



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Game 2D

Game sudah menjadi gaya hidup hampir setiap orang di dunia. Purcaru (2014) menjelaskan *game* 2D ditampilkan dalam sebuah layar dengan 2 dimensi, X dan Y, dan semua yang perlu dilihat diperlihatkan dalam layar tersebut (hlm. 115). Thorn (2013) mengatakan bahwa *game* 2D walau sudah diciptakan dari dahulu kala masih menjadi minat bagi masyarakat. Memiliki *gameplay* yang biasanya lebih mudah dibanding *game* 3D, membuat *game* 2D menjadi pilihan populer bagi banyak orang (hlm. xix).

2.2. Karakter

Setiap karakter berbeda dari satu dengan yang lainnya dan setiap perbedaan tersebut akan berpengaruh pada jalannya cerita. Krawczyk dan Novak (2006) mengungkapkan bahwa setiap karakter memiliki ceritanya masing-masing (hlm. 134-135).

2.2.1. Jenis-Jenis Karakter

Krawczyk dan Novak (2006) mengatakan secara universal, terdapat beberapa jenis karakter yaitu

1. *Hero*

Karakter ini adalah karakter utama dalam cerita. Jalan cerita akan diperlihatkan dari sudut pandang karakter *hero* ini (hlm. 108).

2. *Shadow*

Karakter ini berperan sebagai musuh utama dari *hero*. Biasanya bersifat terbalik dari sang *hero* dan pelaku utama dari segala masalah yang ditimbulkan (hlm. 109).

3. *Mentor*

Karakter ini adalah seorang yang biasanya tua dan menuntun karakter *hero* untuk mencapai takdirnya (hlm.109).

4. *Helpers*

Karakter ini berperan untuk membantu karakter utama mencapai tujuannya (hlm. 110).

5. *Guardian*

Karakter jenis ini adalah musuh-musuh atau hambatan yang menjadi halangan karakter utama dalam mencapai tujuannya. Tidak semua karakter *guardian* memiliki wujud, terkadang hanya sifat dari karakter utama yang menghalanginya mencapai tujuan (hlm. 110).

6. *Trickster*

Karakter ini adalah karakter yang membuat masalah bagi karakter utama terkadang juga menjadi musuh dari karakter *shadow*. Karakter ini memiliki tujuan tersendiri, berbeda dari karakter utama dan musuh-musuhnya (hlm. 111).

7. *Herald*

Karakter ini memberikan informasi penting bagi jalannya cerita (hlm. 111).

2.2.2. **Gaya Gambar**

Bancroft (2006) mengatakan sebelum kita dapat membentuk sebuah karakter terdapat juga batasan lain yang harus dilakukan yaitu bagaimana tingkat kesederhanaan sebuah karakter. Terdapat 6 kategori utama dalam pembentukan karakter

1. *Iconic*

Sangat sederhana dan tidak terlalu memiliki ekspresi muka. Mata hanya berbentuk bulat tanpa iris dan lainnya, contohnya seperti “Mickey Mouse” (hlm. 18).



Gambar 2.1. Mickey Mouse

(<http://wondersofdisney.yolasite.com/resources/mickeymouse/mickey/faces/classicmickhead.gif>)

2. *Simple*

Bentuknya lebih beragam tetapi lebih memiliki raut muka yang lebih ekspresif daripada karakter *Iconic*. Salah satu contoh karakternya adalah “Sonic the Hedgehog” (hlm. 18).



Gambar 2.2. Sonic Hedgehog

(http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20130319123328/sonic/images/0/0a/Sonic_the_Hedgehog_from_Sonic_Channel_2013.png)

3. *Broad*

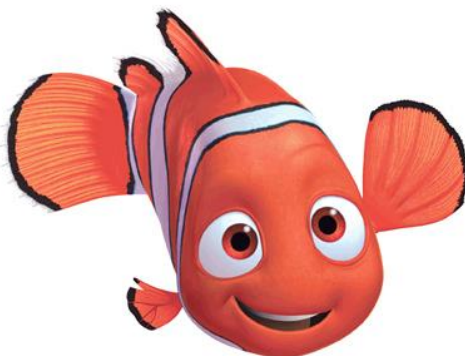
Lebih ekspresif dari kedua bentuk di atas dengan bentuk yang lebih kartun. Biasanya memiliki mata dan mulut yang sangat besar untuk mendapatkan ekspresi yang ekstrim digunakan sebagai humor. Salah satu contohnya adalah “Roger Rabbit” (hlm.19).



Gambar 2.3. Roger Rabbit
(http://fc00.deviantart.net/fs9/i/2006/142/0/0/Roger_Rabbit_by_EnterPraiz.jpg)

4. *Comedy Relief*

Tidak memiliki kriteria seperti karakter *Broad* namun dapat mengekspresikannya dengan gerakan tubuh dan dialog, salah satu contohnya adalah “Nemo” (hlm. 19).



Gambar 2.4. Nemo
(<http://vignette2.wikia.nocookie.net/pixar/images/8/82/Nemo.png/revision/latest?cb=20110504131029>)

5. *Lead Character*

Berbentuk realistik mulai dari raut wajah, cara bersandiwara dan anatomi tubuhnya. Hal ini dilakukan supaya penonton merasa lebih terikat dengan karakter, dan gerakannya pun sesuai dengan layaknya manusia. Contoh dari karakter seperti ini adalah “Cinderella” (hlm. 20).



Gambar 2.5. Cinderella

(<http://thefeministwire.com/wp-content/uploads/2014/03/Cinderella.jpg>)

6. *Realistic*

Sangat realistic tetapi tidak fotorealistik karena terdapat karikatur dalam desain karakternya. Banyak karakter animasi maupun film pada zaman ini masuk dalam bentuk ini. Salah satu contohnya adalah “Princess Fiona” (hlm. 20).



Gambar 2.6. Fiona

(<http://vignette4.wikia.nocookie.net/shrekcharactersvskndwik/images/3/3c/Fiona.png/revision/latest?cb=20120519024749>)

Dalam sebuah film ataupun *game* sekalipun biasanya akan terdapat dua sampai empat bentuk karakter seperti ini. Mereka digunakan sebagai pembantu jalannya cerita supaya tetap menarik (hlm. 21).

Menurut Bancroft (2006) dalam memulai pembentukan sebuah karakter kita dapat memulai dari gambar yang realistis lalu merubah proporsinya untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan yang diinginkan. Dengan memanfaatkan hirarki karakter kita dapat memainkan bentuk untuk memberikan karakter tersebut sebuah sifat melalui penampilan. Untuk membuat karakter yang lucu dan lugu dapat dengan mudah dilakukan dengan cara memperbesar bagian mata ataupun kepala. Dengan badan yang lebih kecil dan kepala yang lebih besar akan membuat karakter tersebut terlihat lebih lucu (hlm. 86-91).

2.3. Desain Karakter

Su dan Zhao (2012) mengatakan desain karakter adalah membentuk sebuah karakter yang unik dan memiliki sesuatu yang dapat ditonjolkan secara visual (hlm. 12). Menurut Bancroft (2006) terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab sebelum membuat sebuah karakter. Pertanyaan tersebut adalah

1. Siapa karakter tersebut, apakah peran yang dia mainkan?,
2. Bagaimanakah sifat dan karakteristiknya? dan
3. Apakah bentuknya akan mempengaruhi jalannya cerita?

Pertanyaan-pertanyaan di atas akan menjadi batasan-batasan pembuatan suatu karakter supaya visual akan karakter bisa cepat terwujud (hlm. 16-17). Krawczyk dan Novak (2006) menambahkan bahwa terdapat beberapa formula yang biasanya dipakai dalam membentuk sebuah karakter, namun sangatlah sulit untuk membentuk sebuah karakter yang memiliki nafas dan jiwa layaknya manusia. Setiap karakter harus dibuat secara seksama dan teliti untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2.3.1. Fisiologi Karakter

Fisiologi merupakan bentuk dari karakter dan bagaimana bentuk itu mempengaruhi dirinya. Menurut Krawczyk dan Novak (2006), terdapat beberapa poin penting dalam menciptakan bentuk dari sebuah karakter (hlm. 129)

1. Gender
2. Umur

3. Warna mata dan rambut
4. Tinggi dan berat
5. Bentuk badan
6. Bentuk fisik (rupawan, cantik, buruk rupa, biasa)
7. Tanda lahir ,bekas luka dan kecacatan
8. Ekspresi muka
9. Kebiasaan fisik
10. Gerakan
11. Kesehatan (sehat, sakit, cacat, atletik, dan lain-lain)
12. Genetik/keturunan

Fisiologi akan berperan penting dalam pembentukan sifat karakter, setiap bentuk fisik yang dibuat akan berpengaruh pada psikologi karakter (hlm. 130).

2.3.2. Psikologi Karakter

Tingkah laku karakter dan bagaimana dia berinteraksi sangat dipengaruhi oleh psikologi karakter. Sebuah karakter memiliki jalan pikirnya sendiri yang disebabkan oleh emosi. Krawczyk dan Novak (2006) mengatakan emosi merupakan salah satu cara untuk melihat tingkah laku atau sifat karakter. Pembentukan identitas psikologi yang kuat akan membantu dalam perkembangan sebuah karakter (hlm 132-133). Seok (2013) menambahkan, psikologi karakter dapat dengan mudah terlihat dari tingkah lakunya. Tingkah laku seseorang terbentuk dari pikiran dan emosi karakter dalam jangka panjang (hlm. 153).

2.3.3. Sosiologi Karakter

Dalam mendesain sebuah karakter, sosiologi dari karakter tersebut sangatlah penting. Krawczyk dan Novak (2006) mengatakan sosiologi karakter adalah latar belakang dari karakter tersebut. Bagaimana lingkungan kehidupan sebuah karakter mempengaruhi jalan pikir dan sifat-sifatnya. Perkembangan karakter dan bagaimana karakter tersebut berinteraksi dengan karakter lainnya akan sangat dipengaruhi oleh sosiologinya (hlm. 130-132).

2.4. *Environment*

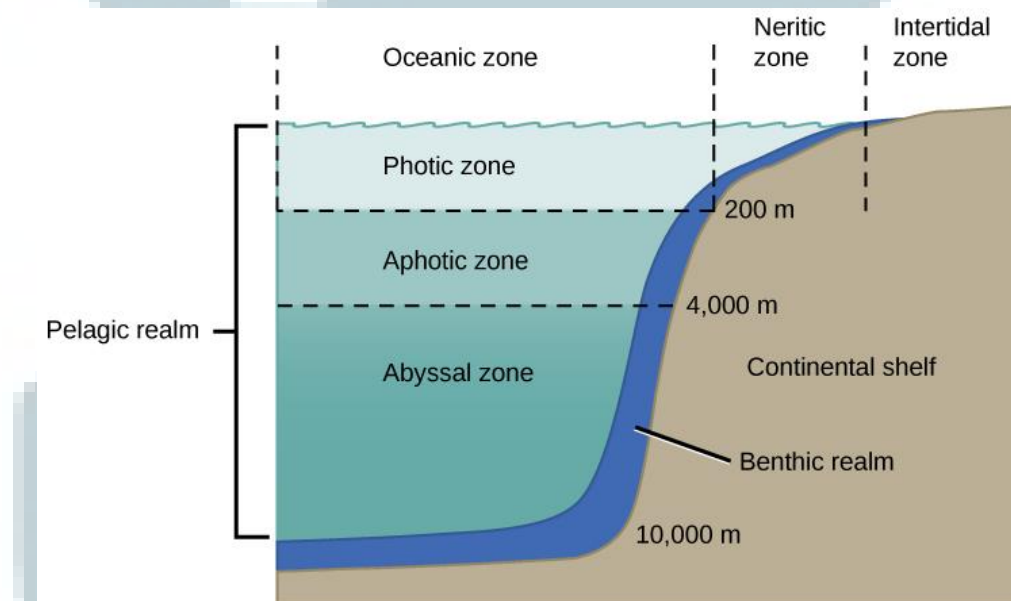
Castillo dan Novak (2008) menjelaskan bahwa sebuah *environment* atau lingkungan diciptakan untuk membuat pemain dapat merasakan imersi dalam *game* tersebut. Dalam pembuatan sebuah lingkungan permainan, penting untuk dapat memperlihatkan bahwa setiap objek yang terdapat lingkungan tersebut berasal dari satu dunia yang sama. Lingkungan dalam sebuah *game* menceritakan kisah dari *game* tersebut menggunakan gambar dan komposisi daripada melalui kata-kata. Perlu diperhatikan bahwa dalam pembuatan lingkungan sebuah *game* harus sesuai dengan dunia *game* tersebut agar pemain tetap merasakan bahwa cerita dalam *game* tersebut nyata (hlm.147).

Dalam pembuatan sebuah lingkungan *game* dalam bentuk 2D, sebuah permainan hanya dapat dilihat melalui *point of view* yang sama. Mitchell (2012) mengungkapkan bahwa dalam pembuatan *environment* 2D tersebut maka diusahakan untuk membuatnya menjadi 3 buah *layer* yaitu, *foreground*, *middle-*

ground, dan *background*. Hal tersebut berguna untuk mendapatkan kesan kedalaman (hlm. 72).

2.4.1. Oceans

Sesuai dengan tema dari *game* “*Dive! Orca*” maka penulis akan membuat *environment* berdasarkan lautan. Seperti yang dikatakan oleh Day (2006), lautan mengelilingi lebih dari dua per tiga bumi yang ditinggali berbagai macam hewan dan tumbuh-tumbuhan laut (hlm. XVII). Williams dan Follows (2011) mengatakan semakin dalam lautan maka cahaya yang didapat akan semakin sedikit (hlm. 34). Sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Day (2006), laut dapat dibagi menurut kedalamannya dengan zona *abyssal* sebagai laut terdalam (hlm. 7-8).



Gambar 2.7. *Ocean Floor*
(http://courses.lumenlearning.net/biology/wp-content/uploads/sites/5/2014/02/Figure_20_04_02.jpg)

Terdapat berbagai macam lautan di dunia. Day (2006) mengatakan bahwa organisme laut yang berada di tiap lautan akan berbeda dikarenakan cara adaptasi

yang berbeda terhadap kondisi lautan (hlm 9-10). Day (2006) juga mengungkapkan terdapat 5 lautan terbesar di dunia yaitu lautan pasifik, lautan atlantik, lautan Hindi, lautan selatan, dan lautan artik (hlm. 10-17). Thompson (2007) menambahkan bahwa setidaknya dalam lautan terdapat kurang lebih 360 spesies terumbu karang keras dan ribuan terumbu karang lunak, 7 spesies kura-kura laut, 30 spesies mamalia laut, 500 spesies rumput laut dan tumbuh-tumbuhan laut, 1500 spesies ikan, dan 5000 spesies siput dan keong (hlm. 7).



Gambar 2.8. *Pacific Ocean*
(<http://imgkid.com/pacific-ocean-underwater-pictures.shtml>)



Gambar 2.9. *Atlantic Ocean*
(<http://goingplaces.blog.usf.edu/files/2013/05/Curacao-Day-3-006.jpg>)



Gambar 2.10. *Indian Ocean*
(<http://maldives.net.mv/wp-content/uploads/2012/11/2Maldivess1.jpg>)



Gambar 2.11. *Southern Ocean*
(http://www.surfaceoa.org.uk/wp-content/uploads/2012/11/BAS_10009930_Southern-Ocean.jpg)



Gambar 2.12. *Arctic Ocean*
(http://mermaidreamers.weebly.com/uploads/2/0/7/5/20753482/2868298_orig.jpeg)

2.5. Paus Pembunuh

Dalam permainan sebuah *game* terjadi interaksi antara karakter *game* yang dimainkan dengan pemain *game* tersebut. Untuk itu sebelum membentuk sifat dari sebuah karakter maka dibutuhkan sebuah koneksi antara pemain dan karakter yang dimainkan. Nestor dan Schutt (2014) mengatakan sebagai seorang manusia, kita memiliki tujuh inti emosi yang dapat kita interpretasi. Tujuh emosi tersebut antara lain adalah rasa takut, marah, senang, biasa, kaget, muak dan sedih. Raut muka yang diciptakan dari emosi-emosi tersebut menimbulkan suatu komunikasi layaknya bahasa tubuh namun kita dapat merasakannya secara emosional. Mamalia juga dapat menciptakan emosi yang hanya bisa kita lihat secara observasi (hlm. 35).

Gregg (2013) mengungkapkan banyak dari para paus pembunuh ini menghabiskan waktu hidupnya bersama induknya karena selang waktu kehidupan mereka tidak terlalu besar, ini menunjukkan bahwa setiap keluarga paus pembunuh atau Orca saling terikat dan dekat. Induk Orca mengajarkan pada anaknya bagaimana cara berburu dan jika ditemukannya hal-hal baru maka sang induk juga akan mengajarkan pada anaknya (hlm. 204). Dapat disimpulkan bahwa hewan ini sangat bersifat kekeluargaan dan juga mereka adalah sekelompok hewan yang memiliki intelegensi tinggi sama halnya seperti manusia.



Gambar 2.13. Induk Orca
(http://www.dwarforca.com/images/Orca_Mom.jpg)

Menurut Manis (2014) pada dasarnya hewan tidak memiliki sifat yang sama dengan manusia, namun paus pembunuh memiliki kepintaran yang hampir sama dengan manusia. Paus pembunuh hidup berkelompok dan memiliki cara yang sangat strategis dalam mencari mangsanya yaitu dengan cara bersama-sama membuat ombak untuk membuat jatuh lawannya lalu menembakkan sonar untuk memusingkan mangsanya. Orca atau paus pembunuh memiliki suatu hirarki tersendiri dan setiap *pod* atau kelompok dipimpin oleh seekor betina. Setiap *pod* memiliki cara berkomunikasi tersendiri dengan sebuah dialek khusus sama seperti bahasa manusia namun lewat sebuah sinyal bernada tinggi untuk berkomunikasi satu sama lainnya, paus pembunuh dapat juga melihat dari lautan yang lebih dalam menggunakan sonar atau sinyal bernada tinggi yang sama untuk mengetahui bentuk lingkungannya (hlm. 100-101).



Gambar 2.14. *Pod* Orca
(http://us.whales.org/sites/default/files/styles/flexslider_full/public/species/orcinus_orca-ferop_4.jpg?itok=kxFU_Y2y)

Whitehead dan Rendell (2014) dalam bukunya mengatakan setiap kelompok atau *pod* dalam paus pembunuh dapat dikatakan sebagai sebuah keluarga dengan garis matrilineal. Setiap keluarga ini memiliki sebuah klan dan sekitar sepuluh klan akan membuat sebuah komunitas. Paus pembunuh akan hidup bersama keluarganya selama hidupnya. Anak dari paus pembunuh tersebut biasanya akan dipertemukan dengan *pod* lainnya untuk berkembang biak. *Pod* yang dipertemukan tersebut biasanya adalah keluarga dari salah satu orang tua anak paus pembunuh yang berbeda klan namun masih satu komunitas. Sistem sosial kekeluargaan yang berkembang pada paus pembunuh ini merupakan sesuatu yang luar biasa (hlm. 133-134).

Jefferson, Webber dan Pitman (2011) mengatakan bahwa paus pembunuh merupakan hewan yang indah dengan corak istimewa berwarna hitam dan putih di badannya. Corak dalam badannya membedakan paus yang satu dengan yang lainnya. Setiap paus pembunuh ini memiliki corak khususnya masing-masing tergantung darimana mereka berasal. Berukuran sangat besar,

dengan panjang hingga kurang lebih 10 meter dengan berat sampai dengan 7,5 ton. Mereka juga berumur panjang hingga 50 s.d. 60 tahun (hlm. 159-163). Manis (2014) menambahkan bahwa paus pembunuh mendapat nama tersebut karena mereka memangsa hewan-hewan laut di lingkungannya. Biasanya paus pembunuh ini memangsa anjing laut, lumba-lumba, dan hewan-hewan laut lainnya dengan ukuran yang bisa sampai lebih dari ukuran tubuhnya sendiri (hlm. 101).



R Pitman, NOAA SWFSC

Gambar 2.15. Orca Memburu dengan Membuat Ombak
(<https://swfsc.noaa.gov/uploadedImages/Divisions/PRD/Programs/Ecology/Pitman%20seal%20and%20wave.jpg?n=4755>)

Paus pembunuh juga menjadi salah satu bentuk tato yang ada di masyarakat. Green (2012) mengatakan masyarakat asli barat laut pasifik di Amerika Utara memiliki tato paus tersebut. Mereka melihat para paus sebagai bagian dari alam dan seorang pemburu paus yang hebat biasanya memiliki tato paus pembunuh untuk menciptakan rasa lebih jago dari para pemburu paus

lainnya. Paus pembunuh dikatakan sebagai hewan dari neraka, sangat kuat, namun dapat dikalahkan.



Gambar 2.16. Tato Paus Pembunuh
(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/fe/68/90/fe68902f26143a739d0e85dd2b3b67b2.jpg>)

2.6. *Surrealism dan Simplified*

Dalam sebuah *game* pasti memiliki sebuah gaya visual unik tersendiri. Surealis merupakan suatu bentuk dari gaya visual begitu juga gaya visual sederhana atau *simplified*.

2.6.1. *Surrealism*

Ernest (2014) mengatakan dalam pembuatan sebuah *game*, visual berperan sangat penting untuk menarik perhatian para pemain. Sebuah *game* harus memiliki keunikan sendiri untuk dapat bersaing dengan *game-game* lainnya. Salah satu cara untuk membuat visual dari *game* tersebut menjadi menarik adalah dengan menambahkan sebuah unsur-unsur seni yang estetik seperti *art nouveau*, *surrealism*, dan *impressionism* (hlm. 63-64). Ascott (2006) menambahkan bahwa

surrealism memberikan pengaruh terhadap perkembangan *game design* diawali dengan munculnya genre-genre *game* seperti fantasi (hlm. 159).

Menurut Harper dan Stone (2007), *surrealism* merupakan sebuah pemikiran yang secara alam bawah sadar ingin mengubah sesuatu yang biasa menjadi sebuah imajinasi (hlm. 115). Jenkins dan Squire, seperti yang dikutip oleh Ascott (2006) mengatakan bahwa seorang surealis dapat membuat sebuah dunia layaknya mimpi dan dapat membuat sebuah landasan psikologi yang kompleks bagi dunia tersebut sehingga menjadi sesuatu yang normal.

2.6.2. *Simplified*

Salah satu *style* dalam menciptakan sebuah visual adalah sebuah visual yang sederhana atau *simple* sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Bancroft (2006) sebelumnya. Mitchell (2012) mengatakan bahwa sebuah *game* yang akan dimainkan dalam perangkat *mobile* lebih baik menggunakan *graphic* yang sederhana dikarenakan layar yang kecil. Hartevelde (2011) mengungkapkan bahwa sebuah *game* dengan *graphic* yang sederhana dapat menjadi *game* yang tidak membosankan jika secara visual menarik. *Style* ini dapat menarik pemain karena keunikan dari gaya visual tersebut (hlm. 195).