



# 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 III**

## HASIL PENELITIAN

#### 3.1. Gambaran Umum Penelitian

#### 3.1.1. Gambaran Umum Tokoh

Tokoh di film animasi The Last Pandora terdiri dari dua pria dan satu wanita. Proyek Tugas Akhir ini dikerjakan oleh tiga orang yaitu Daniel sebagai animator, Matheus sebagai visual effect artist dan penulis sebagai pembuat desain dan visualisi tokoh dalam bentuk 3D. Untuk membuat sebuah tokoh, penulis harus lebih memahami mengenai anatomi dan penampilan tokoh secara visual.

Film Animasi The Last Pandora menceritakan mengenai *gamers* yang memperebutkan DVD game, Pandora. *Gamers* adalah orang yang gemar bermain *game*, bahkan terkadang mereka terjebak dalam dunia fantasi mereka sendiri. Maka dari itu, watak, pemikiran dan kepribadiannya berbeda dari orang pada umumnya. Penulis meneliti mengenai tipe-tipe *gamers* dan kepribadiannya. Film ini bergenre *action comedy* yang menggabungkan aksi fisik dan humor.

Dalam Tugas Akhir ini, peneliti meneliti lebih lanjut mengenai bagaimana fisiologi, sosilogi dan psikologi seorang gamer dan penjaga tokoh yang dapat diterapkan dalam pembuatan film The Last Pandora.

#### 3.1.2. Cerita

The Last Pandora adalah film 3D animasi pendek ber-genre action comedy fantasy. Film ini menceritakan mengenai dua orang gamer yang memperebutkan DVD game yang tersisa satu di sebuah toko. Kedua tokoh tersebut adalah Daniel dan Matheus. Mereka sudah lama mengincar DVD game 'Pandora' yang merupakan game langka. Demi mendapatkan DVD tersebut mereka mempertaruhkan segalanya hingga bertarung sampai titik darah penghabisan. Disaat mereka mulai letih dengan pertikaian, mereka pun tersadar. Mereka mendapati diri mereka yang sedang terbaring letih. Keadaan toko tersebut sudah sangat berantakan dan di hadapan mereka berdirilah sosok seorang wanita penjaga toko yang sudah sangat marah. Ternyata, mereka hanyalah berimajinasi semata. Christine, sang penjaga toko hendak memukul dengan sapu sehingga membuat kedua gamers tersebut lari terbirit-birit. Pada akhirnya, Daniel dan Matheus tidak mendapatkan DVD game 'Pandora'.

## 3.2. Metodelogi

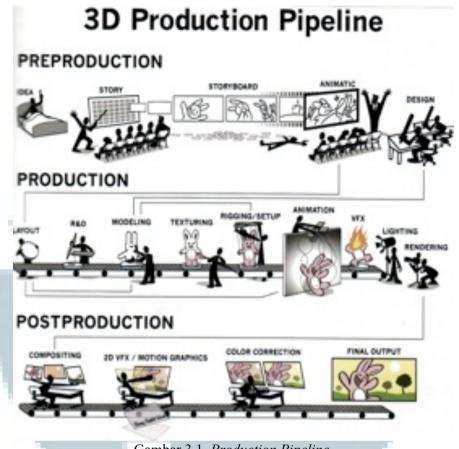
Pembuatan Tugas Akhir lebih cenderung menggunakan metode observasi. Penulis mengambil teori-teori melalui buku dan mengamati cara *character designer* melalui internet baik dalam bentuk tulisan maupun *video*. Proses obeservasi dilakukan dengan mengambil penilaian secara fisiologi, sosiologi, dan psikolgi terhadap *gamers* dan seorang penjaga toko.

## 3.3. Penelitian Kerangka Pengerjaan

Untuk membuat animasi 3D diperlukan pengetahuan tahapan dalam mengerjakan suatu proyek. Penulis meneliti mengenai tahapan yang dipakai untuk membuat animasi khususnya 3D.

Menurut Beane, 3D Animation Essential (2012), tahap-tahap yang harus ditempuh dalam membuat animasi 3D, sebagai berikut:

- 1. Pra-produksi adalah proses perencanaan, mendesain dan mencari referensi untuk keseluruhan produksi. Proses ini penting karena pembuatan cerita dan perencanaan produksi terbuat dimulai dari ide, pembuatan cerita, penggambaran cerita (*storyboard/animatic storyboard*) dan desain yang meliputi tokoh, properti, kostum dan lingkungan.
- 2. Produksi adalah proses dimana hasil dari pra-produksi diwujudkan. Dalam proses ini elemen 3D sudah terlihat, dimulai dari pembuatan pra-visualisasi animasi 3D (*layout*), *research and development* yang mendukung proses produksi, *modeling*, *texturing*, *rigging/setup*, animation, VFX, *lighting* dan *rendering*.
- 3. Paska-produksi adalah penyempurnaan dari projek produksi. Proses ini terdiri dari penyempurnaan hasil akhir gambar (compositing), pengaplikasian 2D visual effects /motion graphic, color correction sehingga pada akhirnya menghasilkan final output berupa film atau video.



Gambar 3.1. Production Pipeline.

(3D Body Language Advance 3D Character Rigging, 2012)

## 3.4. Penelitian Tokoh

Penulis meneliti bentuk tokoh dari buku-buku *Art Book* dan juga beberapa video mengenai desain dan visualisasi tokoh khususnya 3D. Referensi sangat dibutuhkan untuk membuat tokoh pada film The Last Pandora, dimulai dari bentuk wajah, postur tubuh, pakaian dan asesesoris yang digunakan oleh tokoh. Kegunaan dari asesoris yakni untuk memperkuat kepribadian tokoh.

Disney dan Pixar adalah studio produksi animasi yang membuat animasi-animasi yang menarik seperti The Incredibles, Toy Story dan Up. Disney pun juga membuat film Bolt. Tokoh-tokoh yang diproduksi oleh Disney dan Pixar dijadikan pedoman bagi penulis mengenai bentuk fisik tokoh.

The Art Book Of The Incredible (2004) oleh Mark Cotta Vaz menggambarkan pembuatan tokoh The Incedible. Film 3D animasi ini menceritakan keluarga Bob Parr/Mr. Incredible yang dilarang untuk menggunakan kekuatannya oleh hukum. Mereka harus hidup layaknya orang biasa dan menyembunyikan identitas mereka sebagai superheroes. Penyebab larangan ini dikarenakan Bob Parr menyelamatkan orang yang hendak bunuh diri yang tak ingin diselamatkan. Keluarga Bob Parr terdiri dari 5 orang bersama Helen Parr/Elastigirl sebagai istri dan ketiga anaknya; Dash Parr, Violet Parr dan Jack-Jack Parr.

Bolt merupakan film petualangan seekor anjing yang mempercayai bahwa dirinya memiliki kekuatan super. Petualangan anjing Bolt ini temani oleh kucing dan hamster yang ditemuinya selama perjalanannya kembali kepada Penny. Mark Cotta Vaz, *The Art of Bolt* (2008) menjelaskan mengenai desain dan visualisasi tokoh-tokoh Bolt.

Up adalah film yang menceritakan mengenai perjalanan seorang kakek dan seorang anak kecil. Kakek penjual balon, Carl Fredricksen mecoba mengikatkan rumahnya dengan ratusan balon agar dapat mencapai cita-citanya selama hidupnya. Russell membantu kakek untuk menggapai cita-citanya agar ia mendapatkan lencana yang diinginkannya.

## 3.4.1. Fisiologi Berdasarkan Sosiologi dan Psikologi Tokoh

Tokoh The Last Pandora memerlukan dua pria dan satu perempuan. Untuk membedakan kontras antara kedua fisik pada pria maka penulis membuat tokoh yang kurus dan tinggi dan tokoh yang berlawanan yaitu gemuk dan pendek. Agar dapat mencapai desain dan visualisasi fisik yang baik maka penulis menganalisis tokoh-tokoh yang terbagi berdasarkan bentuk fisik dan proposi secara keseluruhan.

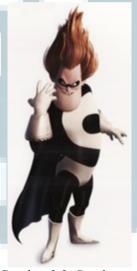
# 1. Bentuk dan Proporsi Tokoh Bertubuh Pendek dan Gendut

Tokoh antagonis dalam film The Incridibles, Syndrome berbadan gemuk dan pendek. Bentuk wajahnya lonjong yang mengecil dibagian atas dan komposisi wajah yang memiliki lebih banyak ruang kosong, mengesankan bahwa tokoh ini gemuk. Rambutnya naik keatas dan berwarna jingga seperti api.

Pakaian yang digunakan yaitu pakaian ketat berwarna hitam dengan mantel panjang dibelakang. Warna yang digunakan adalah hitam dikarenakan lambang kegelapan pada diri Syndrome. Dibajunya tertera huruf 'S' yang diambil dari huruf depan nama heronya. Kostum ini menyerupai kostum Superheroes lainnya.

Syndrome berkerja menjual alat-alat yang diciptakannya. Berkat hasil dari perkerjaannya sebagai pencipta alat-alat tersebut, ia menjadi seorang kaya. Ia menghabiskan hari-harinya, hidup di lingkungan yang mewah dengan teknologi yang canggih dan memperkerjakan beberapa orang untuk mengaja dan mengawasi

tempatnya. Badan yang gemuk tepat untuk karakter yang sudah sukses yang tidak memerlukan tenaga banyak untuk berkerja. Dendam Syndrome pada *superheroes* membuatnya ingin menciptakan alat-alat yang dapat mengalahkan dan menaklukan mereka. Rambutnya yang oren melambangkan emosi dendam dan amarah. Impiannya yaitu menjadi *superheroes* dengan kemampuannya dalam menciptakan alat-alat yang membuatnya memiliki kekuatan. Syndrome tidak memiliki teman baik dan ia hanya terfokuskan pada obsesinya.



Gambar 3.2. Syndrome. (The Art of The Incredibles, 2004)

Russell berperan sebagai tokoh utama dalam film Up memiliki tubuh yang pendek, gendut dan bulat. Petualang cilik ini apabila dilihat dalam bentuk siluet, keseluruhan tubuhnya berbentuk seperti telur yang terbalik. Anak ini dan digambarkan dengan tidak memiliki leher. Bentuk yang bulat melambangkan kepolosan dan keluguaan dari karakter tersebut.

Pakaian yang digunakan adalah pakaian pramuka dengan puluhan lencana yang menempel selempangnya. Bajunya diselip kedalam celana dan menunjukan perutnya yang membulat kebawah. Ia juga mengenakan topi berwarna kuning dan hitam, dasi merah pramuka dan sepatu hitam. Russell adalah orang yang bersemangat, ceria, polos layaknya anak-anak, pemberani, sangat berambisi dalam mencapai cita-citanya dan tidak mudah putus asa. Hal ini dibuktikan pada saat ia terus meminta agar dirinya dapat membatu Carl meski sudah ditolak berkali-kali.



Gambar 3.3. Russell. (The Art of Up, 2009)

Dari tokoh Syndrome dan Russel, penulis menarik kesimpulan bahwa pada tokoh yang bertubuh gendut, proporsi kaki akan lebih pendek dibandingkan dengan badannya. Wajahnya lebih lebar dan besar dan terdapat banyak ruang serta dagunya pun lebar. Perut mereka membuncit kedepan. Pada Syndrome perutnya sama rata dengan dadanya namun pada Russell perutnya lebih mencondong kedepan.

# 2. Bentuk dan Proposi Tokoh Bertubuh Tinggi dan Kurus

Frozone adalah sahabat baik Bob Parr yang bentuk fisiknya yaitu berbadan ramping dan kurus. Warna kulitnya hitam dan bentuk wajahnya lonjong-persegi panjang. Bentuk matanya bulat. Badannya yang ramping mendukung karakter yang lincah dan gesit.

Manusia dengan kekuatan es ini mengenakan helm putih yang hanya menutupi hingga mata. Kostum Frozone ketat dan berwarna dominan biru karena kekuatan yang dimilikinya yaitu membuat ice. Saat Frozone berpakaian seperti orang biasa, ia mengenakan baju yang menutupi leher dan melapisinya dengan *sweater* dan jaket tebal berwarna cokelat. Ia pun mengenakan ikat pinggang dan celana kain berwarna hitam. Pose Frozone dengan tangan yang mengacung, berdiri dengan santai dan tangan yang mengacung mengesankan keperibadiannya yang *easygoing*.

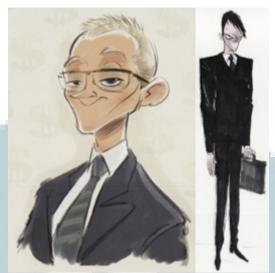
Perkerjaan Frozone tidak ditunjukan namun ia sering bertemu dengan Bob Parr setiap minggunya untuk bermain bowling atau bahkan diam-diam menjadi *superheroes* menyelamatkan orang-orang. Tokoh ini tidak banyak tampil dalam film namun berdasarkan adegan pada saat ia berbicara dengan Bob Parr, Frozone menyatakan bahwa ia menyukai hal-hal yang menyenangkan seperti bowling. Kepribadian yang *easygoing* dan selalu bertindak sesuai keiinginannya membuatnya mudah bersahabat dengan orang disekitarnya.



Gambar 3.4. Frozone. (The Art of The Incredibles, 2004)

Agen Penny dalam film Bolt, bertubuh kurus dan tinggi. Wajahnya lonjong dan tatapan matanya tajam. Warna matanya berwarna hitam dengan sedikit gradasi abu-abu. Wajahnya yang lonjong tersebut mengesankan bahwa tokoh ini licik dan tidak dapat dipercaya. Hidungnya mancung dan dagunya lancip. Rambutnya putih dan mengenakan kacamata setengah bulat. Ia mengenakan jas hitam dan berdasi hitam.

Sebagai agen, hal yang paling penting menurut Agen Penny yaitu kelancaran pembuatan film untuk mendapatkan uang yang banyak. Tokoh ini tidak memiliki rasa keprihatinan terhadap hewan bahkan terhadap Penny. Pada saat Penny kehilangan Bolt, ia menggantikannya dengan anjing lain agar produksi film tetap berjalan dan pada saat Penny terluka karena kebakaran ia ingin mengambil keuntungan sebagai penambahan cerita dalam film yang sedang diproduksinya.



Gambar 3.5. Agen Penny. (The Art of Bolt, 2008)

Frozone dan agen Penny yang bertubuh kurus dan tinggi memiliki bentuk wajah yang lonjong atau oval. Penulis mengambil kesimpulan yaitu untuk menunjukan bahwa tokoh yang tinggi dan kurus, kakinya panjang dan proposi tubuhnya juga panjang. Tubuh mereka lebih ramping, jari-jari tangan mereka pun kurus dan panjang.

## 3. Bentuk dan Proposi Pada Tokoh Wanita

Helen Parr, seorang istri yang berperan sebagai ibu rumah tangga yang selalu menggunakan kekuatan elastisnya demi melingungi keluarganya. Dilihat dari segi fisik, wanita ini adalah wanita yang tangguh namun memiliki bentuk wajah dan mata yang bulat. Proporsi kepala tokoh ini lebih besar dari ukuran kepala normal. Badannya ramping namun pinggulnya lebih besar. Rambutnya pendek dan berwarna cokelat tua.

Kostum *superheroes* yang ketat berwarna merah dominan melambangkan keberanian yang dimiliki oleh tokoh ini. Saat Helen Parr berpakaian biasa, ia hanya mengenakan kemeja berwarna biru muda, celana ¾ berwarna cokelat dan beralaskan sendal cokelat tua. Pakaian Superheroes yang ketat mendukung Helen untuk memanjangkan tubuhnya sesuai dengan kelenturan tubuhnya.

Kehidupan Helen Parr sibuk dengan mengurusi ketiga anaknya mulai dari mengantar dan menjemput Dash dan Violet hingga menyuapi makan bayi Jackjack. Helen Parr adalah seorang pemimpin, ia memegang kata terakhir pada Bob. Pada saat mereka berselisih mengenai Dash yang ingin mengikuti lomba lari, Helen Parr memutuskan agar Dash tidak mengikuti kompetisi tersebut, meski Bob tidak menyetujuinya. Frustasi yang dimiliki Helen Parr adalah kostum superheroes yang tidak pas lagi, ditunjukan dalam adegan saat Helen mencek kembali suitnya di kaca. Ambisi yang dimiliki oleh seorang ibu rumah tangga yaitu menjaga keutuhan keluarganya dengan badannya yang flesibel.



Gambar 3.6. Helen Parrs. (The Art of The Incredibles, 2004)

Penny dalam film Bolt, bermata besar dan hampir terlihat anime dengan wajah yang berbentuk bulat. Matanya yang bulat dan besar tersebut memlambangkan sifatnya yang periang. Warna matanya hitam. Rambutnya berwarna hitam dan tidak tersusun rapi rapi dan dipadukan dengan warna kulitnya yaitu cream terang.

Pakaian yang digunakan yaitu T-shirt lengan panjang berwarna hitam yang dilapisi dengan T-shirt lengan pendek berwarna merah, jeans pendek, stocking dengan garis-garis putih dan hitam, sepatu boots tinggi berwarna abu-abu dan ikat pinggang hitam. Warna merah melambangkan keberaniannya yang ditunjukan dengan aksinya saat menjadi aktor. Terkadang ia harus melompat dari ketinggian, diikat serta digantung dengan tali dan beraksi dengan *scooter*. Penny memiliki seorang ibu yang sering menemaninya *syuting*. Ia seorang yang periang, teguh, pemberani dan penyanyang anjing bukan hanya sekedar *acting*.



Gambar 3.7. Penny. (The Art of Bolt, 2008)

Penulis menarik kesimpulan dalam mendesain dan menvisualisasi perempuan, bentuk tubuh lebih melengkung seperti tubuh Helen. Penny adalah perempuan yang masih anak-anak sehingga tubuhnya tidak melengkung seperti Helen. Edna adalah wanita dewasa yang bertubuh kecil dan ramping. Namun wajah mereka sama-sama bulat dan bentuk matanya pun juga bulat. Untuk menunjukan bahwa Helen dan Penny adalah wanita tangguh yaitu dengan berpakaian warna merah.

Tokoh yang sudah jadi perlu dijajarkan untuk melihat keharmonisan antara tokoh. The Incredible menggunakan postur tubuh dari masing-masing yang sangat beragam; Bob memiliki tubuh yang kekar dan berotot, Helen memiliki badan yang sexy serta anak-anaknya yang berbadan ramping. Warna dominan kostum superheroes adalah merah sebagai lambang dari keberanian superheroes.



Gambar 3.8. Keluarga Parrs Dalam Bentuk 2D. (The Art of The Incredibles, 2004)

## 3.4.2. Pose Berdasarkan Sosiologi dan Psikologi Tokoh

Penulis mempelajari sosiologi dari berbagai tokoh untuk menentukan tokoh yang anti-sosial, tokoh yang sombong dan tokoh perempuan yang teguh. Kepribadian tokoh mempengaruhi desain dan visualisasi tokoh termasuk pose dari karakter tersebut.

## 1. Pose Tokoh Anti-Sosial

Violet adalah remaja yang merasa tidak nyaman ketika orang melihatnya sehingga ia memiliki kekuatan *invisible* agar tidak bisa dilihat oleh orang lain. Anak pertama dari Bob dan Helen ini kurang bersosialisasi dengan teman-temannya, kerap menyendiri dan tdak percaya diri. Wajahnya bulat, matanya hitam bulat dan rambutnya hitam panjang. Ambisinya yaitu dapat bertemanan dengan seorang laki-laki yang berasal dari sekolah yang sama namun hal ini sulit diraih karena ketidakpercayaan diri.

Pakaian yang digunakan yaitu sweater lengan panjang berwarna ungu yang melambangkan misterius, celana jeans yang longgar berwarna hitam dan bando berwarna merah namun poninya tetap terurai kedepan wajah dan menutupi setengah wajahnya. Beberpa pose yang menunjukkan ketidakpercayaan diri Violet yaitu ia menutup setengah wajahnya dengan rambut, tatapan wajahnya yang terlihat kosong, kepala dan badannya selalu menunduk, kakinya yang merapat dan kedua tangan dimasukan kesaku sampai dengan menutupi kepalan tangan.



Gambar 3.9. Pose Violet. (The Art of The Incredibles, 2004)

Beberapa scene pada film The Incredible menunjukan saat Violet terus menutup setengah wajahnya dengan rambutnya meski ia sedang membaca ataupun sedang makan. Ekspresinya terlihat jelas bahwa ia tidak tertarik pada halhal lain.



Penulis menarik kesimpulan bahwa orang yang sulit bergaul biasanya memiliki sifat yang sulit diterima oleh orang lain ataupun ia sengaja mengisolisasikan diri sendiri. Warna pakaian yang digunakan berwarna gelap ataupun berwarna ungu. Pose yang digunakan untuk memperlihatkan karakter yang anti-sosial yaitu ia menutup dirinya dengan menundukan kepala, menundukan badannya dan tatapan kosong. Tangannya dimasukan ke dalam kantong celana serta kaki yang merapat.

# 2. Pose Tokoh Sombong

Karakter C.F. Muntz dari film Up terlihat seperti pahlawan dengan bahu yang lebar dan watak yang kuat. Meski matanya bulat namun dengan ketebalan alis dan bentuk alis yang tajam, tatapannya terlihat tajam dan penuh ego dan didukung dengan wajahnya yang kotak. Pada gambar awal, rambutnya hitam dan tersisir kebelakang namun pada akhirnya rambut yang digunakan berwarna cokelat dan bergelombang. Ia adalah petualang yang penuh dengan ambisi dan pada akhirnya terkenal.

Pakaian yang digunakan yaitu jas dengan celana kain. Pose yang menunjukan keaungkuhannya yaitu dengan satu tangan yang dimasukan ke saku celana dan masih terlihat setengah telapak tangan, matanya menatap keatas dengan padangan yang tajam. Kakinya terbuka lebar dan kepalanya mendangah ke atas melambangkan kepribadian yang kuat. Tangannya memegang tongkat dan ditaruh dipundak menunjukan sifatnya yang keras.



Gambar 3.11. C.F. Muntz. (The Art of Bolt, 2008)



Gambar 3.12. Pose C.F. Muntz (The Art of Bolt, 2008)

Dari karakter C.F. Muntz, penulis mengambil kesimpulan bahwa karakter yang sombong dan angkuh ditunjukan dengan pose yang tegak dan membiarkan kakinya terbuka lebar. Kepalanya ditopangkan ke bahu dan mengarah ke salah satu sisi.

## 3. Pose Tokoh Serius.

Salah satu karakter yang unik dalam film The Incredible yaitu Edna Mode yang berambut pendek dan berwarna hitam. Bentuk mukanya bulat dengan mata yang lancip. Edna menggunakan kacamata tebal berbentuk bulat. Perancang baju yang memiliki tinggi tiga kaki, memiliki kepribadiaan yang kuat. Kesehariannya dihabiskan dirumah dan tidak bersosialisasi dengan orang banyak. Apabila ada yang membutuhkannya, ia akan meminta mereka untuk datang kerumahnya.

Pakaian dan aksesoris yang digunakan dominan berwarna hitam. Bajunya bertekstur seperti besi yang disusun, roknya hitam mengkilat yang ber-*layer* dan stocking hitam. Ia merancang baju-baju *superheroes* dengan bahan yang elastis, flesibel dan tidak menggunakan mantel sehingga memudahkan pergerakan *superhereos*, karena ia percaya bahwa mantel merugikan.

Pose Edna sangat natural dan memperlihatkan sifatnya yang unik dan kuat. Tangannya kerap ditopangkan ke pinggang dengan memegang tongkat. Wajahnya selalu terlihat serius khususya pada saat ia berbicara. Kakinya tidak tebuka lebar dan tidak merapat. Kepalanya sering menghadap keatas.



Gambar 3.13. Edna Mode. (The Art of The Incredibles, 2004)



Gambar 3.14. Pose Edna Mode. (The Art of The Incredibles, 2004)

Scene yang membuat penonton kagum pada karakter ini yaitu saat Edna memperkenalkan kostum *superheroes* bagi keluarga Parrs yang disesuaikan dengan kekuatan masing-masing anggota. Pose Edna dengan tangan yang terlentang kesamping dan berdiri didepan kostum mengempasiskan sifatnya yang kuat dan tidak mudah diremehkan oleh orang lain.



Gambar 3.15. Edna Mode Memperkenalkan Kostum. (The Art of The Incredibles, 2004)

Penulis menarik kesimpulan dalam mendesain dan mengvisualisasikan karakter yang serius, pose yang digunakan yaitu posisi tubuh yang tegak dan natural, kakinya terbuka lebar untuk menopang badan. Ekspresi wajahnya yang serius yang menghadap ke atas dan tangan yang ditopangkan kepinggang.

# 3.5. Penelitian Tentang Gamers

The Last Pandora adalah film animasi yang menggunakan dua tokoh *gamers* dan penjaga toko. *Gamers* adalah orang yang gemar bermain *game*. Tokoh *gamer* yang dibutuhkan penulis yaitu seorang maniak *gamer* dan seseorang yang memiliki hobi untuk mengoleksi DVD *game*. Demi mendapatkan desain dan visualisasi yang tepat maka penulis meneliti dari komunitas *game* yang sudah ada.

#### 3.5.1. Komunitas Gamers

Turnamen antara *gamers* sudah tersebar di masyarakat seperti World Cyber Games (WCG). WCG ini adalah arena perlombaan pertama "Cyber Game Festival" yang dirancang untuk membangun budaya yang sehat antara *gamers*. Para *gamer* diseluruh dunia berkumpul untuk turnamen *game*. Turnamen diadakan di berbagai negara seperti Amerika, Singapure, Italy, Jerman, Korea dan China.



Gambar 3.16. World Cyber Games.

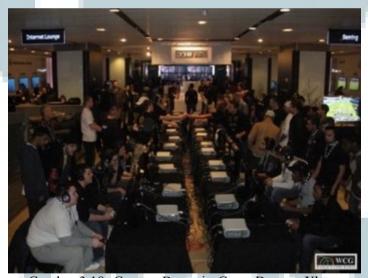
(http://www.wcg.com/)

Gamer di WCG bermain game di depan komputer dengan jarak berkisar 60 cm. Layar komputer mereka cukup besar dengan gambar berkualitas baik dan warna yang tajam. Game dalam WCG merupakan game online dan game yang menggunakan game console seperti Xbox.



Gambar 3.17. Gamers Bermain Game di Komputer.

(http://www.wcg.com/renew/fun/photogallery/photogallery.asp)



Gambar 3.18. Gamers Bermain Game Dengan Xbox.

(http://www.wcg.com/renew/fun/photogallery/photogallery.asp)

#### 3.5.2. Aksesoris Gamers

Gamers menggunakan beberapa aksesoris untuk bermain, apabila mereka bermain dengan *game* di komputer maka mereka akan menggunakan *keyboard* dan *mouse* sedangkan mereka yang bermain dengan *game console* akan menggunakan *stick*. Beberapa asesories yang digunakan oleh gamers dalam festifal ini yaitu:

## 1. Keyboard

Gamer menggunakan beberapa aseseoris yang khusus. Pada gamer yang menggunakan komputer, Razer menawarkan keyboard yang dirancang khusus untuk gamer. Salah satu keyboard yang digunakan oleh gamer yaitu Razer Deathstalker Ultimate yang memyediakan sepuluh kunci dinamis dan panel LCD untuk mengontrol. Sepuluh kunci ini dapat berubah fungsi sesuai dengan situasi dalam game. Panel LCD berfungsi sebagai layar terpisah yang menampilkan informasi game. Razer Synapse 2.0 berfungsi sebagai otak sehingga dapat secara otomatis mengunduh driver dan meng-update firmware. Keyboard ini ukurannya lebih besar dibandingkan dengan keyboard biasa, tombolnya berwarna hijau.



Gambar 3.19. Razer Deathstalker Ultimate.

(http://www.razerzone.com/gaming-keyboards-keypads/razer-deathstalker-ultimate)

#### 2. Mouse

Dalam bermain *game* komputer, mereka membutuhkan sebuah *mouse* yang baik, Razer *mouse* dirancang khusus untuk *gamer* dengan persyaratan kinerja *gamer* di mana-mana. Salah satu mouse Razer yaitu Deathadder yang menggunakan 6400 dpi Optical Sensor 4G dengan tingkat sensitifitas sensor yang rendah namun masih dapat membaca gerakan tangan. Mereka memasukan karet pada sisi *mouse* dan mempertahankan bentuk tangan kanan. Mouse ini juga terdapat Razer Synapse 2.0 serpeti pada keyboard.



Gambar 3.20. Deathadder.

(http://www.razerzone.com/gaming-mice/razer-deathadder)

# 3. Headphones

Beberapa gamers kerap menggunakan headphones yang terdapat mic. Hal ini agar mereka mendengar suara game secara jelas dan mic yang dapat mempermudahkan mereka untuk berkomunikasi dengan teman ataupun lawan bermain. Terdapat beberapa bentuk headphones yaitu kotak, bulat dan lonjong. Warna headphones tersebut biasanya berwarna putih, hitam, merah dan abu-abu. Headphones digunakan untuk gamer yang bermain di komputer maupun dengan game console.



Gambar 3.21. *Gamers* dengan *Headphones* Berbentuk Kotak. (http://www.wcg.com/renew/fun/photogallery/photogallery.asp)



Gambar 3.22. *Gamer* dengan *Headphones* Berbentuk Bulat. (http://www.wcg.com/renew/fun/photogallery/photogallery.asp)

Salah satu tipe *headphones* yang ditawarkan Razer yaitu Chimaera 5.1. Chimaera 5.1 dengan 5.1 Channel Dolby menawarkan berbagai macam surround sound, suara jernih. *Headphones wireless* ini dapat digunakan untuk Xbox 360 yang dapat memungkinkan gamers untuk mengantisipasi setiap langkah musuh dan mendengar suara game. Frekuensi 5.8 Ghz, dapat digunakan hingga 8 jam tanpa kabel yang mengganggu gerakan pemain.



Gambar 3.23. Chimaera 5.1.

(http://www.razerzone.com/gaming-audio/razer-chimaera-51)

Sennheiser juga banyak digunakan oleh *gamers*. Baru-baru ini, Sennheiser mengeluarkan produk *headphones* bagi para gamers yang dapat digunakan untuk *game console* Xbox. Xbox *Gaming Headphones* (2012) oleh Sennheiser Electronic Cooperation menjelaskan mengenai X2, *Single-sided game headphones* ini memiliki kualitas yang baik. *Headphones* ini memungkinkan *gamers* untuk mendengarkan teman, lawan dan audio game di TV saat berbicara di Xbox LIVE dengan jelas. *Headphones* ini ringan, nyaman dan desain khusus untuk mereka yang menggunakan selama berjam-jam. Keunggulan khusus dari X2 yaitu dapat mengurangi suara berisik ambien dan mudah untuk mengontrol volume suara.



Gambar 3.24. Sennheiser X2.

(http://www.sennheiserusa.com/heartowin)

#### 4. Xbox

Game console memiliki banyak tipe seperti Play Station, Xbox dan Wii. Xbox adalah salah satu game console yang terkenal dikalangan gamers. Xbox 360 dengan Console Kinect adalah penawaran terbaru dari Xbox yang memungkinkan pemain untuk ikut bergerak. Apabila mereka melihat bola mereka dapat menendangnya. Alat ini juga dapat menggunakan Wi-fi.



Gambar 3.25. Xbox 360.

(http://www.xbox.com/ dan http://electronics.howstuffworks.com/xbox-three-sixty.htm)

## 5. Pakaian

Dalam sebuah turnamen, biasanya terdapat assesoris yang menandakan turnamen tersebut. Assesoris yang paling umum digunakan adalah baju seperti T-shirt dan jaket. WCG memiliki T-shirt dan jaket berkerudung yang bertuliskan WCG. Baju T-shirt memiliki beberapa warna yaitu oren, merah dan biru dengan tulisan WCG 2010. Namum tidak semua *gamers* yang tegabung dalam turnamen tersebut mengenakan pakaian khusus itu, beberapa diantaranya mengenakan pakaian biasa.



Gambar 3.26. *T-Shirt* WCG Dengan Beberapa Warna. (http://www.wcg.com/renew/fun/photogallery/photogallery.asp)



Gambar 3.27. Jaket WCG. (http://www.wcg.com/renew/fun/photogallery/photogallery.asp)



Gambar 3.28. Anggota WCG dengan Pakaian Biasa. (http://www.wcg.com/renew/fun/photogallery/photogallery.asp)

Dari beberapa gambar yang terdapat di website World Cyber Games, penulis menarik kesimpulan peralatan dan asesoris yang menentukan bahwa seseorang adalah gamers yaitu komputer, *game console*, *headphones* dengan *mic* dan terkadang mereka berpakaian dengan baju yang melambangkan turnmanen WCG.

# 3.6. Penelitian Tentang Penjaga Toko

Penjaga toko adalah orang yang bertugas untuk mengawasi toko. Mereka kerap menggunakan beberapa pakaian khusus yang terdapat logo toko. Kegiatan yang dilakukan penjaga toko yaitu mengawasi toko agar tidak terjadi pencurian dan melayani konsumen yang datang. Penjaga toko juga dapat bertindak sebagai kasir.

## 3.6.1. Seragam Penjaga Tokoh

Penjaga toko dalam video Grass Roots Customer Service for Game menggunakan name tag dengan baju berkerah warna hitam. Terdapat beberapa penjaga toko dalam toko tersebut sehingga beberapa orang khusus menjadi kasier dan lainnya khusus melayanin kostumer.



Gambar 3.29. Penjaga Toko Sebagai Kasir.

(Video Grass Roots Customer Service for Game)

Blockbuster merupakan toko tempat peminjaman berbagai genre DVD. Mereka menyediakan DVD film dan DVD *game*. Penjaga toko di Blockbuster dalam video Blockbuster Offers Glimpse of Movie Renting Past juga mengenakan baju yang berekerah dengan warna hitam. Logo Blockbuster tertera jelas di baju bagian dada sebelah kanan.



Gambar 3.30. Penjaga Toko Blockbuster.

(Video Blockbuster Offers Glimpse of Movie Renting)

# 3.6.2. Aksesoris Penjaga Toko

Peralatan yang dibutuhkan oleh penjaga toko yaitu komputer khusus. Cashier live menyediakan peralatan modern bagi penjaga toko. Software dirancang khusus dengan sistem POS. Sistem ini dapat digunakan untuk mengelola persedian barang secara ekstensif. Daftar barang akan tertera pada layar komputer. Lebih mudah dipakai dan dapat mengakses *online*. Asesoris komputer lainnya yaitu barcode *scanner*, bon *printer*, laci uang, *credit card swiper*.



Gambar 3.32. *Barcode Scanner*, *Bon Printer*, Laci Uang dan *Card Swiper*. (http://www.cashierlive.com/hardware)

