



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*

Menurut Mitchell (2012), *game* merupakan aktivitas yang membawa kesenangan, memiliki tantangan, aturan, dan tujuan untuk menang. Aturan yang dimaksud dapat berbeda bagi setiap pemain, tergantung dari kesenangan yang mereka dapat. Mitchell menambahkan bahwa *game designer* mengandalkan intuisi dari pemain mengenai bagaimana cara mereka bermain. Terkadang, para pemain dapat membuat aturan baru dalam *game* yang sudah terstruktur dan bermain dengan cara mereka sendiri. Teori Mitchell dikuatkan oleh Schell (2008), yang menyebutkan bahwa *game* adalah aktivitas untuk memecahkan suatu masalah dengan pendekatan untuk bersenang-senang (hlm. 37).

Menurut Schell, ada 10 ciri kualitas dari *game*:

1. *Game* dimainkan atas keinginan pemain
2. *Game* memiliki tujuan
3. *Game* memiliki konflik
4. *Game* memiliki aturan
5. Pemain dapat menang atau kalah dalam *game*
6. *Game* bersifat interaktif
7. *Game* memiliki tantangan

8. *Game* dapat membuat nilai tersendiri
9. *Game* membutuhkan pemain
10. *Game* adalah sistem formal yang tertutup (hlm. 34).

Sementara Huizinga (dikutip oleh Miller, 2008) menyatakan bahwa pengalaman bermain dapat dipastikan dengan syarat:

1. *Game* adalah aktivitas sukarela
2. *Game* hanya ada dalam ruang dan waktu yang ditentukan
3. *Game* selalu memiliki akhir
4. Bila seseorang sudah memutuskan untuk memulai bermain *game*, ia harus menyelesaikannya sampai akhir (hlm. 8-9).

Miller melanjutkan bahwa *game* juga dapat menjadi sarana edukasi. *Game* sudah menjadi salah satu teknik mengajar yang terkenal sejak dulu, dan sekolah sendiri dulunya dibuat dengan tujuan untuk bermain sambil belajar (hlm. 5-6). Beliau juga menyebutkan ada beberapa implikasi yang tersirat dari *game*. Implikasi-implikasi yang dimaksud adalah:

1. *Game* merupakan interaksi
2. *Game* memiliki batas
3. *Game* adalah aktivitas sukarela
4. *Game* bermain dengan identitas

5. *Game* tidak semuanya serupa
6. Bermain bukanlah *recreation* (rekreasi) melainkan *re-creation* (pembuatan kembali)
7. Bermain sebagai gerakan bebas
8. Bermain itu salah satu bentuk sosialisasi (hlm. 8-15).

2.2. *Genre*

Game memiliki bentuk permainan atau jenis yang berbeda-beda, tergantung peminatannya. Hal ini dikenal dengan sebutan *genre*. Mitchell (2012) menjelaskan bahwa pada umumnya, pemain senang mengikuti *game* dengan *gamestyle* atau *genre* tertentu yang sudah menjadi favorit mereka. Ada yang memilih *shooter games*, beberapa menyukai *Role Playing Games* (RPG) dengan cerita yang mendalam, dan ada juga yang lebih menyukai *game* yang memaksa pemain untuk berpikir, seperti *strategy games* atau *puzzle games*. Pemain memiliki kebiasaan untuk terus mengikuti *games* dengan tipe yang sama sehingga penting bagi *game designer* untuk melakukan *research* mengenai *genre* apa yang paling populer dan menguntungkan saat itu (hlm. 25).

Ada berbagai macam *genre* dari suatu *game*, namun yang penulis akan bahas hanya beberapa *genre* tertentu yang umumnya pemain mainkan.

2.2.1. Role-Playing Game

Role-playing game (RPG) adalah salah satu jenis *game* yang sangat populer, yang atribut-atributnya seringkali masih dapat ditemukan dalam *game-game* ber-*genre* lain, seperti *action game* atau *adventure game*. Mitchell (2012) berpendapat bahwa RPG memiliki sebuah kualitas unik, yakni *gamestyle* yang membuat pemain mengambil role sebagai seorang petarung atau penyihir dalam dunia ilusi dengan cerita sebagai penggerak *game* (hlm. 26). Bates (2004) menambahkan teori Mitchell dan menyatakan bahwa dalam RPG, pemain mengarahkan sekumpulan karakter yang menjalani *quest* tertentu. Ia juga menyebutkan bahwa RPG memiliki *gameplay* memfokuskan pemain untuk meningkatkan *level* dan kemampuan karakter, dan biasanya memiliki *setting* dengan dunia yang luas (hlm. 7).



Gambar 2.1. Final Fantasy VII Screenshot
(http://screens.latestscreens.com/pc/screenshots/finalfantasyvii/9215FFVII_PC_05.png)

2.2.2. Action Game

Action game menurut Mitchell (2012) adalah *game* yang menantang pemain untuk memainkan avatar mereka secara langsung dalam menghadapi serangan fisik. *Action game* sangat mengandalkan kecepatan mata dan tangan dalam menjalankan permainan. Contoh dari *action game* antara lain adalah *shooter game*, *fighting game* dan *platform game*. Mitchell melanjutkan bahwa *action game* pada umumnya memiliki prosedur sebagai berikut:

1. Mengatasi masalah
2. Mengumpulkan barang atau uang
3. Mengalahkan musuh dan *boss*
4. Menyelesaikan *puzzle* (hlm. 28).



Gambar 2.2. God of War *screenshot*

(<http://www.selectgame.com.br/wp-content/uploads/2013/01/God-of-War-Ascension-Screenshot-07.jpg>)

2.2.3. *Adventure Game*

Menurut Mitchell (2012), *Adventure game* adalah *game* yang membiarkan pemain untuk bergerak sesuka mereka dalam *setting game* tersebut selama mereka memecahkan *puzzle*, menemukan harta karun dan mengikuti cerita. *Adventure game* memiliki *pace* yang lebih lambat sehingga memudahkan pemain untuk melihat lingkungan sekitarnya. Pada umumnya, *games* ini memiliki *setting* yang sangat detil, kompleks, dan cantik dan sangat responsif terhadap pemain (hlm. 29).



Gambar 2.3. Grand Theft Auto Vice City Screenshot

(<http://3.bp.blogspot.com/-mkFsO-5bRHU/UQSCC8KSvwI/AAAAAAAAAGg/niA0TWNpHEg/s320/GTA-VICE-CITY-GAME-PLAY-ANDROID-SCREENSHOT.png>)

2.2.4. *Action-Adventure Game*

Action-Adventure Game merupakan campuran dari *Action Game* dan *Adventure game*, yang terkadang memiliki atribut-atribut dari *genre* RPG. Mitchell (2012) menambahkan *game* dengan *genre* ini umumnya memiliki cerita yang detil dan dalam sebagai fokus (hlm. 31).



Gambar 2.4. Tomb Raider: Legend Screenshot

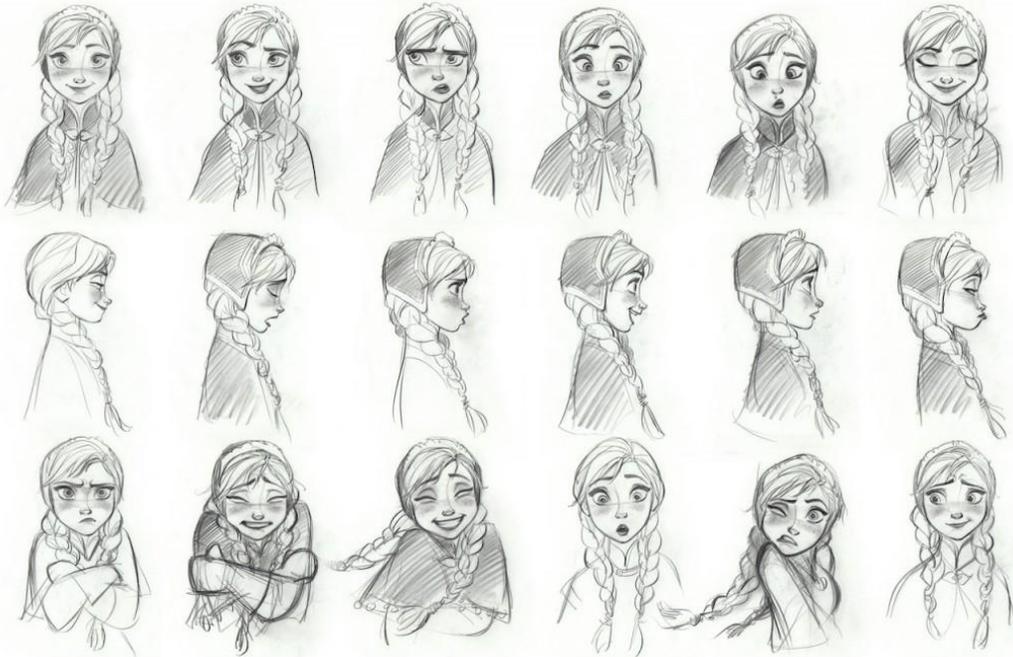
(http://s.progmedia.com/videogamer/media/images/xbox360/lara_croft_tomb_raider_legend/screens/lara_croft_tomb_raider_legend_36.jpg)

2.3. Character

Pardew (2005) berpendapat bahwa karakter dalam *game* adalah orang atau makhluk yang dalam *game* akan dimainkan oleh pemain ataupun Artificial Intelligence. Mitchell (2012) menambahkan bahwa karakter yang dibuat dengan baik adalah karakter yang dapat disukai maupun dibenci pemain yang sudah merasa menyatu dengan *game*. Bila karakter dibuat dengan baik, karakter tersebut akan menjadi ikonik dan terus diingat oleh pemain. Dalam mendesain karakter, penting untuk mengetahui tipe *game* seperti apa yang hendak dibuat, sehingga *character designer* dapat mendesain karakter sesuai dengan kebutuhan *game*. Mitchell juga melanjutkan semakin dalam cerita dari suatu *game*, semakin kompleks karakter yang harusnya dibuat, dan sebaliknya *game* yang ringan dan mudah sangatlah cocok untuk tokoh-tokoh dengan desain yang sederhana (hlm. 65).

2.4. *Character Design*

Menurut Pardew (2005), *character design* merupakan sketsa dari karakter yang akan muncul dalam *game*. Beliau melanjutkan bahwa karakter ada dua macam, yaitu karakter penting dan karakter minor, dan mereka semua harus didesain (hlm.8). Dalam mendesain sebuah karakter, Mitchell (2012) menjelaskan bahwa penting bagi seorang *concept artist* untuk mengetahui apa yang akan dilakukan karakter dalam *game* dan bagaimana *personality* dan cara berinteraksi dari karakter tersebut. Tidak hanya itu, *concept artist* juga disarankan untuk banyak mengobservasi dan melakukan *research* mengenai apa yang hendak dibuat. Beliau juga mengatakan bahwa mempelajari anatomi manusia dan binatang akan sangat membantu dalam mengembangkan karakter fantasi seperti alien, karena dalam mendesain alien yang merupakan deformasi dari makhluk hidup, *concept artist* mengetahui bagian mana dari anatomi yang logis untuk didistorsi dan dapat bergerak. Karakter dengan fisik dan kepribadian berbeda juga akan memiliki gestur yang berbeda dalam berinteraksi, sehingga mengamati bagaimana perilaku masyarakat di sekeliling dan menggambarnya berulang kali akan memudahkan dalam membuat gestur yang khas dan berbeda untuk tiap karakter (hlm. 66).



Gambar 2.5. Konsep Desain Anna dari Film Frozen
 (http://25.media.tumblr.com/c5abc9c1c9c4a317d6ad3e8aab784e02/tumblr_mudps3F69A1qdbhwo1_1280.jpg)

Schell (2008) memiliki pandangan yang sedikit berbeda dalam proses desain karakter. Schell mengatakan bahwa karakter dibutuhkan dalam *game* untuk mengisi suatu posisi yang membuat *game* tersebut dapat terus bergerak dan mencapai tujuannya (hlm. 316). Agar karakter yang dibuat benar-benar mengisi perannya dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan *game*, Schell menyatakan ada beberapa hal yang harus diingat oleh *character designer*:

1. Apakah peran yang cocok untuk karakter yang sudah dibuat?
2. Karakter seperti apa yang sudah diimajinasikan?
3. Karakter seperti apa yang cocok untuk suatu peran tertentu?

4. Dapatkah sebuah karakter mengisi lebih dari dua peran?
5. Apakah perlu mengubah karakter yang sudah dibuat agar lebih cocok dalam perannya?
6. Apakah diperlukan karakter baru untuk mengisi peran tambahan (hlm. 316)?

2.4.1. *Character Personalities*

Schell (2008) memiliki pandangan bahwa dalam pembuatan suatu cerita karakter bukanlah sekedar tokoh yang membawa cerita untuk terus berjalan. Jika karakter tidak memiliki ciri khas atau kepribadian yang menarik, sekalipun mereka berhasil membawakan situasi, dialog cerita akan terasa biasa, datar, dan tidak hidup. Beliau menjelaskan ada dua hal yang harus diingat penulis cerita saat menulis interaksi antar karakter:

1. Sifat seperti apa yang mencirikan suatu karakter?
2. Bagaimana sifat-sifat tersebut terlihat dalam penampilan, aksi dan dunia dari karakter tersebut (hlm. 316-317)?

Mitchell (2012) menambahkan bahwa karakter yang dibuat dengan baik adalah karakter yang kepribadiannya dapat terlihat hanya dengan melihat gestur dan penampilan mereka dalam suatu gambar. Dalam *fighting game* berjudul *Street Fighter*, penampilan dan gestur tokoh sangat berbeda dan variatif dan dapat terlihat bahwa karakter-karakter tersebut memiliki kepribadian dan kemampuan yang

berbeda-beda (hlm. 69). Freeman (2003) menambahkan bahwa dalam penulisan cerita, suatu *cutscene* dapat menjelaskan banyak hal mengenai karakter, antara lain:

1. Menjelaskan informasi baru mengenai karakter
2. Menjelaskan hubungan antara dua karakter
3. Menunjukkan berbagai macam aspek dari hubungan antar dua karakter
4. Menunjukkan perjuangan karakter untuk tumbuh secara emosional atau bahkan menolak perkembangan tersebut.
5. Menunjukkan dialog yang menyembunyikan perasaan karakter di balik permukaan, walau karakter tersebut mungkin tidak sadar akan perasaan tersembunyinya sendiri.

Brenner (2007) juga menyebutkan bahwa dalam *manga* (komik jepang) atau *anime* (animasi jepang), desain karakter menunjukkan kepribadian dari karakter tersebut (hlm. 27).

2.4.2. Three Dimensional Character

Shelldon (2004) berpendapat bahwa *three dimensional character* merupakan istilah dalam proses mendesain karakter untuk melihat karakter tersebut dari tiga sisi, yakni sisi fisiologis, sisi sosiologis, dan psikologis. Semua sisi ini sama pentingnya dan berlaku untuk semua karakter utama maupun karakter sampingan dalam cerita.

2.4.2.1. *The Physical Character*

Shelldon (2004) mengatakan bahwa dimensi fisik merupakan dimensi yang paling mudah terlihat dalam suatu karakter karena dimensi fisik bersifat visual dan langsung terlihat oleh pemain. Hal ini mencakup penampilan dari karakter yang secara tidak langsung juga dapat menunjukkan sifat karakter dari cara ia berpakaian. Beliau menambahkan penampilan fisik karakter sangatlah penting karena tampilan visual yang menarik mudah diingat oleh pemain *game*. Dimensi fisik suatu karakter juga dapat menjadi fokus dalam cerita, contohnya dalam *game* berjudul *ICO*, seorang anak laki-laki diburu oleh orang-orang di desanya karena anak tersebut memiliki tanduk yang dianggap membawa kesialan. Dalam *game* ini, terlihat bahwa dimensi fisik karakter bila dibawakan dengan tepat dapat menjadi *plot point* yang lebih berat dibandingkan dimensi sosiologis maupun dimensi psikologis karakter (hlm. 38).

U
M
M
N



Gambar 2.6. Street Fighter *Official Art*
(<http://3.bp.blogspot.com/-tfmk4aVH3BA/TscTdycmPFI/AAAAAAAAAgY/UlzHfeUK-aI/s1600/street-fighter-wallpaper-9-794494.jpg>)

2.4.2.2. *The Sociological Character*

Dimensi sosiologis menurut Sheldon (2004) adalah dimensi yang mencakup masa lalu karakter sekaligus lingkungan dan budaya yang mempengaruhi karakter. Dimensi ini menunjukkan perilaku dan reaksi karakter dalam suatu lingkungan di mana karakter tersebut berada, dan merupakan dimensi yang menarik *personality* karakter dari luar. Dalam dimensi ini, dapat terlihat bagaimana suatu karakter bereaksi akan hal yang disukai dan hal yang tak disukai, begitupula dengan karakter lain (hlm. 38).



Gambar 2.7. Kematian Aerith Dalam Final Fantasy VII
(<http://www.theaveragegamer.com/wp-content/Screenshots/FFVII/CloudsFarewellToAeris.jpg>)

2.4.2.3. *The Psychological Character*

Shelldon (2004) menyebutkan dimensi psikologis sebagai hubungan terdalam antara seorang penulis dan karakter, karena penulis mengetahui segala sesuatu mengenai karakter tersebut, baik masa lalu maupun pola pikir dan cara pandangnya akan dunia. Dengan kata lain, dimensi psikologis dapat dikatakan sebagai jati diri dari karakter, kanya penulis yang tahu bahwa seorang karakter tidaklah sekedar seperti yang kelihatannya. Shelldon juga menyebutkan bahwa dimensi psikologis karakter biasanya terlihat ketika karakter tersebut menghadapi krisis, karena di saat seperti itulah karakter tidak dapat berpura-pura maupun memasang topeng (hlm. 39).



Gambar 2.8. Kemarahan Rena dari Higurashi No Naku Koro Ni
(<http://f.hatena.ne.jp/images/fotolife/s/sosonure/20071002/20071002020419.jpg>)

2.4.3. *Character Progression*

Egri (seperti yang dikutip oleh Shelldon, 2004) berkata bahwa penulisan cerita disebut buruk apabila dalam cerita tersebut tidak ada perkembangan maupun perubahan dalam karakter. Cerita memiliki suatu *progress*, maka karakter yang terlibat juga sebaiknya memiliki *progress* yang terlihat dalam pertumbuhan dan perkembangan karakter. Karakter minor terkadang tidak perlu ikut berubah, tetapi karakter utama harus mengikuti arus cerita dan menyesuaikan diri (hlm. 41). Hasil dari *progress* ini dapat berupa bentuk pertumbuhan atau perkembangan.



Gambar 2.9. Character Progressionn
(http://fc00.deviantart.net/fs71/f/2014/004/e/7/character_progression__by_gameguy199-d70vr6l.png)

2.4.4. *Character Growth*

Shelldon (2004) mengatakan bahwa pertumbuhan karakter adalah perubahan yang terjadi pada karakter selama mereka mengikuti cerita. Beliau melanjutkan pertumbuhan karakter membantu dalam penulisan cerita karena adanya momentum perubahan. Cerita akan menjadi lebih mudah untuk ditulis ketika karakter sudah mengetahui konflik seperti apa yang harus mereka hadapi dan bagaimana mereka harus melewatinya. Shelldon juga menambahkan bahwa perubahan yang dialami karakter ini nantinya akan menghasilkan suatu perkembangan yang membuat psikologis mereka berbeda dibandingkan pada awal cerita (hlm. 41).



Gambar 2.10. Karakter Wadanohara and the Great Blue Sea
(<http://4.bp.blogspot.com/-tQMB274SnLg/UySZua6iE3I/AAAAAAAAAVo/-4UQNPF3ZNs/s1600/5-1.png>)



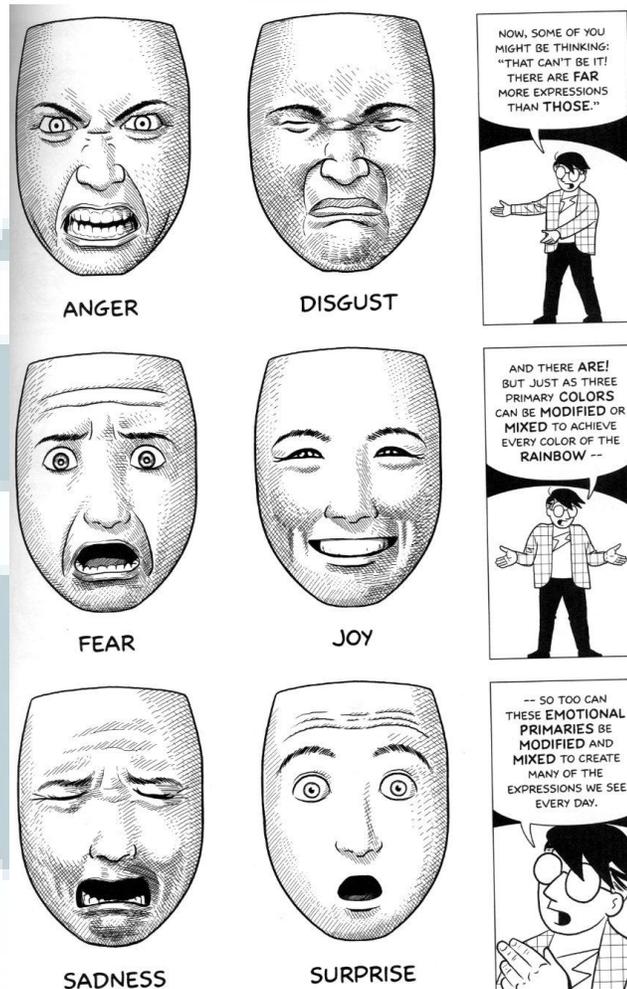
Gambar 2.11. Pertumbuhan Karakter Wadanohara and the Great Blue Sea
(<http://images.plurk.com/6XioJQpDQSoinHtzS83ki0.jpg>)

2.4.5. *Character Development*

Menurut Shelldon (2004), perkembangan karakter adalah hasil dari pertumbuhan karakter. Perubahan yang dibawa dari pertumbuhan karakter selama cerita berjalan dapat mengembangkan suatu karakter ke arah yang lebih baik maupun lebih buruk. Perkembangan karakter dapat terlihat pada akhir cerita setelah melewati konflik dan permasalahan yang tidak pernah mereka alami sebelumnya (hlm. 41-42).

2.4.6. *Character Emotion*

Pardew (2008) menyatakan bahwa tantangan terbesar bagi seorang *creator* adalah mengekspresikan emosi karakter-karakter mereka dengan semeyakinkan mungkin (hlm. 1). Beliau melanjutkan emosi merupakan bagian dari kehidupan manusia yang tak dapat dipisahkan baik secara sadar maupun tidak sadar, dan animator harus dapat menyadari ribuan perubahan kecil yang dapat mengindikasikan emosi tertentu pada karakter (hlm. 2). McCloud (2006) memperkuat teori Pardew dengan menyatakan bahwa sebagai seorang *artist* harus dapat menggambarkan emosi dalam karakter dan tak ada cara lain untuk menyentuh emosi pembaca maupun penonton yang lebih kuat selain melalui emosi karakter yang diciptakan (hlm. 80). Brenner (2007) menambahkan dalam *manga* (komik jepang), hal yang paling penting adalah emosi karakter karena baik dalam romansa, aksi maupun komedi, segala sesuatu dibuat untuk mendramatisir keadaan (hlm. 28).



Gambar 2.12 Enam Emosi Utama Menurut Scott McCloud

(http://3.bp.blogspot.com/-OK5ZBd3unEo/UjJCgji1_rI/AAAAAAAAEWw/WlumLhfDpb0/s1600/comics049.jpg)

OK5ZBd3unEo/UjJCgji1_rI/AAAAAAAAEWw/WlumLhfDpb0/s1600/comics049.jpg)

Menurut McCloud terdapat enam ekspresi dasar manusia, yaitu marah, jijik, senang, sedih, takut, dan terkejut. Dengan mempodifikasi dan mencampur enam ekspresi dasar tersebut, dapat dibuat beragam ekspresi lainnya (hlm. 82-83).

2.4.7. Pivotal Character

Shelldon (2004) mengemukakan bahwa *pivotal character* adalah karakter yang menggerakkan cerita. *Pivotal Character* bisa jadi adalah protagonis maupun antagonis dari cerita. Bila *pivotal character* bukanlah protagonis maupun antagonis, cerita tersebut tetap membutuhkan sebuah tokoh yang akan menjadi *pivotal character*. Egri seperti yang dikutip oleh Shelldon (2004) menyatakan bahwa tanpa adanya *pivotal character*, tidak akan ada yang membuat konflik yang membuat cerita maju. Tanpa *pivotal character*, tidak akan ada cerita (hlm. 42-43).

2.4.8. Character Roles

Setelah membuat karakter-karakter yang kuat dan menarik, Shelldon (2004) menyatakan bahwa tahap berikutnya adalah menggunakan *three dimensional character*, *character growth* dan *character development* sebagai fondasi untuk menentukan peran karakter dalam sebuah cerita (hlm. 61). Peran karakter dalam suatu cerita dapat bermacam-macam, namun penulis hanya akan membahas tiga peran yang hampir selalu ada dalam dalam cerita.

2.4.8.1. Protagonist

Shelldon (2004) mendefinisikan tokoh protagonist sebagai tokoh yang biasanya dimainkan oleh pemain atau bahkan pemain itu sendiri dalam suatu *game* (hlm. 69). Menurut Egri seperti yang dikutip oleh Shelldon (2004),

dalam suatu cerita drama, tokoh protagonis selalu merupakan *pivotal character* (hlm. 70).

2.4.8.2. Antagonist

Antagonis menurut Shelldon (2004) adalah lawan dari protagonis yang dapat melakukan berbagai hal keji terhadap protagonis dan hal tersebut menjadi daya tarik antagonis yang membuat orang dapat menyukai maupun membenci karakter tersebut. Shelldon juga menambahkan bahwa karakter antagonis harus sekuat dan sepintar protagonis. Penulis tidak boleh melakukan kesalahan dengan menunjukkan kelemahan antagonis dengan terbuka atau terlihat jelas (hlm. 74-75).

2.4.8.3. Mentor

Campbell, seperti yang dikutip oleh Shelldon (2004) menjelaskan bahwa tokoh *mentor* banyak diterapkan pada mitologi-mitologi dari berbagai budaya yang berbeda sebagai seseorang yang memberikan *amulet* untuk para pahlawan (protagonis) dalam untuk melawan naga (antagonis) selama perjalanannya (hlm. 77). Beliau melanjutkan bahwa *mentor* memiliki watak yang protektif dan keibuan atau kebabak-bapakan yang merupakan penyatuan dari perwalian dan arah yang membantu dan memandu tokoh protagonis (hlm. 78). Shelldon menambahkan bila karakter *mentor* bertahan hidup di akhir cerita, mereka akan memberikan hadiah bagi tokoh protagonis atau

pemain atas kerja keras mereka, atau terlihat bangga karena berhasil menyelesaikan misinya (hlm. 80).

2.4.9. *Man and Woman Anatomy*

Menurut Loomis (1956), Kepala lelaki dan perempuan, walaupun sama-sama bervariasi, memiliki perbedaan yang biasanya kontras. Struktur tulang dan otot pada kepala wanita tidak semenonjol kepala laki-laki. Alis perempuan juga lebih jauh dari mata dibandingkan alis laki-laki, dan perempuan memiliki mata yang lebih besar. Mulut perempuan lebih kecil daripada mulut lelaki, namun memiliki bibir yang lebih penuh dan bulat. Otot pipi dan dagu perempuan tidak semenonjol milik lelaki (hlm. 77).

Peck (1951) menambahkan bahwa memasuki masa remaja, laki-laki dan perempuan mulai mengalami perubahan fisik dari figur anak-anak ke bentuk yang lebih dewasa dengan ciri khas yang berbeda. Biasanya laki-laki mulai mengalami perubahan umur 14 sementara perempuan mengalami perubahan umur 12 tahun. Perubahan yang terjadi pada laki-laki adalah bentuk tubuh yang lebih kaku, sementara perubahan yang terjadi pada perempuan adalah bentuk tubuh yang lebih melengkung. Dada dan paha perempuan mulai membesar sementara pundak laki-laki masih kecil dan belum sepenuhnya berkembang, namun tubuhnya sudah memiliki bentuk lurus yang kaku pada torsonya. Semakin dewasa laki-laki akan semakin

muskular dan sementara perempuan akah terlihat penuh terutama pada bagian dada, pinggang, dan paha (hlm. 214-215).

2.5. Target Audience

Tillman (2011) mengatakan bahwa untuk menarik perhatian orang, *character designer* harus memperhatikan bagaimana preferensi orang-orang yang akan melihat *character design* miliknya. Ada dua hal yang harus diingat oleh *character designer* mengenai hal ini:

1. Kelompok usia berapa yang ingin ditunjukkan oleh desainer lewat *character design*-nya?
2. Dalam *genre* seperti apa karakter tersebut akan muncul? (hlm. 103)

Tillman membagi desain karakter berdasarkan kelompok usia yang dituju menjadi empat:

1. Umur 0-4. Karakter memiliki kepala dan mata yang besar, badan yang pendek, warna yang cerah dan bentuk yang simpel
2. Umur 5-8. Karakter masih memiliki kepala yang besar namun tidak sebesar kepala karakter dalam kelompok usia 0-4. Mata diperkecil, warna masih cerah namun diredam, dan bentuk badan lebih rumit
3. Umur 9-13. Bentuk karakter sudah tidak simpel dan mendekati proporsional. Pewarnaan lebih realistic dan memiliki lebih banyak detail

4. Umur 14-18+. Bentuk karakter sudah proporsional dan mendekati dunia nyata.

Warna mereka lebih rumit dan memiliki detail paling banyak (hlm. 104).

2.6. *Manga style*

Manga atau komik Jepang, merupakan salah satu *art style* yang sangat populer di industri komik modern. COLLINS DESIGN (2008) mengemukakan bahwa rahasia yang membuat *art style* ini sangat universal dan naratif dikarenakan oleh kuatnya penggunaan gambar dalam ekspresi penceritaan, dialog maupun aksi. Membaca komik Jepang, meskipun hanya 1 halaman, dapat menunjukkan gaya gambar yang mencolok, mengesankan dan intens, sekaligus melipatgandakan emosi dan perasaan yang dapat menggerakkan hati pembaca (hlm. 7).

Brenner menyebutkan bahwa alasan mengapa perkembangan industri *manga* sangat pesat untuk kaum remaja dan dewasa adalah dibandingkan Amerika yang komiknya cenderung menceritakan tentang *superhero* dan lebih ditujukan ke kaum remaja laki-laki, *manga* memiliki banyak judul yang ditujukan kepada laki-laki dan juga perempuan (hlm. 30)



Gambar 2.13. *Fairy Tail Screenshot*
(http://img3.wikia.nocookie.net/__cb20131122120511/fairytail/images/e/e9/Natsu_returns_to_fight_Jackal.png)

Menurut McCloud (2006) ada delapan teknik bercerita manga yang tidak ada dalam mainstream komik super hero, yakni:

1. Wajah dan figure sederhana
2. Kematangan genre
3. Kesan tempat yang kuat
4. Penggunaan panel bisu
5. Rancangan karakter yang beragam
6. Rincian dunia nyata
7. Gerak subyektif
8. Efek ekspresif emosional (hlm. 216).

2.7. Schizophrenia

Townsend (2008) mengatakan bahwa kata *schizophrenia* pertama kali dibuat oleh psikiater swiss bernama Bleuler. Istilah *schizophrenia* berasal dari kata Yunani *skhizo* yang artinya perpecahan dan *phren* yang artinya pikiran. Townsend melanjutkan dari antara semua penyakit mental, *schizophrenia* merupakan salah satu penyakit yang membutuhkan perawatan jangka panjang, menimbulkan kekacauan dalam kehidupan berkeluarga, membutuhkan biaya yang tinggi dan menimbulkan rasa takut dan kekhawatiran. Dikarenakan oleh efeknya yang mengancam kehidupan dan kebahagiaan penderita *schizophrenia* dan orang-orang di sekitarnya serta ketidakjelasan penyebab penyakit tersebut, *schizophrenia* lebih banyak diteliti dan dipelajari dibandingkan penyakit mental lain (hlm. 305).



Gambar 2.14. Penggambaran Penyakit *Schizophrenia*
(http://fc05.deviantart.net/fs42/i/2009/109/d/e/Schizophrenia_by_rstovall.jpg)

Nolen-Hoeksoma (2010) menambahkan bahwa Schizophrenia merupakan salah satu bentuk *psychosis*, di mana seseorang tak lagi dapat membedakan ilusi dan kenyataan. Para penderita *schizophrenia* terkadang dapat berpikir dengan jernih dan berperilaku normal, namun mereka juga sering tenggelam dalam ilusi, dan tidak dapat menjaga diri mereka sendiri. Kebanyakan orang mulai mengalami gejala penyakit *schizophrenia* pada masa remaja dan dewasa, masa ketika mereka sudah terdidik dan dapat bersosialisasi dan berkontribusi dalam masyarakat. Mereka mungkin akan membutuhkan perawatan terus menerus, seperti perawatan dalam rumah, terapi rehabilitasi, pendapatan subsidi dan pertolongan pekerja sosial untuk mendapatkan bahan-bahan tertentu. Hal ini dapat berlangsung seumur hidup, karena *schizophrenia* biasanya bersifat kronis (hlm. 226).

2.7.1. Schizophrenia Symptoms

Nolen-Hoeksoma (2010) menambahkan ada tiga kategori gejala schizophrenia yaitu:

1. Gejala Positif, berupa delusi, halusinasi, pikiran dan cara bicara yang tak teratur, dan perilaku yang bersifat katatonik
2. Gejala Negatif, berupa perataan afektif (ketidakmampuan untuk merespon akan hal di sekitarnya), *alogia* (pengurangan kemampuan berbicara), dan *avolition* (ketidakmampuan untuk melakukan suatu pekerjaan)

3. *Cognitive Deficits* (Pengurangan kemampuan kognitif) yang membuat penderita *schizophrenia* tidak atau kurang mampu untuk fokus akan suatu hal sehingga mereka tidak dapat mengolah suatu informasi dengan baik.

2.7.2. Diagnosis

Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder Fourth Edition Text Revision dikenal dengan singkatan DSM-IV-TR, seperti yang dikutip oleh Nolen-Hoeksoma (2010) menyebutkan bahwa seseorang akan dinyatakan sebagai penderita *schizophrenia* setelah mengalami gejala *schizophrenia* selama 6 bulan. Mereka juga membagi *schizophrenia* dalam 5 jenis, yaitu:

1. *Paranoid Schizophrenia*, tipe *schizophrenia* yang paling sering ditemui dan diteliti. Penderita *schizophrenia* tipe ini memiliki tingkat halusinasi dan delusi yang tinggi
2. *Disorganized Schizophrenia*, tipe *schizophrenia* dimana penderitanya memiliki perilaku dan pemikiran yang tidak teratur serta kemampuan motorik dan verbal yang terbatas
3. *Catatonic Schizophrenia*, tipe *schizophrenia* dimana penderitanya sangat unresponsif terhadap lingkungan sekitarnya

4. *Undifferentiated Schizophrenia*, tipe *schizophrenia* yang memiliki gejala *schizophrenia* namun tidak masuk dalam kriteria *paranoid*, *disorganized*, *catatonic schizophrenia*.
5. *Residual Schizophrenia*, tipe *schizophrenia* dimana penderitanya sempat memiliki gejala positif dari *schizophrenia*, namun pada saat ini tidak menunjukkan gejala positif yang menonjol (hlm. 234-236).

2.8. Gothic Lolita

Menurut Collins Design (2008), *Gothic Lolita* merupakan salah satu budaya *fashion* Jepang yang cukup terkenal dan mengejutkan karena membudidayakan budaya barat terutama untuk para kaum bangsawan pada era *Victorian* (hlm. 66). Mereka menambahkan bahwa pakaian dengan *Lolita style* pada dasarnya dipengaruhi oleh gaya *Rococo* dan *Victorian* yang kemudian dikembangkan dan diidealisasikan dengan pandangan yang lebih modern. *Gothic Lolita style* biasanya dikenal dengan banyaknya pita, renda, dan perhiasan pada pakaian dengan palet warna hitam dan putih, tetapi budaya *fashion* ini memiliki banyak variasi *style* dan tidak terbatas hanya pada hal tersebut (hlm. 69).



Gambar 2.15. *Gothic Lolita Fashion* di Harajuku
(<http://tokyofashion.com/wp-content/uploads/2013/06/TK-2013-05-18-009-001-Harajuku.jpg>)

2.9. Psikologi Warna

Warna menurut Dameria (2007) adalah fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek, dan *observer* yang dapat berupa mata ataupun alat ukur (hlm. 10). Dalam psikologi warna, beliau menambahkan bahwa tergantung dari pengalaman seseorang mereka dapat mengasosiasikan suatu warna secara berbeda (hlm. 28).



Gambar 2.16. Contoh *Color Wheel*

([http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-RIbgbBFn8Ak/TnpMd5oNIuI/AAAAAAAAALw/2JVBEopf648/s1600/color+wheel.jpg)

[RIbgbBFn8Ak/TnpMd5oNIuI/AAAAAAAAALw/2JVBEopf648/s1600/color+wheel.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-RIbgbBFn8Ak/TnpMd5oNIuI/AAAAAAAAALw/2JVBEopf648/s1600/color+wheel.jpg))

Dameria (2007) memaparkan beberapa psikologi warna yang umumnya diterima sebagai berikut:

1. Biru memiliki sifat yang tenang dan menyejukkan. Secara positif biru dapat bersifat benar, kontemplatif, damai, intelegensi tinggi, dan meditatif, sementara secara negatif biru bersifat emosional, egosentris dan beracun.
2. Hijau memberi kesan alami dan sehat. Secara positif hijau memiliki sifat yang sensitif, stabil, formal, toleran, harmonis, dan keberuntungan, sementara secara negatif hijau memiliki sifat pahit.

3. Kuning memberi kesan terang dan kehangatan. Secara positif kuning bersifat segar, cepat, jujur, adil, tajam dan cerdas, sementara dari sisi negatifnya kuning bersifat sinis, kritis, dan murah.
4. Hitam memiliki kesan abadi dan anggun. Secara positif hitam memberi kesan kuat, magis, idealis dan fokus. Dari sisi negatifnya, hitam bersifat superior, merusak, dan menekan.
5. Ungu memberi kesan agung, keindahan, dan merupakan warna yang mewah dan kompleks. Secara positif ungu bersifat artistic, personal, mistis, dan supernatural, sementara secara negatif ungu memiliki sifat angkuh, sombong, dan ditaktor.
6. *Pink* (merah jambu) memiliki kesan yang romantik dan sensual, lembut, dan berjiwa muda.
7. Jingga berkesan kreatif dan optimis. Dari sisi positif jingga bersifat muda, akrab, dinamis dan bersahabat. Dari sisi negatif jingga memberi kesan arogan.
8. Merah memberi kesan yang panas dan penuh dengan energi. Dari sisi positifnya, merah bersifat hidup, cerah, kepemimpinan, bergairah, dan kuat, sementara dari sisi negatifnya merah melambangkan panas, bahaya, emosi yang meledak, agresif dan brutal.

9. Coklat adalah warna tanah sebagai symbol warna dari sifat positif dan stabilitas. Coklat memberi kesan alami yang hangat, berkebalikan dengan alami hijau yang terasa sejuk.
10. Warna netral (abu-abu, krem, *beige*, coklat, hitam, dan putih) adalah warna yang bersifat natural, klasik, dan cocok dipadukan dengan warna apapun. Warna netral bersifat submisif dibandingkan warna lain yang lebih mencolok atau dominan, sehingga dari sisi negatif cenderung membosankan.
11. Putih adalah warna yang memberikan kemurnian dan kesederhanaan. Dari sisi positif warna putih berkesan jujur, bersih, polos dan higienis, sementara dari sisi negatif putih berkesan monoton dan kaku.