

## 1. LATAR BELAKANG

*Game* merupakan sebuah kombinasi dari mainan, hiburan, seni, dan alat yang berwujud pengalaman interaktif. Beberapa *game* dibuat untuk bersifat menantang dan kompetitif, di mana naratif hanyalah sebuah elemen pendukung. Ada *game* yang dibuat untuk menceritakan suatu kisah, tetapi ada juga yang murni untuk menyampaikan ide abstrak dan artistik (Batchelor, 2021). Begitu banyak *game* yang dibuat untuk tujuan yang berbeda, tetapi yang menjadi kesamaan adalah interaktivitasnya.

Inilah yang membedakan *game* dengan media audiovisual lainnya, yaitu pemain dapat berinteraksi dengan dunia di dalam *game* melalui sebuah tokoh. Baik tokoh protagonis maupun antagonis, rancangan tokoh harus sesuai dengan narasi yang ada dan membuat pengalaman bermain lebih imersif bagi pemain. Selain itu, perancangan tokoh untuk *game* juga harus sesuai dengan fungsi yang ingin diterapkan, seperti penggunaan bentuk untuk mengkomunikasikan sifat tokoh dan pemilihan warna agar tokoh dapat terlihat menonjol dari objek-objek lain dalam *game*. Maka dari itu, perancangan tokoh menjadi salah satu hal yang penting dalam pembuatan *game*.

Salah satu gaya visual yang sering dipakai dalam pembuatan *game* 2D adalah *pixel art*. *Pixel art* merupakan bentuk seni digital yang dibuat dalam tingkatan piksel pada suatu perangkat lunak. Gaya ini digunakan pada *game* zaman dulu ketika para pengembang *game* masih harus menciptakan gambar dengan grafik komputer yang terbatas. Seiring dengan berjalannya waktu, pemilihan *pixel art* sebagai gaya visual tidaklah lagi diakibatkan karena keterbatasan grafik komputer melainkan untuk menciptakan kesan unik dan *nostalgic* (Techopedia, 2015).

*Village Tanuki* merupakan sebuah *game* 2D yang dibuat penulis sebagai bagian dari kerja magang di Mojiken Studio. *Game* ini menceritakan tentang Jun, seekor tanuki (rakun Jepang) yang mengumpulkan buah-buahan di desa manusia sebagai mata pencahariannya sambil harus menghindari serangan anjing. Dalam penelitian ini, penulis akan membahas mengenai perancangan tokoh Jun dan

Mamoru pada *game* tersebut. *Style* yang digunakan adalah *pixel art* dengan harapan gaya tersebut dapat menjadi keunikan dan menumbuhkan rasa nostalgia bagi pemainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah bagaimana perancangan aset tokoh Jun dan Mamoru dalam *game 2D Village Tanuki* dengan gaya *pixel art*? Rumusan masalah tersebut akan dibatasi dengan beberapa poin yaitu 1) Pembahasan berfokus pada penggunaan bentuk dan warna pada perancangan tokoh dengan gaya *pixel art*; 2) Tokoh Jun sebagai tanuki dan Mamoru sebagai anjing; 3) Perancangan aset tokoh Jun dan Mamoru didasarkan pada referensi dari tokoh kartun, *game*, dan dunia nyata.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA