



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. *Visual Novel*

Menurut Aarseth (seperti yang dikutip Cavallaro, 2010), *visual novel* berasal dari kata Yunani *ergon* (bekerja) dan *hodos* (jalan). *Visual novel* dideskripsikan sebagai sebuah tipe literatur yang tidak membutuhkan banyak usaha untuk menjelajahi teksnya. Beliau juga mengatakan bahwa *visual novel* merupakan sebuah media berbasis fiksi interaktif menggambarkan cerita novel melalui gambar-gambar statis dan dilengkapi dengan kotak percakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter. Terkadang setiap karakter memiliki *sound effect* sehingga setiap karakter yang ada dalam novel visual seolah hidup dan dapat berbicara. Ia juga mengatakan karakteristik *visual novel* dapat dilihat dari adanya variasi *ending* yang tersedia dan *gameplay*-nya bergantung pada statistik. Kesuksesan pemain dalam *game* dapat diukur melalui pilihan dialog pada saat-saat penting tertentu. Tiap pilihan dialog memiliki skor sendiri yang nantinya akan dijumlahkan. Skor akhir pemain akan memutuskan *ending* apa yang akan pemain dapat (hlm. 8-9).

Lebowitz dan Klug (2011), mengatakan *visual novel* (atau kadang disebut sebagai *sound novel*) adalah *genre game* populer di Jepang dan merupakan *game* yang memiliki banyak kesamaan dengan membaca sebuah buku. Mereka mengatakan dulunya *game* ini dipublikasikan dalam bentuk aplikasi PC,

tetapi kemudian berkembang ke Playstation 2 dan DS. Dikarenakan harga produksi rendah, *visual novel* dapat dibuat oleh kelompok kecil atau bahkan *game developer* independen. Visual novel paling populer seringkali menggunakan media *anime* (animasi TV berseri Jepang), *manga* (seri komik), dan komoditas barang dagangan dalam jumlah banyak termasuk *soundtracks*, figur, dan lain sebagainya. Contoh developer *visual novel* yang sukses adalah *Type Moon* dan *Key* (hlm. 192-193).



Gambar 2.1. Contoh Visual Novel (X-Note)
(http://admintell.napco.com/ee/images/uploads/gamertell/x-note_8.jpg)

2.2. Desain Tokoh

Dalam mendesain sebuah tokoh atau karakter, desainer pasti memiliki beberapa hal yang harus ia persiapkan untuk proses pembuatan karakter. Berikut beberapa hal yang dipertimbangkan dan dipersiapkan:

2.2.1. Proses Pembuatan Tokoh

Proses pembuatan tokoh terutama pembuatan kostum adalah bagian penting dalam memberi karakter fantasi sebuah identitas. Kostum bisa digunakan untuk membedakan seorang ksatria dengan bajak laut. Baju lusuh bisa memberi kesan orang miskin atau bisa jadi orang itu adalah pangeran yang sedang bersembunyi. Petunjuk-petunjuk visual seperti itu bisa membuat orang yang melihat berpikir dua kali (Puffer, 2011). Untuk itu para desainer perlu mendesain karakter dengan hati-hati. Menurut Hodges (2012), proses pembuatan karakter dibagi menjadi tiga tahap yaitu *research and development*, *finalized visual design*, dan *defining the performance*.

1. *Research and Development*

Hodges (2012) menyatakan bahwa dalam eksplorasi kreatif, desainer benar-benar perlu mengenal karakter seperti: peran mereka dan motivasi dalam cerita, hubungan mereka dengan karakter lain, latar belakang mereka, atribut fisik mereka, bagaimana mereka bergerak, bagaimana mereka bertindak/melakukan sesuatu, ciri-ciri kepribadian dan tingkah laku. Tahap ini kemudian dibagi lagi menjadi tiga bagian, yaitu:

a. *Research, Observation, Evaluation*

Ada banyak sumber referensi untuk membuat karakter. Beliau mengatakan bahwa di sinilah tempat di mana desainer akan mengumpulkan informasi atau elemen apa saja yang bisa diaplikasikan ke dalam karakter yang akan dibuat. Desainer juga harus mempertimbangkan konstruksi, bentuk, dan

desain seperti apa yang diaplikasikan pada karakter dan memiliki fungsi membantu cerita.

b. *Character Concepts*

Dalam tahap ini, desainer akan mulai ‘mencari’ karakter dengan mengeksplorasi ide-ide melalui sketsa. Desainer akan membentuk berbagai wajah, postur tubuh, warna karakter, dan lain sebagainya.

c. *Design development*

Setelah tahap sketsa maka karakter mulai terbentuk dan desainer mengerjakan sketsa bagaimana karakter akan berpose, bergerak, dan bereaksi. Desainer juga mempertimbangkan pemakaian warna dan desain yang menunjukkan kepribadian karakter. Area media yang digunakan karakter juga dipertimbangkan, seperti media presentasi yang dipakai, resolusi/ukuran media, format presentasi akhir, dan lain sebagainya. Karakter dengan desain visual kompleks akan kehilangan detail visualnya jika format memakai resolusi layar telepon genggam (hlm 109-111).

2. *Finalized Visual Design*

Hodges mengatakan industri mengakui sejumlah *character design sheets* yang menginformasi tim produksi bagaimana karakter harus direalisasi dalam proses produksi. Lembaran-lembaran ini juga dapat membantu menunjukkan kepribadian karakter melalui tindakan dan ekspresi wajah mereka.

a. *Model Construction and Turnaround Sheets*

Di sini desainer menunjukkan bentuk, proporsi badan, serta detail-detail penting untuk tim produksi. Lembaran ini digambarkan dari sisi depan, belakang, dan samping. Desainer menjelaskan tentang bagaimana dan kenapa karakter didesain seperti itu.

b. *Action Sheets*

Lembaran ini menampilkan serangkaian gambar karakter berpose mematuhi aturan proporsi, bentuk, dan konstruksi; sementara pose-pose ini akan menunjukkan kepribadian dan fisiologi karakter lebih jauh secara visual. Hal ini juga akan membantu tim produksi dan *modelling*.

c. *Expression Sheets*

Ekspresi lembar mengajukan pertanyaan sederhana: karakter akan terlihat seperti apa dengan ekspresi tertentu? Di sini karakter digambarkan tampil dengan berbagai ekspresi seperti kebahagiaan, rasa ingin tahu, kemarahan, sakit, *shock*, dan lain sebagainya.

d. *Colour Model Sheets*

Elemen terakhir dari tahap ini adalah penentu warna karakter rambut, kulit, mata, pakaian, sepatu, dan lain sebagainya. Hal ini dicapai melalui *colour model sheets* yang menggambarkan karakter dengan arah sudut tertentu, tampil dengan warna terkait karakter desain. Kode warna juga dicantumkan untuk menjamin akurasi reproduksi warna (hlm 111-113).

3. *Defining the Performance*

Ini merupakan tahap terakhir yang dijelaskan oleh Hodges. yaitu memberi sentuhan akhir atau *finishing* untuk presentasi karakter. Ini ditangani tim produksi. Contohnya, tim produksi bisa meningkatkan tampilan atau presentasi akhir karakter dengan mencari pengisi suara karakter yang sesuai (hlm 113-114).

2.2.2. *Three-Dimensional Character Development*

Seiring dengan perkembangan jaman, karakter dalam sebuah *game* bukan hanya bisa berlari atau menembak obyek, tapi mereka juga bisa memiliki emosi dan kepribadian sendiri. Hal ini berhubungan dengan *three-dimentional character* dan peran karakter (Pardew, 2005).

1. **Psikologi**

Sheldon (2004) mengatakan, desainer tidak boleh terjebak dalam mengembangkan 'masa lalu' atau *background story* sang karakter. Lebih baik, dipertimbangkan bagaimana karakter bereaksi terhadap sesuatu, bagaimana bersikap, dan cara pandangan terhadap dunia (hlm.39).

2. **Fisiologi**

Fisiologi merupakan penjelasan dari segi visual, fisik, atau bentuk suatu karakter. Segi fisik suatu karakter dapat mendukung segi psikologi sang

karakter. Ada beberapa *stereotype* figur karakter selalu dikaitkan dengan segi psikologi suatu karakter. Misalnya, karakter dengan tubuh gemuk biasanya bersifat riang dan karakter dengan tubuh kurus biasanya bersifat pemalas atau licik. Tinggi badan, umur, dan bentuk wajah juga perlu dipertimbangkan dalam *character design*. Misalnya, tokoh antagonis akan terlihat kurang menakutkan dengan tubuh gemuk (Guigar, 2005).

Sheldon menjelaskan dimensi paling mudah diperlihatkan melalui fisik atau visualnya. Para desainer akan berhenti di bagian sesudah mereka membuat fisik karakter sesuai dengan sifat serta fungsinya di dalam *game*, bagaimana kelakuannya, dan mungkin sesudah dibuat *catch-phrase* khas karakter. Namun, hal ini tidak cukup. Dalam *game* “Ico”, tokoh utama memiliki kelainan fisik, memiliki dua tanduk di kepala penanda buruk di desanya. Ciri fisik unik ini mengundang Ico ke petualangan dan membantu kelancaran cerita (hlm 38).

3. Sosiologi

Menurut Sheldon (2004), dimensi sosiologi menyangkut masa lalu karakter, didikan karakter dan keadaan serta adat istiadat lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang dimaksud bukan hanya tempat sang karakter dibesarkan melainkan juga di mana karakter itu berada sekarang (hlm.38-39).

2.3. Psikologi Warna

Tiap warna mempunyai karakter, sifat, dan arti berbeda-beda. Untuk itu dalam memilih warna sesuai untuk desain karakter, diperlukan pengetahuan tentang karakter-karakter warna. Wright (2008) dalam artikelnya menjelaskan sifat psikologi dari sebelas warna dasar, yaitu:

1. Merah
 - a. Positif: Keberanian, posesif, gairah, kekuatan, kehangatan, energi, insting untuk bertahan hidup, stimulasi, maskulinitas, dan kegembiraan.
 - b. Negatif: Sifat menentang, agresi, dampak visual, ketegangan, bahaya, kemarahan.
2. Biru
 - a. Positif: Kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, kewajiban, logika, kesejukan, refleksi, tenang.
 - b. Negatif: Dingin, sikap acuh tak acuh, kurangnya emosi, kemasaman, tidak bersahabat.
3. Kuning
 - a. Positif: Optimis, percaya diri, harga diri, kekuatan emosional, keramahan, kreativitas.
 - b. Negatif: Irasionalitas, ketakutan, kerapuhan emosional, pengkhianatan, depresi, kecemasan, bunuh diri.

4. Hijau
 - a. Positif: Keserasian/harmoni, keseimbangan, segar, cinta universal, istirahat, pemulihan, jaminan, kesadaran lingkungan, keseimbangan, kedamaian.
 - b. Negatif: Kebosanan, kemunduran, kelelahan, kehambatan.
5. Violet
 - a. Positif: Kesadaran spiritual, penahanan, visi, kemewahan, keaslian, kebenaran, kualitas.
 - b. Negatif: Introvert, rendah diri, penindasan.
6. Jingga
 - a. Positif: Kenyamanan fisik, makanan, kehangatan, keamanan, sensualitas, gairah, kelimpahan, menyenangkan.
 - b. Negatif: Depresi, frustrasi, kesemburan, ketidakdewasaan.
7. Merah Muda
 - a. Positif: Ketenangan fisik, pengasuhan, kehangatan, kewanitaan, cinta, seksualitas.
 - b. Negatif: Penghambatan, emosional, aseksual, kelemahan fisik.
8. Abu-abu
 - a. Positif: Netral
 - b. Negatif: Kurang percaya diri, kelembaban, depresi, hibernasi, kekurangan energi.
9. Hitam

- a. Positif: Modern, glamor, keamanan, keselamatan emosional, efisiensi, substansi.
 - b. Negatif: Penindasan, dingin, ancaman, berat.
10. Putih
- a. Positif: Kebersihan, steril, kejelasan, kemurnian, kebersihan, kesederhanaan, modern, efisiensi.
 - b. Negatif: Dingin, rintangan, kemasaman, tidak bersahabat, elitisme.
11. Cokelat
- a. Positif: Keseriusan, kehangatan, alami, membumi, dapat diandalkan, dukungan.
 - b. Negatif: Kurangnya humor, berat, kurangnya kecanggihan.

2.4. *Fantasy*

Peffer (2007) mengatakan bahwa dalam dunia fantasi semuanya dapat terjadi dan dunia itu tidak hanya dapat dihuni oleh monster-monster sensasional. Dunia itu penuh dengan ras-ras fantastis lain. Tokoh protagonis, antagonis, dan tokoh-tokoh lainnya bisa menjadi apa saja yang di imajinasikan (hlm. 10).

Gerrold (2011) mengatakan, penulis memiliki kebebasan dalam membuat cerita. Tetapi setelah ada ide baru, penulis harus membuat penjelasan logis mengenai ide tersebut. Agar dunia yang penulis ciptakan dapat dipercaya oleh pembaca (hlm. 32-33).

Peffer (2007) membagi genre fantasi menjadi tiga jenis berdasarkan makhluk-mahluknya, yaitu:

2.4.1. *Fairy Tale*

Dunia *fairy tale* atau bisa juga disebut dongeng, merupakan sebagian besar dari dunia fantasi modern yang diketahui jaman sekarang. Misalnya seperti *Orc, Fairy, Sprites, Elf, Goblin, dan Dwarf*.

2.4.2. *Legends*

Legenda atau mitologi merupakan cerita penuh dengan makhluk-mahluk menarik. Penulis dapat menggunakan makhluk-mahluk ini untuk dunia yang diciptakan secara tradisional seperti cerita Romawi mengenai *Minotaur* penjaga labirin, atau penulis bisa di kembangkan, misalnya *Siren* dalam dunia *Sea World*. Contoh makhluk-mahluk legenda lain adalah *Mermaid, Faun, Malaikat, dan Kitsune*.

2.4.3. *Bump In The Night*

Peffer melanjutkan, dunia fantasi tidak semuanya memiliki makhluk-mahluk indah seperti peri dan naga. Ada juga makhluk-mahluk gelap mengintai di malam hari, sesuatu yang seram, sesuatu yang membuat pembaca merinding. Contohnya adalah *Banshee, Vampire, Werewolf, dan Demons*.

2.5. Unsur Budaya

Indonesia memiliki banyak budaya dan adat istiadat unik. Berikut beberapa budaya Indonesia yang di pilih sebagai referensi dan konsep visual desain karakter “Nusantara: The Legend of the Winged Ones”:

2.5.1. Ornamen Papua

Beberapa ciri ornamen Papua diambil dari suku Asmat, Dani, dan Korowai. Ciri-ciri suku Asmat adalah mereka memakai *tawri*, *apron* daun *sagu* untuk anak laki-laki hingga masa remaja, aksesoris dari daun sagu kuning, kalung dari tulang atau taring binatang, bulu putih, dan kulit kerang (Pouwer, 2010). Hiasan kepala dari bulu putih dan daun sagu kuning sebagai lambang ketua diambil dari suku Korowai (Sudadi, 2012). Penduduk Papua juga menjual batik dengan berbagai corak untuk cendera mata wisatawan. Corak yang dijadikan referensi adalah corak ragam hias, burung, ikan, dan keluarga reptil macam cicak atau tokek (Christantowati, n.d.).



Gambar 2.2. Contoh Corak Batik Papua.
(<http://fitinonline.com/data/article/picture/batik%20papua%202.jpg>)

2.5.2. Ornamen Tari Caci

Tari Caci merupakan tari perang sekaligus permainan rakyat khas Flores (Nusa Tenggara Timur, Indonesia) menyimbolkan persahabatan. Christantowati menuliskan bahwa penari Caci memakai celana panjang putih, sarung, ikat pinggang selempang, dan *lalong ndiki*, semacam aksesoris berbentuk ekor kerbau berbulu yang diselipkan di lilitan sarung belakang. Bertelanjang dada dengan *panggal*, topeng dari kulit kerbau dengan warna merah (berani), putih (jujur, setia), hitam (pekerja keras) melambangkan *mbaru gendang* (rumah adat), *compang* (pelindung), *tersomba* (pengawal), *wae tiku* (air) dan *lingko* (ladang), dengan *pejojong* dan *destar*, yaitu ikat kepala dari selempang *songke* dan batik. Tari Caci dilakukan dua pemain berpengalaman dari dua tim. Berbekal tameng *toda-koret*, dari kulit lembu, ujung bambu, rotan kecil, *lekeng* (tanaman tali) dan ijuk melambangkan bapak-ibu, dan pecut dari rotan dan ekor kerbau, keduanya melompat dari tim, menandak-nandak memancing lawan, mengirim lecutan sembari melindungi diri (Christantowati, n.d.).



Gambar 2.3. Tari Caci
(<http://mengoong.files.wordpress.com/2009/10/atraksi-tarian-caci1.jpg>)

2.5.3. Bali

Ornamen Bali yang dipilih adalah pakaian sehari-hari pria Bali yaitu kain sarung rajutan atau biasa disebut *wastra*. Kain ini bercorak batik umum dan mereka tidak memiliki corak khusus. Warna putih hanya dipakai untuk upacara agama atau sembahyang di pura, sedangkan untuk pesta atau sehari-hari, sarung dilapisi dengan kain *kampung/saput* dipakai hingga menutupi dada, dilengkapi dengan penutup kepala *destar* (Darsana, 2007).



Gambar 2.4. Contoh Kain *Wastra*



Gambar 2.5. Contoh Kain *Saput/Kampung*



Gambar 2.6. Baju Adat Bali

(<http://kebudayaanindonesia.net/media/images/timthumb.php?src=upload/culture/PAKAIAN%20ADAT%20BALI2.jpg>)

2.6. Karakteristik Binatang

Selain referensi budaya Indonesia, karakteristik binatang khas Indonesiapun di pakai sebagai acuan desain karakter “Nusantara: The Legend of the Winged Ones”, antara lain:

2.6.1. Komodo

Komodo (*varanus komodoensis*) merupakan spesies kadal terbesar di dunia hidup di pulau Komodo, Rinca, Flores, Gili Motang, serta Gili Dasami di Nusa Tenggara. Kadal besar ini predator puncak pada ekosistem tempat hidupnya. Komodo memiliki beberapa ciri fisik unik misalnya sisik sekeras tulang, air liur komodo mengandung bakteri mematikan yang hidup di mulut mereka, gigi tajam dipakai menyobek tubuhnya (Saputra, 2013). Bakteri di mulut Komodo membuat darah tidak dapat membeku dan menyebabkan pendarahan yang hebat. Korban yang lolos kemungkinan besar akan mati dari kehabisan darah atau infeksi (Holland, 2014).



Gambar 2.7. Komodo

(<http://www.flamingo.co.id/wp-content/uploads/2013/06/flamingo-komodo-lizard-01.jpg>)

2.6.2. Cenderawasih

Burung cendrawasih dijumpai di Indonesia bagian Timur, di pulau-pulau pada Selat Flores, Papua Nugini, dan juga Australia timur. Cendrawasih jantan memiliki bulu indah. Bulunya berwarna cerah gabungan warna hitam, coklat, kemerahan, jingga, kuning, putih, biru, dan hijau serta ungu. Keindahan bulunya dipakai untuk menarik perhatian lawan jenis (Saputra, 2013).

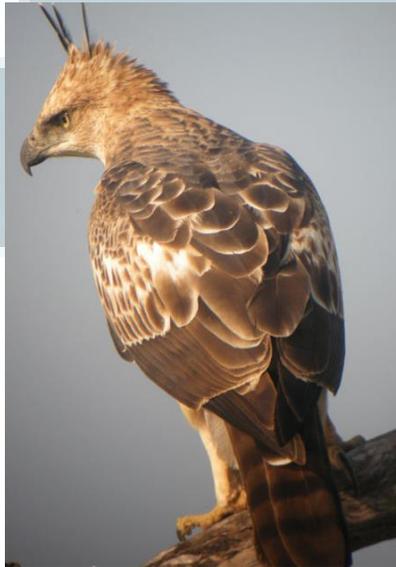


Gambar 2.8. Cendrawasih

(<http://uniqpost.com/wp-content/uploads/2011/12/Lesser-Bird-of-Paradise-Paradisaea-Minor.jpg>)

2.6.3. Elang Jawa

Elang Jawa (*Nisaetus Bartelsi*), salah satu dari spesies elang berukuran tubuh sedang yang hidup di Pulau Jawa. Elang Jawa ini sering dianggap identik sebagai lambang negara kita, negara Republik Indonesia, yaitu burung garuda. Sejak tahun 1992, elang Jawa di tetapkan sebagai maskot satwa langka di Indonesia. Elang Jawa memiliki kepala berwarna coklat kemerahan dengan jambul tinggi menonjol (2-4 bulu, panjang sampai 12 cm) serta tengkuk yang coklat kekuningan dan terlihat keemasan apabila terkena cahaya matahari. Selain itu ia juga memiliki mata berwarna kuning dengan punggung serta sayap berwarna coklat gelap (Saputra, 2013).



Gambar 2.9. Elang Jawa

(http://4.bp.blogspot.com/_2N-8C_j3Wdc/S9L4MgsV0-I/AAAAAAAAAEA/mCexG54y7vs/s1600/elang.jpg)

Desain masing-masing karakter dalam *visual novel* “Nusantara: The Legend of the Winged Ones” terinspirasi oleh budaya dan karakteristik binatang Indonesia:

1. Desain Rama terinspirasi dari budaya Bali dan burung cendrawasih. Sehingga ia akan memakai kostum Bali serta ciri fisik burung cendrawasih seperti memiliki sepasang sayap dan bulu panjang yang indah.
2. Desain Reksa terinspirasi dari Tari Caci dan Komodo; Terutama ciri fisik Komodo yaitu sisik sekeras tulang dan air liur yang mematikan.
3. Desain Mitra terinspirasi dari Papua dan burung elang Jawa. Sehingga ia memiliki sepasang sayap yang kuat seperti elang Jawa dan memakai kostum Papua.

UMMN