



### **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 II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. *Game***

Pada tahun 2011 McGonical mengungkapkan bahwa *game* adalah sebuah sistem yang membuat pemain menyelesaikan sebuah tantangan yang diciptakan dengan batasan dan aturan-aturan tertentu. *Game* itu sendiri membutuhkan empat komponen, yaitu *rules*, *goals*, *interaction (feedback system)*, dan *voluntary participation*.

1. *Rules* adalah batasan-batasan yang menentukan bagaimana para pemain dapat mencapai tujuan dalam *game* tersebut. Melalui batasan ini, pencapaian tujuan bisa memacu kreativitas dan strategi pemain dalam bermain.
2. *Goals* adalah hal yang dijadikan objektif atau tujuan yang harus dicapai oleh pemain untuk menyelesaikan *game*.
3. *Feedback System* adalah hal yang memberikan informasi kepada pemain tentang seberapa jauh *progress* yang dilalui untuk mencapai tujuan dalam *game*. Sistem ini cenderung diinformasikan melalui poin, *level*, atau *score*. Dengan system ini pemain akan merasa termotivasi karena ada hasil dari permainan yang mereka mainkan.
4. *Voluntary Participation* adalah keinginan pemain untuk menerima *goals*, *rules*, dan *feedback* tanpa keterpaksaan.

*Game* memiliki berbagai macam media, namun pada dasarnya hanya terbagi menjadi digital dan tradisional. *Game* digital itu sendiri dibagi lagi menjadi dua dimensi dan tiga dimensi.

### 2.1.1. 3D Game

Ernest (2014) mengungkapkan 3D *game* menggunakan tiga dimensi untuk membuat *game asset* sehingga memiliki metode pembuatan yang berbeda dari 2D *game*. 3D *game* menggunakan objek tiga dimensi, sehingga objek dan perspektif pemain memiliki kedalaman, tidak seperti 2D yang tidak memiliki sumbu x, y dan z. 3D game memiliki tiga macam perspektif, antara lain:

1. *Fixed 3D* adalah teknik yang menggunakan objek karakter 3D yang di-*render* secara *real-time* namun perspektif kameranya statis/tidak bergerak. Teknik ini digunakan untuk media yang memiliki performa rendah.



Gambar 2. 1 Penerapan *fixed camera* pada Resident Evil 2 (old)  
([www.usgamer.net](http://www.usgamer.net), diakses pada 2 Agustus 2019, pukul 00.06)

2. *First-person perspective* adalah teknik yang menggunakan perspektif orang pertama. Pemain hanya melihat tangan sang karakter seolah-olah pemain berada di dalam *game* tersebut. *Perspective* ini cenderung lebih memberikan imersi karena *player* secara tidak langsung akan merasa menjadi karakter yang ada di dalam layar *game*.



Gambar 2. 2 Penerapan *first-person perspective* dalam Battlefield 4  
([www.pcmag.com](http://www.pcmag.com), diakses pada 2 Agustus 2019, pukul 00.14)

3. *Third-person perspective* adalah teknik yang membuat pemain bermain dilihat dari sudut pandang orang ketiga. Pemain dapat melihat karakter secara penuh dilayar. *Perspective* jenis ini cenderung menampilkan sisi karakter secara lebih detail karena karakter akan selalu tampil di depan kamera, seolah-olah *player* sedang menonton karakter tersebut langsung dari belakang.



Gambar 2. 3 Penerapan *third-person perspective* dalam Warframe  
([www.gamesradar.com](http://www.gamesradar.com), diakses pada 2 Agustus 2019, pukul 00.17)

### 2.1.2. *Adventure Game*

Menurut Adams (2014) tidak seperti kebanyakan *game* lainnya, cerita dan eksplorasi dunia adalah komponen paling penting di dalam *adventure games*. *Adventure games* merupakan *genre* yang cukup berbeda dengan *games* lainnya karena interaksinya yang tidak hanya terbatas pada menembak, memerintah pasukan, mengalahkan pertarungan atau melakukan simulasi, melainkan sebuah cerita interaktif tentang suatu karakter. Gameplay yang ditawarkan cenderung mengarah ke penyelesaian *puzzle* dan dan suatu permasalahan. *Combat, economic management* dan tantangan yang membutuhkan aksi cepat bukan komponen yang penting dalam *adventure games*. Karakter ini bukan hanya sebuah subjek yang diperankan oleh pemain, melainkan adalah sebuah karakter fiksi dari sebuah cerita, seorang tokoh utama dan pahlawan dari suatu cerita.

Salah satu cara pemain untuk melanjutkan ceritanya adalah melalui pilihan dialog dengan *Non-Player Characters (NPCs)*. Dikebanyakan *adventure game*, setiap dialog memiliki pilihan bagaimana pemain ingin menjawab dialog dengan *NPCs* dan dapat memberikan *output* yang mengarahkan ke jalan cerita yang berbeda. Contohnya pada *game* *The Wolf Among Us*, pemain diperbolehkan untuk memilih untuk menghindari sebuah pertarungan hingga sebuah *NPCs* akan mengingat perkataan yang dipilih oleh pemain yang kemudian mengarahkan pemain ke plot cerita yang berbeda. Senn (2017) mengungkapkan bahwa saat bermain *adventure* atau *action games*, pemain dibuat untuk memfokuskan perhatiannya sehingga lebih efektif untuk menerima informasi dari suatu cerita.

### **2.1.3. Action Games**

Menurut Adams (2014), *action games* adalah genre yang seringkali menguji kemampuan seorang player dalam memecahkan sebuah tantangan. Penelitian dari Universitas Rochester (2014) pertama kali menemukan bahwa bermain *fast-paced action video games* dapat membantu seseorang untuk belajar dan memahami suatu materi lebih baik. Penelitian tersebut dilakukan dengan membandingkan kemampuan kognitif dari dua kelompok yang memainkan *game* dengan *genre* berbeda, *action-gamers* dan *non-action gamers (simulation, strategy, etc.)*. Kemudian partisipan diminta untuk menyelesaikan beberapa tugas untuk dilihat waktu reaksi dan kemampuan mengidentifikasi dan menyelesaikan sebuah masalah. Melalui percobaan ini, hasilnya kelompok yang cenderung memainkan *action game* dapat lebih cepat menyelesaikan tugas dibandingkan dengan kelompok *non-action game*.

Menurut Bavelier (2014), otak manusia selalu memperkirakan apa hal yang terjadi setelah sesuatu terjadi, baik saat mendengarkan sebuah percakapan, menyetir kendaraan, atau saat melakukan operasi bedah. Untuk mempertajam kemampuan tersebut, otak manusia selalu menciptakan sebuah *models* atau contoh, sehingga memudahkan untuk mengingat sesuatu.

## **2.2. Karakter**

Karakter adalah sebuah individu berupa makhluk hidup, yang diciptakan melalui cerita fiksi maupun non-fiksi. Untuk membuat cerita dapat lebih diterima dan dipahami oleh pengguna, sang *designer* harus memahami bagaimana cara untuk merancang sebuah karakter yang mudah untuk diterima dan disukai oleh pengguna.

Karakter yang terlihat aneh dan tidak menyenangkan akan sulit diterima oleh pengguna. Tanpa bantuan karakter yang menarik, cerita kesan serta pesan yang ingin disampaikan tidak akan diterima dengan baik oleh pengguna. (Nordquist, 2017; Ballon, 2019).

### 2.2.1. Desain Dasar Karakter

Egri (dalam Hamzah, 1985) mengemukakan dalam pembuatan desain, konsep karakter, dan pengembangan karakter dapat dilihat menggunakan tiga perspektif dimensi, antara lain :

#### 1. Fisiologi

Merupakan dimensi fisik dan penampilan luar dari seorang karakter. Fisiologi mencakup aspek-aspek seperti jenis kelamin, umur, berat dan tinggi, warna mata, rambut, kulit, postur tubuh, penampilan, ras dan suku. Contohnya jika seorang pria memiliki bekas luka sayatan pada tubuhnya, bisa memberikan *background story* bahwa karakter tersebut pernah bertarung dan menerima serangan benda tajam.



Gambar 2. 4 Bekas luka pada perut Kratos God of War  
(<https://segmentnext.com>, diakses pada 12 Januari, pukul 09.40).

## 2. Sosiologi

Merupakan dimensi yang membahas desain karakter berdasarkan kondisi status sosial karakter tersebut. Sosiologi mencakup aspek-aspek seperti kelas sosial, peran, pekerjaan, tingkat pendidikan, agama, nasionalitas, komunitas, bahkan hobi. Contohnya pada pakaian yang digunakan menurut profesi seseorang, karakter dengan pekerjaan tentara akan mengenakan seragam *camo* dan membawa senjata, sedangkan dokter akan mengenakan seragam dokter dan membawa peralatan medis.



Gambar 2. 5 Army dalam Call of Duty Mobile  
([www.suara.com/](http://www.suara.com/), diakses pada 3 September, pukul 09.42).

## 3. Psikologi

Menurut Egri (1985) psikologi merupakan penggabungan dari kedua Dimensi sebelumnya. Psikologi merupakan kondisi psikis seseorang dan cara-cara unik setiap karakter dalam menanggapi lingkungan sekitarnya. Dimensi psikologi mencakup aspek-aspek seperti motivasi, frustrasi, tempramen, sikap, kemampuan dan kualitas intelektual maupun imajinasi.

Melalui tiga Dimensional ini, kesan-kesan tertentu pada desain karakter yang dibuat dapat lebih terlihat dan terasa. Contohnya Naruto memiliki sifat yang lebih terbuka dan aktif, sedangkan Hinata cenderung malu-malu dan pendiam. Penampilan fisik pada karakter Naruto lebih terlihat bersemangat dibanding

Hinata yang cenderung lebih malu-malu dan terlihat tenang.



Gambar 2. 6 Naruto dan Hinata dalam *Naruto game*.  
([www.aminoapps.com](http://www.aminoapps.com), diakses pada 3 September, pukul 01.00).

### 2.2.2. *Body Types*

Bentuk tubuh dan tipe fisik manusia yang lebih dikenal dengan *Somatotype* ini pertama kali di kemukakan oleh seorang Psikolog Amerika yang bernama Sheldon (1940). *Somatotypes* dibagi menjadi 3 tipe yaitu :

1. *Endomorph* : bentuk tubuh *Endomorph* lebih terlihat berlemak dibanding *Mesomorph*. *Endomorph* cenderung lebih pendek, bulat, dan terlihat memiliki tangan dan kaki yang kuat.
2. *Mesomorph* : bentuk tubuh *Mesomorph* terlihat lebih atletis, bertulang besar, dan cenderung lebih terlihat berotot dibanding bentuk tubuh lainnya.
3. *Ectomorph* : bentuk tubuh *Ectomorph* terlihat memiliki tubuh yang lebih ringan, dengan tulang yang lebih kecil dan otot yang cenderung sedikit. Biasanya tampil dengan pundak yang kecil, kurus, cenderung memiliki tangan dan kaki yang panjang sehingga terlihat lebih tinggi dibanding rata-rata manusia.

Setiap bentuk tubuh memiliki karakteristik yang berbeda. Contohnya Endomorph cenderung memiliki sifat yang toleran, dapat bersosialisasi dengan mudah, ramah dan juga hangat. Mesomorph memiliki sifat yang lebih aktif, bersemangat, tegas (kadang bisa terlihat sombong), dan kuat. Sedangkan Ectomorph cenderung pendiam, kurang tegas, sensitive dan terlihat lemah.

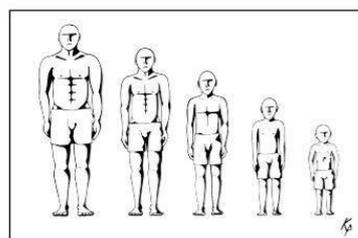
Sheldon's Somatotype	Character	Shape	Picture
Endomorph [viscerotonic]	Relaxed, sociable, tolerant, comfort-loving, peaceful	Plump, buxom, developed visceral structure	
Mesomorph [somatotonic]	Active, assertive, vigorous, combative	Muscular	
Ectomorph [cerebrotonic]	Quiet, fragile, restrained, non-assertive, sensitive	Lean, delicate, poor muscles	

Gambar 2. 7 Somatotypes

(www.researchgate.net, diakses pada 22 September 2019, pukul 19.17)

### 2.2.3. Anatomi

Anatomi merupakan salah satu pedoman dalam pembentukan sebuah karakter. Menurut Sloan (2015), prinsip mendesain sebuah karakter yang paling umum digunakan adalah menggunakan tinggi kepala sebagai acuan untuk menentukan proporsi anatomi sebuah karakter. Tinggi kepala ini diukur dari ujung kepala hingga dagu, meskipun pada kenyataannya proporsi orang dewasa sebenarnya hanya tujuh setengah dari tinggi kepalanya sendiri.



Gambar 2. 8 Proporsi badan menggunakan tinggi kepala

(Robin J.S. Sloan, 2015)

Pada umumnya tinggi wanita dewasa cenderung lebih pendek dibanding laki-laki dewasa, namun teori penggunaan tinggi kepala sebagai acuan penentuan proporsi masih tetap berlaku. Dari metode umum ini dapat di simpulkan tinggi anak yang lebih muda sekitar lima atau enam kepala, dan balita sekitar empat kepala.

Metode pembentukan karakter lainnya adalah *Exaggerated*. Wujud sebuah karakter telah dimodifikasi lebih dari wujud aslinya. Contohnya seperti karakter kartun Sackboy dari *game Little Big Planet* dengan proporsi badan hanya dua kepala, untuk membantu mengekspresikan sebuah karakter yang lucu untuk anak-anak. Contoh lainnya adalah Cereza dari *game Bayonetta*, proporsi tubuh, tangan maupun kaki cenderung dimodifikasi menjadi lebih panjang dan ramping untuk menunjukkan dominasi dan sisi atletik Cereza.



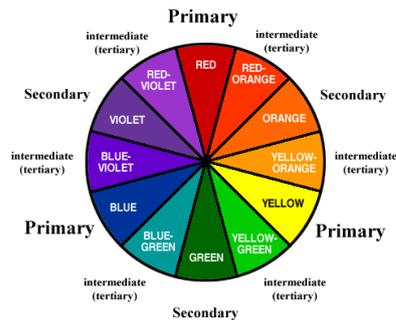
Gambar 2. 9 Sackboy Little Big Planet (kiri), Cereza Bayonetta (kanan)  
(<https://littlebigplanet.fandom.com/wiki/Sackboy>, 1 September 2019, pukul 14.20.  
<https://www.giantbomb.com>, 1 September 2019, pukul 14.22)

#### **2.2.4. *Shapes and Silhouettes***

Menurut Tillman (2011, hlm. 67) *shapes* merupakan hal dasar untuk memberikan makna pada sebuah objek dan dapat menegaskan kegunaan dari bentuk objek tersebut. Menurut Tillman *shapes* secara umum dibagi menjadi tiga, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Setiap *shapes* memiliki arti masing-masing. Menurut Tillman hampir setiap orang merasa sebuah persegi memiliki makna stabil, kejujuran, perintah, kenyamanan, keamanan, maskulin, dan juga kesetaraan. Sedangkan bentuk segitiga umumnya orang akan merasa segitiga bermakna sebuah aksi, agresi, energi, ketegangan dan masalah. Bentuk lingkaran cenderung memberikan kesan kenyamanan, perlindungan, kekanak-kanakan, kesatuan dan keindahan. Tiga *shapes* ini sering kali di terapkan pada wajah karakter untuk memberikan kesan yang lebih dalam. Tillman mengatakan melalui perbedaan *shapes* ini, sebuah karakter memberikan kesan dan cerita yang berbeda.

#### **2.2.5. *Color***

Warna adalah salah satu unsur untuk menambah estetik dalam sebuah desain. Baik 3D maupun 2D penggunaan warna cukup penting. Melalui warna, setiap karakter maupun objek dapat memiliki kesan yang berbeda dan mampu memberikan cerita serta makna yang berbeda. Menurut Tillman (2011, hlm.111) pada dasarnya warna dibagi menjadi tiga, yaitu *Primary*, *Secondary*, dan *Complementary* atau *Tertiary*.



Gambar 2. 10 *Color Wheel*

(seeovergrowth.com, 3 September 2019, pukul 04.10)

Tillman mengemukakan setiap warna memberikan kesan dan makna yang berbeda, antara lain :

1. Warna merah dapat memberikan kesan kepercayaan diri, keberanian, kekuatan, semangat, amarah, cinta, hasrat, bahkan bahaya.
2. Warna kuning dapat memberikan kesan kegembiraan, kebijaksanaan, pengetahuan, hati-hati, penyakit, optimis, kerusakan/pembusukan, kecemburuan, dan sikap penakut.
3. Warna biru dapat memberikan kesan keyakinan, ketenangan, kehormatan, kesedihan, pengetahuan, kesehatan, iman, kebenaran, dan rasa dingin.
4. Warna ungu pada umumnya memberikan makna kekuatan, harta kekayaan, ambisi, misteri, elegan, dan kehormatan.
5. Warna hijau dapat memberikan kesan alami, harmoni, kesejukan, keamanan, uang, daya tahan, makhluk baik, kejujuran, penyakit, dan iri hati.
6. Warna jingga pada umumnya memberikan kesan kegembiraan, gairah, penerangan, semangat, wibawa, dan daya tarik.
7. Warna hitam pada umumnya memberikan kesan elegan, kekuatan, kematian, misteri, kejahatan, ketakutan, duka cita, depresi dan kesedihan.

8. Warna putih dapat memberikan kesan kebersihan, kesucian, kesan baru, cahaya, kedamaian, kepolosan kebaikan, dan kesempurnaan.

Menurut Tillman, warna dapat memberikan kesan yang beda walaupun bentuk karakter atau objek tersebut sama. Susunan dan kombinasi warna setiap karakter atau objek dapat memberikan kesan dan makna yang berbeda pula. Contoh pada kombinasi warna karakter Spiderman yang menggunakan warna merah dan biru. Warna merah dan biru tersebut memiliki kesinambungan dengan sifat dan cerita karakter tersebut. Merah yang berarti cinta, kepercayaan diri, energi dan keberanian dapat melambangkan sifat yang ada pada Spiderman. Contoh lainnya pada karakter pada film GI Joe Snake Eyes, seorang tokoh protagonis yang menggunakan warna hitam pada kostumnya (yang artinya cenderung kejahatan, kematian, depresi) dan karakter Storm Shadow seorang tokoh antagonis yang menggunakan warna putih pada kostumnya (yang berarti kesucian, kebaikan, kesempurnaan dan kedamaian). Kedua tokoh ini menggunakan warna yang maknanya terbalik dibanding sifat mereka, namun jika dibedah lebih dalam melalui latar belakang cerita setiap karakter, penggunaan warna tersebut memiliki alasan yang dapat mendukung jalan cerita.



Gambar 2. 11 Snake Eyes dari GI Joe

(nurdpedia.fandom.com, diakses pada 3 September 2019, 04.15)

Snake Eyes memiliki latar belakang yang menyedihkan. Kematian guru Ninjanya menyebabkan kesedihan yang mendalam, sehingga menyebabkan Snake Eyes menggunakan warna hitam.



Gambar 2. 12 Storm Shadow dari GI Joe

(<http://germanpascual.com>, diakses pada 3 September 2019, pukul 04.16)

Storm Shadow adalah tokoh yang masa lalunya pernah dijebak oleh orang yang mengatakan bahwa ialah yang membunuh gurunya sendiri. Namun dirinya tetap bersikeras untuk menunjukkan bahwa ia tidak bersalah dan selalu percaya bahwa segala hal yang dilakukannya demi kebaikan.

### 2.2.6. Archetypes

Dalam buku Sloan (2015, hlm. 115), Jung dan Campbell membagi *Archetypes* menjadi empat pengelompokan yaitu :

#### 1. *The Hero*

*The Hero* dapat dibagi menjadi *hero* dan *anti hero*. *Hero* merupakan tokoh utama yang melakukan perjalanan untuk menyelesaikan misi. Karakter ini cenderung digambarkan dengan sifat pemberani, baik, dan suka membantu orang lain. Lalu ada juga *Anti-hero*, merupakan gambaran pahlawan namun memiliki kekurangan dalam sikap dan perlakuannya.



Gambar 2. 13 Venom sebagai *anti hero* (kiri), dan Spiderman sebagai *hero* (kanan)  
([www.hardcoregamer.com](http://www.hardcoregamer.com), diakses pada 3 September 2019, pukul 00.15)

#### 2. *The Herald*

Karakter ini adalah tokoh yang memberikan misi kepada *the hero*, baik dengan cara meminta atau melakukan hal yang cenderung akhirnya membuat *the hero* harus membantu karakter ini.



Gambar 2. 14 The Herald dalam World Of Warcraft

(www.mobygames.com, diakses pada 3 September 2019, pukul 00.25)

### 3. *The Fool*

Karakter ini cenderung ditampilkan sebagai sosok yang ceroboh namun beruntung, dan sering kali menyebabkan kekacauan tanpa di sengaja kepada karakter lain.

Karakter ini cenderung digambarkan sebagai tokoh yang lugu dan polos.



Gambar 2. 15 Papyrus dalam Undertale

(undercom-undertale-au.fandom.com, diakses pada 3 September 2019, pukul 00.35)

#### 4. *The Maiden*

*Anima* merupakan perwujudan karakter perempuan feminim, sering kali digambarkan sebagai sosok yang polos dan bergantung pada karakter lain. Karakter ini biasanya merupakan tokoh yang diinginkan oleh karakter lawan jenisnya.



Gambar 2. 16 Olivia (kanan) dalam God Hand

([www.kotakgame.com](http://www.kotakgame.com), diakses pada 3 September 2019, pukul 00.45)

#### 5. *The Mentor*

Karakter ini adalah tokoh yang menyadarkan karakter lain akan kemampuannya melalui ilmu. Cenderung memberikan petunjuk melalui narasi dan cerita pada saat *tutorial* pada awal *game*.



Gambar 2. 17 Handler (kiri) dalam Monster Hunter : World

([www.gamepur.com](http://www.gamepur.com), diakses pada 3 September 2019, pukul 00.47)

### 6. *The Trickster*

Karakter ini cenderung merubah pola pikir karakter lainnya dan mencoba untuk mengontrol situasi. Karakter ini cenderung tokoh yang biasa menyebabkan masalah kepada karakter lain, namun tokoh ini dapat menjadi teman *The Hero*.

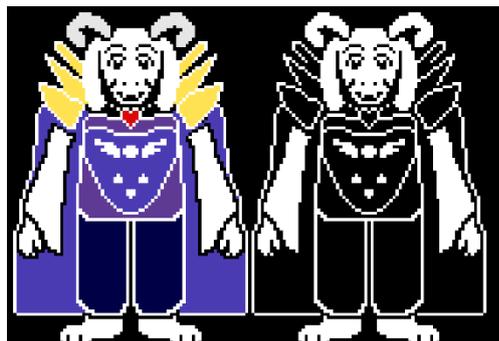


Gambar 2. 18 Lucian (kanan) dalam Radiata Stories

(forums.somethingawful.com, diakses pada 3 September 2019, pukul 01.02)

### 7. *The Mother*

Karakter ini cenderung digambarkan sebagai tokoh perempuan yang merawat, memberikan tempat untuk singgah, dan melindungi tokoh *the hero* secara hangat. Salah satu contoh terdapat pada karakter Asriel dalam *game* Undertale yang selalu melindungi karakter utama dari bahaya.



Gambar 2. 19 Asriel dalam Undertale

(<http://pixelartmaker.com>, diakses pada 3 September 2019, pukul 01.09)

### 8. *The Father*

Karakter ini digambarkan sebagai tokoh *archetype* yang kuat, maskulin, dan berwibawa.



Gambar 2. 20 Augus dalam Asura's Wrath  
(villains.fandom.com, diakses pada 3 September, pukul 01.24)

### 9. *The Devil Figure*

Karakter ini adalah tokoh musuh dari *The Hero*. Karakter ini adalah tokoh yang memberikan tantangan dan juga sosok yang dilawan untuk mencapai *goals* yang ada di dalam *game*. Menurut Jung dan Campbell, karakter ini ada yang dapat diselamatkan oleh *the hero* sehingga dapat membantu untuk mencapai *goals*. Ketika karakter ini diselamatkan, nama *archetype* ini berubah menjadi *redeemable devil*.



Gambar 2. 21 Vergil dalam Devil May Cry 5  
(carboncostume.com, diakses pada 3 September, pukul 01.36)

### 2.3. Teori Gaya Visual

Victory Media (2015) mengemukakan empat gaya visual dalam video games, antara lain :

1. *Photorealism*: Gaya visual ini dapat menyajikan sebuah *experiences* yang cukup serius karena visualisasi karakternya yang *realist*. Gaya visual ini banyak diminati namun sulit dalam proses pembuatan *model* maupun *texture*.



Gambar 2. 22 Uncharted 4

([www.pcmag.com](http://www.pcmag.com), diakses pada 1 Agustus 2019, pukul 18.00)

2. *Exaggerated*: Gaya visual ini dibentuk berdasarkan gaya *photorealism* namun dengan modifikasi. Gaya visual ini menggunakan ide-ide dan imajinasi untuk memodifikasi objek, karakter maupun *environment*.



Gambar 2. 23 Devil May Cry 2

([newlifecrc.com](http://newlifecrc.com), diakses pada 1 Agustus 2019, pukul 18.12)

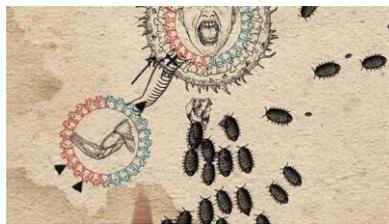
3. *Cel Shaded*: Gaya visual ini bertolak belakang dengan *photorealism*. Cenderung menggunakan *block color* dan garis-garis yang tegas.



Gambar 2. 24 Dragon Ball Z

(in.ign.com, diakses pada 1 Agustus 2019, pukul 18.25)

4. *Abstract*: gaya visual ini tidak menunjukkan wujud yang jelas, namun memberikan *feeling* yang cukup realistik. Wujudnya biasa berdasarkan yang ada di dunia nyata namun telah di modifikasi.



Gambar 2. 25 Prophour 23

(indiegamereviewer.com, diakses pada 1 Agustus 2019, pukul 18.56)

Tinwell (2014, dalam Sloan) memberikan pendapat yang mendapat mengenai pembahasan tentang teori dalam penentuan *visual style* untuk mendesain sebuah karakter. Masalah utama pada *visual style photorealism* adalah tampilan yang terlalu kaku dan terus terang. *Visual style* ini menampilkan wujud asli manusia atau makhluk hidup lainnya sesuai dengan realita, menampilkan detail yang cukup rumit dan terlalu terpaku pada bentuk asli. Tinwell mengungkapkan *style* ini tidak memberikan kesempatan untuk merasakan kebebasan dalam berimajinasi dan berkreasi. Desain karakter akan terbatas dan tidak mengalami perkembangan dalam

kegiatan kreatifitas jika visual tidak dapat digambarkan menggunakan *visual style exaggerated* atau *stylized (cel shaded/abstract)*.

#### **2.4. Pancasila**

Karya sastra pada zaman Majapaht merupakan hal yang mengalami perkembangan yang pesat. Salah satu karya yang paling terkenal adalah kitab Negara Kertagama yang ditulis oleh Empu Prapanca pada tahun 1365. Kitab ini merupakan sumber ajaran, falsafah dan sejarah tentang kerajaan Majapahit. Salah satu falsafah yang dipaparkan adalah Pancasila. Karya sastra lainnya adalah Arjunawiwaha dan Sutasoma yang ditulis oleh Empu Tantular. Kitab Sutasoma memuat kata-kata yang sekarang dijadikan sebagai semboyan bangsa Indonesia yaitu Bhineka Tunggal Ika. Dari ajaran dalam kitab Negara Kertagama, Indonesia menerapkan system pemerintahan berdasarkan nilai Pancasila. Kepribadian bangsa Pancasila berasal dari nilai sosial budaya Indonesia telah diwariskan sejak zaman Majapahit.

Menurut Yamin (2015) Pancasila adalah lima hal yang menjadi dasar dan peraturan untuk mengatur masyarakat menjadi lebih baik. Kelima hal dasar tersebut menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, walaupun memiliki arti yang berbeda.

1. Ketuhanan yang Maha Esa, sila ini bukan hanya sebatas pada beragama, melainkan :
  - a. Masyarakat Indonesia harus percaya dan taat kepada Tuhan yang Maha Esa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.
  - b. Setiap warga negara harus memiliki sikap saling menghormati dan berkerjasama dengan sesama maupun antar pemeluk agama yang berbeda.

- c. Setiap warga negara harus menjaga kerukunan dengan setiap umat beragama maupun kepercayaan lain.
  - d. Setiap warga negara tidak boleh memaksa suatu agama dan suatu kepercayaan kepada orang lain.
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab, Sila ini tidak hanya sebatas memiliki rasa kemanusiaan dan keadilan, melainkan:
- a. Setiap rakyat Indonesia harus mengakui dan memperlakukan manusia lain sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang Maha Esa
  - b. Rakyat Indonesia memiliki persamaan derajat, persamaan hak dan kewajiban, tanpa membedakan suku, agama, kepercayaan, kedudukan sosial, jenis kelamin, dan sebagainya.
  - c. Memiliki sikap mencintai sesama manusia, dan tidak semena-mena terhadap orang lain.
3. Persatuan Indonesia. Persatuan disini bermaksud pada rasa cinta terhadap persatuan bangsa Indonesia, mementingkan kepentingan bersama, serta rela berkorban demi bangsa dan negara. Selain itu, memiliki rasa bangga dalam berbangsa dan bernegara dan menjunjung tinggi Bhinneka Tunggal Ika.
4. Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan/Perwakilan. Setiap warga negara Indonesia memiliki kedudukan, hak dan kewajiban yang sama, sehingga sudah selayaknya setiap warga negara tidak memaksakan kehendaknya kepada orang lain, dan mengambil setiap keputusan berdasarkan musyawarah untuk kepentingan bersama.

## 5. Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Sila ini memiliki maksud untuk setiap warga negara Indonesia harus memiliki sikap kekeluargaan dan gotong royong, adil terhadap sesama, menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban setiap warga negara. Mengembangkan perbuatan yang luhur, yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan dan gotong royong, serta memiliki rasa saling menghargai sesama warga negara.

Pada tahun 1949 Sultan Hamid II diangkat menjadi Menteri negara melalui keputusan Presiden Soekarno untuk melakukan perancangan lambang negara. Pada 1950 dibentuk Panitia Lambang Negara yang diketuai oleh Muhammad Yamin. Pada saat itu diadakan sayembara untuk merancang lambang negara dan ada dua kandidat rancangan lambang negara. Rancangan Sultan Hamid II dan Muhammad Yamin. Namun rancangan Muhammad Yamin ditolak karena memiliki cukup banyak unsur Jepang. Dalam perancangan lambang negara, Sultan Hamid II menyisipkan cukup banyak makna dalam Pancasila. Bentuk burung Garuda merupakan makhluk mitologi kuno dalam sejarah bangsa Indonesia, untuk menggambarkan bahwa Indonesia adalah bangsa yang besar dan kuat. Warna keemasan pada warna burung Garuda sebagai lambang dari keagungan dan kejayaan Indonesia. Paruh, cakar, sayap dan ekor pada Garuda sebagai lambang dari kekuatan pembangunan serta tenaga yang besar. Selain itu, jumlah bulu pada burung Garuda merupakan lambang dari hari proklamasi kemerdekaan Indonesia yaitu 17 Agustus 1945. Pada masing-masing sayap terdapat 17 helai bulu untuk lambang dari tanggal, pada ekor terdapat 8 helai melambangkan bulan, pangkal ekor dengan 19 helai bulu dan 45 helai bulu di leher untuk melambangkan tahun.

Pita yang dicengkeram oleh Garuda sebagai lambang dari Bhineka Tunggal Ika yang berasal dari kitab Sutasoma karangan Empu Tantular. Penggunaan warna merah dan putih pada perisai Pancasila untuk melambangkan warna bendera Indonesia, serta sifat berani dan suci. Garis hitam tebal yang melintang di dalam perisai sebagai lambang dari garis Khatulistiwa yang melintasi wilayah Indonesia.

## 2.5. Metafora

Menurut Classe (2000) Metafora adalah sebuah pengalihan makna atau kualitas dengan menggunakan ungkapan kata lain yang dapat melambangkan kata awal tersebut. Penggambaran Metafora dapat dilakukan dengan perbandingan secara langsung atas dasar makna dan sifat yang sama dengan objek yang berbeda.

Ullman (1962) membagi Metafora menjadi empat jenis yaitu :

### 1. *Anthropomorphic*

Metafora ini mengacu pada benda tidak bernyawa dengan menggunakan sifat atau hal-hal yang dapat dilakukan oleh tubuh manusia, atau biasa disebut sebagai personifikasi (mengandaikan benda mati seperti manusia).

Contoh : Taman adalah paru-paru kota, pohon melambai-lambai.

### 2. Kehewanan

Metafora ini menggunakan binatang untuk dikaitkan berdasarkan kemiripan bentuk maupun sifat sehingga kurang ekspresif pada penyampaian pesan.

Contoh : Tingkah laku Budi seperti kera yang lapar.

### 3. Konkret ke Abstrak

Metafora ini membuat sebuah objek yang konkret dinyatakan sebagai hal abstrak. Contoh : Bintang pelajar (konkret), bintang lapangan (abstrak)

#### 4. Sintesis

Metafora jenis ini adalah suatu pengalihan dari pengalaman yang satu ke pengalaman yang lain. Contoh : “kulihat suara”. Pada dasarnya suara adalah sesuatu yang hanya bisa di dengar, namun suara diperlakukan sebagai objek yang dapat dilihat.