

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan avatar wali kota dan wakil wali kota dalam proyek *Tangverse* dilakukan?

Perancangan yang dimaksud ialah desain tokoh yang berfokus pada aspek proporsi, bentuk, warna dalam bentuk *character sheet* 2D. Wali kota serta wakil wali kota Tangerang yang menjadi referensi utama adalah Bapak Arief Rachadiono Wismansyah (wali kota) dan Bapak H. Sachrudin (wakil wali kota) yang sudah menjabat selama 2 periode. Proyek *Tangverse* sendiri merupakan salah proyek *metaverse* yang diajukan oleh pemerintahan administratif Tangerang.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mem-*breakdown* perancangan desain tokoh Wali Kota dalam proyek *Tangverse*. Penulis juga berharap skripsi ini dapat menjadi acuan serta referensi bagi mahasiswa dan pekerja kreatif lainnya dalam menciptakan desain tokoh atau pun karya ilmiah yang memiliki topik serupa.

2. STUDI LITERATUR

2.1. Desain Tokoh

Untuk memahami lebih jauh mengenai perancangan desain tokoh, Bancroft (2006) mengemukakan bahwa desain tokoh merupakan salah satu bentuk ilustrasi berupa tokoh yang digunakan untuk berbagai format seperti komik, televisi, animasi, *game*, film dan berbagai media visual lainnya. Bagi beliau, mencari sebuah desain tokoh yang tepat dapat diumpamakan dengan situasi dimana sutradara harus mencari aktor yang sesuai dengan peran dan cerita yang ada dalam naskah. Desainer tokoh itu sendiri dapat dianggap sebagai aktor juga karena memiliki tuntutan untuk membuat tokoh tersebut hidup dan berekspresi sesuai dengan kepribadian yang ditentukan.

Thomas dan Johnston (1995) juga mengemukakan pernyataan yang mendukung opini Bancroft sebelumnya. Untuk membuat sebuah tokoh yang terasa

nyata, kepribadian dan karakteristik yang menarik sangat dibutuhkan. Sang tokoh harus memiliki kesan familiar yang nyaman dan terasa baru secara bersamaan. Nilai estetika memang penting namun fungsi dari desain tokoh tidak berhenti pada titik itu saja. Bagi Alt dan Yoda (2007), tokoh harus bisa berkomunikasi karena daya tarik mereka tidak hanya untuk kebutuhan visual semata melainkan menarik perhatian masyarakat untuk mendengarkan peringatan, instruksi, saran atau produk yang ditawarkan oleh mereka. Beliau menekankan bahwa tokoh bisa memiliki nilai lebih dari sekedar hiburan melainkan jembatan antara idealisme estetika dari budaya populer dan realitas kehidupan sehari-hari.

2.1.1. Proporsi

Proporsi yang dikenal sebagai keseimbangan merupakan hal yang harus diterapkan dalam mengkonstruksi tokoh kartun. Bagi Cohen (2006) dalam menciptakan tokoh, ukuran tubuh sering ditakar dengan jumlah kepala. Tokoh dapat terlihat imut jika tinggi mereka berjumlah 3 kepala atau kurang. Jika ingin membuat tokoh terlihat lebih dewasa tinggi desain tersebut dapat ditakar sejumlah lima kepala. Blair (2020) menekankan seorang animator mau pun *concept artist* harus mengingat bahwa bagian tertentu dari tubuh dapat berubah karena beberapa tokoh dapat memiliki proporsi tertentu tergantung dengan kepribadiannya. Menentukan proporsi yang tepat dapat membantu desainer tokoh menunjukkan kepribadian desain dengan lebih baik.

2.1.2. Bentuk

Dalam menciptakan desain tokoh, banyak sekali aspek visual yang harus dipertimbangkan, bentuk adalah salah satunya. Bagi Tillman (2011) bentuk merupakan hal dasar untuk mendefinisikan suatu objek beserta fungsinya. Setiap bentuk memiliki maknanya jika diterapkan dalam desain tokoh. Bentuk Kotak dapat merepresentasikan kestabilan, kepercayaan, kejujuran, maskulinitas, kesetaraan, keamanan dan keteraturan. Bentuk segitiga kerap terikat dengan kesan aksi, agresif, licik, energi, konflik serta ketegangan. Bentuk bulat yang mulus tanpa sudut juga menggambarkan karakteristik tertentu seperti kesempurnaan, keanggunan,

kepolosan, kenyamanan, kesatuan, perlindungan serta kekanak-kanakan. Sebuah desain akan lebih menarik jika berbagai variasi bentuk dapat diimplementasikan dalam satu tokoh, sehingga kepribadian yang berlapis pun dapat menjadi lebih terasa. Bentuk juga membantu *concept artist* untuk membuat proporsi tubuh yang solid.

2.1.3. Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang ekspresif dalam menarik perhatian dan menyampaikan suatu pesan. Ketika membuat suatu desain, warna memainkan peran penting dalam memilih suatu benda serta material karena warna mampu mempengaruhi perasaan dan emosi. Ketika warna dipadu dengan objek yang tepat maka akan muncul kesan tertentu yang tertinggal di benak orang yang melihatnya (Oladumiye, Ebenezer, 2018). Dalam membuat tokoh, warna mampu menunjukkan berbagai sisi mengenai tokoh tertentu, oleh karena itu, mengetahui warna apa yang harus digunakan merupakan hal yang penting. Semakin gelap suatu warna, perasaan tegang, kemarahan dan emosi kuat lainnya akan lebih lebih terasa, berbeda dengan warna cerah yang condong merepresentasikan perasaan lembut dan sisi yang penuh kasih dari tokoh (Tillman, 2011).

2.2. Metaverse

Dunia sudah memasuki era revolusi industri dimana AI (Artificial Intellegence), rekayasa genetika, super komputer, mobil otomatis dan inovasi sudah memberikan kontribusi besar kepada ekonomi, industri, pemerintahan dan politik. Perkembangan teknologi dan internet yang pesat ini memunculkan sebuah inovasi bernama Metaverse yang menjadi perhatian dunia karena dua perusahaan besar yaitu Facebook dan Microsoft mulai mengembangkan teknologi ini (Barlian, Ismelani, dkk, 2022). Metaverse terdiri dari dua kata yaitu *Meta* yang berarti melampaui dan *universe* yang berarti lingkungan fisik atau dunia sintetis. Dari istilah tersebut, secara general inovasi ini diartikan sebagai lingkungan virtual 3D yang berpararel dengan dunia nyata.

Menurut Endarto dan Martadi (2022) Sampai sekarang, Metaverse belum memiliki definisi yang pasti karena teknologi ini sendiri masih berada dalam tahap pengembangan sehingga belum pernah benar-benar terealisasi hingga saat ini, Namun pada proses eksplorasi inovasi ini, Metaverse yang berkaitan erat dengan teknologi AR (augmented reality) dan VR (virtual reality) diharapkan mampu menghilangkan keterbatasan manusia di dunia nyata dengan menggunakan avatar sehingga para pengguna dapat berinteraksi secara langsung di dunia virtual dan bukan sekedar melihat layar saja.

2.2.1. Avatar Metaverse

Metaverse yang merupakan salah satu produk media interaktif menghasilkan lingkungan virtual yang memungkinkan semua orang dapat bertemu melalui avatar mereka. Dalam media sosial pemaknaan avatar merujuk pada gambar profile dalam platform digital namun bagi Endarto dan Martadi (2022) avatar merupakan cerminan diri manusia di dunia virtual. Keberadaan format MMORPG (Massive Multiplayer Online-Role Playing Games) menunjukkan bahwa jutaan pemain game online mampu menghabiskan begitu banyak waktu dan uang setiap tahunnya, melakukan eksplorasi, bertarung, mati, berdagang, mengatur penampilan mereka dalam dunia online (Ondrejka, 2005). Melihat hal tersebut, keberadaan avatar sangat penting karena secara aktif mewakili pengguna yang berada di dunia nyata dalam lingkungan virtual yang masif.

2.3. Pemerintah Kota Tangerang

Kota Tangerang yang terletak pulau Jawa merupakan kota terbesar yang berada di Provinsi Banten dan ketiga terbesar di wilayah Jabodetabek. Berdasarkan data yang ditulis dalam situs resmi pemerintah kota Tangerang, pada tahun 2021 sampai 2022, terdapat penduduk sejumlah 1.864. 000 jiwa. Kota Tangerang tumbuh dengan visi: “Terwujudnya Kota Tangerang yang sejahtera, berakhakul karimah dan berdaya saing. Wilayah yang resmi menjadi kota administratif pada tanggal 28 Februari 1981 ini memiliki beberapa potensi wisata seperti wisata sejarah, wisata alam dan wisata

belanja Seiring majunya pembangunan, kota Tangerang menjadi wilayah yang dipenuhi dengan *landmark* kota dan festival seni budaya.

2.3.1. Wali Kota Tangerang



Gambar 1. Wali Kota dan wakil Kota Tangerang

(Sumber: <https://tangerangkota.go.id/pemerintah>)

Semenjak kota Tangerang berdiri secara resmi, pada tahun 1993 sampai sekarang sudah ada 4 Wali Kota yang sudah menjabat sebelumnya yaitu:

1. 1993-1994: Drs. H. Djakaria Machmud
2. 1998-2002: Drs. H. Moch. Thamrin
3. 2003-2013: Drs. H. Wahidin Halim (2 Periode)
4. 2013-2023: H. Arief R. Wismansyah, B. SC., M. Kes (2 periode)

Pada periode 2018-2023, Kota Tangerang sedang dikepalai oleh Bapak Arief Rachadiono Wismansyah bersama wakil Wali Kota Drs. H Sachrudin selama dua periode. Mereka berusaha membangun Tangerang agar menjadi kota administratif sesuai dengan visi kota.