



### **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 *Game*

Menurut Salen (2004), *game* adalah sebuah sistem dimana pemain melibatkan diri dalam konflik yang tidak nyata yang dibatasi oleh peraturan dan berakhir dengan hasil yang terukur.

Berikut adalah hal-hal yang mendefinisikan sebuah *game*:

1. Sistem: Sistem adalah pendekatan mendasar untuk *game*.
2. Pemain: *Game* adalah sesuatu di mana satu atau lebih dari pemain terlibat secara aktif. Pemain berinteraksi dengan sistem *game* untuk merasakan pengalaman bermain *game* tersebut.
3. *Artificial: Game* mempertahankan batasan antara dunia nyata dalam ruang dan waktu. Walaupun *game* tentunya terjadi di dunia nyata, *artificiality* adalah salah satu fitur yang mencolok dari *game*.
4. Konflik: Semua *game* mengandung unsur persaingan kekuatan. Persaingan tersebut bisa terjadi dalam wujud kerjasama atau kompetisi, dari sistem *game* yang mengalami konflik dengan sendiri sampai konflik dengan karakter lainnya.
5. Peraturan: Peraturan adalah bagian penting dari sebuah *game*. Peraturan menyediakan struktur permainan yang bisa terjadi dengan membatasi aksi yang bisa dilakukan oleh pemain dan yang tidak bisa dilakukan.
6. Hasil: *Game* memiliki hasil yang terukur. Di akhir sebuah *game*, pemain akan menerima keadaan dimana dia menang atau kehilangan sesuatu karena

kalah dalam bentuk skor angka. Hasil yang terukur ini yang membedakan sebuah *game* dari aktivitas bermain yang formal.

## 2.2 Genre

Ernest Adams (2014) mengemukakan bahwa *genre* adalah kategori untuk *game* yang digambarkan dengan berbagai tantangan tertentu, tanpa memperdulikan dunia *game* tersebut. Namun karena *game genre* yang terlalu luas pengertiannya, maka *genre* dibagi lagi menjadi kelompok yang lebih kecil atau bisa disebut dengan *subgenre*, untuk mengerti lebih dalam mengenai *gameplay* dari sebuah *game*. Berikut penulis akan menjelaskan beberapa *genre* yang akan digunakan.

### 2.2.1 Action Adventure

*Action Adventure* adalah *game* yang umumnya melibatkan pemain dalam tindakan *trivial* yang ekstrem. Di dalam beberapa *game*, pemain harus melakukan aksi dengan memasukkan langkah yang benar. Sementara di *game* lainnya, pemain hanya akan memilih aksi yang diinginkan kemudian aksi tersebut akan dilakukan secara otomatis (Apperly, 2006).



Gambar 2.1. Contoh *action adventure game*

(Sumber: <https://www.playstation.com/en-gb/games/the-last-of-us-remastered-ps4/>)

### 2.2.2 Strategy

*Genre* strategi biasanya terbagi menjadi dua *subgenre*: *real time strategy* dan *turn-based strategy*. Kedua *game* memiliki mekanik yang sama, di mana pemain memiliki perspektif lebih luas. Perspektif tersebut membantu melihat situasi yang sedang terjadi untuk menentukan tindakan yang harus diambil. Penggambaran yang diberikan tidak memiliki cela, agar dapat menyampaikan situasi sebenarnya kepada pemain. Oleh karena itu *genre* ini sangat berbeda dibanding *genre* lainnya.



Gambar 2.2. Contoh *strategy game*

(Sumber: <https://www.playstation.com/en-gb/games/the-last-of-us-remastered-ps4/>)

### 2.3 Three Dimensions Character

Lee Sheldon (2003) mengatakan *Three Dimensions* dari sebuah karakter adalah *physical*, *sociological*, dan *psychological*. Hal ini berlaku untuk semua karakter utama dan karakter pembantu (hlm.37-40).

### 2.3.1 *The Physical Character*

Dalam menciptakan sebuah karakter, mengacu desain pada stereotip pada umumnya tidak akan meninggalkan kesan dalam bagi para pemain. Karakter tidak hanya sekedar diberikan *skill*, perilaku, dan *catchphrase*. Untuk menciptakan karakter yang bagus, mereka harus menyesuaikan peran karakter di dalam *game*. Desain karakter juga harus mencerminkan kepribadian dan fungsi karakter dalam *game* (Lee Sheldon, 2003).



Gambar 2.3. Professor Layton

(Sumber: *Booklet 2 Professor Layton and The Last Time Travel*)

### 2.3.2 *Sociology Character*

*Sociological Character* membahas soal masa lalu karakter dan lingkungan karakter. Hal tersebut akan membentuk dasar pribadi karakter. Contohnya; bagaimana karakter berinteraksi dengan keluarganya. Dengan memberikan cerita kepada sebuah karakter, pemain bisa melihat tindakan yang akan diambil oleh karakter dalam cerita tersebut (Lee Sheldon, 2003).



Gambar 2.4. Kingdom Hearts

(Sumber: <http://lightningfannic.blogspot.com/2011/09/picture-time-images-from-3582-days.html>)

### 2.3.3 *Psychological Character*

Seorang perancang karakter membangun relasi dengan karakter yang diciptakannya, sama seperti ketika manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Dalam membangun relasi, seseorang harus mengenal lawan bicaranya terlebih dahulu agar hubungan terjalin dengan kuat, seperti tindakan, sikap, pendapat, dan pandangannya tentang dunia. Terlebih jika karakter dihadapkan dengan krisis, seorang karakter dapat melakukan hal yang di luar dugaan (Lee Sheldon, 2003).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.5. Last of Us

(Sumber: <https://kotaku.com/the-last-of-us-climactic-moments-could-have-been-very-600685013>)

## 2.4 *Character Roles*

Lee Sheldon (2008) mengatakan struktur cerita dapat muncul dari berbagai sumber, situasi, hubungan ideal, kebutuhan untuk mendidik, dan seterusnya. Tetapi hal tersebut juga bergantung pada latar belakang karakter. Pemain sering kali mudah tersentuh oleh masalah yang sering dialami dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, cerita harus diisi oleh karakter yang menarik perhatian pemain, atau membuat pemain ingin berinteraksi dengan mereka. Ciptakan karakter di mana pemain ingin menghabiskan waktu dengannya, mungkin karena pemain menyukainya, terpesona dan hal lainnya. Jika ingin membuat pemain peduli dengan apa yang terjadi pada karakter dalam *game*, maka karakter harus dirancang lebih dari sekedar karakter dua dimensi (hlm.61).

### 2.4.1 *Protagonist*

Ketika membicarakan mengenai protagonis, Lee Sheldon (2008) mengidentifikasi mereka sebagai karakter yang digerakkan oleh pemain atau pemain itu sendiri. Ini

berlaku ke semua *game*, di mana *game* tersebut merupakan *single player-character* atau *multiple characters* yang bisa dikontrol oleh pemain.

Membatasi protagonis kepada *player-character* bukanlah suatu limitasi karena bisa memberikan kesempatan bagi pemain untuk terlibat secara aktif dalam progres cerita karena protagonis adalah karakter yang berada di pusat *game*.



Gambar 2.6. Nathan Drake sebagai *protagonist* dalam seri Uncharted  
(Sumber: <https://www.telegraph.co.uk/gaming/what-to-play/uncharted-the-nathan-drake-collection-review/>)

#### 2.4.2 *Antagonist*

Menurut Lee Sheldon (2008), antagonis bisa melaksanakan segala hal yang buruk kepada protagonis. Seorang antagonis hadir sebagai entitas yang jauh lebih pintar dan kuat daripada protagonis. Namun, perbedaan kemampuan kedua karakter tersebut haruslah tidak berbeda jauh. Pada kondisi yang sama, kedua belah pihak

harus mampu berseteru secara seimbang. Antagonis yang lemah juga hanya akan menciptakan protagonis yang lemah.

Dalam proses merancang karakter antagonis, ada beberapa hal yang harus diperhatikan (Sheldon, hlm 73), yaitu:

1. Perancangan karakter antagonis harus didampingi dengan perancangan karakter pembantu, yaitu anak buah antagonis.
2. Berikanlah protagonis sebuah “senjata” yang kuat. Senjata tidak harus selalu merupakan peralatan yang digunakan untuk membunuh tetapi bisa berupa informasi dalam cerita yang tidak berhubungan dengan berkelahi.
3. Merancang *McGuffin* yang diperebutkan oleh antagonis dan protagonis di sepanjang cerita. *Mcguffin* adalah sebuah elemen dalam plot film yang membuat cerita dapat berlangsung.
4. Merancang karakter antagonis dan protagonis yang masing-masing memiliki kekuatan dan kelemahan yang seimbang.
5. Merancang protagonis dan antagonis masing-masing takdir hidup yang ironis. Hal ini mampu menjadi katalis sekaligus menghambat protagonis dalam cerita. Namun di saat bersamaan hal tersebut menambah elemen *suspense* cerita.

Lee Sheldon (2008) juga mengatakan bahwa semua karakter NPC harus dipandang secara setara, terutama karakter antagonis karena karakter antagonis harus terlihat sangat menyakinkan akan memenangkan *game* dalam pandangan pemain.



Gambar 2.7. Sephiroth sebagai *antagonist* dalam Final Fantasy VII  
(Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/SelfDemonstrating/Sephiroth>)

### 2.4.3 *Sidekick*

*Sidekick* adalah NPC yang bertugas mendampingi protagonis, memberikan apa yang tidak dimiliki oleh protagonis. *Sidekick* juga dapat mengambil andil dalam menentukan hasil dari *game*. Sebuah contoh, jika *sidekick* tersebut mati maka pemain tidak dapat melanjutkan *game*. Kegunaan terbaik untuk *sidekick* dalam cerita adalah sebagai karakter yang pemain bisa ajak berdiskusi kapanpun dalam *game*. *Sidekick* dan protagonis merupakan pasangan yang tidak bisa dipisahkan selama *game*. Karena alasan ini, *sidekick* bisa menjadi salah satu karakter yang memperlihatkan cerita latar belakang protagonis. *Sidekick* harus didesain dengan jelas dan memiliki *personality* yang kuat serta berkomplemen dengan protagonis. *Sidekick* tidak harus berada dalam *level* yang sama dengan protagonis, mereka disebut *sidekick* karena mereka bertugas untuk menyediakan bantuan untuk protagonis (Lee Sheldon, 2003).



Gambar 2.8. Elizabeth sebagai *sidekick* dalam Bioshock Infinite  
(Sumber: <http://www.stuff.co.nz/technology/8472761/Is-Bioshocks-Elizabeth-the-perfect-sidekick>)

## 2.5 Teori Perancangan Karakter

### 2.5.1 *Brainstorming and Concept Character*

Chris Solarski (2012) menyatakan bahwa *developer* harus mengerti konsep *game* yang ingin dirancang. *Developer* juga harus mengerti *experience* seperti apa yang ditujukan untuk pemain. Dalam perancangan konsep *game*, diperlukan *high concept*. *High concept* adalah sebuah rangkuman yang menjelaskan tujuan dari *game* secara jelas dan singkat. (hlm.77)

*High concept* disusun dari *keywords* yang muncul selama sesi *brainstorming*. Untuk membantu sesi *brainstorming*, menyusun daftar kata-kata kunci untuk konsep desain akan membantu untuk menetapkan tujuan *game*. Contoh dari kata-kata tersebut seperti, *emotion, color, size, shape, texture*, dan seterusnya. Bila sudah menentukan *keyword* untuk *game*, mulailah merancang *character* dengan menggunakan kata-kata kunci yang sudah ditentukan. Kata-kata kunci

tersebut akan dikorelasikan untuk menjadi visual yang bersangkutan, yaitu *visual metaphors*.

### 2.5.2 *Visual Metaphors*

*Visual Metaphors* adalah langkah yang digunakan untuk membantu artis dalam memberikan sebuah objek arti yang signifikan. Artis bisa mengamati objek-objek yang memiliki bentuk yang menarik dalam kesehariannya. Objek-objek tersebut dapat membantu memberikan sebuah ide dalam mendesain sebuah karakter *game*. Ketika melihat objek-objek yang menarik, biasakanlah untuk membuat sketsa hitam putih. Hal ini ditujukan untuk menangkap visual elemen utama dari objek tersebut (Chris Solarski ,2012).



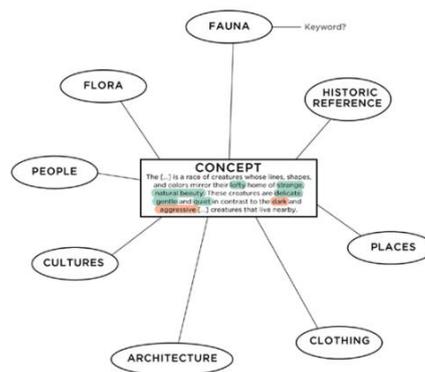
Gambar 2.9. *Visual Metaphors*

Sumber: *Drawing Basics and Video Game Art, 2012*

Ketika sudah mendapatkan bentuk objek, hal ini akan memudahkan artis untuk membayangkannya sebagai bentuk lain. Bentuk lain objek tersebut kemudian dikembangkan menjadi sebuah objek lain yang jauh berbeda.

### 2.5.3 Mind Map, Research, Moodboard

Bila sudah mengetahui emosi yang ditujukan untuk pemain, langkah selanjutnya adalah mencari gambar yang bisa menangkap emosi pemain dalam bentuk *visual metaphors*. Menciptakan *mindmap* juga salah satu langkah yang bisa membantu mencari berbagai konsep dan gambaran yang berbeda.



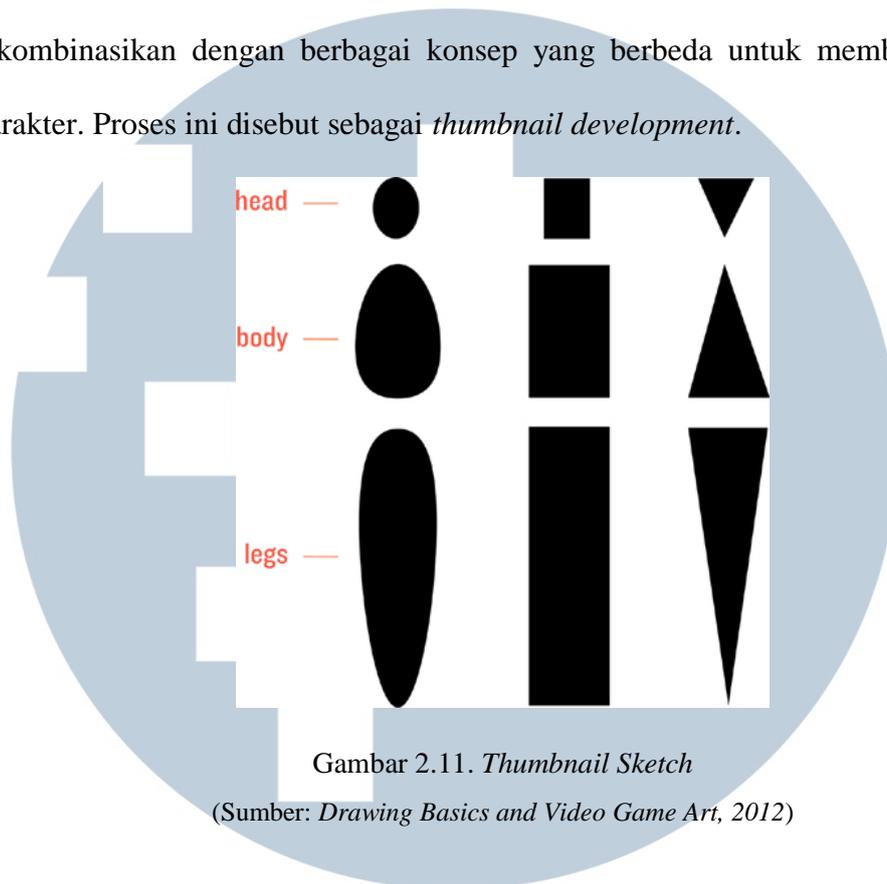
Gambar 2.10. Mindmap, Research, and Moodboard  
(Sumber: *Drawing Basics and Video Game Art*, 2012)

Buatlah *mindmap* dengan *high concept* yang sudah ditetapkan di posisi tengah, kemudian *high concept* tersebut dipecah lagi untuk membantu mengkategorikan ide-ide berpotensi untuk digunakan dalam pengembangan karakter. Kemudian, *mindmap* tersebut akan dikombinasikan dengan *keyword* dari konsep karakter untuk menghasilkan karakter yang menarik. Misalnya *keyword* yang didapat dari kategori flora dan fauna di atas adalah *delicate* dan *natural beauty* (Chris Solarski, 2012).

### 2.5.4 Thumbnail Development

Proses sketsa untuk *thumbnail* tidak membutuhkan waktu lama untuk menemukan berbagai eksplorasi bentuk yang signifikan. Penemuan ini kemudian akan

dikombinasikan dengan berbagai konsep yang berbeda untuk membuat desain karakter. Proses ini disebut sebagai *thumbnail development*.

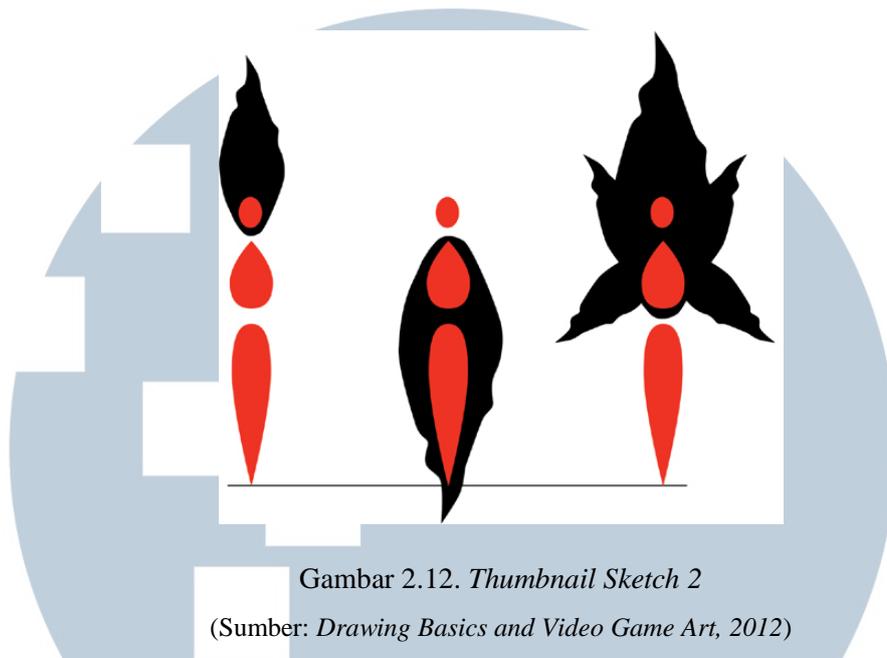


Gambar 2.11. *Thumbnail Sketch*  
(Sumber: *Drawing Basics and Video Game Art*, 2012)

Untuk menentukan bentuk tubuh karakter, ada baiknya meninjau ulang hasil sketsa visual yang dihasilkan dari *mindmap* dan *keyword*. Kemudian, pilihlah bentuk tubuh yang paling mendekati konsep karakter yang sudah ditentukan.

Langkah pertama untuk mengembangkan bentuk yang abstrak menjadi sebuah karakter adalah dengan menentukan letak kepala, badan, dan kakinya. Proses ini membutuhkan *primary shapes* yaitu, lingkaran, kotak, dan segitiga. Faktor penting dalam mengkomunikasi emosi adalah dengan memikirkan secara matang bentuk apa yang paling sesuai dengan konsep karakter.

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

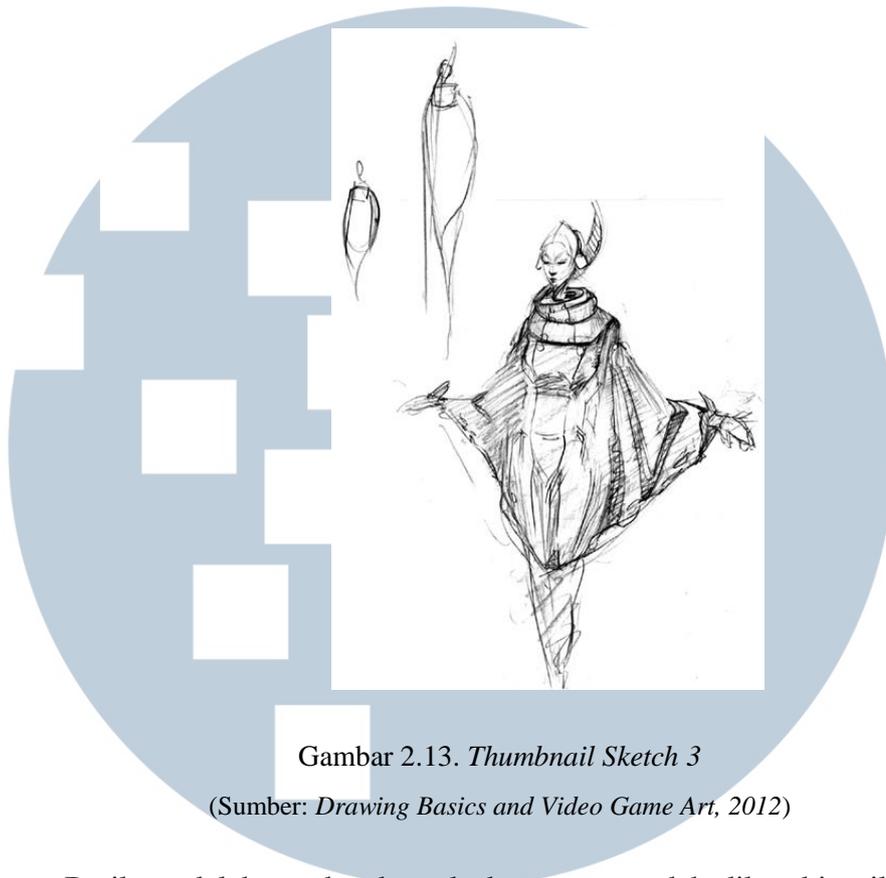


Gambar 2.12. *Thumbnail Sketch 2*  
(Sumber: *Drawing Basics and Video Game Art*, 2012)

Langkah selanjutnya adalah melakukan eksperimen untuk menyatukan penempatan tubuh dengan aksesoris. Aksesoris ini membantu memberikan nuansa yang lebih konkrit pada karakter yang bersangkutan. Fokus karakter ini membuka kemungkinan desain yang lebih variatif, dengan fitur desain yang tetap merepresentasikan nilai dari karakter tersebut.

Kombinasi aksesoris dan bentuk badan utama harus memiliki sebuah kesinambungan. Hal tersebut dapat dicapai menggunakan eksperimen *trial and error*. Bentuk dasar karakter harus memiliki koneksi dengan aksesoris yang akan digabungkan. Sketsa dari eksperimen yang berulang akan menghasilkan kesinambungan yang lebih konkrit.

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 2.13. *Thumbnail Sketch 3*

(Sumber: *Drawing Basics and Video Game Art*, 2012)

Berikut adalah gambar bentuk dasar yang sudah dikombinasikan dengan berbagai jenis sketsa yang menghasilkan baju *tribal*, bentuk muka yang berasal dari patung cina kuno, dan *poncho*.

Sketsa bisa digunakan sebagai boneka manekin yang bisa kita pakaikan berbagai macam ide desain sambil memikirkan bagaimana cara menggunakan referensi bisa digunakan ke dalam konsep karakter. Sketsa tersebut kemudian dikembangkan ke dalam desain karakter yang sudah sesuai dengan *keyword* yang sudah ditentukan. Cara karakter bergerak juga harus diperhatikan karena akan mempengaruhi keseluruhan desain karakter juga.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.14. *Character Silhouette*  
(Sumber: *Drawing Basics and Video Game Art*, 2012)

Siluet karakter kemudian ditinjau ulang dengan melihat apakah karakter tetap dikenali dari jauh. Hal ini perlu dilakukan untuk memeriksa apakah siluet karakter sudah berhasil mengkomunikasikan *keyword* dari konsep karakter. Memberikan empasis pada elemen siluet untuk memiliki kejelasan dalam faktor visual (Chris Solarski ,2012).

### **2.5.5 Final Character Drawing and Model Sheet**

Setelah melewati tahap *thumbnail*, mulailah melihat juga siluet karakter lain dan *environment* untuk mendapatkan gambaran visual secara keseluruhan yang bisa mempengaruhi tampak akhir dari karakter.

Pada tahap ini, karakter sudah berevolusi untuk mengkomunikasikan *keyword* konsep karakter melalui siluetnya. Detail seperti bagian tubuh, dekorasi, dan tekstur juga harus membantu menekankan konsep karakter atau meningkatkannya secara

kontras. Detail yang ditambahkan selama proses pengembangan tidak boleh mengganggu bentuk karakter, tetapi menyatu ke dalam desain dan tidak mengubah keseluruhan desain (Chris Solarski ,2012).



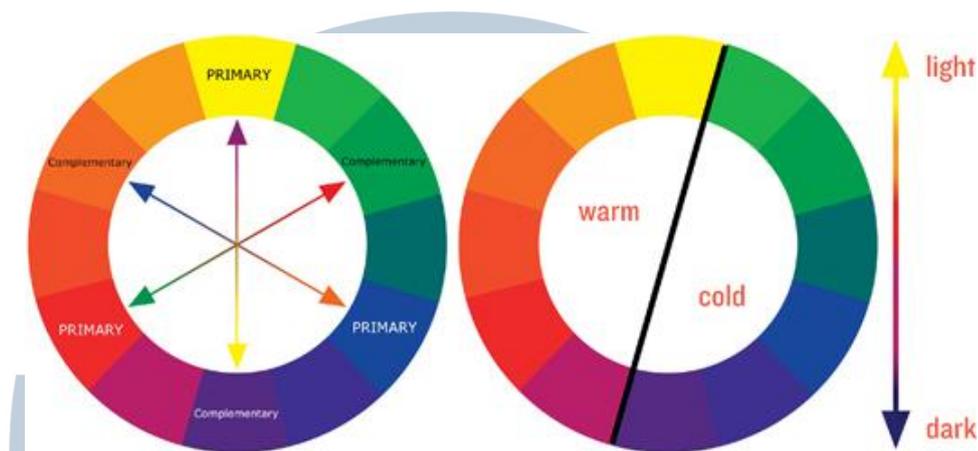
Gambar 2.15. *Final Sketch*

(Sumber: *Drawing Basics and Video Game Art*, 2012)

## 2.6 *Colors*

Warna bisa mengkomunikasikan emosi dengan cara yang primitif. Walau warna yang simbolis bervariasi antara kultur, ada konstanta yang dapat ditemukan untuk membantu meningkatkan pesan emosional di dalam desain (Chris Solarski ,2012).

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 2.16. *Color Wheel*

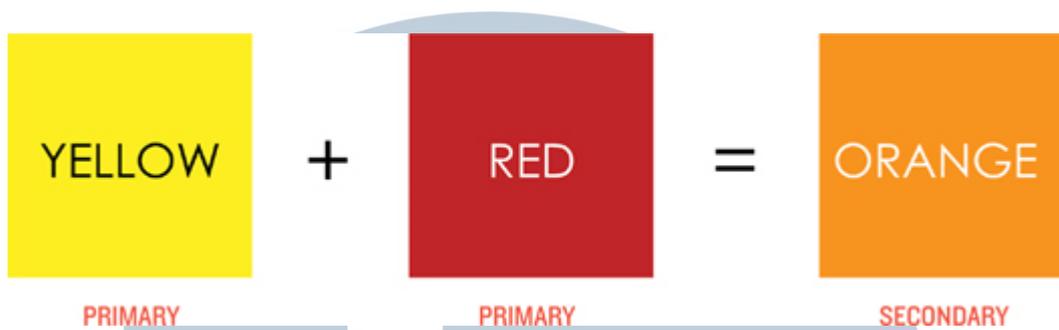
(Sumber: *Drawing Basics and Video Game Art*, 2012)

Salah satu fungsi utama dari *color wheel* adalah untuk mengurutkan warna dalam satu lingkaran. Warna primer (merah, kuning, dan biru) duduk bersebrangan dengan warna komplementer mereka, yaitu warna sekunder, hijau, ungu, dan jingga.

*Color wheel* disusun dalam temperatur yang menunjukkan warna yang hangat dan warna yang dingin. Hal ini dilakukan dengan cara membagi *color wheel* menjadi setengah bagian yang sama.

Cara menggunakan *color wheel* adalah dengan menggunakannya sebagai skala *value*. Mulai dari warna yang paling terang, yaitu kuning hingga ke warna yang paling gelap, yaitu ungu. Cara tersebut merupakan salah satu cara yang sering dipakai bagi para artis impresionis yang menghindari penggunaan warna hitam dan lebih senang mendeskripsikan terang dan gelap dengan warna.

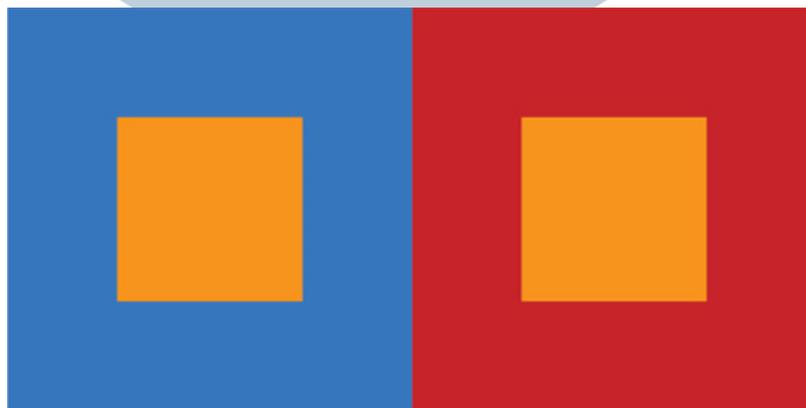
U M N  
 U N I V E R S I T A S  
 M U L T I M E D I A  
 N U S A N T A R A



Gambar 2.17. *Mixed Color*

(Sumber: *Drawing Basics and Video Game Art, 2012*)

Pentingnya warna primer adalah dalam teori, setiap warna dalam spektrum dapat dicampur hanya dengan menggunakan tiga warna di atas. Warna sekunder adalah hasil dari mencampur dua warna primer. Contohnya adalah kuning dan merah akan menciptakan warna sekunder, yaitu jingga.



Gambar 2.18. *Complementary Color*

(Sumber: *Drawing Basics and Video Game Art, 2012*)

Warna komplementer mempunyai hubungan visual terhadap satu sama lain dengan meletakkan mereka secara berdampingan untuk meningkatkan masing-masing intensitas. Perhatikan bagaimana warna jingga dengan warna biru di belakangnya tampak lebih intens dan terang daripada warna jingga dengan warna

merah di belakangnya. Warna komplementer dapat digunakan untuk menarik perhatian pemain untuk barang penting karena mereka menciptakan kontras yang *eye-catching*.



Gambar 2.19. *Light Colors*

(Sumber: *Drawing Basics and Video Game Art*, 2012)

Tidak hanya memikirkan warna dari objek tetapi juga warna dari cahaya. Cahaya punya warna yang berbeda tergantung akan *wavelength*. Matahari memancarkan warna yang hangat yaitu merah, jingga, dan kuning yang membuat warna dari objek yang disinari tampak lebih hangat. Bila ada awan yang sedang lewat di depan matahari, maka warna biru dari langit menjadi warna yang dominan. Cahaya dan objek yang sama juga mengambil warna yang lebih dingin. Karena itu, warna cahaya yang dominan adalah yang mengatur temperatur warna dalam sebuah adegan. Ketika membicarakan harmoni warna, mulailah membicarakan semua warna dalam temperatur yang menggabungkan semua warna dalam satu gambar.

Semakin dalam mempelajari warna, akan semakin banyak jenis kelembutan yang dapat ditemukan dalam temperatur. Hal yang mungkin untuk memiliki warna

merah yang dingin, atau warna biru yang hangat. Dua warna biru misalnya yang duduk berdekatan di dalam *color wheel*. Tetapi, biru yang di sebelah kanan lebih mendekati warna merah dan jingga, sehingga membuatnya menjadi warna yang hangat.

## 2.7 *Color Psychology*

Patti Bellantoni (2005) mengatakan bahwa warna bisa mempengaruhi bagaimana emosi seseorang terhadap dunia yang dipandangnya. Bellantoni menjelaskan enam warna dalam teorinya, yaitu:

### 1. Merah

Warna merah terang dapat dikorelasikan dengan kafein, namun untuk visual. Merah dapat menaikkan hasrat, menjadi lebih emosional, ataupun cemas. Warna merah mampu membangkitkan hasrat yang terpendam.

Merah melambangkan kekuatan, namun warna tersebut tidak memiliki batasan moral. Merah dapat menjadi kekuatan untuk orang baik, atau orang buruk.

### 2. Kuning

Warna kuning adalah warna berlawanan. Warna kuning memberikan petunjuk, atau peringatan. Warna ini sering digunakan untuk tanda rambu

karena warnanya yang agresif. Secara tidak sadar, warna kuning membuat kita waspada.

### 3. Biru

Warna biru bisa menjadi ketenangan, atau lautan kesedihan. Biru adalah simbol kesunyian, dan kesendirian. Berdasarkan riset, warna biru membuat orang menjadi pasif dan mudah mengintrospeksi diri. Biru membuat kita berpikir.

### 4. Jingga

Warna jingga memberikan pengaruh yang berbeda dari warna lainnya. Ketika warna merah memberikan pesan, “Aku disini!”, kuning menggambarkan entusiasme. Biru menggambarkan ketenangan, dan jingga menggambarkan kebaikan. Warna jingga adalah warna positif dan tidak melodramatis. Tidak mencolok dan tidak estatik. Jingga memiliki warna mengundang, dan nyaman.

### 5. Hijau

Warna hijau adalah warna yang sering ditemukan pada alam. Hijau adalah warna sayuran segar, dan daging membusuk. Warna hijau menandakan makanan, dan juga bahaya. Warna hijau secara umum menggambarkan kehidupan. Namun, arti ganda dari hijau bisa menjadi peringatan, akan bencana yang akan datang.

### 6. Ungu

Warna ungu biasa direlasikan dengan sensual. Warna ungu biasa ditemukan pada anggur. Warna ungu seringkali diasosiasikan dengan suatu entitas yang tidak memiliki fisik. Warna ungu juga memberikan pertanda akan seseorang atau sesuatu yang akan bertransformasi.