

1. LATAR BELAKANG

Game sudah menjadi bagian fundamental dari kehidupan manusia. Penerapan kata *game* sendiri memiliki definisi yang luas. Secara umum, *game* menurut Crawford (1982) harus memiliki peraturan yang jelas. *Game* juga memiliki sistem yang berhubungan satu sama lain dan berinteraksi dengan kompleks. *Game* juga harus berfungsi sebagai representasi baik secara subjektif maupun objektif, yang berarti *game* tidak harus berbasis pada realita tapi bisa menjadi alegori atas 'kenyataan' bagi pemain (hlm. 6-9).

Dalam pembuatan *game*, salah satu media kedua yang muncul dari proses *development* adalah *artbook*. Secara umum, *artbook* merupakan buku yang utamanya berisi kumpulan gambar dari media yang di representasikan. Baik konsep, *sketches*, dan *render*. Setiap *artbook* memiliki isi yang berbeda-beda, namun dalam *artbook* Alice Madness Return, McGee (2012) menyatakan ia menggunakan *artbook* tersebut sebagai katalog untuk menjelaskan eksplorasi gaya gambar, konsep dan, sketsa yang dipakai dan tidak dipakai dalam *game*, serta *final render* yang muncul di dalam *game* Alice Madness Return (hlm.7-9).

Maka melalui jabaran di atas, desain tokoh dalam sebuah *artbook* memberikan peran besar dalam memberitahukan kepada pembaca informasi latar belakang, arahan konsep, serta sebagai sarana pemain untuk mendalami tokoh lebih lanjut dari *game* yang dimainkan. Dalam *game* "Past Life" penulis mengambil *character development* karena penampilan tokoh dalam *game* ini menjadi salah satu sarana untuk menyampaikan perubahan aspek psikologis tokoh, spesifiknya dalam masa berkabung.

Penulisan cerita untuk pembuatan *artbook* Past Live dimulai dari renungan penulis sepeninggal almarhum kakek penulis 27 maret 2022 lalu. Penulis memiliki hubungan yang dekat sejak kecil dengan almarhum kakek penulis. Sayangnya, almarhum kakek penulis merupakan salah satu orang yang meninggal karena pandemi COVID-19 yang sampai detik penulisan skripsi ini masih memiliki efek yang cukup berasa, baik dari sisi ekonomi, medis, maupun sosial.

Saat penulis masih kecil, almarhum sering bercerita mengenai kehidupan masa kecil dan masa mudanya yang sangat menarik, bahkan mungkin terkesan berlebihan. Meski demikian, cerita itu terus ada di dalam memori penulis, dan salah satu hal yang ingin penulis salurkan melalui artbook ini adalah keinginan almarhum untuk membuat biografi kehidupannya melalui mata penulis, digabungkan dengan ketertarikan penulis dengan penulisan cerita dan pembuatan konsep.

Maka dalam pembahasan skripsi penciptaan ini, penulis memilih untuk membahas mengenai perancangan tokoh utama, Lynn dan bagaimana desain tokoh menjadi sarana untuk menjelaskan *character development*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, penulis menemukan rumusan masalah yakni:

“Bagaimana perancangan tokoh utama untuk memvisualisasikan *character development* pada artbook game “Past Life”?”

Agar pembahasan tidak terlalu meluas/lebih fokus. Penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Pembahasan akan berfokus pada tokoh utama dalam artbook, yaitu Lynn Wulandari Putri
2. Tokoh Lynn akan mengalami *character development* berdasarkan 3 fase dari five stages of grief, Sehingga penulis akan merancang 3 versi berdasarkan fase yakni fase *denial*, *depression*, dan *acceptance*.
3. Aspek desain tokoh yang dibahas akan meliputi three-dimensional character, bentuk (khususnya siluet) , warna, kostum, dan gaya rambut.
4. Perancangan tokoh akan diterapkan pada *dialogue portrait* dan *concept art*.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah menemukan rancangan tokoh Lynn melalui warna, shape, *costume*, dan gaya rambut yang dapat digunakan untuk menjelaskan kepribadian, maupun *character development* khususnya dalam fase *denial*, *depression*, dan *acceptance*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. CHARACTER DESIGN

Menurut Nieminen (2017), *character design* merupakan proses di mana sebuah tokoh diciptakan untuk keperluan pembuatan *game*, maupun media lainnya. Di dalam *game*, sebagai jembatan antara narasi dan pemain, tokoh utama harus menjadi sosok yang bisa menumbuhkan koneksi emosional (hlm. 7). Dalam proses desain, tokoh yang dibuat harus sesuai dengan genre, dan demografis, dan media yang akan dibuat. Misalnya dalam *game* yang demografisnya adalah orang dewasa, tokoh tersebut akan dibuat memiliki dinamika hubungan interpersonal yang rumit dan petanda nonverbal yang muncul karena orang dewasa bisa menangkap hal tersebut.

2.2. THREE-DIMENSIONAL CHARACTER

Menurut Egri, yang dikutip oleh Lakonski (2004), tokoh adalah gabungan antara aspek jasmani, psikologis, dan sosiologis. Lakonski berpendapat bahwa dalam *game role-playing*, konflik utamanya muncul dari kepribadian, dan tujuan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita. Egri membuat beberapa aspek yang menjadi kerangkatokoh yang disebut sebagai *three-dimensional character*, yang dimodifikasi oleh Lakonski, Heliö, dan Ekman (2003). Aspek tersebut meliputi aspek fisik (*sex, age, height and weight, colour of hair eyes and skin, appearance and distinct feature, defects, heredity features, physique*), sosiologis (*class, occupation, education, family life, religion, race-nationality, place/standing in society, community, political affiliation, amusement and hobby*), dan psikologis (*moral standard, sex life, goals-ambition, frustation-dissapointments,*