

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang akan dibuat penulis berjudul “Past Life” yang merupakan *game artbook* dengan gaya *game narrative heavy pixel rpg* dengan genre *slice of life*, dan *fantasy*. *Game* ini secara naratif, dan desain dibuat oleh satu orang dan diperkirakan berdurasi main sekitar 30 menit-1 jam. *Game* ini memiliki target usia 13 keatas, dan menceritakan mengenai proses penyembuhan setelah masa berkabung di mana pemeran utama yang mengunjungi kamar antik kakeknya harus menemukan kunci dan *password* untuk membuka brankas kakeknya. Dalam usahanya mencari jawaban atas rasa bersalahnya, pemeran utama, Lynn Wulandari Putri menemukan cincin akik kakeknya yang membawa Lynn mereka ulang memori masa lalu dari benda-benda peninggalan kakeknya.

Konsep Karya

Konsep penciptaan karya ini berasal dari keinginan penulis untuk menceritakan masa kecil penulis melalui media yang paling penulis tekuni yakni *game*. Melihat tema utama dari *game* ini adalah Nostalgia, maka Secara visual dan bentuk *game*, penulis mengambil referensi visual dari *game-game* yang dulu sering dimainkan oleh penulis, yakni *game-game* RPGmaker tahun 2011-2018 seperti IB (Kouri, 2012), The Gray garden (Deep-Sea Prisoner, 2012), dan The Witch’s House (Fummy, 2012) yang memiliki fokus utama narasi, eksplorasi, dan puzzle dengan rasio layar 3:4, dan grafis pixel bergaya anime 90-2000 an. Hal ini mempengaruhi gaya gambar dialogue portrait yang memiliki gaya pixel.



Gambar 2. IB
(Kouri, 2012)



Gambar 3. The Gray Garden
(Deep Sea Prisoner, 2012)

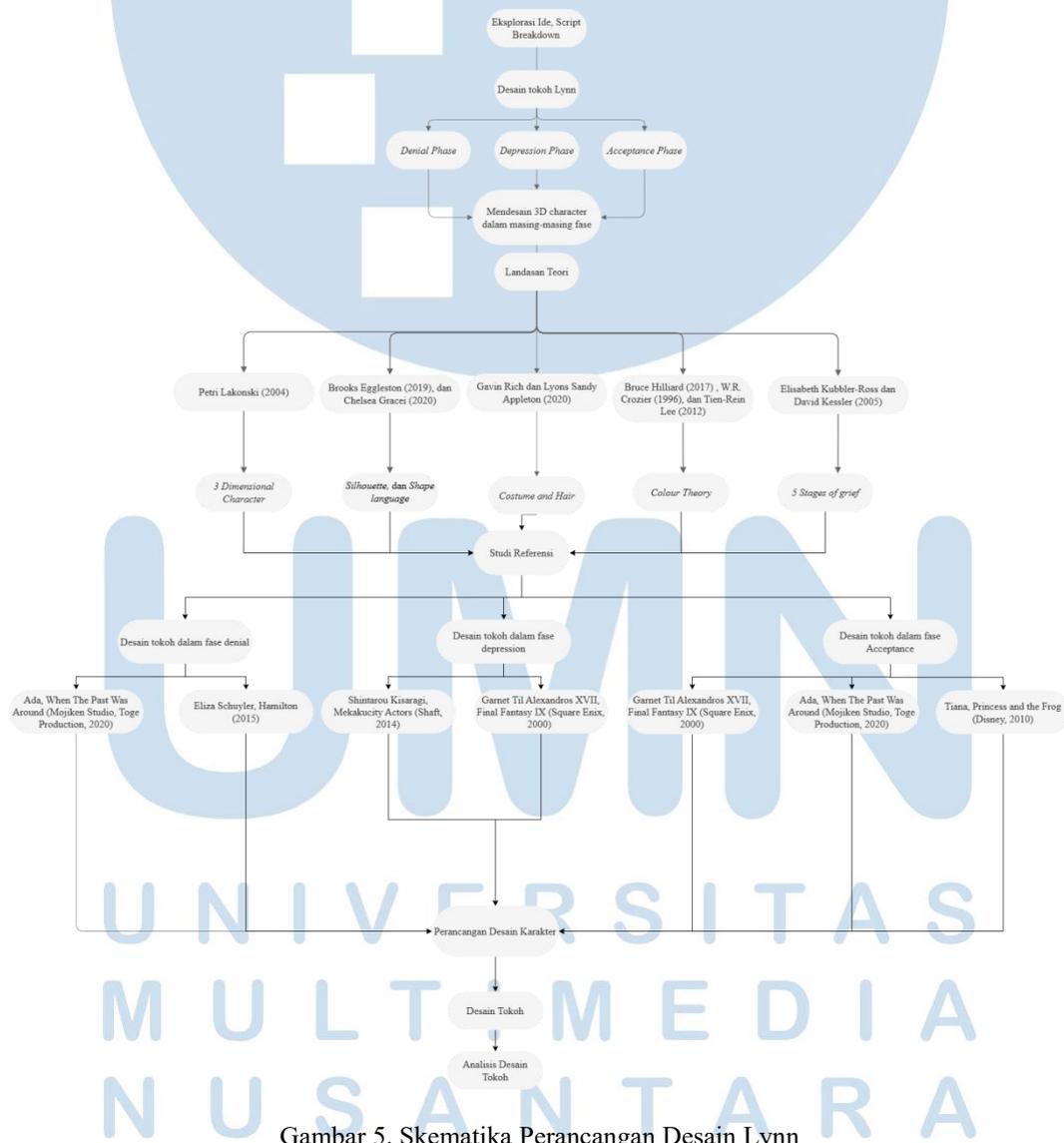


Gambar 4. The Witch's House
(Fummy, 2012)

Secara narasi, *game* ini mengambil referensi juga dari game buatan Toge Production, dan Mojiken yang berjudul “When the Past was Around” yang membahas mengenai kehilangan, proses berkabung, dan penerimaan.

Tahapan Kerja

Melihat rumusan permasalahan penulis dalam proyek ini adalah desain tokoh, narasi menjadi hal yang penting untuk menggambarkan perubahan tokoh. Oleh karena itu ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh penulis sebelum melakukan proses perancangan tokoh.



Gambar 5. Skematika Perancangan Desain Lynn (Dokumentasi Pribadi)

1. Eksplorasi Ide, dan *Script Breakdown*

Tahapan pembuatan *artbook* dimulai dari pencarian ide, dan penulisan cerita dari *game*. Penulis menggunakan pengalaman, perasaan kehilangan, memori-memori masa kecil, dan cerita-cerita akan kakek penulis yang digabungkan dengan plot yang sempat dipikirkan oleh penulis mengenai tokoh yang bisa membaca memori benda. Penulis lalu membuat sinopsis internal dari keseluruhan *game*, dan melakukan *script breakdown* dan *revisi script* untuk menentukan cabang cerita, *asset*, latar, ekspresi tokoh yang dibutuhkan, dan lain-lain.

Melalui *breakdown* tersebut, penulis melakukan pendataan aset. Hal ini digunakan untuk menentukan *asset-asset* yang diperlukan baik visual-visual yang dibutuhkan oleh tokoh, maupun *asset* dari tiap level.

2. Mendesain 3D-Character Masing-masing fase

Untuk mengetahui aspek-aspek apa saja yang harus ada dalam desain tokoh, mengetahui 3 *dimensional* dari perubahan kepribadian tokoh menjadi landasan utama dalam desain sebuah tokoh. Dalam perancangan ini, penulis memutuskan untuk mengambil 3 dari ke 5 *stages of grief* yakni *denial*, *depression* dan *acceptance*. Hal ini dilakukan utamanya karena kedua fase tersebut muncul sebagai eksposisi, dan epilog yang menjelaskan apa yang terjadi dan apa motivasi pemeran utama sebelum masuk ke jalan cerita utama dari *game*. Selain itu, pemilihan pembuatan 3 desain dari 5 *stages of grief* dilakukan karena ketiga fase tersebut merupakan fase yang paling berbeda dari satu sama lain.

Dalam melakukan proses pembagian 3 *dimensional character*, penulis melakukan proses *brainstorming* dan membuat latar belakang dari masa kecil Lynn sebagai seorang *burnt out gifted child* yang mengejar nilai untuk memuaskan keinginan keluarganya dan hanya bisa lepas dari menutupi perasaannya ketika ia bersama dengan kakeknya. Hal tersebut merupakan mengapa ia masuk ke dalam spiral kebiasaan-kebiasaan buruk saat berkabung. Di akhir cerita, Lynn mengalami perubahan tokoh dari sosok orang yang

berkepribadian *people pleasing* dan terlalu berat ke diri sendiri menjadi pribadi yang lebih bisa rileks, dan lebih peduli kepada diri sendiri.

3. Landasan Teori

Berikut adalah tabel teori utama yang digunakan dalam perancangan karya

Tabel 2. Daftar Landasan teori
(Dokumentasi Pribadi)

No	Penulis (Tahun)	Teori	Penggunaan Teori
1	Petri Lakonski (2004)	<i>3 Dimensional Character</i>	Digunakan untuk menjelaskan kondisi sosiologis, fisik, dan mental, dari tiap fase tokoh
2	Brookes Eggleston (2020) dan Chelsea Garcei (2020)	<i>Shape Language</i>	<i>Shape language</i> digunakan untuk menyampaikan secara kepribadian, dan kondisi mental Lynn dari masing-masing fase.
3	Gavin Rich dan Lyons Sandy Appleton (2020)	<i>Costume and Hairstyle</i>	Menjelaskan unsur unsur apa yang memberikan arti bagi kostum dan rambut tertentu untuk mendukung penjelasan kondisi mental, dan emosional Lynn.
4	Bruce Hilliard (2017), W.R. Crozier (1996), dan Tien-Rein Lee (2012)	Teori Warna	Menjelaskan arti warna dari pakaian dan aksesoris yang dikenakan berdasarkan tangkapan psikologikal, sosiologis, dan umum dalam pakaian Lynn.

4	Elisabeth Kubler-Ross dan David Kessler	5 Stages of Grief	Menjelaskan fase berkabung yang muncul dalam tokoh Lynn
---	---	-------------------	---

4. Studi Referensi

a) Denial Lynn

Dalam pembuatan desain pakaian untuk fase ini, penulis mencari tahu mengenai tradisi pemakaman ras tionghua Indonesia. Tidak semua orang tionghua mengikuti adat istiadat pemakaman dari negri Tiongkok, dan bentuknya berbagai macam. Tetapi satu hal yang dilakukan dalam sebagian besar pemakaman ras tionghua Indonesia adalah penggunaan pakaian putih bagi pihak keluarga almarhum. Tidak ada peraturan tertentu bentuk pakaian apa yang dikenakan selama berwarna putih. Hal ini dikarenakan dalam teori harmoni warna tionghua, warna putih memiliki arti dukacita dan diasosiasikan dengan kematian.



Gambar 6. Contoh pakaian berkabung keluarga tionghua dalam kremasi Alm. Sri M Ferry Haryanto, 2021

Untuk menciptakan pakaian yang unik dan menggambarkan kepribadian Lynn dalam cerita Past Life, penulis mengambil referensi dari gaun yang dikenakan oleh Eda saat menghadiri proses pemakaman pasangannya, Owl.



Gambar 7. *Mourning Eda, When the Past was Around* (Mojiken Studio, 2020)

Berikut referensi yang diambil penulis dari tokoh Ada yang mendatangi pemakaman pasangannya, owl. Dalam *scene* tersebut, seseorang mengalami fase pertama dalam meninggalnya orang yang dicintai, yakni fase *denial*. Tampak pakaian gaun yang dikenakan oleh Ada adalah gaun semi-formal berwarna hitam dengan ukuran panjang. Selain Ada, penulis mengambil referensi dari kostum yang dikenakan oleh Elizabeth Schuyler (Philipa Soo) dalam musikal *Hamilton*.



Gambar 8. Eliza Schuyler, *Stay Alive Reprise, Burn* Hamilton, 2015

Kedua gambar tersebut merupakan pakaian yang dikenakan oleh Eliza dalam musikal *Hamilton*. Pakaian pertama dikenakan saat pertama mengetahui anaknya, Phillip meninggal. Namun, referensi yang lebih muncul digunakan oleh penulis adalah gambar kedua, pakaian yang dikenakan saat Eliza mengetahui perselingkuhan suaminya sebelum peninggalan anaknya.

b) Depression Lynn

Penggunaan jaket hoodie untuk tokoh yang sedang depresi biasanya muncul di *game* dan anime. Salah satu praktik dari klise ini adalah penggunaan jaket oleh Shintarou Kisaragi di serial *Mekaku City Actors*. Di mana premis utama dari serial tersebut membahas mengenai kematian teman, dan kakak dari tokoh utama dalam animasi tersebut, di mana untuk kasus Shintarou, pakaian ini digunakan saat ia dalam fase depresi sepeninggal teman dan kekasihnya.



Gambar 9. Shintarou, *Mekaku City Actors* (Shaft, 2014)

Selain itu, dalam desain Lynn, terjadi perubahan rambut yang sebelumnya lurus dan panjang menjadi pendek dan berantakan. Proses ini dilakukan juga oleh Garnet di *Final Fantasy IX* dalam petualangannya sebagai cara untuk melepaskannya dari perasaan bersalah karena meninggalkan kewajibannya di kerajaannya.



Gambar 10. Garnet Til Alexandros XVII *important haircut* (Square Enix, 2000)

Pemotongan rambut seringkali diasosiasikan dengan perubahan *psyche* karakter, dan merupakan salah satu variasi dari tindak menyakiti diri sendiri sebagai *coping mechanism*. Di mana dalam kasus Lynn, sebagai cara untuk

menghilangkan rasa bersalahnya akan meninggalnya kakeknya, ia memotong rambutnya sebagai *coping mechanism*.

c) Acceptance Lynn

Salah satu penggunaan warna hijau sebagai warna penerimaan muncul di *Princess and the frog*. Di dalam cerita tersebut, sebelum menjadi katak, Tiana lebih sering menggunakan pakaian berwarna kuning maupun biru. Warna hijau hanya muncul saat Tiana kecil, atau dengan saturasi rendah sebagai *outer*. Namun saat Tiana sudah menerima Naveen apa adanya dan kembali menjadi manusia, penggunaan warna hijau ini menjadi *focal point* dalam dress Tiana. Warna hijau ini juga muncul dalam pakaian yang digunakan Tiana saat ending cerita.



Gambar 11. Tiana, gaun pernikahan, dan ending (Disney, 2009)

Referensi utama dari pembuatan rancangan pakaian hijau untuk Lynn adalah gaun hijau yang dikenakan oleh Eda saat pertama kali jatuh cinta dengan Owl.



Gambar 12. Green Dress Eda, When the Past was Around (Mojiken Studio, 2020)

Penggunaan warna hijau yang secara psikologi warna identik dengan *healing* merupakan warna yang cocok digunakan dalam *acceptance dress*. Penulis juga menggunakan siluet yang mirip dengan pakaian Eda. Dalam perancangan ini penulis juga melakukan perubahan gaya rambut yang sebelumnya pendek menjadi bentuk bob. Perubahan ini terjadi juga pada Garnet di Final Fantasy IX saat ia menjadi ratu di akhir cerita dimana rambutnya kembali panjang.



Gambar 13. *High Queen Garnet*
(Square Enix, 2000)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5. Proses Perancangan tokoh

Berdasarkan breakdown, perancangan *3D character*, dan studi referensi diatas, maka penulis melakukan proses perancangan tokoh. Pertama penulis menentukan *artstyle* yang digunakan dalam game. Dalam proses pembuatan Dialog portrait, penulis mempertimbangkan beberapa style, namun setelah mempertimbangkan beberapa aspek seperti estetik, kesan yang ingin disampaikan, durasi pembuatan, dan lain-lain. Maka, penulis memutuskan untuk menggunakan pixel art karena memberikan kesan retro, nostalgia, dan kesatuan antara aspek-aspek game yang lain.

Sebelum pembuatan *3 dimensional character*, maka penulis perlu menentukan *core* atau latar belakang dari karakter yang mendukung pola pikir, dan tindakan yang dilakukan oleh karakter tersebut. Untuk Lynn sendiri, Lynn adalah seorang anak yang sedari kecil selalu di didik secara keras dan disiplin oleh ibunya. Ia selalu dituntut untuk sempurna dalam segala aspek, terutama secara akademis. Hal ini membuat Lynn menjadi pribadi yang tertutup, dan keras kepala. Didikan yang sama juga terjadi antara nenek Lynn dan ibu Lynn di mana ibu Lynn juga selalu dituntut secara akademis, dan di didik secara keras untuk menjadi seseorang yang disiplin dan bisa diandalkan. Melihat hal tersebut, ia selalu berusaha untuk menjauhkan cucu semata wayangnya dari tabiat penyendiriannya. Mulai dari mengajak Lynn jalan-jalan, mengikuti kegiatan sosial di klenteng, dan lain-lain. Hal ini membuat Lynn kecil bisa lepas dari ekspektasi ibunya, dan mengakibatkan munculnya *attachment* antara Lynn dan kakeknya. Pengaruh kakeknya kepada Lynn sendiri muncul melalui ketertarikan Lynn terhadap seni dan fotografi yang berasal dari seringnya ia bermain di ruang barang antik kakeknya, di mana kakeknya menyimpan banyak artifak seperti cincin kuno, patung, dan keris, serta brankas yang ia gunakan untuk menyimpan surat-surat, dan benda-benda sentimental sehingga dengan kekuatan cincin yang Lynn temukan, ia harus mencari *hints* dari masa lalunya dengan melihat memori benda menggunakan cincin akik kakeknya untuk membuka brankas tersebut dan menemukan kata-kata terakhir kakek kepada Lynn.

Setelah menentukan latar belakang karakter, maka penulis melakukan proses perancangan masing-masing fase dimulai dari pembuatan *3 dimensional character*.

A. Denial Lynn

Dalam rancangan cerita Past Life, fase ini muncul di prolog *game* dan merupakan fase di mana Lynn baru menghadiri pemakaman kakeknya. *Denial* merupakan fase di mana seseorang merasa statis tapi merasa hampa. Penulis menunjukkan hal tersebut melalui siluet dan model rambut yang mirip dengan pakaian yang digunakan saat Lynn masih remaja, tapi dengan beberapa aspek yang berbeda untuk menunjukkan bahwa Lynn cukup terguncang dengan kejadian tersebut. Untuk menentukan aspek apa yang ada dalam desain tokoh,

Tabel 3. 3 *Dimensional Character Denial Lynn*
(Dokumentasi Pribadi)

Physiology		
1	Sex	Perempuan
2	Age	21
3	Height & Weight	160cm, 53 kg
4	Color of Hair, eyes skin	Hitam
5	Posture	Tegap, normal
6	Appearance and distinct feature	Rambut yang sangat panjang
7	Defects	-
Sociology		
1	Class	Menengah keatas
2	Occupation	Mahasiswi tingkat akhir
3	Education	Sedang berkuliah
4	Family Life	ibu yang peduli tapi mendidik anak secara keras, dan ayah yang baik dan penyayang
5	Religion	kong hu cu
6	Race, Nationality	Mongoloid, Indonesia

7	Place in community	Biasa Saja
8	Hobbies	Menonton anime lawas, main game, fotografi
Psychology		
1	Moral Standards	Cukup Baik
2	Goals, Ambition	mendapatkan nilai yang baik, lulus cumlaude, dan mendapatkan pekerjaan yang baik
3	Frustrations	ketika hal-hal yang diinginkanya tidak tercapai, Lynn akan mulai overthinking, mudah panik
4	Temperament	emosional, mudah marah dan panik, keras kepala
5	Attitude Toward life	Merasa kalau tidak mencapai sesuatu yang ia inginkan / harapkan tapi tidak tercapai maka hidupnya tidak berguna, keras kepada dirinya sendiri. Kadang tidak sadar bahwa dia terlalu keras kepada dirinya dan orang lain.
6	Complexes, obsessions	memiliki <i>burnt out gifted kid syndrome</i> dimana ia mengukur harga dirinya melalui apa yang ia capai dalam hidupnya
7	Extrovert/Introvert/Ambivert	Introvert
8	Intelligence	Lynn memiliki kemampuan yang biasa saja tapi kemampuannya didukung dengan tabiatnya yang rajin

Setelah melakukan perancangan *3 dimensional character* penulis memutuskan untuk menggunakan siluet persegi, namun dengan beberapa aspek segitiga untuk memperlihatkan bagaimana Lynn masih memiliki kepribadian yang sama dengan Lynn sebelumnya, tetapi cukup terguncang, dan berusaha tegar akan informasi mengenai kejadian tersebut sehingga terjadi perubahan-perubahan kecil dalam penampilannya dibandingkan dengan Lynn yang muncul di kilas balik saat ia masih awal-awal belajar di Universitas. Penulis lalu mulai melakukan proses eksplorasi sketsa untuk fase ini.



Gambar 14. Sketsa eksplorasi karakter, Denial Lynn
(Dokumentasi pribadi)

Berikut beberapa eksplorasi sketsa yang dilakukan dari penulis. Sketsa pertama merupakan desain yang akhirnya dimodifikasi untuk dijadikan desain final karena bagian *bodice* pakaian yang dinilai penulis cukup mudah diingat, tetapi rok yang memiliki bentuk *A-Line* mengakibatkan siluet Lynn lebih segitiga dibandingkan persegi.

B. Depression Lynn

Lynn dalam fase ini muncul dalam bagian kedua prolog cerita. Depression merupakan fase di mana seseorang merasa kosong dan hampa, dan ditunjukkan selain melalui rancangan dalam fase ini, tetapi juga ditunjukkan dalam cerita melalui Lynn yang saat itu menjadi seorang *shut-in*, dan orang tuanya yang khawatir akan kondisi emosionalnya. Dalam pembuatan pakaian untuk fase ini, penulis ingin membuat desain yang menunjukkan instabilitas menggunakan bentuk segitiga untuk menunjukkan bagaimana Lynn berada di fase terendah dalam hidupnya pada masa itu. Karena adanya *time skip* dari fase denial, dan perubahan kondisi mental pada karakter, ada beberapa perubahan *3 dimensional character* yang terjadi dalam fase ini.

Tabel 4. *3 Dimensional Character Depression Lynn*
(Dokumentasi Pribadi)

		Physiology
1	Sex	Perempuan

2	Age	21
3	Height & Weight	160cm, 53 kg
4	Color of Hair, eyes skin	Hitam
5	Posture	Tegap, normal
6	Appearance and distinct feature	Rambut pendek acak acakan
7	Defects	Kantung mata
Sociology		
1	Class	Menengah keatas
2	Occupation	Mahasiswi tingkat akhir
3	Education	Sedang berkuliah
4	Family Life	ibu yang peduli tapi mendidik anak secara keras, dan ayah yang baik dan penyayang
5	Religion	agnostik
6	Race, Nationality	Mongoloid, Indonesia
7	Place in community	Biasa Saja
8	Hobbies	Menonton anime lawas, main game, fotografi
Psychology		
1	Moral Standards	Cukup Baik
2	Goals, Ambition	Lepas dari rasa bersalah yang menghantuinya atas kehilangan kakeknya
3	Frustrations	ketika hal-hal yang diinginkanya tidak tercapai, Lynn akan mulai overthinking, mudah panik
4	Temperament	emosional, mudah marah dan panik, keras kepala
5	Attitude Toward life	Merasa hidup hampa, dan tidak ada gunanya. Tapi merasa bersalah karena memiliki pemikiran demikian
6	Complexes, obsessions	memiliki <i>burnt out gifted kid syndrome</i> dimana ia mengukur harga dirinya melalui apa yang ia capai dalam hidupnya

7	Extrovert/Introvert/Ambivert	Introvert
8	Intelligence	Lynn memiliki kemampuan yang biasa saja tapi kemampuannya didukung dengan tabiatnya yang rajin

Berdasarkan deskripsi di awal, dan *3 dimensional character* maka penulis melakukan beberapa proses sketsa eksplorasi tokoh berdasarkan *3 dimensional character* untuk menunjukkan rasa kacau dari tokoh Lynn dalam fase ini.



Gambar 15. Sketsa eksplorasi karakter, Depression Lynn (Dokumentasi pribadi)

Dalam melakukan proses eksplorasi tokoh, penulis memutuskan bahwa siluet dari sketsa eksplorasi tersebut dinilai penulis kurang jelas, terlalu polos, dan tidak mudah diingat, serta tidak menggambarkan kepribadian Lynn sehingga tidak digunakan dalam desain final. Meski demikian, penulis mengambil referensi kembali dari desain sebelumnya seperti hoodie, dan celana pendek dalam sketsa eksplorasi.

C. Acceptance Lynn

Fase ini merupakan fase di mana Lynn sudah mulai mau mencari *closure* dari rasa bersalah yang ia miliki dan merupakan desain yang menjadi pemeran utama dalam keseluruhan *game* ini. Penulis ingin menunjukkan Lynn sebagai orang yang sudah seimbang sehingga desain Lynn dalam fase ini memiliki siluet yang lebih kompleks, dan seimbang antara persegi, lingkaran, dan segitiga biasa. Dalam

perubahan dari fase *depression*, dan *acceptance* terjadi perubahan fisik, dan kondisi emosional sehingga terjadi pula perubahan 3 *dimensional character* seperti berikut.

Tabel 5. 3 *Dimensional Character Acceptance Lynn*
(Dokumentasi Pribadi)

Physiology		
1	Sex	Perempuan
2	Age	21
3	Height & Weight	160cm, 53 kg
4	Color of Hair, eyes skin	Hitam
5	Posture	Tegap, normal
6	Appearance and distinct feature	Rambut pendek bob
7	Defects	Kantung mata
Sociology		
1	Class	Menengah keatas
2	Occupation	Mahasiswi tingkat akhir
3	Education	Sedang berkuliah
4	Family Life	ibu yang peduli tapi mendidik anak secara keras, dan ayah yang baik dan penyayang
5	Religion	agnostik
6	Race, Nationality	Mongoloid, Indonesia
7	Place in community	Biasa Saja
8	Hobbies	Menonton anime lawas, main game, fotografi
Psychology		
1	Moral Standards	Cukup Baik
2	Goals, Ambition	Mencari <i>closure</i> dari rasa kehilangannya, dan melanjutkan hidup bahagia
3	Frustrations	ketika hal-hal yang diinginkannya tidak tercapai, Lynn akan mulai overthinking, mudah panik

4	Temperament	emosional, mudah marah dan panik, keras kepala
5	Attitude Toward life	Merasa hidup itu tidak ada gunanya, tapi di saat-saat tertentu indah dan berusaha lebih menikmati hidup dibandingkan terobsesi dengan nilai
6	Complexes, obsessions	memiliki <i>burnt out gifted kid syndrome</i> dimana ia mengukur harga dirinya melalui apa yang ia capai dalam hidupnya
7	Extrovert/Introvert/Ambivert	Introvert
8	Intelligence	Lynn memiliki kemampuan yang biasa saja tapi kemampuannya didukung dengan tabiatnya yang rajin

Melalui 3 *dimensional character*, penulis melakukan beberapa sketsa eksplorasi desain tokoh untuk menunjukkan tokoh yang sudah mulai sembuh, tenang, *grounded*, dan bahagia dari fase ini. Penulis juga ingin menunjukkan bahwa tokoh ini sudah ‘keluar dari cangkangnya’ dan sudah menjadi pribadi dengan kepribadian yang utuh.



Gambar 16. Sketsa eksplorasi karakter, Acceptance Lynn (Dokumentasi pribadi)

Dalam eksplorasi tersebut penulis awalnya ingin lebih fokus dengan sisi *artsy* dari Lynn, tapi tidak melanjutkan ide tersebut dan memutuskan untuk lanjut dengan siluet yang mirip dengan gambar pertama untuk memberikan kesan segitiga yang berdiri, dan memperlihatkan kebebasan melalui rok yang *flowy*.