



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. Metodologi Pengumpulan Data

Untuk data kualitatif, dilakukan wawancara oleh penulis pada tanggal 12 Mei 2019, bersama Prof. Dr. dr. Karnen G. Baratawidjaja, SpPD, K-AI, FINASIM, FAAAAI mengenai vaksinasi dewasa. Selain profesor kesehatan, penulis mengadakan wawancara bersama Kamagime des Nugraha dari Lumine Studio untuk membahas tentang pembuatan desain karakter.

Untuk riset kuantitatif, dilakukan oleh penulis menggunakan *Google Form* dengan judul “Riset Tentang Pentingnya Vaksin.”

3.1.1. Wawancara “Vaksinasi Tipes Dewasa”

Kelompok melakukan wawancara bersama Prof. Dr. dr. Karnen Baratawidjaja, Sp.PD-K-AI, FINASIM, FAAAAI. Beliau adalah profesor ilmu penyakit dalam dengan sub-spesialis alergi dan imunologi. Beliau juga tokoh pendiri bagian alergi dan imunologi FKUI, RSCM. Diungkapkan oleh beliau bahwa sebelum vaksin ditemukan, orang-orang yang terinfeksi cacar dan polio diasingkan ke wilayah kosong dan mereka ditinggal hingga akhir hayatnya di situ. Berbeda dengan zaman ini, vaksin sudah ditemukan dengan berbagai macam jenis seperti vaksin hidup dan vaksin mati dan bisa mencegah penyakit menular.

Vaksin hidup adalah vaksin yang masih memiliki virus atau bakteri dalam kondisi dilemahkan dan masih dapat berkembang biak untuk memunculkan respon sistem imun. Vaksin hidup ini memiliki kekebalan yang lebih kuat dikarenakan

respons yang dihasilkan. Berbeda dengan vaksin mati, dimana vaksin tersebut memiliki virus atau bakteri dalam kondisi hancur sehingga tidak dapat berkembang biak lagi. Itulah yang membuat vaksin hidup memiliki efek yang lebih lama dibanding vaksin mati. Kedua vaksin ini sama-sama merangsang antibodi untuk melawan virus yang masuk ke dalam tubuh.



Gambar 3.1. Bersama Prof. Karnen dalam proses wawancara.

Setelah mengetahui dua jenis vaksin tadi, beliau menyampaikan informasi mengenai vaksin yang wajib digunakan untuk orang dewasa. Orang dewasa yang dimaksud sesuai dengan perhitungan WHO (*World Health Organization*) yaitu 19 tahun ke atas. Terdapat jadwal vaksin untuk orang dewasa yang wajib dilakukan karena ini merupakan program pemerintah.

JADWAL IMUNISASI DEWASA
 Sesuai Rekomendasi Satgas Imunisasi Dewasa PAPDI Tahun 2017

VAKSI	KELOMPOK USIA	19-21 tahun	22-26 tahun	27-49 tahun	50-59 tahun	60-64 tahun	≥ 65 tahun
Influenza (Flu) ¹		Quadrivalent/Trivalent 1 dosis setiap Tahun					
Telanus, diphtheria, pertusis (Td/Tdap) ²		1 dosis booster Td/Tdap diberikan setiap 10 tahun					
Varisela ³		2 dosis (bulan ke-0 & 4-8 minggu kemudian)					
Human Papilloma Virus (HPV) untuk Perempuan ⁴		3 dosis HPV bivalent/quadrivalent (bulan ke-0, 1 atau 2 & 6)					
Human Papilloma Virus (HPV) untuk laki-laki ⁵		HPV quadrivalent 3 dosis (bulan ke-0, 2, 6)					
Zoster ⁶							1 dosis
Measles/Campak, Mumps/Gondongan, dan Rubella/Campak Jerman ⁷		1 atau 2 dosis (jeda minimum 28 hari)					
Pneumokokal konjugat 13-valent (PCV-13)/Pneumokok ⁸							1 dosis
Pneumokokal Polisakarida (PPSV23)/Pneumokok ⁹							1 dosis
Meningitis meningokokal ¹⁰		Wajib untuk jemaah haji dan umrah (1 dosis untuk 2 tahun)					
Hepatitis A ¹¹		2 dosis (bulan ke-0 dan 6-12)					
Hepatitis B ¹²		3 dosis (bulan ke-0, 1, dan 6)					
Hepatitis A dan Hepatitis B (kombinasi) ¹³		3 dosis (bulan ke-0, 1, dan 6)					
Hepatitis A dan <i>Thyphoid</i> (kombinasi) ¹⁴		1 dosis pertama kombinasi, selanjutnya dosis penguat mengikuti vaksin single dose					
<i>Thyphoid Fever</i> (Demam Tifoid) ¹⁵		1 dosis untuk 3 tahun					
<i>Yellow Fever</i> (Demam Kuning) ¹⁶		Wajib bila akan berpergian ke Negara tertentu (1 dosis untuk 10 tahun)					
<i>Japanese Encephalitis</i> (JE) ¹⁷		1 dosis					
Rabies ¹⁸		diberikan pasca gigitan hewan tersangka rabies 4 kali pemberian, hari ke-0 (2 dosis), hari ke-7 (1dosis) & ke-21 (1dosis)					

*Jadwal Imunisasi Dewasa Merupakan lanjutan dari Jadwal Imunisasi Anak. Informasi detail mengenai rekomendasi ini dapat di lihat pada catatan kaki

● Diberikan kepada semua orang sesuai kelompok usianya
 ● Diberikan kepada orang yang memiliki risiko (misalnya: pekerjaan, gaya hidup, berpergian, dll)
 ● Diberikan pada daerah endemis atau yang berpergian ke daerah tersebut
 ● Tidak ada rekomendasi

In Harmony Vaccination
 Jl. Penejatian Negara IV B No. 48 Jakarta Pusat
 Telp: 021 4220 214 | 021 424 8790
 www.inharmonyclinic.com www.klinikvaksinasi.com

Imunisasi Bayi
 Anak dan Dewasa

@Vaksinasi/
 @Tanya_Imunisasi

#Vaksinasi

Gambar 3.2. Jadwal imunisasi.

Prof. Karnen mengungkapkan bahwa kita masih harus menggalakkan penggunaan vaksin dewasa karena masih jarang orang dewasa yang menggunakan vaksin. Orang dewasa juga membutuhkan perlindungan dari berbagai penyakit. Oleh sebab itu, tersedianya vaksin dewasa yang bisa mencegah terjadinya hepatitis, flu, serta demam tifoid.

3.1.2. Wawancara “Desain Karakter”

Wawancara kedua dilakukan oleh penulis bersama Kamagi des Nugraha (*CG Artist*) dari Lumine Studio untuk keperluan desain karakter. Penulis pun menanyakan 4 pertanyaan yang akan mempengaruhi hasil desain akhir.

Pertanyaan pertama adalah, “apa saja tahapan anda dalam membuat desain karakter?”

Narasumber pun menjawab bahwa ia memiliki 4 tahapan yang harus dilakukan dalam pembuatan desain karakter yaitu; memilih jenis *archetype*, dimensi karakter, *backstory*, dan visualisasinya.

Archetype adalah pola dasar untuk sifat karakter yang sudah akrab di kalangan pembaca cerita atau penonton film seperti *hero*, *shadow*, *mentor*, *helper*, *guardian*, *trickster*, dan *herald*. Kamagi melanjutkan bahwa pola karakter yang sudah dikenal audiens itu akan mempercepat proses pengenalan identitas sang karakter. Juga, pola ini bisa menjadi cara untuk menyiasati cerita, sebagai contoh – karakter yang sebetulnya berniat jahat bersikap seperti *hero* di awal-awal cerita.

Setelah penentuan *archetype*, pembahasan pun beralih kepada dimensi karakter. Dimensi karakter terdiri dari:

- a. Fisiologi: jenis kelamin, umur, berat dan tinggi, warna mata, rambut, kulit, postur, penampilan, kecacatan, ras, hereditas, dan sebagainya.
- b. Sosiologi: strata sosial, peran dan pekerjaan, edukasi, kehidupan sehari-hari, agama, nasionalitas, dan sebagainya.
- c. Psikologi: ambisi, tempramen, sikap terhadap kehidupan, kemampuan (bahasa, talenta), kualitas (intelektual, imajinasi, selera), dan sebagainya.

Ia menambahkan bahwa tiap dimensi ini bisa membuat karakter terasa lebih *personal*. Kemudian, faktor ketiga yang diusung oleh narasumber adalah *backstory*. Diteruskan olehnya bahwa, “latar belakang karakter itu diciptakan untuk menjawab motivasi, kelemahan, dan konflik pribadi milik sang karakter.”

Setelah mempersiapkan *backstory*, ia menjelaskan mengenai tahapan keempat, “jika latar belakang dan elemen *personal* karakter sudah dibuat, baru kita bisa melanjutkan visualisasinya dengan menggunakan referensi, siluet, *color palette*, sampai gerak animasi.” Narasumber membuat desain karakter dari fondasi cerita terlebih dahulu dan baru beranjak ke proses visualisasi.

Kemudian, pertanyaan kedua adalah, “bagaimana cara membuat desain karakter yang *appealing* di mata target demografis?”

Narasumber menjelaskan bahwa faktor *appeal* adalah hal yang subjektif. Untuk menarik perhatian target demografis yang dituju – desainer harus memahami selera audiens-nya terlebih dahulu, mengikuti perkembangan *trend*, dan pahami budaya sosialnya. Ia mengatakan bahwa penyesuaian selera ini bisa diupayakan melalui isian kuesioner yang menyertakan desain karakter yang ingin dipromosikan atau dijual.

Pertanyaan yang ketiga adalah, “cara menyatukan cerita dengan elemen desain karakter?”

Narasumber mengalami kebingungan dengan pertanyaan tersebut. Maka dari itu, penulis pun memberi contoh kasus yaitu karakter dengan cerita mengenai sistem sel imun. Bagaimana caranya agar desain karakter yang bertema sel imun ini menyampaikan ceritanya secara visual?

Ia mengatakan bahwa ada banyak cara untuk menyatukan elemen desain karakter dengan latar belakang cerita tentang sel imun. Dengan melakukan tahapan dimensi karakter (fisiologi, sosiologi, dan psikologi) ini akan memperjelas elemen yang harus digabungkan ke dalam visual. Sebagai contohnya, sel A berukuran jauh

lebih kecil dibandingkan sel lainnya, otomatis memiliki fisik yang mungil. Lalu, dilihat dari sosiologinya (dalam konteks ini perannya sel dalam tubuh) – bisa saja sel A ini berukuran kecil namun tugasnya sangat penting, seperti melawan kuman atau bakteri di barisan utama. Maka dari itu pun kostumnya bisa menjadi gagah layaknya prajurit. Dan terakhir, ditentukan secara psikologi, apakah sel A yang merupakan prajurit mungil ini memiliki sikap yang berani? Atau sebaliknya? (Dilihat dari keaktifannya sebagai sel).

Dan, untuk pertanyaan terakhirnya adalah, “Apa saja faktor yang menjadi *selling point* untuk sebuah desain karakter?”

Narasumber menjawab bahwa *selling point* adalah apa yang membuat sebuah desain karakter itu unggul dibandingkan oleh kompetitornya. Sebagai contoh, seberapa mudah desain karakter itu untuk diingat oleh audiens dan juga seberapa unik desain karakter dibandingkan oleh karakter-karakter yang sudah pernah ada.

3.1.3. Kuesioner “Kesadaran Vaksinasi Tipes Untuk Dewasa”

Sebelum mendapatkan jawaban kuesioner, penulis mengumpulkan sampel menggunakan rumus Slovin dengan batas kesalahan 11%.

$$n = N / (1 + (N \cdot e^2))$$

$$n = 1000 / (1 + (1000 \times 0,11^2))$$

$$n = 1000 / (1 + (1000 \times 0,0121))$$

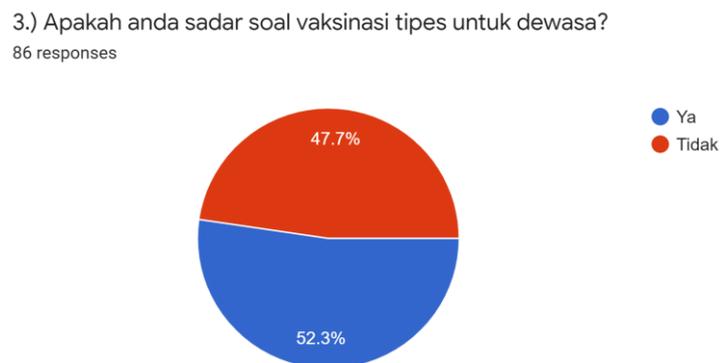
$$n = 1000 / (1 + 12,1)$$

$n = 1000 / 13,1$

$n = 76,3358778626$

$n = 75$

Dari hasil slovin di atas, minimal jumlah responden adalah 75 orang. Untuk mendapatkan jawabannya, kuesioner pun disebarikan kepada masyarakat yang berusia mulai dari 19 tahun sampai 26 tahun. Semua jawaban pun masuk ke dalam diagram dan statistik yang tertera di bawah ini. Pertanyaan-pertanyaan dijawab melalui akses *Google Form*.

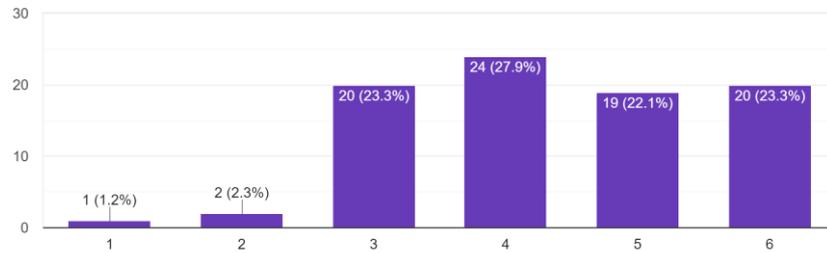


Gambar 3.3. Diagram hasil survey.

Dari hasil diagram di atas, bisa dilihat bahwa 52.3% orang menyadari mengenai vaksinasi tipes dewasa. Namun, 47.7% di antaranya tidak mengetahui sama sekali. Ini merupakan hal yang patut menjadi perhatian dikarenakan vaksinasi dewasa masih harus digunakan, terutama untuk penyakit tipes sendiri yang sangat mudah untuk menular melalui makanan sehari-hari yang tidak higienis, seperti yang dikatakan oleh Prof. Karnen dalam wawancara bersama kelompok penulis.

5.) Jika ada game yang bercerita soal cara kerja kandungan vaksin dan pengenalan informasinya, apakah anda tertarik?

86 responses



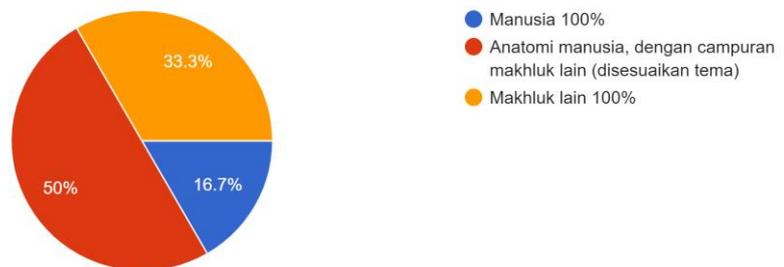
Gambar 3.4. Statistik hasil survey.

Statistik di atas menunjukkan angka ketertarikan pengisi survey terhadap ide *game* bertema vaksinasi tipe dewasa. 1 merupakan angka untuk tidak tertarik, 6 untuk sangat tertarik. Angka 4 berada di posisi tertinggi dalam statistik sehingga bisa disimpulkan bahwa responden tertarik untuk melihat hasil *game*-nya.

3.1.4. Kuesioner “Acuan *Style* Karakter”

Manakah yang anda pilih sebagai desain karakter game kami?

36 responses

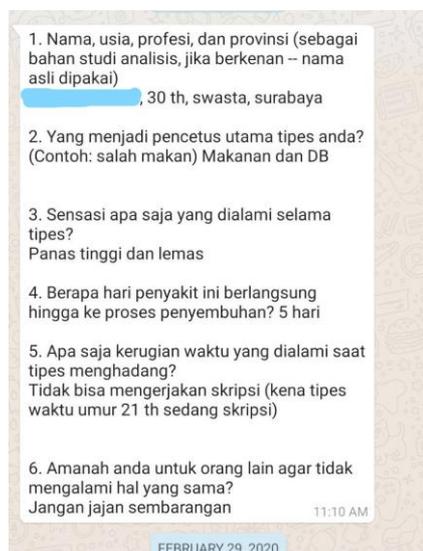


Gambar 3.5. Survey acuan *style* karakter.

Dari 36 responden, sebanyak 50% menginginkan desain karakter sebagai manusia dengan campuran makhluk lain. Ini memberikan penulis data yang pasti untuk menentukan personifikasi seperti apa yang akan dibentuk untuk audiens yang dituju. Kelompok penulis memutuskan untuk menjadikan visualisasi karakter dalam *game mobile* Arknights sebagai acuan utama – dalam perihal kombinasi unsur makhluk lain dengan anatomi manusia. Kemudian, penulis memulai untuk membuat siluet-siluet campuran antara manusia dan makhluk lainnya – untuk merepresentasikan sel darah putih yang bekerja di kala proses vaksinasi berjalan.

3.1.5. FGD

Berhubung etika dalam urusan kedokteran adalah tidak menuliskan nama lengkap, penulis hanya diperbolehkan untuk mendata korban penyakit tipes dengan inisial. Kemudian, FGD pun dilakukan bersama dengan empat orang pasien. Berikut adalah *screenshot* pembahasannya di dalam aplikasi Whatsapp.

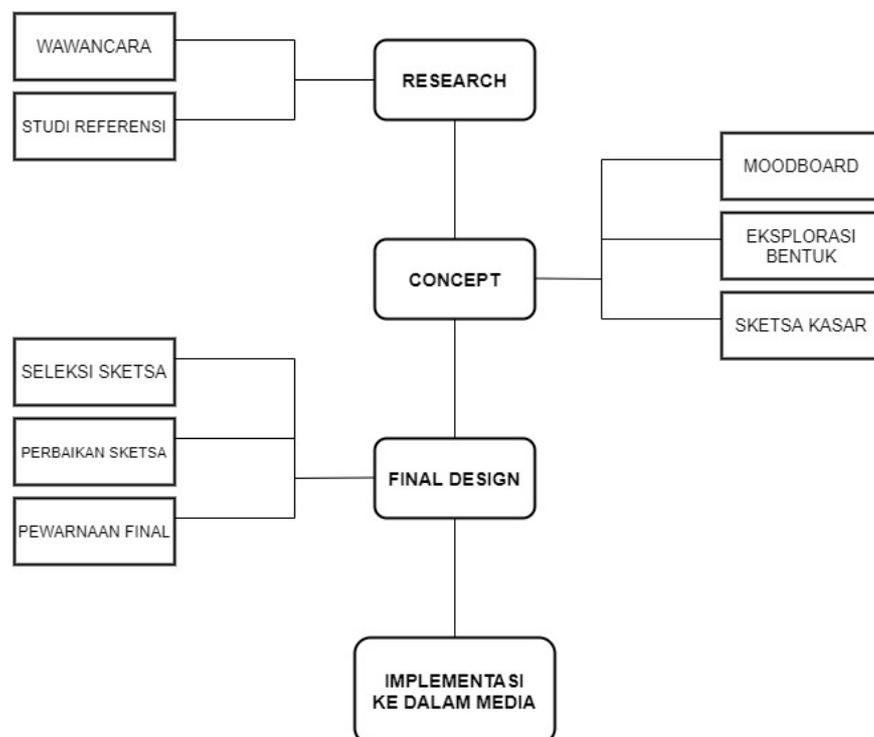


Gambar 3.6. *Screenshot* FGD dalam aplikasi Whatsapp.

Jawaban-jawaban pasien tidak jauh berbeda di antara satu dengan yang lainnya. Mereka mengeluhkan tentang tidak bisa melakukan aktivitas, menunda pekerjaan penting, serta tips mengharuskan pasiennya untuk beristirahat selama 1 hingga 2 minggu lamanya. Masalah keuangan pun muncul dikarenakan dalam kurun waktu 2 minggu tersebut, pasien tidak bisa mendapatkan masukkan.

Dikatakan oleh salah satu pasien bahwa lebih baik mencegah tipes dengan vaksinasi yang hanya akan berlangsung selama 10 menit daripada harus mengalami sakit dan waktu yang terbuang percuma.

3.2. Metodologi Perancangan



Gambar 3.7. Metodologi Dave William Harrison.

Untuk pembuatan desain karakter di dalam *game mobile*, metode yang akan dipakai penulis akan disesuaikan dengan metode menurut Dave William Harrison dalam *Character Design Process*. Pengerjaannya adalah sebagai berikut.

3.2.1. Research

Riset yang dilakukan oleh penulis memiliki 2 langkah spesifik. Yang pertama adalah wawancara – perihal itu sudah dijelaskan dalam sub-bab metodologi pengumpulan data. Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui gejala tipes yang pasien alami serta bagaimana sikap dari kuman pencetus tipes (*Salmonella typhi*) saat ia menyerang sistem imun korban, agar bisa disesuaikan dengan karakterisasinya kelak dalam *game mobile*.

Langkah kedua merupakan studi referensi. Penulis akan mengupas referensi untuk desain Personifikasi *Salmonella typhi*.

3.2.1.1. Hasil Wawancara

Seperti yang sudah dibahas di dalam sub-bab sebelumnya, wawancara dilakukan kepada pakar imunologi yaitu Prof. Karnen G. Baratawidjaja serta *CG Artist* yang menangani desain karakter, Kamagi des Nugraha.

Kesimpulan yang bisa diambil dari Prof. Karnen adalah mengenai cara kerjanya vaksin terhadap tubuh. Jenis vaksin yang dibahas adalah vaksin hidup. Artinya, vaksin ini masih dapat berkembang biak untuk memunculkan respon sistem imun. Vaksin tipes sendiri tergolong ke dalam vaksin hidup. Dengan

pemahaman ini, kelompok penulis bisa merangkai cerita dan sistem level untuk karakter dalam *game*.

Untuk wawancara bersama Kamagi des Nugraha, penulis menjadi paham tentang faktor-faktor yang membangun fondasi karakter. Faktor-faktor tersebut adalah *archetype*, dimensi karakter (fisiologi, sosiologi, psikologi), *backstory*, dan desain visualnya yang dipengaruhi oleh 3 faktor sebelum.

3.2.1.2. Studi Referensi

Untuk kebutuhan referensi teori yang dipakai, penulis menggunakan teori empat elemen desain karakter menurut Mateu-Mestre (2010) yang sudah dibahas sebelumnya dalam kajian bab 2. Empat elemen desain yang harus diperhatikan tersebut adalah; *silhouette*, *shape and personality*, *expression*, dan *color*. Selain teori Mateu-Mestre (2010), penulis juga akan menggunakan teori proporsi manusia dengan hitungan kepala yang dibuat oleh Loomis (1943). Sebelum melakukan perancangan secara lebih rinci, penulis akan mengamati beberapa desain karakter untuk dijadikan bahan pembelajaran.



Gambar 3.8. Amiya dari game “Arknights”

(<https://gamewith.net/arknights/article/show/15086s>)

Amiya adalah salah satu protagonis dalam game Arknights yang merupakan *top executive* sekaligus wajah utama organisasi *Rhodes Island* – sebuah organisasi *medical* dan bela diri yang berupaya dalam melawan infeksi “oripathy”, sebuah infeksi yang belum ditemukan obatnya. Fokus Amiya adalah menuntun seluruh regunya serta membantu seorang dokter yang bekerja di dalam organisasinya untuk menemukan *cure* terhadap oripathy.

Tabel 3.1. Analisis karakter Amiya.

Variabel Analisis	Penjelasan (Amiya)
<i>Silhouette</i>	Memiliki siluet yang khas. Badannya ramping dan tinggi namun dikontraskan dengan ukuran jaketnya yang menggembung dan juga kuping kelincinya yang identik. Semua elemen ini membentuk karakter Amiya secara keseluruhan.

<i>Shape and Personality</i>	Karakter ini memiliki bentuk yang halus dikarenakan banyak kombinasi bentuk bulat untuk wajah sampai area jaket, memberikan kesan seperti orang yang ramah. Yang menjadi kontras bentuk tajamnya adalah rambut dan kuping kelincinya.
<i>Proportion and Style</i>	Proporsi tidak sepenuhnya realistik seperti teori proporsi Andrew Loomis. Ia memiliki perubahan proporsi seperti ukuran kepala yang diperbesar, telapak tangan yang mungil, dan kaki yang sangat panjang.
<i>Expression</i>	Ekspresinya digambarkan polos, seperti sedang mencari sesuatu atau seseorang.
<i>Color Palette</i>	



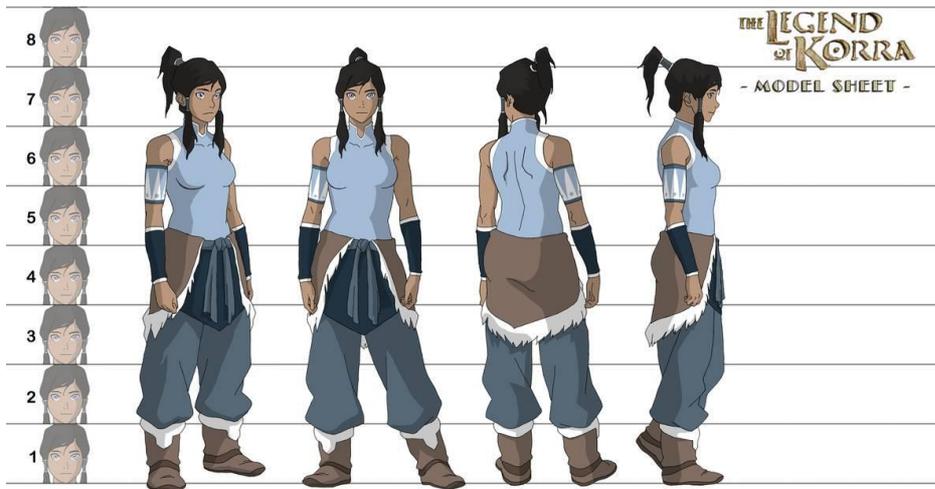
Gambar 3.9. Rangers dari game “Arknights”

(Sumber: <https://gamepress.gg/arknights/operator/rangers>)

Rangers adalah salah satu operator dalam organisasi *Rhodes Island*, khusus dalam bagian *Op Reserve Team A4*. Ia merupakan veteran perang yang sudah berkeliling ke banyak tempat serta memiliki keahlian sebagai pemanah dalam peperangan.

Tabel 3.2. Analisis karakter Rangers.

Variabel Analisis	Penjelasan (Rangers)
<i>Silhouette</i>	Memiliki siluet seperti lelaki maskulin pada umumnya dengan pengecualian di area kepala. Kepalanya berbentuk seperti reptil sehingga jika semua area digelapkan pun, figurnya teridentifikasi.
<i>Shape and Personality</i>	Secara bentuk, karakter ini didasarkan pada bentuk kotak. Bentuk kotak ini memengaruhi postur dan bentuk badannya secara keseluruhan. Bentuk kotak juga memberikan kesan yang tegas dan sifat berkepemimpinan.
<i>Proportion and Style</i>	Proporsinya nyaris serupa dengan teori Andrew Loomis namun figur badannya dibuat lebih lonjong dan tinggi serta kepala yang diganti dengan bentuk reptil.
<i>Expression</i>	Ekspresinya digambarkan seperti pria siap berperang.
<i>Color Palette</i>	



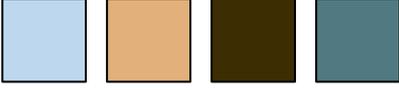
Gambar 3.10. Korra dari serial animasi “Legend of Korra”

(Sumber: <https://www.deviantart.com/samcote/art/Korra-Model-Sheet-476273269>)

Korra adalah inkarnasi Avatar setelah Avatar Aang. Ia dibesarkan di Suku Air daerah selatan, di mana Korra menguasai pengendalian air, bumi, dan api. Ia pun pada akhirnya pergi untuk mencari guru pengendali angin yang merupakan anak dari Aang, Tenzin.

Tabel 3.3. Analisis karakter Korra.

Variabel Analisis	Penjelasan (Korra)
<i>Silhouette</i>	Secara siluet, karakter ini terlihat seperti perempuan yang atletis, dikontraskan dengan bajunya yang terlihat <i>oversized</i> di bagian celana hingga sepatu.
<i>Shape and Personality</i>	Dari bahunya yang bidang sampai badannya, Korra didesain dengan bentuk kotak, memberikan kesan wanita kuat dan bisa diandalkan. Namun, ikatan rambutnya masih memberikan unsur feminin yang kental.
<i>Proportion and Style</i>	Proporsi badannya pun menyesuaikan teori Andrew Loomis, dengan figur wanita ideal yaitu tinggi 7 kepala.

<i>Expression</i>	Ekspresinya digambarkan polos.
<i>Color Palette</i>	

3.2.2. *Concept*

Dalam sub-bab ini, akan dibahas mengenai perancangan desain karakter yang melibatkan proses *moodboarding*, eksplorasi bentuk, dan sketsa kasar yang menjadi titik mulai untuk tahap *final design*.

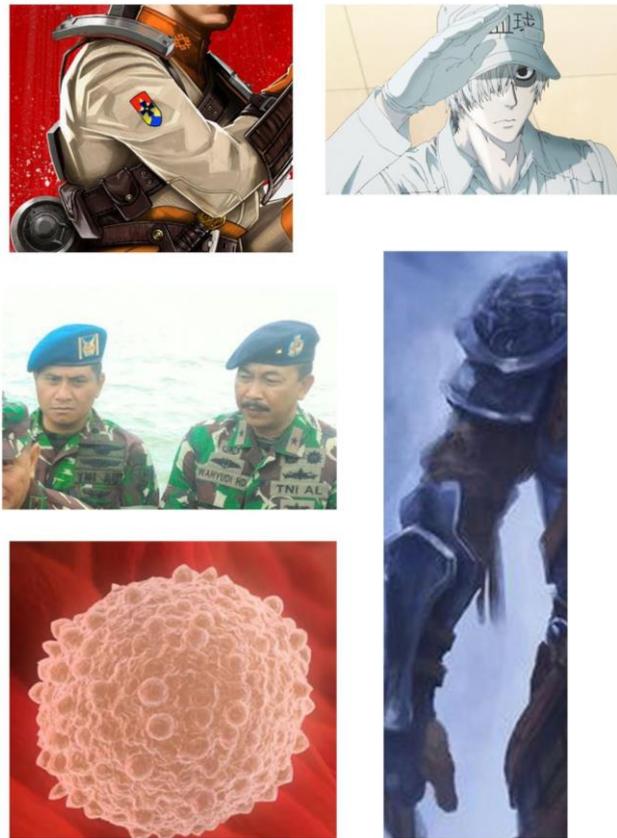
3.2.2.1. *Moodboard*

Pertama-tama, penulis mengumpulkan gambar-gambar yang mewakili peran karakter dalam *moodboard*. Sebagai contoh awal, penulis akan memulai desain untuk sel darah putih – ia bertanggung jawab untuk melawan segala jenis kuman dan bakteri yang memasuki tubuh manusia. Dalam dunia medis, sel darah putih kerap kali diumpamakan sebagai jagoan yang melawan banyak musuh dan rela mati. Dari informasi ini, sel darah putih digambarkan seperti tentara kesehatan yang tangguh dan mau berkorban. Maka dari itu, untuk kebutuhan personifikasi karakter, *moodboard* disusun dengan mewakili kata kunci; kuat, bersifat kepemimpinan, dan memiliki kesan percaya diri.



Gambar 3.11. *Moodboard* untuk desain sel darah putih.

Dalam *moodboard* ini, penulis memasukkan satu desain tentara dari *game* Battlecry, dikarenakan sosok yang memiliki kesan kepemimpinan dan kuat. Selain itu, ada juga gambaran asli sel darah putih pada sisi paling bawah kiri sebagai titik awal desain. Beberapa gambar lainnya juga untuk memberikan bayangan untuk sosok karakter macam apa yang akan dirancang.



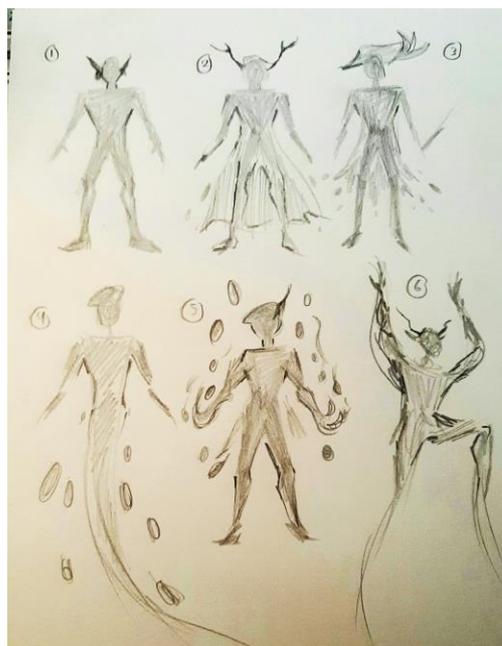
Gambar 3.12. Elemen yang dipilih dari *moodboard*.

Inilah elemen-elemen yang akan diambil dari tiap gambar yang dikompilasikan tadi. Maksud dari personifikasi adalah mewujudkan nilai-nilai esensial suatu subjek dan mentransformasikannya ke dalam bentuk lain. Sel darah putih pada kenyataannya memiliki bentuk yang tidak lebih dari gumpalan gelembung dengan tekstur tajam seperti bola berjeruji. Agar bisa diterjemahkan ke dalam karakter yang menyerupai bentuk manusia, tekstur tajam tersebut bisa dijadikan aksen pada baju tentaranya. Bajunya pun direncanakan untuk memiliki warna putih keungu-unguan, menyesuaikan dengan warna asli sel. Dengan

beberapa faktor ini, akan lebih menyesuaikan konteks medis dan mudah dikenal secara gaya visual.

3.2.2.2. Eksplorasi Bentuk

Untuk pemilihan gaya gambar yang berhubungan, penulis mengacu pada penjelasan McCloud dalam Manning (2015) mengatakan bahwa penyederhanaan desain tokoh akan lebih efektif untuk *storytelling* dikarenakan dapat memberi cara pandang yang baru. Tujuan kelompok penulis adalah untuk menyampaikan cara pandang baru terhadap vaksin dalam *game*, maka dari itu – penyederhanaan bentuk muka dan warna sangat diperlukan. Maka dari itu, ketiga karakter yang sebelumnya dibahas dalam sub-bab studi referensi (Amiya, Ranger, dan Korra) akan dijadikan referensi utama pembuatan desain karakter dalam tugas akhir penulis.

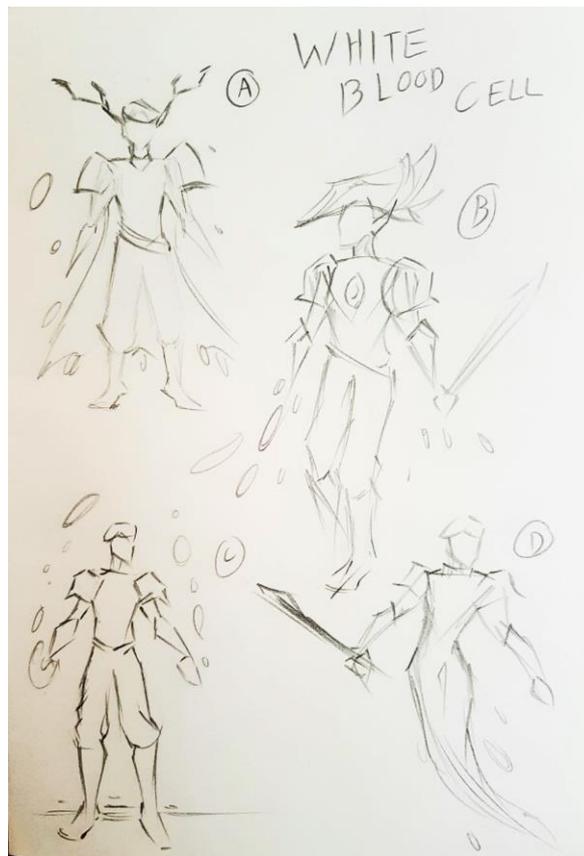


Gambar 3.13. Eksplorasi siluet sel darah putih.

Ini merupakan langkah awal dalam mencari personifikasi sel darah putih dengan membuat siluet. Juga, ini belum sampai tahap ke sketsa sama sekali. Tujuan penulis di sini adalah menciptakan alternatif siluet karakter sebanyak mungkin dan menentukan mana bentuk yang paling menyesuaikan dengan sifat dan konsep sel darah putih.

3.2.2.3. Sketsa Kasar

Setelah menentukan siluet di sub-bab sebelumnya, penulis mulai ke dalam prosesi sketsa kasar dan memberikan wujud yang lebih bisa dibaca.



Gambar 3.14. Sketsa karakter sel darah putih.

Untuk yang A, terlihat bahwa si tokoh sel darah putih memiliki tanduk rusa yang besar untuk menunjukkan sifat kepemimpinannya. Hanya saja, dikarenakan topik kelompok adalah dunia di dalam tubuh, tidak akan menyesuaikan konteks jika memiliki tanduk hewan seperti itu.

Lalu, untuk desain B, ini lebih menyerupai bajak laut dengan topinya yang besar dan pedang yang tajam. Kendati ia memiliki karisma dari segi bentuk dan aura kepemimpinan, secara kode etik – bajak laut adalah pencuri yang memperjuangkan harta yang bukan miliknya. Ini tidak menyesuaikan sifat sel darah putih yang bermaksud untuk mengabdikan suatu benteng dari musuh.

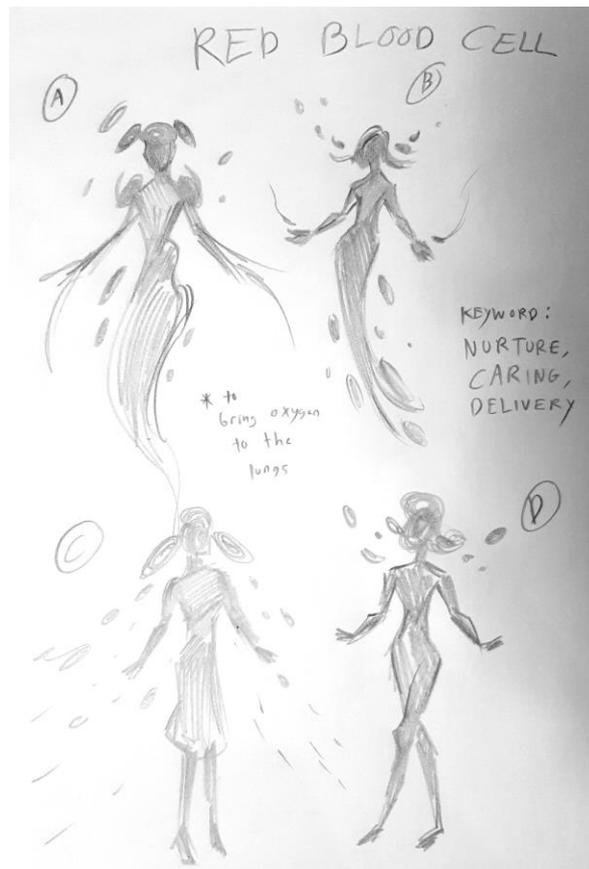
Lalu, desain yang C memiliki bentuk yang lebih stabil dan menunjukkan sifat disiplin karena diniatkan untuk menggunakan seragam tentara. Namun, agar informasi selnya tetap tersampaikan, ia diberikan bahasa bentuk seperti rintik-rintik cairan yang terbang – memberi kesan bahwa badannya terbuat dari sebuah materi cair, dan itu adalah darah putih.

Desain D merupakan desain terakhir yang mengubah setengah dari bentuk tokoh menjadi aliran air yang gemulai. Walaupun ini memberikan kesan seperti makhluk lain, ia tidak menunjukkan sifat kokoh dan kuat seperti tentara. Jadi, menghilangkan kaki justru menghilangkan kesan mobilitas dan ketangkasan karakter.



Gambar 3.15. Sketsa karakter sel makrofaga.

Untuk sel makrofaga, ia adalah karakter yang bertugas menjaga keamanan gerbang awal kulit dari masuknya objek-objek asing. Untuk menonjolkan kesan patroli keamanan, ia dibuat menggunakan topi yang khusus untuk pihak keamanan dan diberikan jubah untuk memberikan kesan seorang pemimpin. Secara desain pun dia menggunakan elemen-elemen dari baju zirah di bagian bahu, badan, dan lengan untuk menonjolkan kesan seorang pelindung juga.



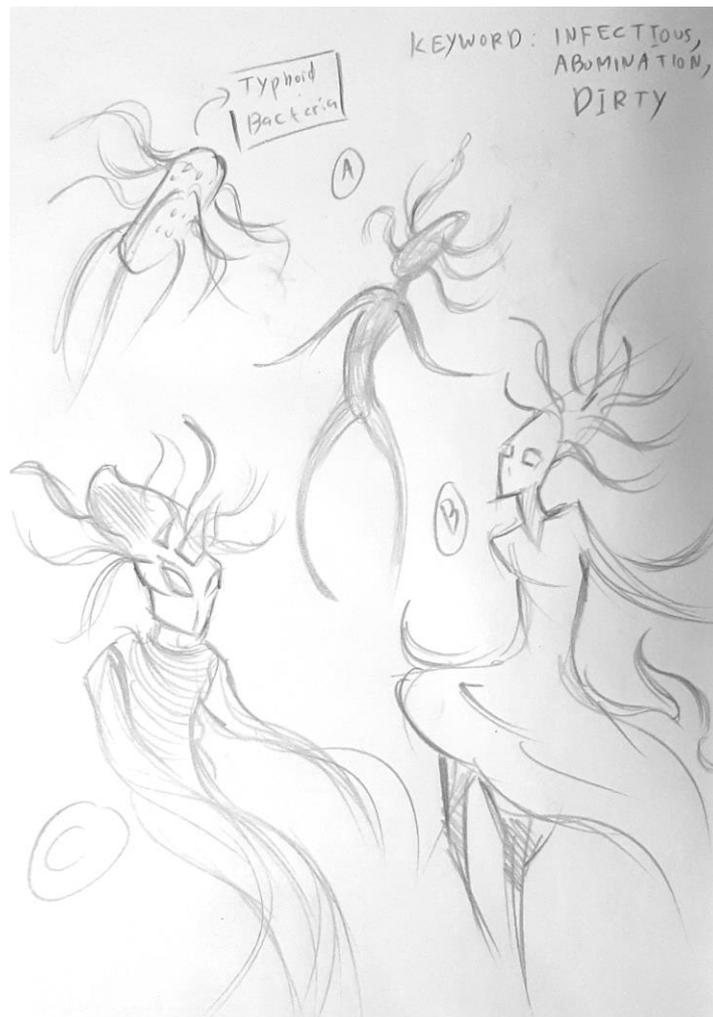
Gambar 3.16. Sketsa karakter sel darah merah.

Untuk sel darah merah, ia memiliki tugas untuk mengirim oksigen ke paru-paru manusia. Dengan pekerjaan yang mirip dengan tugas seorang kurir, penulis mengakali desainnya untuk terlihat seperti seorang pekerja. Akhirnya tokoh ini diberi siluet yang relatif sederhana sehingga tidak jauh dari peran yang harus dilakukan olehnya.



Gambar 3.17. Sketsa karakter sel B.

Untuk sel B yang merupakan penghasil antibodi dalam sistem imun, penulis menggunakan tiga kata kunci untuk mengasosiasikan simbol-simbol visual; *protector*, *wonder*, dan *last minute*. Ia memiliki sifat yaitu mengikat bakteri dan menyerangnya, membantu sel darah putih saat peperangan imun. Itulah alasan di balik jari-jarinya yang panjang adalah karena sifat mengikatnya dan juga untuk kostum – ada ide referensi *pop culture* yaitu *Alice in Wonderland*, dikarenakan kata kunci *wonder* yang digunakan sebagai acuan visual. Konsep di balik karakter ini adalah seorang protektor yang muncul dalam menit-menit akhir perang dan membuat sel darah putih lebih kuat dalam saat-saat penyerangan.



Gambar 3.18. Sketsa karakter bakteri tifoid.

Tokoh bakteri ini disesuaikan dengan siluet benda aslinya yang memiliki banyak flagel atau rambut khusus bakteri. Secara peran dan siluet, penulis lebih mengemphasiskan garis-garis yang berbentuk seperti gelombang sehingga bisa mendeskripsikan tokoh seperti berada dari luar jaringan sel-sel tubuh dan merupakan benda asing yang siap mengganggu.



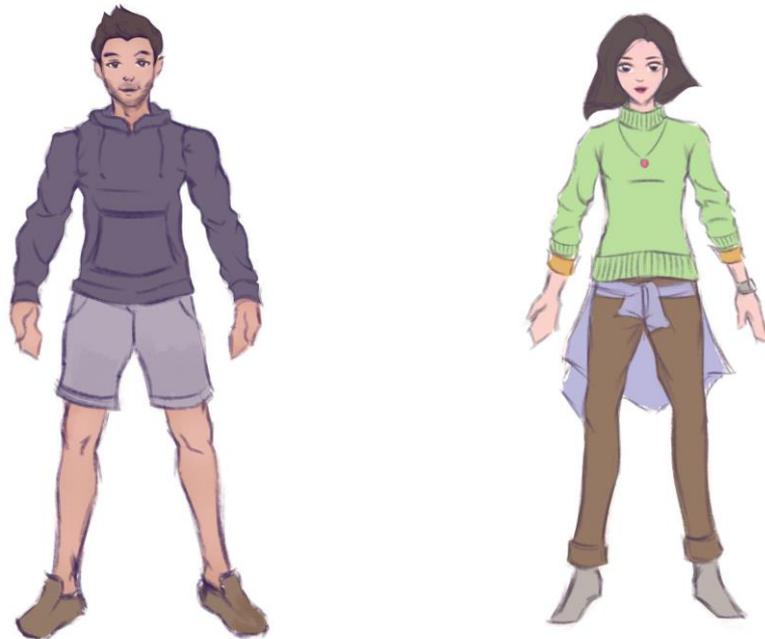
Gambar 3.19. Sketsa karakter-karakter manusia.

Untuk eksplorasi desain manusia, inilah sketsa yang dibuat. Tujuan utama adalah membuat desain laki dan perempuan yang cukup menggambarkan anak-anak milenial pada tahun 2020 ini.

3.2.3. Final Design

Dalam sub-bab ini, akan dibahas proses setelah sketsa kasar dan langkah apa saja yang diambil untuk mendapatkan kelengkapan visual yang menyesuaikan dengan tujuan proyek.

A. Karakter Manusia



Gambar 3.20. Tokoh-tokoh manusia.

Berikut adalah karakter manusia dalam permainan. Yang pria bernama Baskoro dan yang wanita bernama Anissa. Anissa akan menjadi pasien penyakit tipes yang belum melakukan vaksinasi. Di sisi lain, Baskoro akan menjadi karakter yang melakukan vaksinasi diri – untuk meng-efasis urgensi topik vaksinasi tipes kelompok dan memperlihatkan apa efek dari proses tersebut.

Secara desain, kedua karakter ini dibuat seperti tampilan anak perkuliahan milenial 2020. Secara penanda visual pun, tidak banyak hal istimewa yang bisa dikupas karena memang tujuannya adalah merefleksikan penampilan target demografis usia 19 tahun hingga 26 tahun pada umumnya.

B. Karakter Sel-Sel Dalam Tubuh



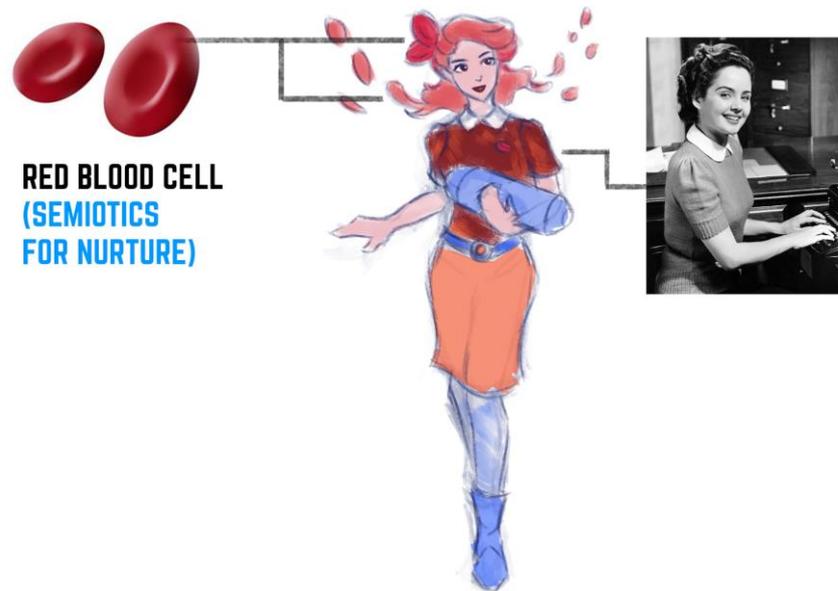
Gambar 3.21. Desain sel darah putih.

Tokoh berikut merupakan versi final dari sel darah putih. Tujuan desain adalah untuk mewakili kata kunci *warrior* dan mengasosiasikannya melalui semiotika. Dengan memberikan penanda-penanda visual seperti baju zirah, topi tentara Indonesia, serta kombinasi efek air melayang – muncullah sosok yang bisa dibayangkan sebagai prajurit kesehatan tubuh. Warna memiliki kandungan biru-keunguan, sesuai dengan warna biologis sel darah putih. Dengan kombinasi yang mendasar seperti ini, sosoknya menjadi lengkap dan sesuai dengan niat penulis.



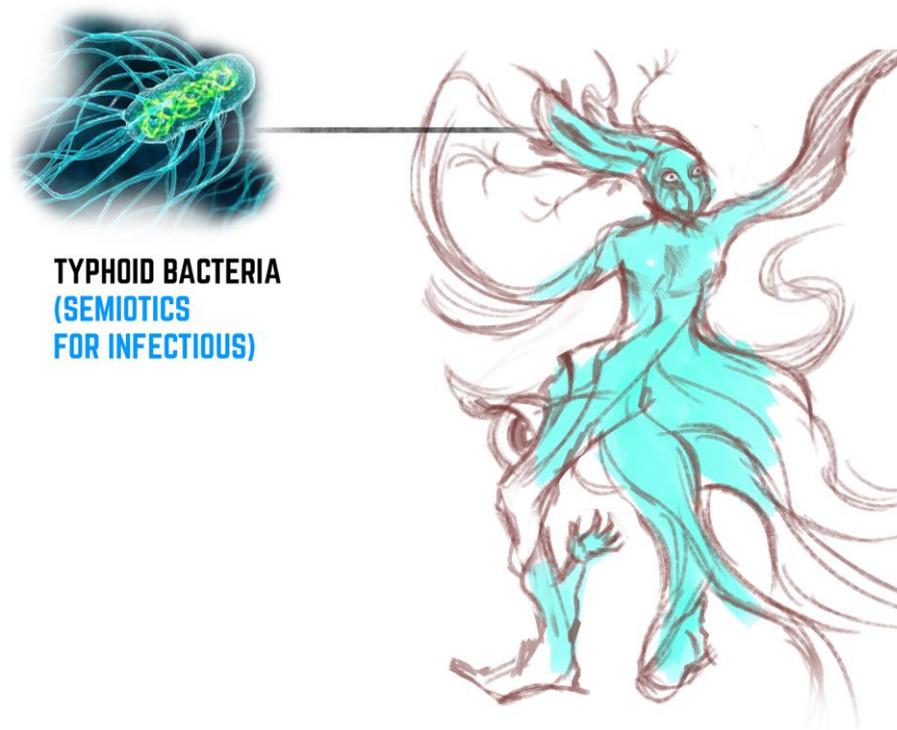
Gambar 3.22. Desain makrofaga.

Kemudian, inilah sosok makrofage. Dikarenakan ia memiliki peran untuk menjaga akses utama kulit, itulah alasan di balik baju zirah yang tebal dan juga topi yang melambangkan peran penjaga. Warna pun masih menyesuaikan objek aslinya yaitu hijau kebiru-biruan. Badannya dibuat lebih besar dari sel darah putih untuk memberikan variasi pada desain karakter.



Gambar 3.23. Desain sel darah merah.

Lalu, berikut adalah desain karakter sel darah merah. Tugasnya adalah membawa oksigen ke paru-paru sehingga ide besarnya adalah mengasosiasikan dirinya dengan peran pekerja. Dengan referensi baju wanita pekerja Amerika pada tahun 1950-an, jadilah sosok personifikasi sel darah merah seperti berikut.



Gambar 3.24. Desain bakteri tifoid.

Tifoid masih memiliki anatomi yang menyerupai bentuk manusia namun dibaluti dengan semua flagel atau rambut-rambut yang dimiliki oleh tifoid. Dengan kata kunci seperti “infeksi”, sosoknya harus bisa mengkomunikasikan pesan jorok dan siap mengganggu.



Gambar 3.25. Desain Sel B.

Sel B merupakan sel yang menghasilkan antibodi – memberikannya kepada para sel imunitas yang sedang memerangi kuman sehingga mereka lebih kuat. Desain personifikasi sel B mewakili 3 kata kunci; *protector*, *wonder*, dan *last minute*. Jarinya yang panjang juga terinspirasi dari sifatnya yang merupakan sel pengikat musuh. Warnanya pun dominan biru sesuai dengan referensi aslinya.