumnya memiliki mata yang besar, bulu mata yang lentik serta tegas, dagu dan hidung yang kecil dan tidak jarang dibuat lancip, proporsi tubuh yang cenderung tinggi dan tegap. *Art style* ini umumnya menggunakan garis yang rapi serta tegas dalam perancangan karakternya.





Gambar 2.9.1 Contoh *art style anime/manga*

(https://www.collegefashion.net/image/t_share/MTM4ODc0NzA3MDgzNTM2MjU4/yona_designpng.png)

2. *Semi-realistic comics* umumnya lebih ditunjukkan lewat *shading* dan penggambaran (*drawing*) daripada garis tepi (*outline*). Tekstur, *shading*, dan pewarnaan yang digunakan biasanya mengikuti *art style* realis. Brooks kemudian menuliskan bahwa detail yang digunakan pada *semi realistic comics* tidak perlu terlalu banyak. Yang membuatnya menjadi *semi realistic* ialah proporsi karakter, baik tubuh maupun wajah yang mengikuti manusia aslinya.

(hlm. 17-19)



Gambar 2.9.2 Contoh *art style semi realism*

(https://myanimelist.cdn-dena.com/s/common/uploaded_files/1446071010-88ce9799ec99f487ef9211c981173ebf.png)