

kewenangan untuk mengemukakan pendapatnya dengan bebas tanpa menyinggung siapapun. Profesi *jester* terkenal dengan karakteristik tertentu, beberapa diantaranya adalah digunakan untuk mematai-matai anggota kerajaan (hlm. 101), juga disebutkan bahwa beberapa *jester* sering memanipulasi majikannya untuk memperoleh hal yang diinginkan (hlm. 100).

B. Hunter

Hunter (pemburu) adalah salah satu profesi masyarakat kelas sosial biasa selain petani dan nelayan (Crabtree, 2008, 554). Dalam masyarakat biasa, berburu dan pekerjaan berat lainnya adalah pekerjaan pria, sementara wanita mengerjakan pekerjaan domestik (hlm. 479). Sebagai masyarakat biasa, para pemburu biasanya mengenakan pakaian masyarakat kelas bawah seperti baju tunik dan jubah berkerudung dengan sedikit jahitan. Sejak abad kesebelas, masyarakat era *medieval* mengenakan pengikat perut seperti korset serta sepatu dari bahan kulit atau kain. Sepatu kulit yang ketat digunakan untuk di luar ruangan atau menunggang kuda (hlm. 246-248). Sementara itu, senjata yang secara umum digunakan para pemburu pada era *medieval* adalah busur dan panah (hlm. 547-558).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Knight VS Giant merupakan gim platform PC Windows dengan genre *role-playing* (RPG). Gim ini memiliki jalan cerita tentang seorang kesatria (Knight) yang memiliki misi untuk membunuh para raksasa (Giant) yang menghancurkan kerajaan dan mengembalikan kerajaan tersebut menjadi seperti semula. Berperan sebagai tokoh Knight, pemain akan bertemu dengan para NPC dalam petualangannya melawan para Giant. Para NPC dapat memberi *quest*, menukar barang, maupun memberi *blessing* tertentu yang dapat menguntungkan Knight. Gim ini memiliki latar waktu era *medieval* di daerah Eropa pada abad kelima sampai abad kelima belas. Latar tempat gim ini adalah dunia sihir fantasi yang terdiri atas area hutan, gunung berapi, dan padang pasir. Tokoh Knight dapat

berpindah dari satu tempat ke tempat lain berdasarkan peta, sementara NPC hanya diam di tempat tertentu dan tidak dapat berpindah tempat.

Sebagai gim 2D, Knight VS Giant menggunakan gaya ilustrasi yang memadukan gaya Asia dan Barat. Berdasarkan ketentuan dari perusahaan, mata NPC memiliki bentuk seperti pada gaya anime, demikian juga bentuk kepala dan tubuhnya, yang tidak mengalami distorsi berlebihan seperti pada gaya kartun Barat. Sementara *line art* yang digunakan berwarna hitam tebal dengan pewarnaan *soft shading* seperti pada gaya ilustrasi Barat. Proporsi tubuh NPC dewasa adalah empat kali ukuran kepala, namun beberapa NPC yang masih anak-anak atau bertubuh pendek memiliki proporsi tiga kali ukuran kepala.

Konsep Karya

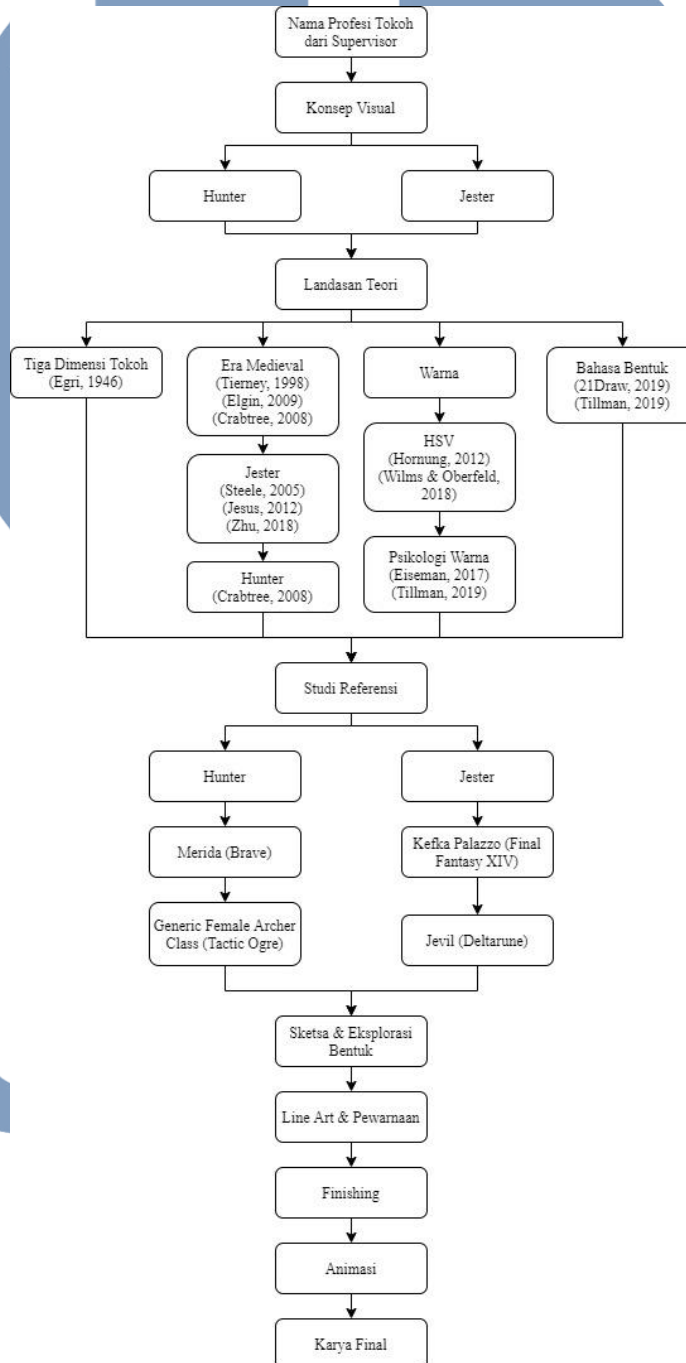
NPC Hunter berperan sebagai pemberi *quest* berburu dan pemberi hadiah apabila Knight berhasil memenuhi *quest* tersebut. NPC ini ditempatkan pada area hutan. Hunter adalah seorang wanita berusia 22 tahun dengan berat badan dan tinggi badan masing-masing 64 kg dan 170 cm. Matanya hijau dan tajam karena sering membidik, kulitnya putih ras Kaukasoid Eropa, rambutnya ombak berantakan berwarna oranye, dan hidungnya mancung. Postur tubuh Hunter tegap dengan sedikit berotot karena sering membawa hewan buruan, berlari, dan menunggang kuda. Kebiasaan membidik membuat tubuhnya menjadi sangat seimbang. Dalam kesehariannya ia mengenakan sepatu bot tinggi berbahan kulit dan baju tunik merah yang minim jahitan. Ia juga membawa jubah berkerudung hijau di leher, memakai pengikat perut yang digantungi kantong, serta membawa busur panah di tangan dan wadah anak panah di belakang punggungnya. Berasal dari kelas masyarakat biasa, Hunter tertarik dengan pemburuan sejak kecil. Sejak berumur 10 tahun ia belajar memanah dengan mengamati pemburu lain. Ia juga gemar berkuda berkeliling hutan. Karena wanita pada era Medieval tidak diperbolehkan bekerja di luar rumah, keluarganya melarangnya untuk melakukan hal-hal yang disukainya sampai ia akhirnya kabur dari rumah. Hunter tumbuh menjadi wanita yang mahir berburu, pemanah yang handal, dan dihormati oleh para pemburu lain dari lingkungan pergaulan sehari-harinya, tetapi ia tetap dianggap menyimpang oleh masyarakat.

Hunter selalu tenang dan santai, optimis, percaya diri, berani, spontan, maskulin, juga cerdas. Sifat jujur, ramah namun tidak formal, dan dapat diandalkan membuatnya dapat mengundang orang-orang yang dapat dipercaya. Karena tidak ingin dilarang berburu lagi, ia tidak tertarik untuk menikah maupun menjalin hubungan romantis dengan siapapun. Ia sangat ingin kegemarannya menjadi lumrah dalam masyarakat. Kepribadiannya yang ekstrover juga membuatnya ingin bergaul dengan semua orang tanpa segan.

NPC Jester dapat memberi keuntungan bagi Knight berupa rabat ketika Knight melakukan pertukaran barang dengan NPC Traveller Merchant. Jester dapat ditemukan di berbagai area, baik hutan, gunung berapi, maupun padang pasir. Pria bertopeng ini berusia 30 tahun ini memiliki tinggi 175 cm dan berat badan 61 kg. Ia mengenakan pakaian serba tertutup yang berwarna-warni, topi dengan dua ujung berlonceng, dan sepatu berujung lancip layaknya *jester*. Tubuhnya ringan dan lentur karena sering melakukan atraksi di depan umum. Ketika kecil ia dibuang oleh orangtuanya, kemudian dipungut oleh sekelompok *jester* lepas profesional yang disewa sebagai mata-mata oleh berbagai kerajaan, salah satunya adalah kerajaan tempat Knight dipekerjakan. Para seniman kelas menengah tersebut melatih Jester untuk membuat candaan, bernegosiasi, dan menyembunyikan identitas mereka. Kedok mereka sebagai mata-mata tidak diketahui masyarakat karena mereka selalu berperilaku seperti *jester* lepas biasa yang mengadakan pertunjukan keliling dan kadang disewa untuk tampil di istana. Jester tidak terlalu tertarik untuk menjalin hubungan romantis maupun menikah. Ia lebih menginginkan banyak uang untuk kesejahteraan dirinya dan kelompoknya. Karena para Giant, banyak kerajaan yang hancur dan tidak bisa menyewa mereka untuk pertunjukan maupun spionase. Dengan kemahirannya dalam membujuk, membuat candaan dengan sindiran, dan berakting, ia membantu dan berpihak pada siapa saja yang dapat menguntungkannya, termasuk Knight yang dapat membasmi para Giant. Sifat pintar, licik, sarkastik, manipulatif, dan kepandaiannya dalam bertutur kata membuat Jester dapat membantu Knight dengan membujuk para pedagang untuk memberikan rabat. Tutur katanya terkadang sopan, terkadang spontan dan tidak

sopan, namun ia dapat menghindari konsekuensi dari perkataannya karena hanya dianggap sebagai candaan.

Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Bagan alur kerja perancangan NPC (sumber Dokumentasi pribadi, 2021)

1. Pra produksi:

a. Persiapan

Tahap ini dimulai dengan membaca dan memahami deskripsi NPC Hunter dan Jester pada dokumen lis NPC yang diberikan oleh Supervisor Magang (Gambar 3.2 dan 3.3). Agar dapat memperoleh gambaran lebih lanjut untuk desain kedua tokoh ini, penulis melakukan pencarian referensi bentuk dari tokoh gim maupun animasi dengan tema fantasi *medieval*. Penulis kemudian mencari referensi warna pada gim RPG bertema fantasi *medieval* sejenis Knight VS Giant.

DESCRIPTION		ENCOUNTER LOCATION
CLASS	ROLE	
Hunter	Hand out hunting quest	Jungle Tier 3

Gambar 3.2 Deskripsi NPC Hunter dalam lis NPC Knight VS Giant (sumber Supervisor Magang Gambir Studio, 2021)

DESCRIPTION		ENCOUNTER LOCATION
CLASS	ROLE	
Jester	Provide discount at Traveller Merchant	

Gambar 3.3 Deskripsi NPC Jester dalam lis NPC Knight VS Giant (sumber Supervisor Magang Gambir Studio, 2021)

b. Studi Pustaka

Penulis menggunakan teori dari Egri (1946) mengenai tiga dimensi tokoh sebagai landasan perancangan tiga dimensi NPC Hunter dan Jester. Untuk menyusun tiga dimensi tokoh tersebut sesuai latar dalam gim, penulis memperoleh teori pengertian era *medieval* menurut Tierney (1998) serta teori kelas sosial era *medieval* menurut Elgin (2009) dan Crabtree (2008). Penulis juga menggunakan teori dari buku Crabtree (2008) untuk menelaah tentang pemburu *medieval* Eropa. Data mengenai pakaian *jester medieval* Eropa diperoleh dari buku karangan Steele (2005) dan Jesus (2012), sementara data mengenai peranan *jester* diperoleh dari jurnal karangan Zhu (2018). Untuk pewarnaan, penulis memperoleh teori HSV

warna Hornung (2012), pengaruh *saturation* dan *value* terhadap emosi berdasarkan penelitian Wilms dan Oberfeld (2018), serta psikologi warna Eiseman (2017) dan Tillman (2019). Teori bahasa bentuk penulis peroleh dari pernyataan Bishop (dalam 21Draw, 2019) dan Tillman (2019).

c. Observasi

Dalam merancang bentuk dan kepribadian tokoh Hunter, penulis melakukan observasi terhadap tokoh Merida dari animasi produksi Pixar Animation Studio, *Brave* (2012). Merida adalah tokoh protagonis animasi *Brave* (2012). Ia adalah seorang putri kerajaan era *medieval* (abad ke-10) di Eropa yang mahir memanah dan gemar berkuda. Bentuk dominan tokoh Merida adalah persegi yang terlihat pada bagian rambut dan kepala, serta tubuhnya. Penulis menjadikan kemahiran memanah dan berkuda Merida sebagai inspirasi kepribadian NPC Hunter. Sifat atletis, pemberani, bersemangat, bebas, maskulin, tidak anggun, dan penampilan berantakan dari Merida juga diterapkan pada tokoh Hunter. Bentuk dominan persegi pada tokoh Merida menjadi inspirasi visual untuk NPC Hunter.

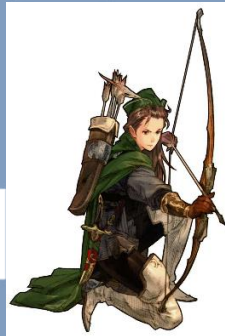


Gambar 3.4 Merida dari animasi *Brave* (2012)

(sumber [https://en.wikipedia.org/wiki/Merida_\(Brave\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Merida_(Brave)))

Untuk memperoleh inspirasi visual pakaian pemburu *medieval*, penulis melakukan observasi tokoh Generic Female Archer Class dari gim *Tactics Ogre* (1995). *Tactics Ogre* adalah gim RPG bertema fantasi *medieval* yang dikembangkan oleh Quest Corporation dan Square Enix. Tokoh Generic Female Archer Class adalah seorang wanita pemanah yang mengenakan jubah berkerudung, baju tunik, sarung tangan, ikat pinggang, dan sepatu bot tinggi. Ia juga membawa kantong anak panah yang

digantung di belakang punggungnya dan membawa busur panah. Pakaian dan perlengkapan pada tokoh ini menjadi inspirasi penulis dalam perancangan NPC Hunter.



Gambar 3.5 Generic Female Archer Class dari gim Tactics Ogre (1995)
(sumber <https://www.resetera.com/threads/tactics-ogre-let-us-cling-together-art-appreciation-image-heavy.212688/>)

Sebagai acuan bentuk dan kepribadian NPC Jester, penulis menganalisis tokoh Kefka Palazzo dari gim yang dikembangkan oleh Square Enix, Final Fantasy XIV (2013). Gim Final Fantasy XIV merupakan RPG bertema fantasi. Kefka adalah pribadi yang hanya peduli pada diri sendiri, mudah berbohong, dan suka memanipulasi perasaan orang lain. Bentuk dominan Kefka adalah segitiga, yang dapat terlihat dari bentuk tubuh bagian atas, lengan dan kaki yang ditekuk, ujung lancip dagu dan sepatu, serta bentuk kain-kain yang dikenakan tokoh ini. Sifat-sifat dan bentuk segitiga tersebut menjadi inspirasi dalam perancangan NPC Jester. Bentuk baju dan sepatu Kefka juga menjadi acuan untuk desain tokoh Jester.



Gambar 3.6 Kefka Palazzo dari gim Final Fantasy XIV (2013)
(sumber https://vsbattles.fandom.com/wiki/Kefka_Palazzo)

Penulis melakukan observasi ilustrasi tokoh Jevil dari gim Deltarune (2018) untuk memperoleh inspirasi bentuk topi, kerah, dan celana NPC Jester. Deltarune adalah RPG bertema fantasi yang dikembangkan oleh Toby Fox dan Jevil merupakan tokoh *enemy* gim tersebut. Pada gambar 3.7, Jevil mengenakan topi dengan dua warna berbeda pada kiri dan kanan, kerah baju renda, dan celana berbentuk balon.



Gambar 3.7 Ilustrasi Jevil dari gim Deltarune (2018) karya Yuki Akamura

(sumber <https://www.deviantart.com/yuki-akamura/>)

Untuk pewarnaan NPC Hunter dan Jester, menulis mengamati warna pada gim yang serupa dengan Knight VS Giant, yaitu Cat Quest (2017) oleh studio The Gentlebros dan Guardian Tales (2020) oleh Kong Studio. Kedua gim ini merupakan RPG dua dimensi bertema fantasi *medieval*. Kedua gim tersebut dan Knight VS Giant memiliki *color palette* dengan *saturation* dan *value* yang tinggi.



Gambar 3.8 *Color Palette* gim Knight VS Giant

(sumber <https://gambirstudio.itch.io/knight-vs-giant>)



Gambar 3.9 *Color Palette* gim Cat Quest (2017)

(sumber https://en.wikipedia.org/wiki/Cat_Quest)



Gambar 3.10 *Color Palette* gim Guardian Tales (2020)

(sumber <https://www.gamerbraves.com/guardian-ales-soft-launch-in-malaysia-and-philippines/>)

d. Sketsa dan Eksplorasi bentuk

Berdasarkan referensi bentuk, kepribadian, dan pakaian tokoh yang telah diperoleh dari tahap observasi, serta konsep tiga dimensi tokoh pada Konsep Karya, penulis membuat sketsa untuk NPC Hunter dan Jester.

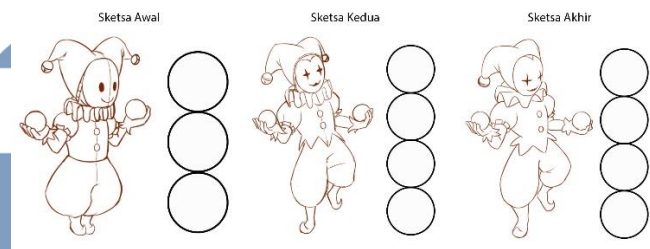


Gambar 3.11 Sketsa NPC Hunter

(sumber Dokumentasi pribadi, 2021)

Pada sketsa pertama, tokoh Hunter digambarkan sebagai seorang pria yang selalu mengenakan tudung kepala. Bentuk-bentuk pada tubuhnya dominan persegi untuk menonjolkan kesan kuat dan maskulin. Sayangnya desain pakaian tokoh terbatas pada zaman *medieval* secara umum, tanpa ada unsur fantasi. Karena desain ini dinilai terlalu polos dan tidak memiliki keunikan oleh pihak perusahaan, penulis memutuskan untuk membuat desain lain dari tokoh ini. Pada sketsa kedua, tokoh Hunter digambarkan ulang sebagai seorang wanita dengan rambut berantakan yang dikuncir ekor kuda. Beberapa unsur fantasi dimasukkan ke dalam desain kedua, seperti: sepatu bot dengan hak tinggi, tali berbentuk menyilang untuk menutup baju, bentuk sarung tangan yang lebih lancip

pada pangkalnya, serta busur panah dengan ujung membesar dan melengkung ke luar.



Gambar 3.12 Sketsa NPC Jester
(sumber Dokumentasi pribadi, 2021)

Sketsa awal tokoh Jester digambarkan dengan proporsi tubuh tiga kepala sehingga tampak seperti anak kecil. Pose Jester pada sketsa ini cenderung statis dan simetris. Karena proporsi tokoh pada sketsa ini kurang sesuai usia dan tidak dinamis, penulis membuat sketsa desain lain untuk tokoh Jester. Pada sketsa kedua, proporsi tokoh diubah menjadi empat kepala, dan pose tokoh diubah menjadi lebih dinamis dengan mengangkat satu kaki dan tubuh miring condong ke belakang. Akan tetapi pose ini masih terlihat kurang dinamis, bahkan kehilangan titik tumpu berat tokoh. Penulis kemudian mendesain ulang tokoh Jester seperti pada sketsa akhir. Pose pada sketsa akhir sudah terlihat dinamis dengan titik tumpu berat di tengah.

2. Produksi:

Proses ini meliputi lining dan pemberian warna untuk sketsa masing-masing NPC. Sesuai dengan sketsa terakhir yang telah dibuat dan referensi warna yang telah diperoleh pada tahap observasi, penulis membuat *line art* untuk ilustrasi tokoh Hunter dan Jester. Pewarnaan dilakukan setelah proses *lining* tersebut selesai. Pada tahap terakhir proses produksi, penulis melakukan *finishing* terhadap desain-desain tokoh yang sudah diwarnai. Penulis mengatur warna rambut Hunter menjadi lebih cerah agar tidak terkesan kusam. Kantong pada ikat pinggang Hunter kemudian diperbesar agar lebih terlihat menonjol. Agar tidak terlalu polos, penulis menambahkan ornamen pada ikat perut. Selain itu, terdapat penambahan *shading* di bawah lutut untuk memperjelas letak lutut

tokoh. Proses *finishing* pada desain tokoh Jester adalah penambahan ornamen pada baju atasan dan kerah agar tidak terlalu polos dan lebih berwarna-warni sesuai referensi yang diperoleh pada tahap observasi.



Gambar 3.13 Hasil pewarnaan NPC Hunter dan Jester
(sumber Dokumentasi pribadi, 2021)

3. Pascaproduksi:

Pada tahap ini penulis membuat animasi *idle* dan *interact* para NPC untuk dapat dimasukkan menjadi aset gim final.

4. HASIL KARYA

NPC Hunter



Gambar 4.1 Bentuk dominan, proporsi tubuh, dan warna pada NPC Hunter
(sumber Dokumentasi pribadi, 2021)

Berdasarkan tiga dimensi tokoh Hunter, bentuk dominan yang digunakan dalam desain tokoh ini adalah persegi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Bishop (dalam 21Draw, 2019) dan Tillman (2019) bahwa bentuk persegi dapat menimbulkan kesan maskulin, dapat diandalkan, dapat dipercaya, kuat, dan stabil. Warna dominan pada tokoh Hunter turut memperkuat sifat-sifat Hunter pada tiga dimensi tokohnya. Semakin tinggi *saturation* dan *value*, semakin kuat kesan yang timbul (Wilms dan Oberfeld, 2018).