



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Pada bab ini, penulis akan memfokuskan proses perancangan tokoh. Tokoh yang dirancang merupakan tokoh penyu sisik dan juga hiu macan. Tokoh penyu dalam *cinematic game* ini merupakan penyu sisik dengan jenis kelamin betina.

Sedangkan hiu yang diceritakan merupakan hiu macan dengan jenis kelamin jantan. Penulis mengerjakan karya ini sendirian. Pengumpulan data oleh penulis menggunakan metode kualitatif yaitu dengan melakukan analisis secara visual dari karya yang sudah ada sebelumnya seperti film, foto, *game*, *literature*, dsb. Penulis juga akan mengadakan pengamatan dan dokumentasi lapangan seperti pengamatan atau wawancara dengan narasumber terkait. Hasil dari rancangan tokoh yang dibuat akan diimplementasikan kedalam *game virtual reality* dengan menggunakan alat oculus quest.

*Cinematic game* yang akan penulis kerjakan merupakan *game* dengan genre simulasi. *Game* ini menceritakan seekor penyu sisik yang lahir di sebuah pulau dan hidup di sekitar terumbu karang, tetapi ketika sudah besar dan ingin bertelur menemukan bahwa tempat kelahirannya sudah kotor oleh sampah. *Game* ini akan dimainkan dengan *perspective third person*, dan pemain dapat berkeliling mencari barang dan melihat sambil melanjutkan cerita. Target pemain yang dituju memiliki jarak umur sekitar 15 tahun sampai 25.

### **3.1.1. Sinopsis**

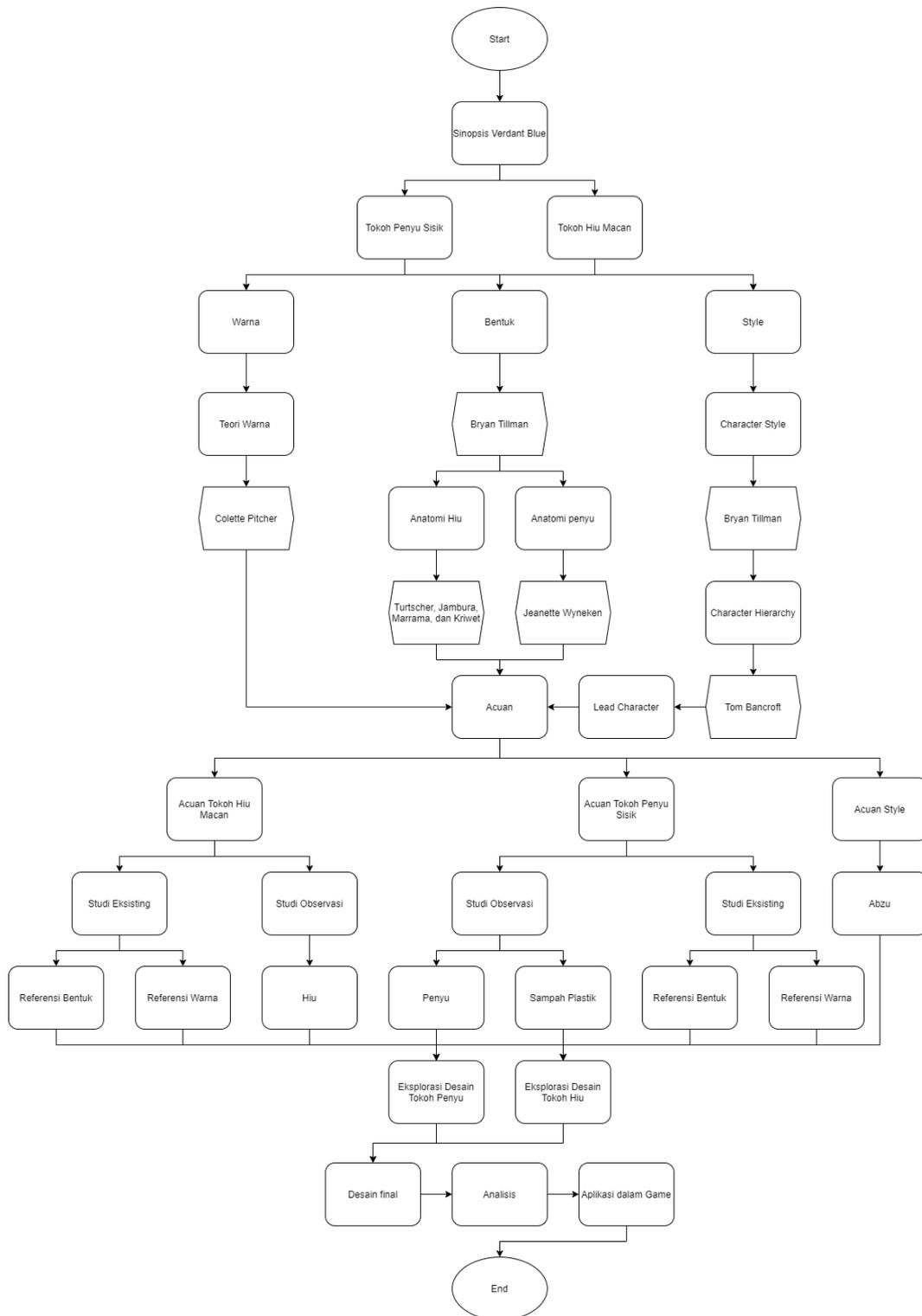
Seekor penyu sisik yang lahir di sebuah pulau hidup di sekitar terumbu karang. Penyu hidup dan tumbuh di dekat terumbu karang. Terkadang bermain di luar terumbu karang. Ketika sudah dewasa dan kembali ke tempat kelahirannya, penyu ini menemukan bahwa pantai dan laut tempat kelahirannya sudah kotor dengan sampah. Maka dari itu, penyu berkelana mencari tempat baru untuk bertelur.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai peneliti dalam perancangan tokoh utama penyu sisik dan juga tokoh hiu macan pada *game virtual reality Verdant Blue*.

## **3.2. Tahapan Kerja**

Berikut merupakan tahapan kerja yang akan dilakukan oleh penulis



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.3. Acuan

Acuan yang digunakan oleh penulis berasal dari foto, gambar, animasi, video di Youtube, *game*, dan hasil wawancara. Acuan tersebut berguna sebagai referensi visual dalam merancang kedua tokoh penyu sisik dan hiu macan.

#### 3.3.1. Acuan Style



Gambar 3.2. Perbandingan *Screenshot Abzu* dan foto penyu sisik  
(*Abzu*, 2016)

*Style* yang penulis jadikan acuan merupakan *style* yang digunakan pada *game Abzu*. Menurut penulis *style* ini menarik untuk digunakan pada *game* yang akan dibuat. Selain karena menarik, ada pula alasan lain yang membuat penulis menggunakan *style* ini. Seperti sisi *game* yang dibuat dengan jumlah *polycount* yang tidak terlalu banyak. Ini sesuai dengan teori yang disebutkan oleh Heikkilä (2017), bahwa jumlah *polycount* perlu dibuat sesedikit mungkin.

Penggunaan *polycount* yang rendah juga menjadi penting karena diperlukan untuk menyesuaikan dengan alat yang dimiliki penonton. Dengan adanya akses yang cukup luas mengakibatkan jumlah *polycount* yang menjadi lebih banyak dengan bertambahnya *asset*. Apabila jumlah *polycount* menjadi semakin banyak, akan membuat pemain memerlukan spesifikasi alat yang lebih tinggi sehingga

mengurangi potensi jumlah pemain yang akan memainkan. Dengan penggunaan *style* seperti ini yang terhitung menggunakan *polycount* yang rendah memberikan potensi digunakannya pada alat VR dengan spesifikasi yang tidak setinggi laptop ataupun komputer.

*Style* yang digunakan walaupun merupakan *stylize*, tetapi masih memiliki sisi realis. Perbedaan sisi realis dan *stylize* dapat dilihat dari bentuk dan tekstur. Anatomi dan proporsi pada tokoh memiliki anatomi sesuai pada dunia nyata. Sesuai dengan teori Bryan Tillman mengenai *style* yang sesuai dengan target penonton, bahwa tokoh dengan anatomi dan proporsi yang mendekati asli yang dapat lebih disukai oleh penonton berumur 14 tahun keatas. Sedangkan bentuk lebih mengarah kepada *low poly*. Dan yang terakhir pada bagian tekstur lebih terlihat menggunakan teknik *cel shading* dan bukan *smooth shade*.

Tabel 3.1. Perbandingan Penyu *Abzu* dan Penyu Dunia Nyata

Screenshot <i>Abzu</i>	Foto penyu di dunia nyata	Hasil analisa
 <p>(<a href="https://macbookgames.net/wp-content/uploads/2018/11/broasc_a.jpg">https://macbookgames.net/wp-content/uploads/2018/11/broasc_a.jpg</a>)</p>	 <p>(<a href="https://ambergriscaye.com/photogallery/art/1093924_10151842421400792_137123574_o44.jpg">https://ambergriscaye.com/photogallery/art/1093924_10151842421400792_137123574_o44.jpg</a>)</p>	<p>Tekstur yang dimiliki cukup memiliki detail yang menunjukkan mata penyu.</p>
 <p>(<a href="https://macbookgames.net/wp-content/uploads/2018/11/broasc_a.jpg">https://macbookgames.net/wp-content/uploads/2018/11/broasc_a.jpg</a>)</p>	 <p>(<a href="https://www.faanadanflora.com/wp-content/uploads/2016/09/Penyu-sisik-Eretmochelys-imbricata.jpg">https://www.faanadanflora.com/wp-content/uploads/2016/09/Penyu-sisik-Eretmochelys-imbricata.jpg</a>)</p>	<p>Bentuk kepala memiliki sedikit perbedaan, perbedaan mulut penyu sisik pada <i>Abzu</i> lebih mirip dengan penyu hijau</p>

 <p>(<a href="https://macbookgames.net/wp-content/uploads/2018/11/broasc_a.jpg">https://macbookgames.net/wp-content/uploads/2018/11/broasc_a.jpg</a>)</p>	 <p>(<a href="https://cdn2.webdamdb.com/1280_1fG1P3AHZzO7.jpg?1505760790">https://cdn2.webdamdb.com/1280_1fG1P3AHZzO7.jpg?1505760790</a>)</p>	<p>Bentuk cangkang memiliki kedalaman seperti bagian sisik yang digambarkan dengan bagian cangkang yang menonjol. warna juga sedikit berbeda dengan penyu asli</p>
 <p>(<a href="https://www.gamecrate.com/sites/default/files/Abzu%20-%202_0.jpg">https://www.gamecrate.com/sites/default/files/Abzu%20-%202_0.jpg</a>)</p>	 <p>(<a href="https://driftersguide.com/wp-content/uploads/2018/12/drifters-guide-too-rare-to-wear-turtles.jpg">https://driftersguide.com/wp-content/uploads/2018/12/drifters-guide-too-rare-to-wear-turtles.jpg</a>)</p>	<p>Bentuk sirip sudah mirip. Detail pada tekstur penyu mengalami pengurangan detail. Dapat dilihat corak hitam pada <i>game Abzu</i> lebih besar dan sedikit dibandingkan pada asli.</p>
 <p>(<a href="https://cdn.wccftech.com/wp-content/uploads/2016/08/Abzu-Turtle.jpg">https://cdn.wccftech.com/wp-content/uploads/2016/08/Abzu-Turtle.jpg</a>)</p>	 <p>(<a href="https://driftersguide.com/wp-content/uploads/2018/12/drifters-guide-too-rare-to-wear-turtles.jpg">https://driftersguide.com/wp-content/uploads/2018/12/drifters-guide-too-rare-to-wear-turtles.jpg</a>)</p>	<p>Bentuk sirip belakang memiliki tingkat detail rendah dilihat dari bentuk keseluruhan yang tidak terlihat mirip. Tekstur yang terdapat pada sirip belakang juga terlihat kurang detail.</p>

### 3.3.2. Acuan Tokoh Penyu Sisik

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa acuan untuk mendesain tokoh penyu sisik. Penulis akan menggunakan acuan berupa hewan, karena hewan terutama penyu memiliki banyak perbedaan dengan manusia. Referensi yang diambil akan berupa animasi, *game*, dan dari dunia nyata. Acuan utama penulis

adalah referensi dari hewan penyu sisik yang ada di seluruh dunia terutama Indonesia. Referensi lebih diarahkan menggunakan penyu sisik dari Indonesia agar target pemain dapat lebih merelasikan.

## 1. Studi Observasi

### a. Penyu



1

2

3

Gambar 3.3. Foto Penyu Sisik

- (1) [https://www.edgeofexistence.org/wp-content/uploads/2017/11/Eretmochelys-imbricata\\_shutterstock\\_136459448.jpg](https://www.edgeofexistence.org/wp-content/uploads/2017/11/Eretmochelys-imbricata_shutterstock_136459448.jpg)
- (2) <https://driftersguide.com/wp-content/uploads/2018/12/drifters-guide-too-rare-to-wear-turtles.jpg>
- (3) <https://www.seaturtlecamp.com/wp-content/uploads/2014/02/hawks.jpg>

Dari hasil observasi penulis melalui foto yang didapat, penulis menemukan beberapa keunikan pada cangkang yang dimiliki oleh penyu sisik. Pada cangkang penyu sisik dapat dilihat bahwa cangkang tersebut memiliki corak yang berbeda. Tetapi ketika dilihat lebih lanjut, setiap corak tersebut memiliki pola seperti kipas. Juga pada gambar paling kanan dapat dilihat bahwa semua pola tersebut memiliki titik tumpu pada titik merah yang ditandai oleh penulis. Ada pula keunikan berupa penempatan sisik pada samping cangkang. Sisik yang ada pada samping cangkang dimulai pada baris pada titik merah kedua di tengah cangkang.



1

2

Gambar 3.4. Foto Sirip Penyu dan foto penyu keseluruhan

(1) <https://i.pinimg.com/originals/e5/14/f2/e514f2090b566544ce967f8b70485275.jpg>

(2) [https://static.republika.co.id/uploads/images/inpicture\\_slide/hawksbill-sea-turtle-illustration-\\_120718051157-884.jpg](https://static.republika.co.id/uploads/images/inpicture_slide/hawksbill-sea-turtle-illustration-_120718051157-884.jpg)

Hasil dari pengamatan penulis, penulis juga menemukan beberapa keunikan lainnya pada penyu. Salah satu keunikan merupakan bagian pola pada sirip penyu. Pola pada sirip dapat dilihat pada gambar 3.4 memiliki pola yang tidak beraturan. Dan pada sirip belakang juga dapat dilihat membentuk pola seperti sirip bebek. Dan pada bagian leher kulit lebih lunak dan tidak memiliki pola seperti pada sirip dan kepala.



## 2. Studi Eksisting

### a. Referensi Bentuk

#### 1) *Abzu* (2016)



Gambar 3.6. *Screenshot SeaTurtle*  
(*Abzu*, 2016)

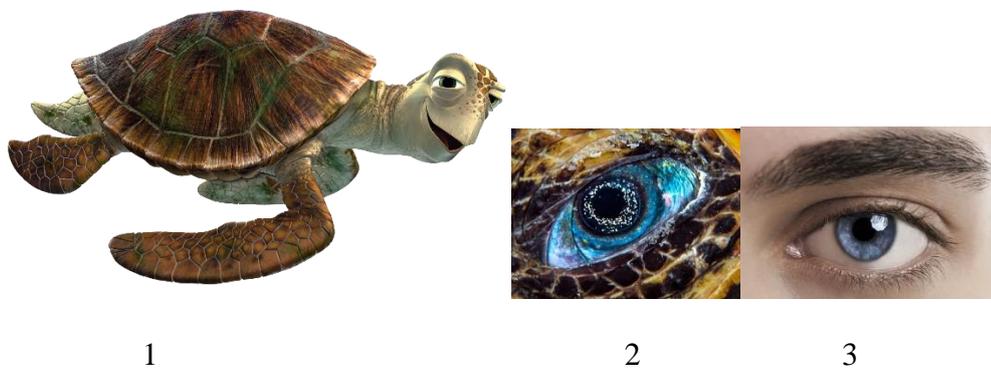
Penyu pada *game Abzu* ini menjadi referensi karena sama seperti yang akan dibuat oleh penulis yaitu penyu sisik. Penyu pada *game* ini memiliki lebih banyak kemiripan dibandingkan perbedaan dengan penyu asli. Kita dapat lihat dengan jelas bahwa dengan jumlah *poly* terbatas penyu dalam *game Abzu* mengalami beberapa perubahan bentuk untuk menyesuaikan kesan sebuah penyu. Walaupun terdapat perubahan, Proporsi seekor penyu tetap dipertahankan.

Sesuai dengan ciri ciri yang disebutkan oleh Wynekken, tokoh penyu sisik pada *game Abzu* ini mengikuti teori mengenai anatomi penyu. Terlihat dari mulut penyu yang berbentuk seperti paruh burung. Juga pada cangkang yang memiliki sisik. Proporsi tubuh penyu tersebut juga sesuai dengan proporsi tubuh penyu sisik yang sesungguhnya.

Heikkilä (2017) menyebutkan bahwa dalam *game development* dibutuhkan optimisasi. Optimisasi pada *game Abzu* terlihat jelas pada cangkang penyu.

Cangkang yang seharusnya terdapat sisik berubah menjadi tonjolan yang menggambarkan sisik tersebut. Juga pada samping cangkang penyu pada *Abzu* memiliki gradasi yang menggambarkan sisik pada samping cangkang penyu. Tidak hanya pada cangkang, optimisasi pada penyu tersebut dapat dilihat dari seluruh badan penyu pada *game* tersebut.

## 2) Finding Nemo (2003)



Gambar 3.7. Tokoh Crush Nemo

- (1) [https://favpng.com/png\\_view/crush-squirt-marlin-bruce-finding-nemo-png/KQqPGUTF](https://favpng.com/png_view/crush-squirt-marlin-bruce-finding-nemo-png/KQqPGUTF)
- (2) [https://ambergiscaye.com/photogallery/art/1093924\\_10151842421400792\\_137123574\\_044.jpg](https://ambergiscaye.com/photogallery/art/1093924_10151842421400792_137123574_044.jpg)
- (3) <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/UKVU6RwT7zgtCuLkQDRyKV-320-80.jpg>

Tokoh crush menjadi contoh yang tepat dalam menggambarkan bagaimana sebuah tokoh dapat direlasikan dengan manusia. Tokoh crush dari film Nemo merupakan tokoh penyu hijau yang memiliki sedikit kemiripan dengan tokoh penyu sisik. Dengan merubah bagian tubuh menjadi bagian yang dimiliki oleh manusia, tokoh crush dapat direlasikan lebih baik oleh penonton. Perubahan tersebut terlihat pada bagian muka yang terlihat lebih mirip dengan manusia dan dapat mengekspresikan emosi layaknya seorang manusia. Walaupun terjadi perubahan pada muka, tetapi

ciri ciri dari kepala penyu masih dapat dilihat. Tokoh ini menunjukkan bahwa tokoh pada hewan dapat diubah sesuai keinginan, tetapi harus tetap memperhatikan ciri hewan tersebut.

b. Referensi Warna

1) *Abzu*



Gambar 3.8. *Screenshot SeaTurtle*

(*Abzu*, 2016)

Tokoh penyu pada *game Abzu* akan dijadikan acuan dari warna yang akan dipakai pada penyu sisik. Pada penyu asli warna badan lebih terlihat berwarna putih kekuningan, sedangkan pada *game* tersebut sudah berwarna kuning lemon. Cangkang yang bertekstur seperti kipas dengan campuran warna coklat, putih kekuningan tercampur menjadi gradasi warna coklat. Warna ini dapat digolongkan sebagai warna hangat sesuai dengan teori menurut Pitcher. Ini menunjukkan bahwa warna penyu dapat diubah sesuai keinginan, tetapi harus memperhatikan warna asli pada penyu tersebut.



Gambar 3.9. *Screenshot The Red Turtle*

(<https://hudsonvalleyone.com/wp-content/uploads/2017/04/red-turtle-700x467.jpg>)

Tokoh penyu pada animasi *Red Turtle* memiliki warna kemerahan yang unik. Warna tersebut berbeda dengan warna penyu pada umumnya. Warna penyu pada umumnya tidak kemerahan seperti penyu pada penyu merah polos. Penyu yang memiliki warna merah paling mirip dengan penyu merah merupakan green sea turtle, tetapi warna dari green turtle memiliki campuran dengan putih ataupun kuning. Warna kemerahan tersebut memberikan kesan kehangatan dan ramah.

### 3.3.3. Acuan Tokoh Hiu Macan

#### 1. Studi Observasi



Gambar 3.10. Hiu Macan & Gigi Hiu Macan

- (1) <https://i1.wp.com/fishingbooker.com/blog/media/Tiger-Shark-with-Diver.jpg>
- (2) [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/3f/Tiger\\_shark\\_teeth.jpg/1200px-Tiger\\_shark\\_teeth.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/3f/Tiger_shark_teeth.jpg/1200px-Tiger_shark_teeth.jpg)

Dari hasil observasi melalui foto, penulis mendapatkan beberapa hal menarik. Salah satunya merupakan posisi belang hiu macan yang berada hanya ditengah insang sampai buntut seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.6. Juga penulis menemukan bahwa gigi yang dimiliki oleh hiu macan memiliki bentuk yang unik. Bentuk gigi tersebut terlihat bergerigi dan bengkok. Selayaknya semua hiu, penulis menemukan bahwa hiu macan memiliki bagian ekor yang terlihat seperti sobekan kecil. Seperti hiu lain, bagian bawah atau perut hiu macan juga berwarna putih. Dan yang terakhir adalah mata hiu secara umum berwarna hitam.

## 2. Studi Eksisting

### a. Referensi Bentuk

#### 1) *Maneater*



Gambar 3.11. *Screenshot Hiu Maneater & Hiu Macan*

(1) *Maneater*, 2020

(2) <https://cdn.newsapi.com.au/image/v1/60b6cba034f26295c4e97f0ba22c1134>

Hiu pada *Maneater* terlihat ganas dan menakutkan. Banyaknya luka disekujur tubuhnya membuat hiu ini terlihat menyeramkan. Bekas luka yang ada tersebut pada umumnya tidak sebanyak itu karena biasanya hiu sendiri jarang melawan mangsa dengan frontal. Hiu ini juga memiliki banyak sobekan seperti pada sirip hiu tersebut. Bentuk dari hiu ini terlihat cukup realistis. Anatomi pada hiu tersebut juga terlihat cukup nyata.

## 2) Hungry Shark Evolution



Gambar 3.12. Screenshot Hiu Hungry Shark Evolution

(<https://hudsonvalleyone.com/wp-content/uploads/2017/04/red-turtle-700x467.jpg>)

*Hungry Shark Evolution* hanya beberapa bagian yang penulis jadikan acuan. Bagian tersebut merupakan luka pada mata dan juga badannya. Luka tersebut dibuat sangat besar agar pemain dapat melihat luka tersebut. Kedua luka tersebut juga menunjukkan ganasnya hiu tersebut. Hanya dengan melihat saja, kita bisa mengira bahwa hiu tersebut pasti pernah melawan sesuatu yang kuat sehingga mendapatkan bekas luka tersebut.

### b. Referensi Warna



Gambar 3.13. *Maneater* Poster dan Foto Hiu Pembunuh

(1) *Maneater*, 2020

(2) [https://i0.wp.com/pemzmchannel.com/wp-content/uploads/2019/08/Maneater\\_gameplay\\_25082019.jpg](https://i0.wp.com/pemzmchannel.com/wp-content/uploads/2019/08/Maneater_gameplay_25082019.jpg)

Warna hiu pada *game* ini tidak mengikuti persis warna hiu pada nyatanya. Kesan seram dan berbahaya juga ditekankan melalui warna. Darah kering yang masih berwarna kemerahan serta bekas luka menghiasi seluruh tubuh hiu. Seperti yang kita ketahui bahwa warna merah memberi kesan berbahaya. Ditambah dengan warna kusam yang memberikan kesan tidak terurus dan lebih liar.

### **3.4. Proses Perancangan**

#### **3.4.1. Penyu**

##### 1. 3 Dimensional Tokoh

###### a) Fisiologi

Penyu sisik berusia 30 tahun dengan jenis kelamin betina. Berat badan dari penyu ini 50 kg. Penyu ini ketika kembali menuju pantai kelahirannya dari perjalanan membawa beberapa parasit berupa teritip pada tubuhnya.

###### b) Sosiologi

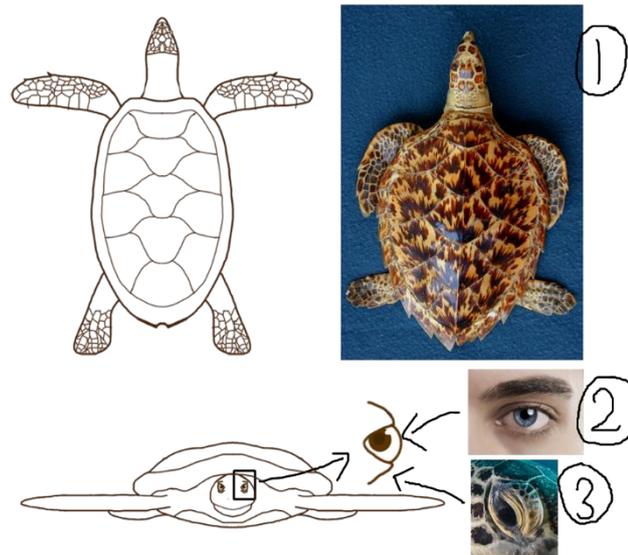
Penyu sisik ini lahir di sebuah pantai di kepulauan seribu. Ketika penyu baru lahir, dia harus pergi ke laut untuk bertahan hidup. Tetapi di saat penyu sisik ini pergi ke laut, dia melihat saudara saudaranya dimakan oleh burung. Setelah sampai di laut, penyu sisik perlu dengan mandiri bertahan hidup dengan memakan ganggang, *sponge*, anemon dan ubur – ubur. Terumbu karang tempat penyu ini berkembang masih bersih dan tidak ada sampah atau limbah.

###### c) Psikologi

Pengalaman yang dialami pada masa kecil membuat penyu sisik ini menjadi lebih berhati hati. Juga karena pengalaman tersebut, penyu sisik ini menjadi

lebih tinggi rasa ingin bertahan hidup. Penyu sisik ini memiliki sifat yang cukup gigih untuk bertahan hidup.

## 2. Style



Gambar 3.14. Desain Konsep Penyu Sisik

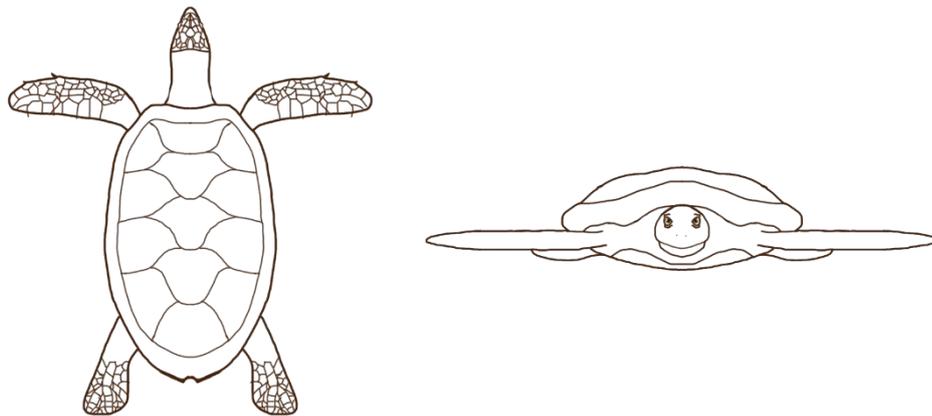
- (1) <https://www.seaturtlecamp.com/wp-content/uploads/2014/02/hawks.jpg>
- (2) <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/UKVU6RwT7zgtCuLkQDRyKV-320-80.jpg>
- (3) [https://goondwandotcom.files.wordpress.com/2013/10/green-turtle-egypt\\_58925\\_990x742.jpg](https://goondwandotcom.files.wordpress.com/2013/10/green-turtle-egypt_58925_990x742.jpg)

Pada awal melakukan desain, penulis mencoba untuk menggunakan *hierarchy lead character*. Penulis mendapatkan desain dengan anatomi penyu yang lebih realistis. Mengingat bahwa *lead character* tidak sepenuhnya mengikuti bentuk yang persis, penulis melakukan sedikit perubahan. Perubahan tersebut dapat dilihat dari bola mata yang terlihat seperti bola mata manusia. Juga ketika melakukan desain penulis melakukan perubahan ukuran cangkang.

Tetapi, setelah mencoba dan membuat desain lebih lanjut, penulis menemukan bahwa tokoh lebih cocok apabila menggunakan gaya *stylize*. Perbedaan gaya *stylize* dengan gaya yang dipakai sebelumnya terdapat dari bentuk

kepala, bola mata, bentuk, warna, dan tingkat detail yang ada. Bentuk kepala dapat dibuat sedikit lebih besar. Bola mata yang sebelumnya dibuat agar mendekati bola mata manusia kembali menyesuaikan. Bentuk cangkang dan sirip penyu dapat diubah lebih untuk menyesuaikan dengan *game* yang akan dibuat. Warna akan mengurangi gradasi. Dan yang terakhir tingkat detail tidak perlu memiliki detail yang tinggi.

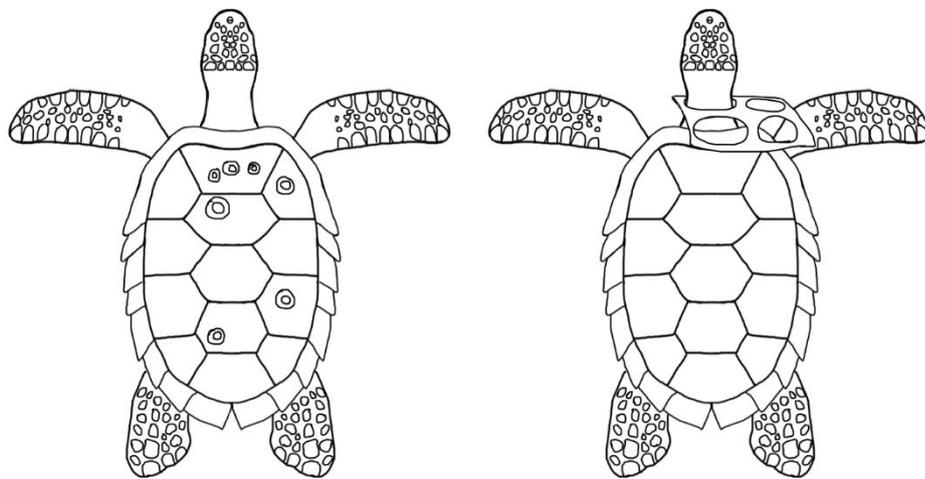
### 3. Bentuk



Gambar 3.15. Desain Bentuk pada Penyu Sisik  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Desain bentuk tokoh ini ditujukan agar dapat memberi kesan sebuah tokoh yang memiliki sifat kuat, berhati – hati, dan fleksibel. Kesan kuat di implementasikan dalam bentuk cangkang yang membentuk kotak. Kesan berhati hati terlihat dari bentuk kepala yang berbentuk segitiga dan sisik penyu pada samping cangkang. Kesan fleksibel dapat dilihat dari sirip dan sisik pada cangkang. Bentuk yang dipadu dari ketiga unsur tersebut juga memiliki tujuan agar memberikan rasa keseimbangan pada penyu.

Tetapi setelah mencari tahu lebih lanjut, penulis menemukan bahwa bentuk yang dihasilkan sebelumnya kurang memberikan kesan kuat. Sehingga penulis mengurangi pencampuran bentuk lain dan memfokuskan pada pembentukan tokoh penyu yang memberikan kesan kuat. Dengan begitu, penulis lebih mengimplementasikan bentuk kotak pada penyu.



Gambar 3.16. Bentuk pada Penyu Sisik

(sumber: dokumentasi pribadi)

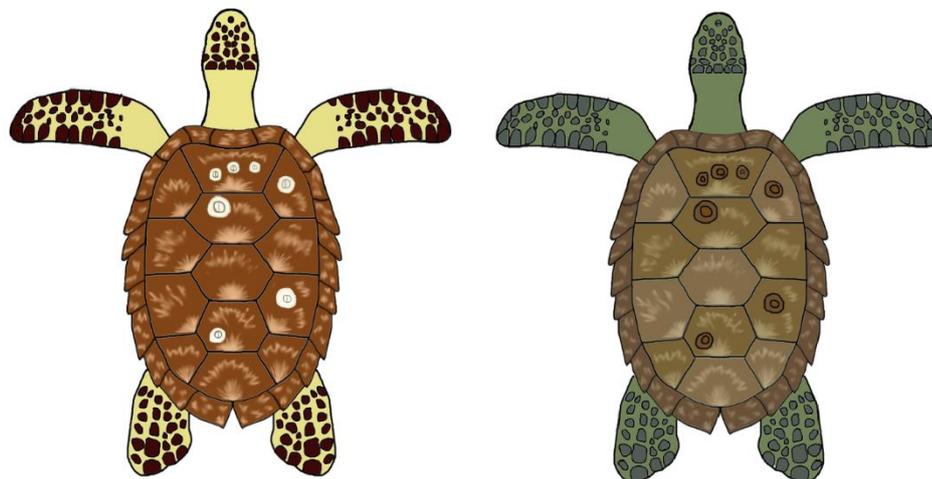
Setelah penulis mendapatkan masukan dari beberapa pihak, penulis mengeksplorasi lebih lanjut. Penulis mencoba untuk menambahkan sampah pada leher penyu sehingga penyu lebih terkesan tragis karena melewati banyak sampah. Penulis juga mencoba untuk membuat alternatif yang lebih baik yang memberikan kesan kotor. Yang membawa penulis kepada desain penyu kedua, yaitu dengan parasit teritip pada cangkang yang cukup umum ditemukan pada penyu.

Penulis memilih menggunakan teritip pada cangkang penyu karena beberapa alasan. Teritip sendiri merupakan salah satu hewan yang tumbuh pada permukaan yang cukup keras. Pada penyu, teritip merupakan parasite yang tumbuh

dan membebani cangkang. Teritip sendiri akan menyebabkan semakin beratnya beban yang harus dibawa oleh penyu. Dengan adanya teritip juga menandakan bahwa penyu tersebut kurang sehat. Penyu yang sehat seharusnya dapat mengatur jumlah teritip yang ada pada tubuhnya.

Penulis juga menemukan bahwa acuan bentuk belum dipakai dengan maksimal pada desain sebelumnya. Penulis menambahkan bentuk sisik di samping cangkang seperti yang disebutkan oleh Wynekken. Penempatan sisik tersebut penulis perhatikan dan sesuaikan dengan hasil observasi yang telah penulis lakukan. Penambahan sampah pada desain kedua mengikuti bentuk sampah untuk 6 botol seperti yang ada pada acuan. Penulis tidak menggunakan sampah lain karena melihat bahwa sampah jenis lain dapat dengan mudah hilang dari tubuh penyu.

#### 4. Warna



Gambar 3.17. Warna pada Penyu Sisik

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pewarnaan pada penyu sisik yang dibuat tetap mengikuti warna asli dengan sedikit perubahan. Seperti penyu asli, penulis memberikan corak yang sama yang terdapat pada cangkang cangkang penyu. Warna pada corak tersebut juga tidak mengalami banyak perubahan. Perubahan yang terjadi merupakan warna pada corak tersebut berubah menjadi kemerahan dan kuning. Juga dengan menggunakan warna tersebut memberi rasa kehangatan seperti pada tokoh penyu pada *Abzu* yang menjadi acuan.

Penulis juga sempat membuat warna alternatif yaitu warna hijau. Warna ini dipilih sebagai alternatif untuk memberi kesan lebih dekat terhadap alam. Tetapi penulis setelah melihat lebih lanjut merasa kurang dengan warna ini. Pencampuran warna menggunakan warna hijau terkesan tidak natural. Warna ini juga terasa terlalu gelap sehingga terlihat kurang menarik.

### **3.4.2. Hiu**

#### **1. 3 Dimensional Tokoh**

##### **a) Fisiologi**

Hiu macan berjenis kelamin jantan dan berusia 4 tahun. Di seluruh badannya memiliki berbagai luka bekas. Pada sirip pun terdapat beberapa sobekan yang menandakan hiu ini pernah diburu dan selamat. Juga pada hiu ini terdapat kail yang menyangkut pada samping mulut.

##### **b) Sosiologi**

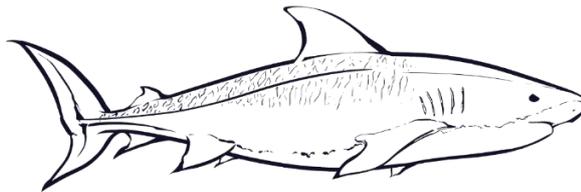
Hiu macan ini hidup di daerah tropis. Selama dia hidup, dia selalu sendiri dan juga agresif. Hiu ini sering memburu dan menyerang hewan lain. Makanan favorit dari hiu macan ini merupakan penyu. Hiu ini juga suka mencari mangsa di sekitaran terumbu karang bagian luar. Ketika hiu ini

beranjak dewasa hiu ini pernah menyerang umpan yang dipasang manusia untuk menangkap ikan, sehingga hiu ini mendapatkan kail menyangkut pada samping mulutnya.

c) Psikologi

Pengalaman hidup yang sulit membuat hiu macan ini menjadi ganas. Hidup hiu ini juga monoton yang membuat hiu ini mudah penasaran. Hiu ini memiliki sifat rakus sehingga tidak begitu takut untuk menyerang dan memakan apa yang ada di depannya.

2. *Style*

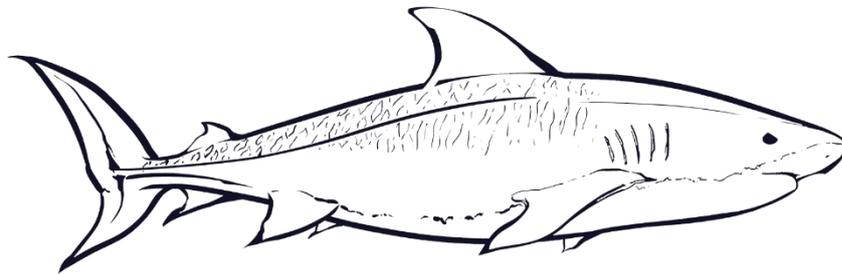


Gambar 3.18. Sketsa Hiu Macan

(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada awal, penulis menggunakan gaya realistik. Sehingga tokoh yang dibuat juga akan mengikuti anatomi yang sesuai dengan hiu macan. Tetapi setelah melakukan riset lebih lanjut, penulis mendapatkan bahwa gaya yang digunakan kurang cocok digunakan pada tokoh ini dalam *game* yang akan dibuat. Sehingga penulis menggunakan gaya *stylized*.

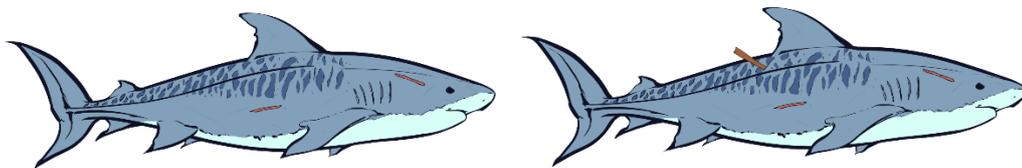
### 3. Bentuk



Gambar 3.19. Bentuk pada Hiu Macan

(sumber: dokumentasi pribadi)

Desain bentuk dari hiu dibuat agar hiu memberi kesan ganas, agresif, dan berbahaya. Bentuk utama yang digunakan merupakan bentuk segitiga. Desain sirip hiu sendiri dibuat lebih tajam agar terlihat lebih mengintimidasi.



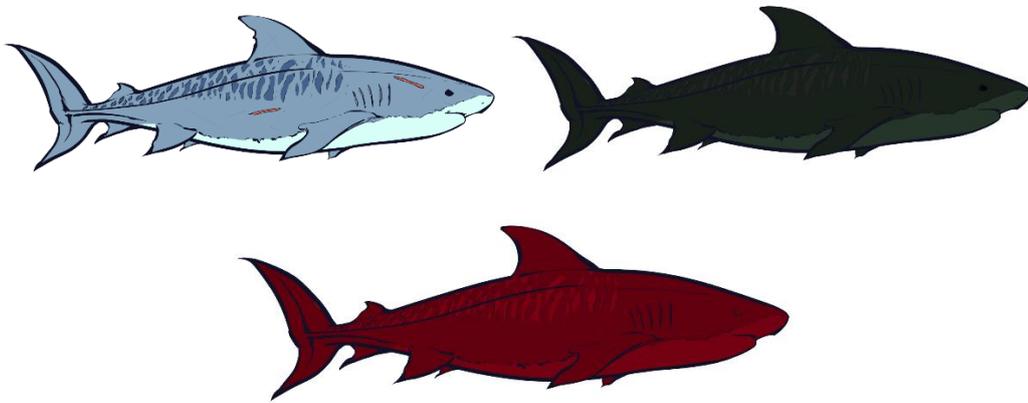
Gambar 3.20. Sketsa Tambahan pada Hiu Macan

(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah dipelajari lebih lanjut, penulis menemukan bahwa kesan yang diberikan masih kurang mengintimidasi. Sehingga penulis mengembangkan dari apa yang telah dikerjakan. Setelah melihat kembali kepada acuan, penulis mencoba menambahkan bekas luka yang lebih besar dan sobekan pada sirip hiu seperti pada tokoh hiu pada *game Maneater* dan *Hungry Shark Evolution* yang disebutkan pada acuan. Penulis juga mencoba menambahkan tombak patah pada badan hiu.

Penulis menentukan untuk menggunakan sketsa awal. Pilihan ini dipilih karena tombak pada badan hiu tidak begitu dibutuhkan dan tidak menambah kesan menyeramkan. Sobekan pada tubuh hiu sudah cukup menambah kesan menyeramkan. Karena hiu di pandang agresif, maka bentuk hiu sendiri sudah memberikan kesan menyeramkan.

#### 4. Warna



Gambar 3.21. Warna Hiu Macan  
(sumber: dokumentasi pribadi)

Warna hiu yang dibuat menggunakan warna kebiruan. Warna biru merupakan warna dengan rasa dingin. Penulis juga menggunakan warna yang lebih gelap pada bagian belang hiu. Dan warna putih pada bagian bawah hiu diubah menjadi kebiruan dengan intensitas yang tinggi. Warna mata tidak diubah dan tetap berwarna gelap sehingga terlihat liar.

Melihat kembali pada acuan warna hiu yang melebihi – lebihkan warna merah dengan menambahkan jumlah luka, penulis mencoba untuk mengubah warna dengan lebih ekstrim. Perubahan warna yang dilakukan adalah dengan merubah

warna keseluruhan menjadi merah. Penulis juga mencoba mencari kesan berbahaya seperti kesan yang didapat pada acuan dengan mengubah warna keseluruhan menggunakan warna hijau. Tetapi setelah dilihat lebih lanjut, penulis tetap memilih untuk menggunakan warna biru karena apabila menggunakan warna alternatif, pemain tidak dapat melihat hiu dengan jelas.