

## DESAIN KARAKTER ADAPTASI GIJINKA YANG MENGANGKAT HEWAN ENDEMIK SAMARINDA

### GIJINKA ADAPTATION CHARACTER DESIGN THAT RAISES ENDEMIC ANIMALS OF SAMARINDA

Fathur Razaq Azhima<sup>1</sup>, Arief Budiman<sup>2</sup>, Mario<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

azimabarokah@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, ariefiink@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>, dsmario@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

---

#### ABSTRAK

Kota Samarinda memiliki banyak ragam hewan endemik yang menjadi ciri khas tersendiri bagi Kota Samarinda, hewan endemik juga merupakan makhluk hidup yang tinggal di alam yang kita tempati yang merupakan salah satu kekayaan alam yang harus dilestarikan keberadaannya. Dikutip di dalam *website* kumparan.com yang diproduksi oleh Berita Update, 22 Desember 2020, hewan endemik yang menempati Indonesia ini menjadi ciri khas namun beberapa hewan endemik tersebut mempunyai status terancam punah terutama hewan endemik di Kota Samarinda yaitu Pesut Mahakam. Beberapa hewan endemik di Samarinda memiliki status populasi yang terus menyusut adalah macan dahan dan orang utan Kalimantan, ketiga hewan tersebut ditandai daftar merah oleh IUCN yang mempunyai status kritis dan hampir terancam punah. Maka dari itu untuk mencegah kepunahan dan juga penurunan populasi hewan endemik di Samarinda, dapat dilakukan salah satu cara pelestarian dengan cara memberikan pengetahuan umum hewan endemik terhadap masyarakat seperti melalui media desain karakter *game* yang mengangkat tema hewan endemik Samarinda menjadi bentuk *humanoid/gijinka*. Namun di era digital yang semakin maju ini, kalangan remaja kurang mengetahui hewan endemik di Indonesia, terutama hewan endemik di Samarinda. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya perhatian dan pengetahuan umum orang-orang tentang hewan endemik di Samarinda. Dan masih kurangnya desain karakter *game* yang mengangkat tema hewan endemik *gijinka* dan masih kurangnya media informasi yang disampaikan tentang hewan endemik mau itu dimulai dari media edukasi, atau *game* di Samarinda. Media yang akan digunakan adalah *game* melalui perancangan desain karakter *game*. Metode yang dibuat adalah metode campuran dalam pendekatan wawancara, survey kuesioner, studi pustaka, dan observasi untuk memperkuat data perancangan karya. Perancangan desain karakter *game* dimulai dengan membuat sketsa rancangan eksplorasi karakter seperti menentukan sifat atau arketipe karakter, *style* gambar, proporsi badan termasuk anatomi, *shape*, siluet, ekspresi, pose, *turnaround*, *character scale*, warna, dan atribut atau kostum karakter. Perancangan Tugas Akhir ini diharapkan mampu memberi pengetahuan dan memperkenalkan entitas hewan endemik Samarinda yang sudah terancam punah yaitu Pesut Mahakam, Orang Utan, dan Macan Dahan.

**Kata kunci :** Kota Samarinda, hewan endemik, *gijinka*, remaja, *game*, desain karakter

---

#### ABSTRACT

The city of Samarinda has many kinds of endemic animals that are characteristic of the city of Samarinda, endemic animals are also living things that live in the nature that we live in which is one of the natural resources that must be preserved. Quoted on the coil.com website produced by Berita Update, December 22, 2020, this endemic animal that occupies Indonesia is a characteristic, but some of these endemic animals have an endangered status, especially the endemic animal in Samarinda City, namely Pesut Mahakam. Some of the endemic animals in Samarinda that have a declining population status are the clouded leopard and the Bornean orangutan, the three animals are marked on the red list by the IUCN as critically endangered and endangered. Therefore, to prevent

extinction and also decrease the population of endemic animals in Samarinda, one way of conservation can be done by providing general knowledge of endemic animals to the community, such as through game character design media that raises the theme of Samarinda endemic animals into humanoid/gijinka forms. However, in this increasingly advanced digital era, teenagers are less aware of endemic animals in Indonesia, especially endemic animals in Samarinda. This can lead to a lack of attention and general knowledge of people about endemic animals in Samarinda. And there is still a lack of game character designs that carry the theme of the endemic gijinka animal and there is still a lack of information media that is conveyed about endemic animals, whether it starts from educational media, or games in Samarinda. The media that will be used is the game through the design of game character designs. The method used is a mixed method in the approach of interviews, questionnaire surveys, literature studies, and observations to strengthen the data on the design of the work. The design of the game character design begins with sketching a character exploration design such as determining character traits or archetypes, drawing styles, body proportions including anatomy, shape, silhouette, expression, pose, turnaround, character scale, color, and character attributes or costumes. The design of this final project is expected to provide knowledge and introduce Samarinda's endemic animal entities that are already threatened with extinction, namely the Mahakam Pesut, Orang Utan, and Macan Dahan.

Keywords : Samarinda City, endemic animal, gijinka, juvenile, game, character design

## 1. Pendahuluan

Kota Samarinda memiliki banyak ragam hewan endemik yang menjadi ciri khas tersendiri bagi Kota Samarinda, hewan endemik juga merupakan makhluk hidup yang tinggal di alam yang kita tempati yang merupakan salah satu kekayaan alam yang harus dilestarikan keberadaannya. Dikutip di dalam *website kumparan.com* yang diproduksi oleh Berita Update, 22 Desember 2020, hewan endemik yang menempati Indonesia ini menjadi ciri khas namun beberapa hewan endemik tersebut mempunyai status terancam punah terutama hewan endemik di Kota Samarinda yaitu Pesut Mahakam. Beberapa hewan endemik di Samarinda memiliki status populasi yang terus menyusut adalah macan dahan dan orang utan Kalimantan, ketiga hewan tersebut ditandai daftar merah oleh IUCN yang mempunyai status kritis dan hampir terancam punah. Maka dari itu untuk mencegah kepunahan dan juga penurunan populasi hewan endemik di Samarinda, dapat dilakukan salah satu cara pelestarian dengan cara memberikan pengetahuan umum hewan endemik terhadap masyarakat seperti melalui media desain karakter *game* yang mengangkat tema hewan endemik Samarinda menjadi bentuk *humanoid/gijinka*.

Namun di era digital yang semakin maju ini, kalangan remaja kurang mengetahui hewan endemik di Indonesia, terutama hewan endemik di Samarinda. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya perhatian dan pengetahuan umum orang-orang tentang hewan endemik di Samarinda. Dan masih kurangnya desain karakter *game* yang mengangkat tema hewan endemik *gijinka* dan masih kurangnya media informasi yang disampaikan tentang hewan endemik mau itu dimulai dari media edukasi, atau *game* di Samarinda.

Menurut Adam (2010), *game* adalah salah satu jenis yang dilakukan dalam konteks berpura-pura, di mana peserta mencoba untuk menjadi menjadi satu arbiter, tujuan nontrivial dengan bertindak sesuai dengan aturan yang telah diterapkan dalam permainan tersebut. Maka dari itu, *role* suatu karakter didalam *game* merupakan salah satu cara untuk menyampaikan sebuah cerita dengan baik dengan memasukkan unsur psikologi, sosiologi, dan psikologi (Lankoski, Helio dan Ekman : 2003). Peran karakter didalam *game* merupakan salah satu visual didalam *game* yang mempunyai fungsi untuk menjelaskan informasi tentang *world building*, identitas tokoh, dan cerita didalam *game* tersebut.

Menurut Azri Pratama selaku penulis artikel di dalam *kompasasina.com*, semua kalangan masyarakat pernah memainkan *game online*, dikarenakan di era sekarang *game online* sudah menjarah ke

berbagai kalangan dimana bukan hanya kalangan remaja dan anak-anak saja, tetapi kalangan orang tua pun sudah banyak yang gemar bermain *game online* dan untuk sekarang *game online* bukan hanya sekedar *game* saja tetapi melainkan menjadi sebuah profesi. *Game* sendiri sudah diminati banyak orang di Indonesia bahkan di seluruh dunia, dan beberapa penyampaian informasi terutama informasi hewan endemik ke *gijinka* memilih media *game* untuk menyampaikan informasi yang akan diberikan dan membuat *game* tersebut lebih menarik dikategori desain karakter seperti *game* Arknights, Dota 2, dan League of Legends.

Dari fenomena tersebut penulis tertarik untuk meningkatkan minat kalangan muda hingga dewasa yang berdasarkan Entertainment Software Association (ESA), rata-rata orang yang bermain *game* berusia 35 tahun, data tersebut juga menunjukkan bahwa mayoritas, atau 29% *gamer* di seluruh dunia ternyata berusia 11 hingga 22 tahun, yang merupakan usia remaja hingga dewasa untuk mengangkat tema hewan endemik di Samarinda. Terdapat *threat* didalam reddit dimana pemain *game* Arknights dimana *game* tersebut mempunyai desain karakter *gijinka* yang mengangkat tema hewan endemik, dewa dan dewi kuno rata-rata memiliki usia sekitar 13-25 tahun (366 orang memvoting 10-17 tahun dan 1,500 orang memvoting 18-25 tahun).

Maka dari itu diperlukan perancangan desain karakter *game* yang mengangkat tema *gijinka* dari adaptasi hewan endemik di Samarinda. Penulis akan mengimpresmentasikan bentuk hewan endemik menjadi bentuk *humanoid(gijinka)* dalam bentuk *visual* sehingga perancangan ini akan dikenalkan dalam bentuk *game* untuk mendorong minat dan ketertarikan kalangan remaja di daerah Samarinda.

## 2.1 Satwa Endemik

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan sumber daya alam yang banyak. Sumber daya alam tersebut salah satunya adalah hewani yang hidup di darat, air, dan di udara. Sumber daya alam hewani disebut dengan satwa. Satwa bisa dikatakan sebagai binatang atau hewan, seperti ayam, harimau, kucing, dan lain-lain. Satwa sendiri memiliki status populasi yang terjaga dan ada juga yang langka atau terancam punah, contohnya seperti Pesut Mahakam, Badak Jawa, dan lain sebagainya.

Pengertian satwa adalah segala macam jenis sumber daya alam hewan yang hidup di darat, air dan udara (Dirjen Perlindungan Hutan & Pelestarian Alam : 1993)

## 2.2 Game

Menurut KBBI, *Game* atau permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipermainkan; mainan. Dan Adam (2010) mengungkapkan *game* adalah salah satu jenis yang dilakukan dalam konteks berpura-pura, di mana peserta mencoba untuk menjadi satu arbiter, tujuan nontrivial dengan bertindak sesuai dengan aturan yang telah diterapkan dalam permainan tersebut.

Jenis *game* sendiri mempunyai jenisnya dalam *video game*, salah satunya adalah *game* PC. *Game* PC merupakan *game* yang dimainkan dalam PC (*Personal Computer*) yang memiliki tampilan yang luar biasa baik itu input atau *output*, dimana *output visual* mempunyai kualitas yang tinggi karena resolusi layar komputer memiliki resolusi yang lebih tinggi dengan layar televisi biasa.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *video game* membuat seseorang dapat melakukan kegiatan berpura-pura dengan memiliki konteks tertentu, dimana konteks tersebut terikat dengan peraturan yang harus diikuti untuk menjalankan *game* tersebut. Berkaitan dengan *video game*, seorang pemain bermain *game* tersebut bukan sebagai dirinya, melainkan berpura-pura sebagai tokoh utama atau karakter dalam *game* tersebut untuk mencapai tujuan tertentu.

### 2.3 Karakter Game

Karakter game merupakan salah satu aspek yang penting dalam suatu game. Karakter game sendiri mempunyai role penting seperti yang diterapkan oleh UNM ECE 495/595(2008), karakter game dapat memberikan game kehidupan, yang abstrak. Menyediakan jalan untuk bermain game seperti tujuan, rintangan, konflik, dan lain sebagainya, menarik pemain untuk masuk ke dunia game tersebut, memberikan konteks emosional seperti kepedulian dan takut, memberikan hiburan untuk pemain, memberikan kepribadian yang menarik, tambahan bumbu konflik atau humor dan menambahkan warna didalam game tersebut.

Dilanjutkan lagi dengan tipe-tipe karakter major didalam game yang diterapkan oleh UNM ECE 495/595 bahwa terdapat dua tipe karakter didalam game yaitu :

#### 1. *Player Character*

1. Biasanya karakter ini merupakan karakter protagonis atau karakter utama
2. Mungkin atau mungkin tidak ditampilkan di layar
3. Dapat muncul lebih dari satu permainan atau game
4. Karakter ini biasanya dapat berkomunikasi dengan berbagai cara

#### 2. *NPC(Non-Player Characters)*

1. Mempunyai banyak role
2. Mempunyai banyak tipe AI
3. Tidak dapat dikontrol oleh pemain
4. Biasanya berperan menjadi pembantu tokoh utama

Dan sebagai pemain didalam game, pemain biasanya dapat melakukan beberapa hal seperti menjadi *hero* didalam game tersebut atau lebih tepatnya menjadi protagonist dalam seri game tersebut, memainkan sebagai diri sendiri, mengontrol banyak karakter(kelompok, tim, dan unit militer), memiliki peran yang dapat mengontrol apapun.

### 2.4 Desain Karakter

Desain karakter merupakan salah satu desain perancangan karakter yang akan dihadirkan didalam game. Menurut Egri(1960) menjelaskan bahwa karakter sebagai gabungan dari kualitas fisik, psikologis dan sosiologis. Pembagian kualitas tersebut dapat digunakan dalam konteks *roleplaying game* juga. Hal tersebut dapat membawa fokus pada konflik yang muncul dari setiap kepribadia dan tujuan karakter dalam penceritaan game. Pendekatan tersebut dapat dianalogikan dengan membangun konflik yang terjadi antar karakter dalam sebuah game.

Dalam membangun sebuah desain karakter tersebut, Lankoski, Helio dan Ekman(2003) menambah atau memodifikasi beberapa aspek struktur yang dapat membuat desain karakter yang terdefinisi dengan baik dan dapat dipercaya, yaitu :

(Lankoski, Helio & Ekman 2003, yang diambil dari Egri 1960, 32-43)

#### 1. Fisiologi

1. Kelamin
2. Usia
3. Tinggi badan dan berat badan
4. Warna rambut, mata, dan kulit

5. Postur
6. Penampilan khas (tato, tanda lahir, dan lain sebagainya)
7. Kelainan(seperti penyakit)
8. Fitur Keturunan
9. Fisik

## 2. Sosilogi

1. Class
2. Pekerjaan
3. Pendidikan
4. Kehidupan Keluarga
5. Agama
6. Ras
7. Kebangsaan
8. Tempat tinggal/kedudukan dalam komunitas
9. Afiliasi
10. Politik
11. Hiburan atau hobi

## 3. Psikologi

1. Standar moral, kehidupan seks
2. Tujuan, ambisi, frustasi, kekecewaan
3. Temperamen
4. Sikap terhadap kehidupan
5. Kompleks, obsesi
6. Imajinasi, penilaian, kebijaksanaan, rasa, ketenangan
7. Ekstrovert, introvert, ambivert
8. Kecerdasan

### a. Arketipe Karakter

Karakter didalam sebuah fiksi atau non-fiksi di media film, animasi, dan game memiliki *trait* atau jiwa didalam sebuah karakter yang menggambarkan ciri khas suatu karakter tersebut. Biasanya *trait* ini menjelaskan sebuah karakter protagonist dan antagonis didalam sebuah cerita, yakni istilah ini disebut *archetype*. Menurut Swuss psychologist Carl Jung, the American literary theorist Joseph Campbell (2020), karakter didalam cerita fiksi atau non-fiksi biasanya di kelompokkan menjadi arketipe yang berfungsi untuk menjelaskan karakteristik karakter masing-masing. Dan terdapat 12 karakter aketipe yaitu :

#### 1. *The Lover*

Pemeran utama romansi yang dibimbing oleh hati. Kekuatan karakter ini meliputi humanism, gairah, dan keyakinan. Kelemahan mereka termasuk kenaifan dan irasionalitas. Beberapa contoh karakter ini adalah Romeo, Juliet, dan Scarlett O'Hara.

## 2. *The Hero*

Protagonis yang bangkit untuk menghadapi tantangan dan menyelamatkan hari. Kekuatan karakter ini adalah keberanian, ketekunan, dan kehormatan. Kelemahan mereka termasuk terlalu percaya diri dan keangkuhan. Beberapa contoh karakter ini adalah Achilles, Luke Skywalker, dan Wonder Woman.

## 3. *The Magician*

Karakter ini memiliki sosok yang kuat yang memanfaatkan cara-cara yang meliputi alam semesta untuk mencapai tujuan mereka. Kekuatan karakter ini termasuk pengetahuan, maha kuasa, dan disiplin. Sementara kelemahan mereka berpusat pada sifat korup dan arogansi. Contoh karakter ini adalah Gandalf, Morpheus dan Dumbledore.

## 4. *The Outlaw*

Karakter yang mempunyai sifat memberontak yang tidak mau mematuhi tuntutan masyarakat. Karakter penjahat bisa menjadi orang yang jahat, tapi tidak selalu orang itu jahat. Kekuatan dai karakter ini merupakan pemikiran independen dan skeptisisme. Kelemahan karakter ini termasuk kriminalitas. Contoh karakter ini adalah Han Solo, Dead Moriarty, dan Humbert.

## 5. *The Explorer*

Karakter ini secara alami didorong untuk mendorong batasannya sendiri dan menemukan apa yang dia cari dari dorongan tersebut. Kekuatan karakter ini adalah mereka selalu ingin tahu, dan selalu bermotivasi. Karakter ini lemah karena mereka gelisah, tidak dapat diandalkan dan tidak pernah puas. Karakter ini memiliki contoh seperti Odysseus, Sal Paradise, dan Huckleberry Finn.

## 6. *The Sage*

Karakter ini memiliki sosok yang bijak dengan selalu memberi jawaban pengetahuan bagi yang bertanya kepada mereka. Kekuatan karakter ini mencakup kebijaksanaan, pengalaman, dan wawasan. Dan karakter ini memiliki kelemahan terlalu berhati-hati dan ragu untuk bergabung kedalam suatu kelompok karena sifatnya. Beberapa contoh karakter ini adalah Athena, Obi-Wan Kenobi, dan Hannibal Lecter (seorang bijak yang jahat).

## 7. *The Innocent*

Karakter ini murni secara moral, seringkali karakter ini dimiliki oleh anak-anak yang hanya mempunyai niat baik. Kekuatan dari karakter ini adalah berkisar dari moralitas hingga kebaikan dan ketulusan. Kelemahan karakter ini adalah naif dan memiliki keterampilan yang minimal. Contoh dari karakter ini adalah Tiny Tim, Lennie Small, dan Cio-Cio-San.

## 8. *The Creator*

Karakter yang biasanya memiliki sifat visioner termotivasi yang menciptkana seni atau struktur selama narasi berjalan. Kekuatan karakter ini meliputi kreativitas, kemauan, dan keyakinan. Sedangkan kelemahan karakter ini adalah pemikiran tunggal, dan kurangnya keterampilan praktis. Contohnya adalah Zeus, Dr. Emmet Brown, dan Dr. Moreau.

## 9. *The Ruler*

Karakter yang memiliki sifat emosional diatas karakter yang lain. Kekuatan dari karakter ini adalah kemahakusaan, status, dan sumber daya. Kelemahannya adalah sikap menyendiri, tidak disukai oleh orang lain, dan selalu tampak tidak tersentuh. Contoh karakter ini adalah Creon, King Lear, dan Aunt Sally Huck Finn.

#### 10. *The Caregiver*

Karakter yang terus mendukung orang lain dan membuat pengorbanan atas nama mereka. Kekuatan karakter ini adalah mementingkan diri sendiri, dan setia. Kelemahannya adalah kekurangan ambisi atau kepemimpinan pribadi. Contoh karakter ini adalah Dolly Oblonsky, dan Calpurnia

#### 11. *The Everyman*

Karakter relatable yang merasa dikenali dari kehidupan sehari-hari. Kekuatannya adalah hebat dalam berhubungan. Kelemahannya tidak memiliki kekuatan khusus dan seringkali tidak siap menghadapi apa yang akan datang. Contoh karakter ini adalah Bilbo Baggins dan Leopold

#### 12. *The Jester*

Karakter lucu yang disengaja yang memberikan kelegaan atau humor di suatu cerita dan dapat mengungkapkan suatu kebenaran yang penting. Kekuatan karakter ini adalah kemampuan untuk menjadi lucu dan berwawasan luas. Kelemahan karakter ini adalah menjengkelkan dan dangkal. Contoh karakter ini adalah Sir John Falstaff.

Untuk perancangan karakter, akan digunakan beberapa arketipe seperti *The Hero* sebagai protagonist, *the ruler* dan *the caregiver*.

### **b. Style**

Dalam perancangan desain karakter, diperlukan style gambar untuk membuat karakter tersebut menarik, karena art style dapat berpengaruh dalam pembuatan karakter. Style gambar terbagi menjadi delapan style dimana menurut Rheva Maharani (2008) diantaranya yaitu :

#### 1. Realis

Style gambar yang merujuk pada kesamaan objek yang digambar, nyata, dan benar-benar ada.

#### 2. Surealis

Style gambar yang menitikberatkan kepada khayalan, tidak nyata, misteri, dan terkadang menggunakan pendekatan metafora, hiperbola, humanoid, dan sebagainya.

#### 3. Kartun

Style gambar yang memiliki kesan lucu, penuh warna, dan menarik untuk dilihat.

#### 4. Karikatur



Style gambar dimana proposional tokoh(objek) tidak dihiraukan, biasanya kepala tokoh lebih besar ketimbang tubuhnya.

#### 5. Japan Style

Style gambar yang merujuk kepada gaya gambar manga (komik) atau anime (animasi) Jepang, yang dikenal dengan mata besar si tokoh, rambut yang kaya warna, hingga gesture tokoh yang tak biasa.

#### 6. American Style

Style gambar yang merujuk kepada gaya gambar Amerika yang kebanyakan mengenai heroisme, dengan ciri tubuh si tokoh yang penuh otot, waja segi empat, dan efek yang terkadang berlebihan.

#### 7. Pop Art

Style gambar yang saling menindih objek yang satu dengan objek lainnya. Dan terkadang objek itu tidak saling berhubungan.

#### 8. Fotografi

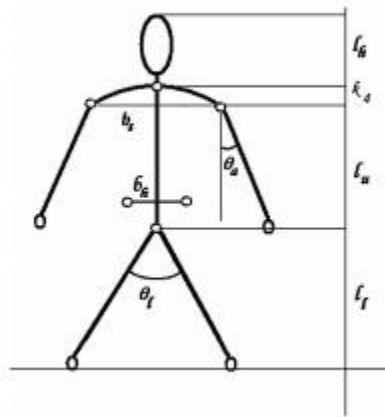
Style gambar dengan menggunakan penggabungan beberapa foto hingga menjadi sebuah desain ilustrasi.

Untuk perancangan karakter nantinya akan digunakan style gambar semi-realis dan Japan style yang digabungkan.

### c. Proporsi Badan

Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam perancangan karakter adalah proporsi tubuh, proporsi tubuh menjelaskan apa nama atau genre style dari gambar tersebut. Menurut Ashraf, G. (2010) seniman biasanya memakai shape, size, pose, dan proporsi untuk menjadikannya suatu desain untuk mengekspresikan role, fisik, dan suatu sifat dari karakter tertentu.



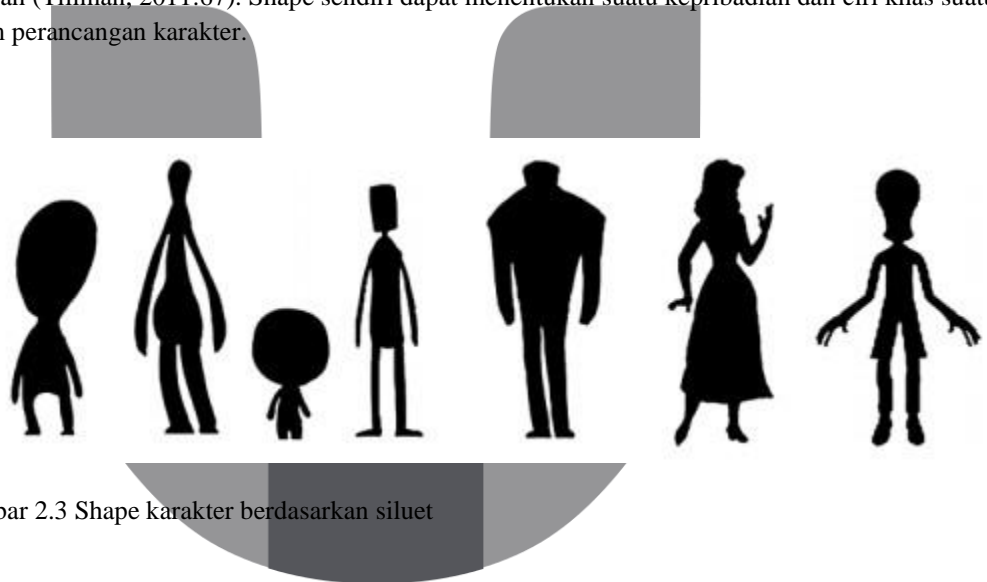


Gambar 2.2 Proporsi Badan

(sumber : Ashraf, G. 2010)

#### d. Shape

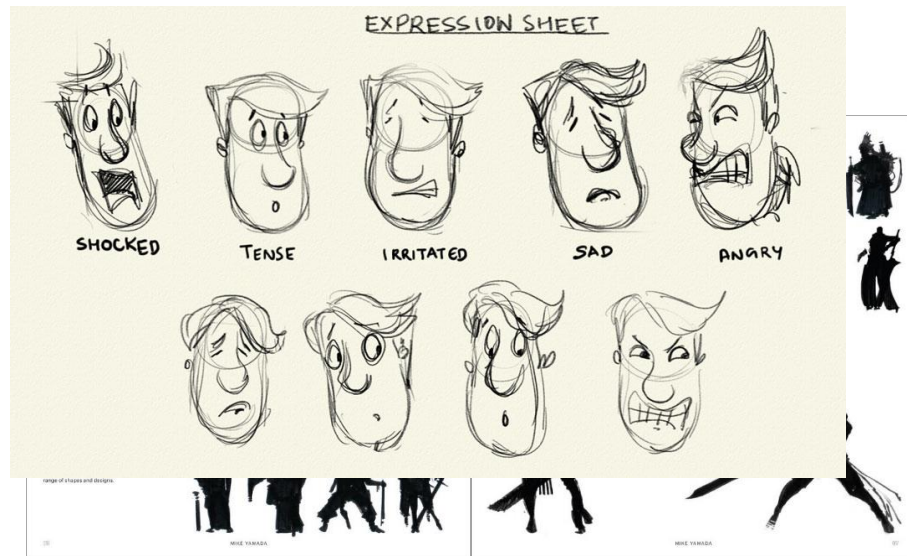
Shape merupakan bentuk yang digunakan dalam perancangan karakter untuk menentukan bentuk badan dan wajah (Tillman, 2011:67). Shape sendiri dapat menentukan suatu kepribadian dan ciri khas suatu karakter dalam perancangan karakter.



Gambar 2.3 Shape karakter berdasarkan siluet

#### e. Siluet

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), siluet adalah gambar bentuk menyeluruh secara blok, biasanya berwarna gelap. Menurut Mike Corriero (2011) siluet adalah salah satu metode desain yang paling berguna dan produktif jika diperlukan untuk menghasilkan variasi konsep dalam jumlah besar dalam waktu singkat. Hal ini memungkinkan untuk membuat perancangan karakter dapat menghasilkan bentuk ikon yang mencolok yang menonjol di antara banyak karakter. Tujuan siluet adalah membuat sebuah karakter mudah dikenali.



Gambar 2.4 Contoh Siluet Karakter

(sumber :

<http://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>)

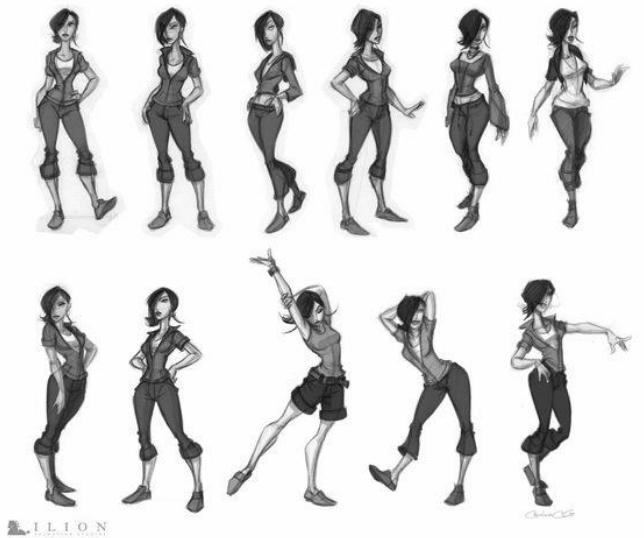
**f. Ekspresi**

Ekspresi biasanya ada didalam seorang karakter yang berfungsi untuk menunjukkan perasaan yang sedang dialami oleh karakter, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ekspresi adalah pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya) atau pandangan air muka yang memperlihatkan perasaan seseorang. Dan menurut Prof. Phani Tetali dan Vajra Pancharia (2015) tentang ekspresi untuk karakter, wajah karakter adalah indeks kepribadiannya. Ekspresi wajah adalah kunci untuk mengekspresikan emosi selain Bahasa tubuh. Secara teknis, wajah memiliki banyak otot dan kombinasi dari otot-otot untuk membuat ekspresi. Ketika karakter senang, sedih, ceria, marah, takut atau terkejut, wajah secara harfiah berubah dan menciptakan emosi tersebut menggunakan kombinasi bentuk mata dan mulut. DI wajah kita, tiga elemen utama yang membantu mengekspresikan emosi secara efektif adalah mata, alis, dan mulut.

Gambar 2.5 Contoh eksresi wajah  
(sumber : <http://www.dsource.in/course/character-design-animation/expressions>)

**g. Pose**

Sebuah karakter akan terlihat jelas sikap dan perawakannya dalam melakukan sebuah pose. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pose adalah gaya atau sikap yang ditampilkan ketika dipotret atau dilukis. Menurut Ferdinand Englander (2013) pose karakterer adalah inti dari karya seorang karakter. Pose sendiri menggambar keterampilan visual yakni sifat dan karakteristik karakter tersebut.

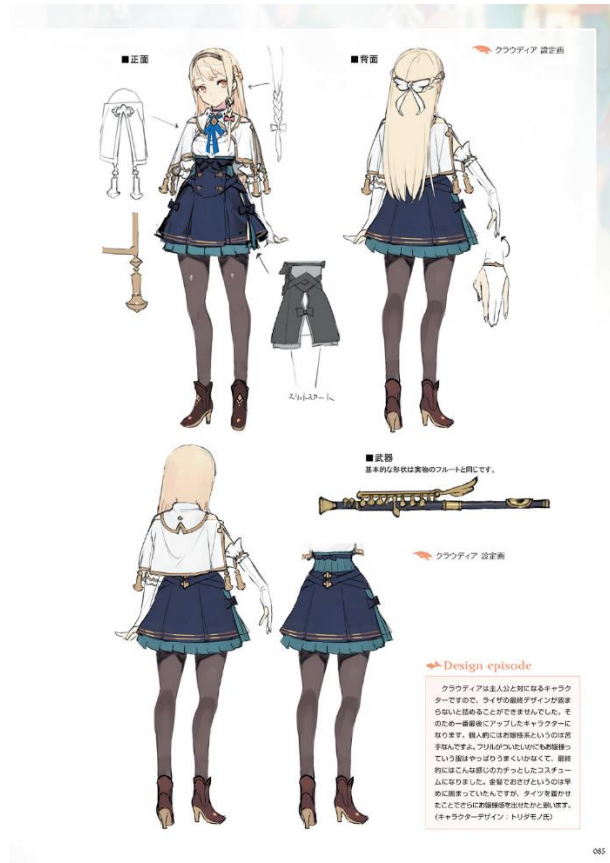


Gambar 2.6 Contoh pose karakter  
(sumber : <https://br.pinterest.com/pin/412009065881935152/>)

**h. Turnaround**

Turnaround karakter merupakan salah satu aspek terpenting yang harus ada di perancangan karakter, adanya turnaround akan mempermudah melihat detail sebuah karakter dari depan, samping, dan belakang. Menurut Laura Weing Ferrer (2020) turnaround adalah pandangan 360 derajat dari karakter yang memberi kita semua informasi yang perlu kita ketahui, dengan kata lain

turnaround memberikan semua detail visual untuk sebuah karakter. Nantinya, turnaround dapat digunakan dan membantu dalam pembuatan 3D modelling.

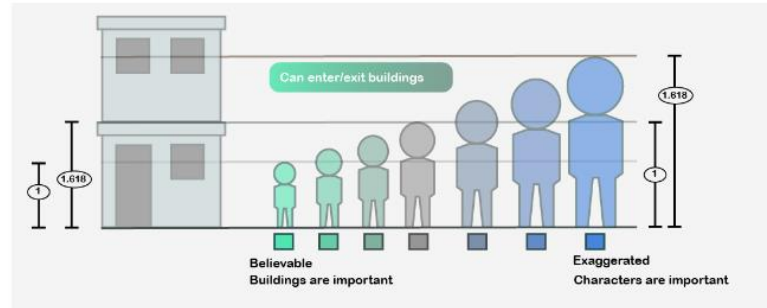


Gambar 2.7 Contoh Turn Around Karakter

(sumber : Raiza no Atorie Tokoyami no Joo Artbook)

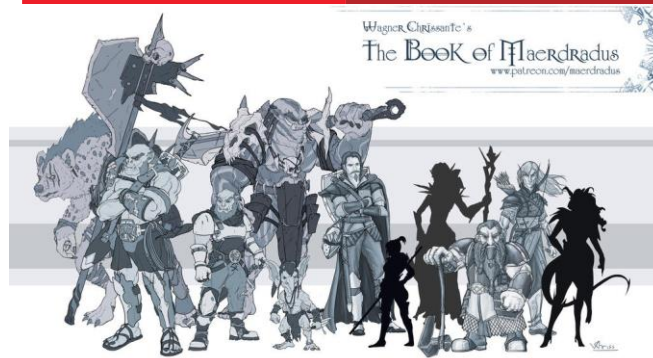
### i. Character Scale

Character Scale merupakan skala perbandingan karakter dengan karakter lainnya, dan merupakan salah satu perbandingan seluruh tubuh dari atas sampai bawah karakter dengan menjumlahkan skalanya dengan ukuran kepala. Character Scale digunakan untuk perancangan karakter karena untuk membandingkan tinggi dan lebar sebuah karakter. Yuriy Sivers (2016) menjelaskan bahwa Character Scale berfungsi untuk perancangan karakter yang dihubungkan untuk game adalah seberapa masuk akal atau logis karakter tersebut di world building game tertentu, jika terdapat bangunan yang lebih kecil daripada karakter, berarti logika itu kurang masuk akal karena logisnya adalah bangunan lebih besar daripada manusia.



Gambar 2.8 Contoh Karakter Scale

(sumber : [https://www.gamasutra.com/blogs/YuriySivers/20160726/277626/Design\\_Tips\\_InGame\\_Proportions\\_and\\_Scale.php](https://www.gamasutra.com/blogs/YuriySivers/20160726/277626/Design_Tips_InGame_Proportions_and_Scale.php))



Gambar 2.9 Contoh Karakter Scale antara karakter lainnya

(sumber : <https://www.deviantart.com/chrissante/art/Character-Scale-chart-688664748>)

## j. Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang paling penting dalam desain, karena warna dapat menggambarkan citra suatu obyek. Warna dapat menarik perhatian, menggambarkan citra, dan memberi kesan. Menurut Adi Kusrianto (2007:48), ada beberapa peranan warna yaitu: a. Sebagai elemen estetik b. Sebagai representasi alam c. Sebagai sarana komunikasi (fungsi representasi) Selain itu warna memiliki kejiwaan (kesan) atau yang kita kenal sebagai psikologi warna (Adi Kusrianto,2007:47), berikut beberapa contoh pengertian warna menurut psikologisnya masing-masing;

- A. Merah mengartikan: Kekuatan, energi, bahaya, nafsu, cinta, hasrat, tekad, semangat.
- B. Biru mengartikan: Kepercayaan, loyalitas, teknologi, kebersihan, keamanan.
- C. Hijau mengartikan: Keberuntungan, kesehatan, kecemburuan, lingkungan.
- D. Kuning mengartikan : Kebahagiaan, keceriaan, senang, optimis.

- E. Ungu mengartikan: Imajinasi, misteri, keagungan, spiritualis.
- F. Orange mengartikan: Fokus, keseimbangan, kehangatan, energi.
- G. Coklat mengartikan: Stabilitas, dapat dipercaya, nyaman, keakraban.
- H. Abu-abu mengartikan: Serius, mandiri, modis, kesederian, merusak.
- I. Putih mengartikan: Kemurnian/suci, bersih, polos, kelengkapan.
- J. Hitam mengartikan: Berat, kematian, misteri, ketakutan, ketidak bahagiaan, sunyi.

### K. Gijinka

Di dalam penelitian 広告表現における「擬人化」の有効性 (efektifitas penggunaan “anthropomorphism” dalam iklan) yang dilakukan oleh Nakano (2018). Nakano mengatakan setiap tahunnya aktifitas gijinka (擬人化) atau anthropomorphism terus bertambah. Di Jepang budaya gijinka sudah ada sejak lama. Pada zaman dulu masyarakat Jepang menggunakan gijinka sebagai mendeskripsikan hal yang bukan manusia seperti kami (神) atau dewa. Nakano mengatakan gijinka adalah penggambaran manusia terhadap suatu objek yang bukan manusia dengan menggunakan karkteristik yang dimiliki manusia seperti emosi, perasaan, dan bentuk tubuh. Nakano menjelaskan di Jepang gijinka mengalami perkembangan, hingga saat ini gijinka berkembang menjadi 5 yaitu スポークキャラクター (karakter yang dapat berbicara), にんげん ;人間 で ひょうげん ;表現する ぎじんか ;擬人化 (gijinka yang digambarkan sebagai manusia), も ;萌え ぎじんか ;擬人化 (gijinka yang moe), いちにんしょう ;一人称 をもち ;用いた ぎじんか ;擬人化 (gijinka dari sudut pandang orang pertama), しかくてき ;視覚的な ぎじんか ;擬人化 (gijinka secara visual). Di dalam buku Anthropomorphism: Philosophies of AI Dreaming and Consciousness milik Pagel. (2017) membahas anthropomorphism. Pagel mengatakan anthropomorphism adalah pemahaman yang diberikan oleh manusia terhadap nonmanusia dengan menggunakan pemahaman manusia untuk menjelaskan fenomena 6 yang terjadi. Pagel mengatakan manusia sering meng-anthropomorphize hal-hal / fenomena yang tidak dapat dimengerti oleh manusia akibat kurangnya pengetahuan dan tingkat emosional yang tinggi.

### 2.5 Adaptasi dan Target Audiens

Adaptasi sering digunakan untuk mengangkat suatu tema cerita masyarakat atau lampau yang diaplikasikan dalam budaya populer seperti film, musik, animasi, dan game. Adaptasi sebagai kata benda adalah cara bagaimana organisme mengatasi tekanan lingkungan sekitarnya untuk bertahan hidup. Namun adaptasi disini untuk mengangkat desain yaitu repetasi dimana perubahan tidak dapat dihindari bahkan tanpa sengaja memperbarui atau merubah setting dan memunculkan modifikasi tanpa menghilangkan identitas asal.

Perancangan ini mengangkat adaptasi dari fauna yang digunakan untuk membuat gaya visual karakter dari fauna menjadi bentuk *humanoid* yang akan menyesuaikan selera remaja tanpa menghilangkan identitas fauna tersebut.

### 3. Data dan analisis Data

#### 3.1 Data dan Analisis Objek Hewan Endemik

Hewan yang hanya berasal dari wilayah tertentu dan terbatas oleh suatu wilayah tertentu adalah hewan endemik. Oleh karena itu hewan yang berada di wilayah tersebut memiliki perbedaan khusus jika dibandingkan dengan hewan di daerah lainnya. Hal ini membuat keanekaragaman flora dan fauna dapat terjadi di alam. (Agnas:2018). Hewan yang diambil merupakan hewan Pesut Mahakam, Orang Utan Kalimantan dan Macan Dahan. Beberapa kategori yang akan diambil merupakan bentuk morfologi, kebiasaan hidup, dan jenis makanan.

#### 3.2 Data Khalayak Sasaran

Untuk mempermudah dalam memberikan gambaran mengenai kepada siapa produk ini digunakan.

- a. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan.
- b. Usia : 11-17 tahun
- c. Gaya hidup : Remaja yang sering memainkan game
- d. Kelas social : Menengah ke atas
- e. Kepribadian : Menyukai bermain game, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, terbuka dengan hal baru, mudah mengalami kebosanan dalam belajar.

#### 3.3 Matrix Analisis karya sejenis

|              |   |   |  |
|--------------|---|---|--|
| <p>Game</p>  |  <p>Gambar 3.44 Logo Arknights (sumber: wikipedia.org)</p>   |  <p>Gambar 3.45 Logo Azur Lane (sumber: Wikipedia.org)</p>   |  <p>Gambar 3.46 Touken Ranbu (sumber: Wikipedia.org)</p>  |
| <p>Style</p> | <p>Gaya visual atau style yang dimiliki oleh karakter didalam game ini adalah semi-realis, karakter memiliki anatomi dan proporsi manusia normal atau ideal, namun beberapa bagian dibuat lebih simple.</p> | <p>Gaya visual atau style yang dimiliki oleh karakter didalam game ini adalah semi-realis, karakter memiliki anatomi dan proporsi manusia normal atau ideal, namun beberapa bagian dibuat lebih simple.</p> | <p>Gaya visual atau style yang dimiliki oleh karakter didalam game ini adalah semi-realis, namun anatomi atau proporsi badan manusia digame ini sedikit melenceng jika dibandingkan dengan manusia normal, terutama di bagian tinggi badan karakter.</p> |



|          |   |   |   |
|----------|---|---|---|
| Proporsi | Karakter menggunakan proporsi 8 kepala. | Karakter menggunakan proporsi 7 kepala. | Karakter menggunakan proporsi 9 kepala. |
|----------|---|---|---|

### 3.4 Hasil Analisis

Dari hasil analisis diatas penulis mendapatkan kesimpulan teknik untuk merancang desain karakter, yaitu :

- **Warna**  
Pemilihan warna akan menyesuaikan karakteristik dan latar belakang dari objek yang akan diambil.
- **Kostum**  
Kostum yang akan digunakan untuk merancang desain karakter adalah mengambil referensi dari karakteristik, latar belakang, tempat tinggal dan kebiasaan Fauna lalu dimodifikasi sehingga karakter terlihat lebih menarik.
- **Proporsi**  
Proporsi yang akan digunakan untuk tubuh karakter adalah proporsi 7-8 kepala untuk laki-laki dan 6-7 untuk perempuan.
- **Shape**  
Shape yang akan digunakan untuk merancang desain karakter adalah shape yang menyesuaikan karakteristik, *trait* dan latar belakang tokoh.
- **Siluet**  
Siluet dapat mengidentifikasi tokoh, biasanya dapat menjelaskan suatu busana, atribut, dan lain-lain.
- **Style**  
Style gambar yang akan dipakai untuk perancangan desain karakter ini adalah style semi-realis dan anime yang digabungkan menjadi satu.

## 4. Konsep Perancangan

### 4.1 Konsep Pesan

Pesan yang ingin penulis sampaikan dari perancangan desain karakter *gijinka* ini adalah memberikan informasi hewan endemic di Samarinda yang merupakan Pesut Mahakam, Orang Utan Kalimantan, dan Macan Dahan menjadi lebih menarik karena menggunakan media desain karakter *gijinka* untuk rancangan desain karakter berbasis *game*. Pesan-pesan tersebut akan disampaikan dalam pengambilan beberapa bentuk badan hewan endemic yang akan diadaptasikan menjadi bentuk *gijinka* atau *humanoid*, dan serta beberapa cerita dan *lore* dalam perancangan ini.

### 4.2 Konsep Kreatif

Konsep dan pendekatan kreatif yang ingin penulis sampaikan dengan perancangan desain karakter *gijinka* ini adalah dengan memunculkan perwakilan dari identitas hewan endemic dari bentuk hasil adaptasi *gijinka* tersebut dan mewakilkan situasi hewan endemic tersebut menjadi sebuah adaptasi cerita

atau *lore* tiap masing-masing hewan endemic tersebut yang melalui media adaptasi menjadi sebuah desain karakter *gijinka* untuk rancangan desain karakter *game* yang saat ini sangat populer dan digemari oleh remaja. Selain itu jarang pula ditemukan desain karakter *gijinka* yang mengangkat tema hewan endemic Samarinda disebuah *game*. Setiap ilustrasi diisi dengan ilustrasi hasil adaptasi *gijinka full colour*. Genre *game* yang akan dibuat merupakan *action role-playing game* dalam *third-person perspective*.

#### 4.3 Konsep Visual

##### 4.3.1. Elemen Cerita

###### a. *Storyline*

Cerita telah diadaptasi dari keadaan tiap hewan endemic Samarinda seperti Pesut Mahakam, Orang Utan Kalimantan dan Macan Dahan yang menjadi cerita atau *lore* tiap karakter bahkan cerita tiap karakter saling terhubung untuk menjelaskan cerita untuk *world building* dimana ketiga hewan endemic Samarinda tersebut memiliki status terancam punah, jika dikaitkan dan diadaptasi menjadi sebuah cerita atau *lore* tiap karakter yang telah diadaptasi, maka penulis membuat cerita tiap karakter tersebut menceritakan tentang bagaimana cara mereka bertahan hidup di situasi yang sangat *apocalypse*.

Di *timeline post-apocalyptic*, terdapat sebuah negara yang bernama Adniramas, dimana negara tersebut diselimuti oleh suatu kegelapan yang menghancurkan kehidupan, dulunya Adniramas adalah sebuah negara yang ramai, damai dan bersih dimana negara Adniramas juga merupakan tempat pusat perdagangan dan militer dan hal itu ditambah lagi oleh warga di negara Adniramas dapat membuat 4 musim yaitu musim panas, semi, salju, dan gugur untuk menambah kemakuran di negara Adniramas. Namun semua itu lenyap dalam kurun waktu 10 tahun dimana kegelapan yang menyelimuti negara Adniramas hingga wilayah tersebut ditutup oleh kegelapan sebesar 70%. Orang-orang menamakan kegelapan itu dengan sebutan "*Achelope*". *Achelope* adalah makhluk hidup yang tidak diketahui asal usulnya, dan mempunyai bentuk 80% makhluk hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan dan berwarna hitam pekat, lalu memiliki warna mata merah pekat. *Achelope* mempunyai kebiasaan yang sangat merugikan kehidupan, mereka akan memakan dan menutupi semua yang ada dihadapan mereka mau itu benda hidup atau mati. Negara Adniramas menjadi negara yang diisolasi dan tidak dapat berfungsi lagi, beberapa warga sempat dievakuasi namun beberapa tidak selamat ditelan oleh *Achelope*.

Namun pemerintah negara Adniramas tidak pasrah disitu saja, mereka meluncurkan suatu *mercenary* untuk merebut negara mereka kembali, kode nama *mercenary* tersebut adalah *Freriv*. *Freriv* merupakan *mercenary* yang berfokuskan memakai senjata berat seperti pedang *claymore*, senapan, dan lain-lain. *Freriv* mempunyai kekuatan militer yang besar sebelum negara Adniramas ditelan oleh *Achelope* dan mereka hanya diberikan perintah untuk menyerang jika ada ancaman atau serangan dari negara lain, lalu ini merupakan tugas pertama mereka untuk mengembalikan negara mereka seperti semula.

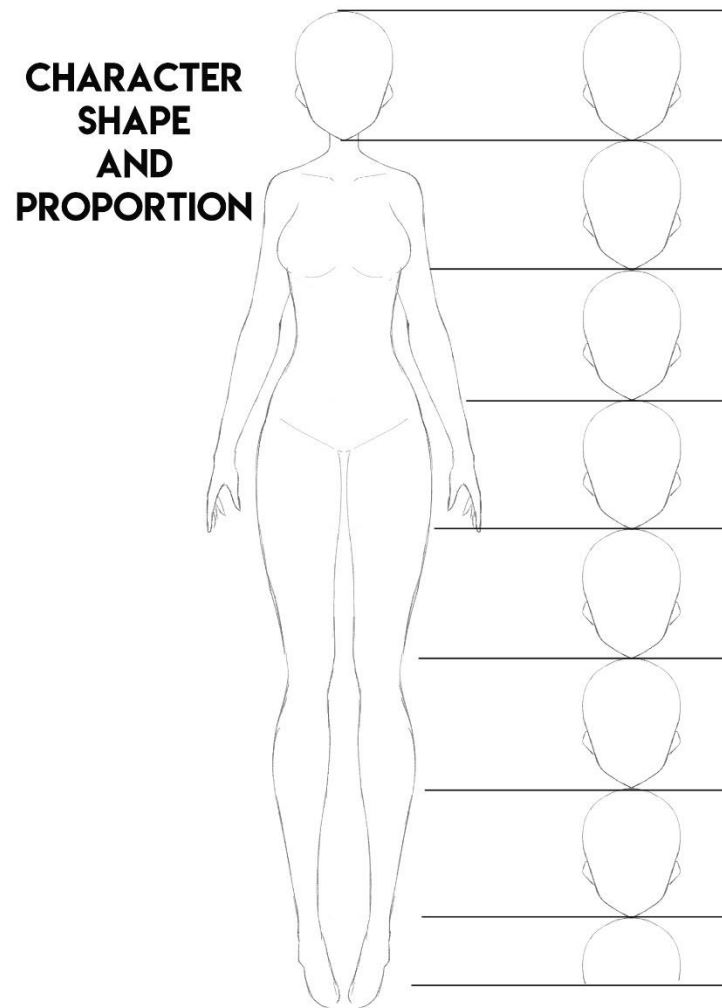
*Freriv* dulunya tinggal didalam perairan air tawar, namun karena tempat tinggal mereka kebanyakan direnggut oleh *Achelope*, mereka mempunyai alasan yang kuat untuk membantu negaranya kembali seperti semula. Mereka harus melenyapkan akar dari masalah *Achelope* tersebut dan mengambil kembali tempat tinggal mereka. Selama ini *Freriv* sendiri sudah berusaha keras untuk mengembalikan tempat tinggalnya, namun semua itu hampir percuma karena mereka tidak tahu cara untuk menghancurkan akar masalah ini.

Namun terdapat suatu fraksi yang bertempat di sebuah hutan lebat yang ingin membantu *Freriv* untuk membasmi habis *Achelope* ini. Fraksi itu hampir tidak ada sama sekali datanya yang telah dikumpulkan oleh negara Adniramas karena mereka tinggal ditempat yang sangat misterius, nama fraksi tersebut adalah *Kalirest*. *Kalirest* mempunyai tujuan yang sama dengan *Freriv*, untuk mengembalikan tempat tinggalnya yang direnggut oleh *Achelope*. *Kalirest* mempunyai kekuatan militer yang kuat, dan persediaan untuk

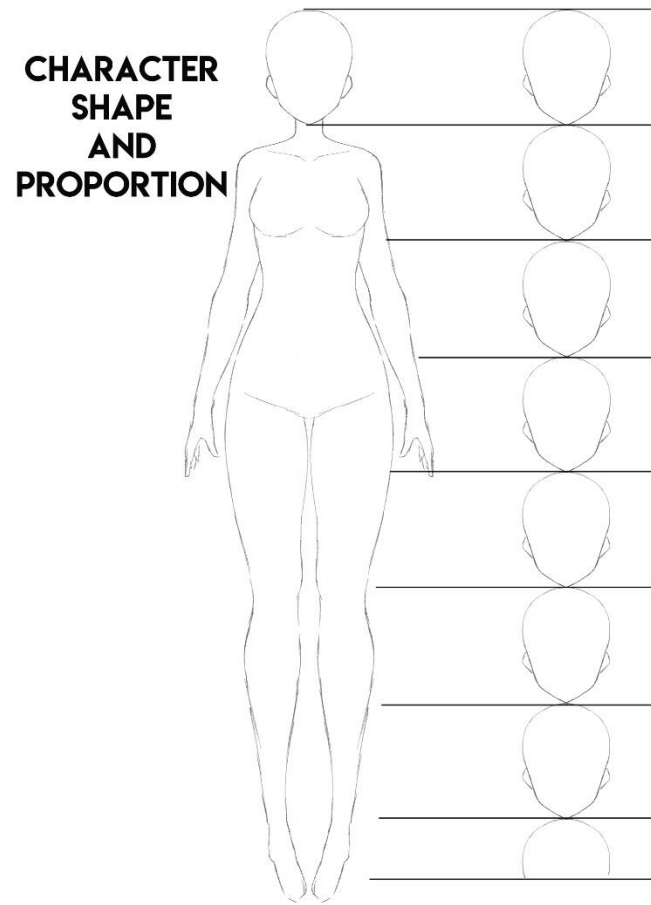
bertahan hidup yang lama. Maka dari itu *Freriv* dan *Kalirest* membentuk aliansi untuk mengembalikan negara dan tempat tinggal mereka seperti semula.

#### 4.4 Hasil Perancangan

##### 4.4.1 Alternatif sketsa *Body Scalling*

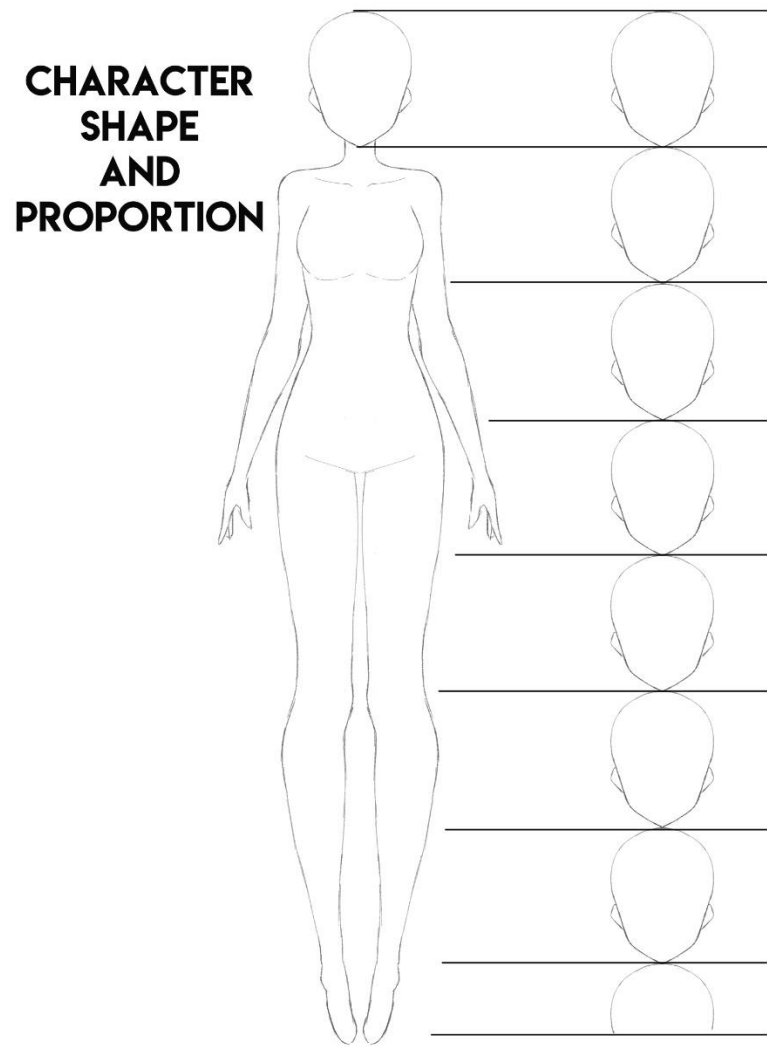


(Gambar 4.5 Alternatif sketsa *Body Scalling* 1)



(Gambar 4.6 Alternatif sketsa *Body Scalling* 2)





(Gambar 4.7 Alternatif sketsa *Body Scalling* 3)

#### 4.4.2 Alternatif sketsa bentuk wajah



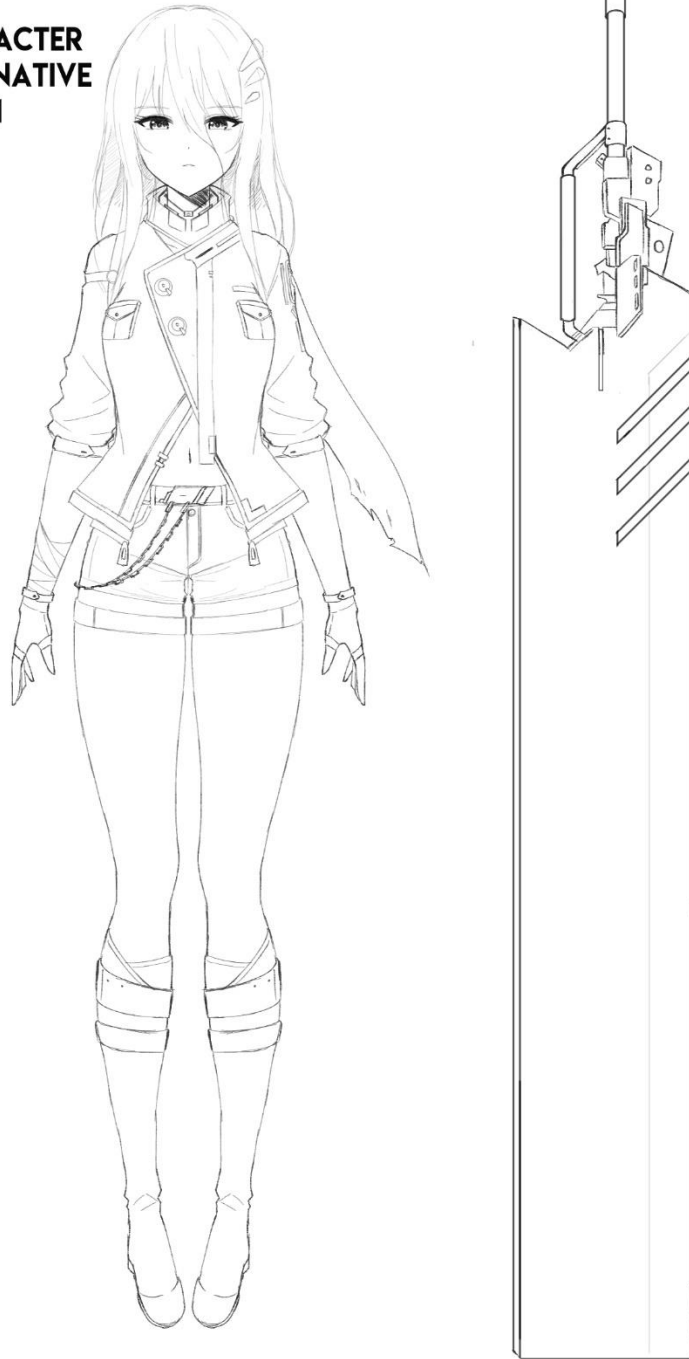
### CHARACTER FACE



(Gambar 4.8 Alternatif sketsa bentuk wajah)

#### 4.4.3 Alternatif Sketsa Desain Karakter

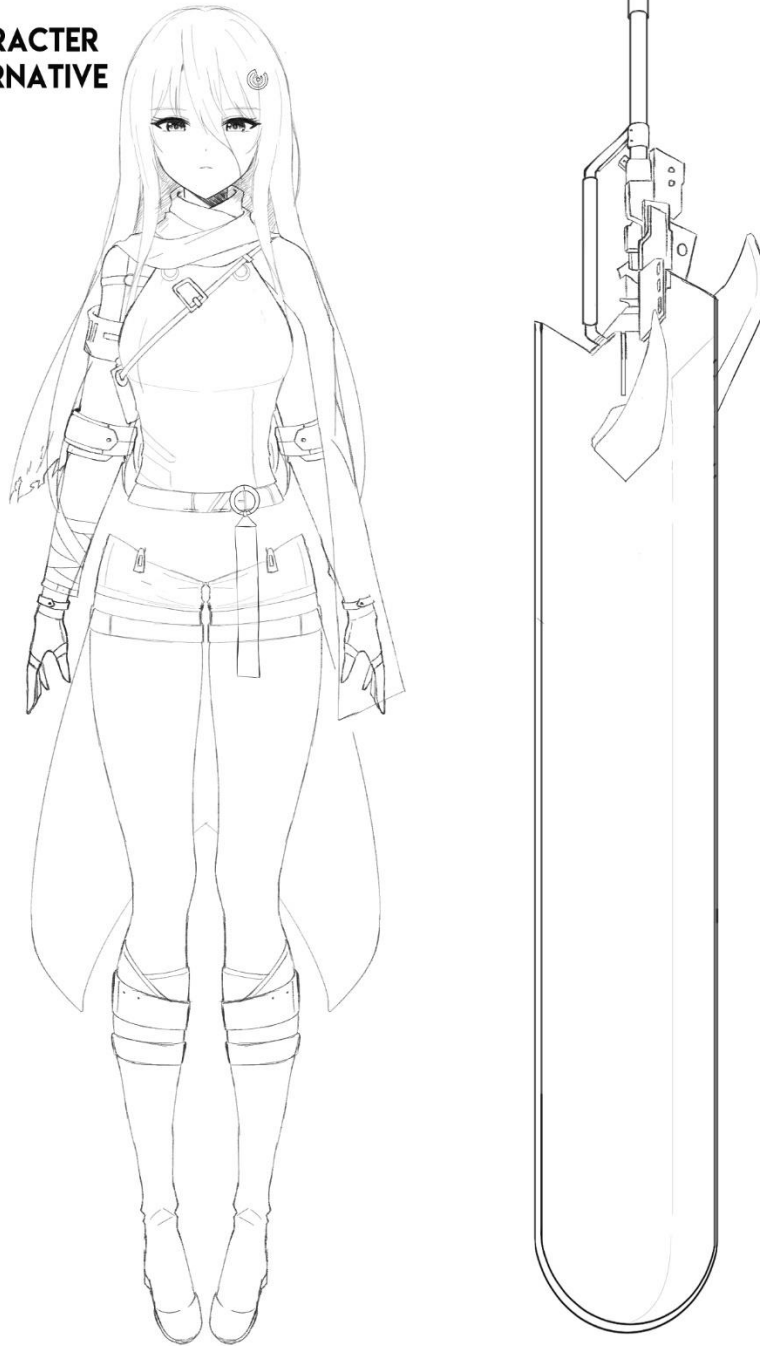
**CHARACTER  
ALTERNATIVE  
1**



(Gambar 4.9 Alternatif sketsa Desain Karakter 1)

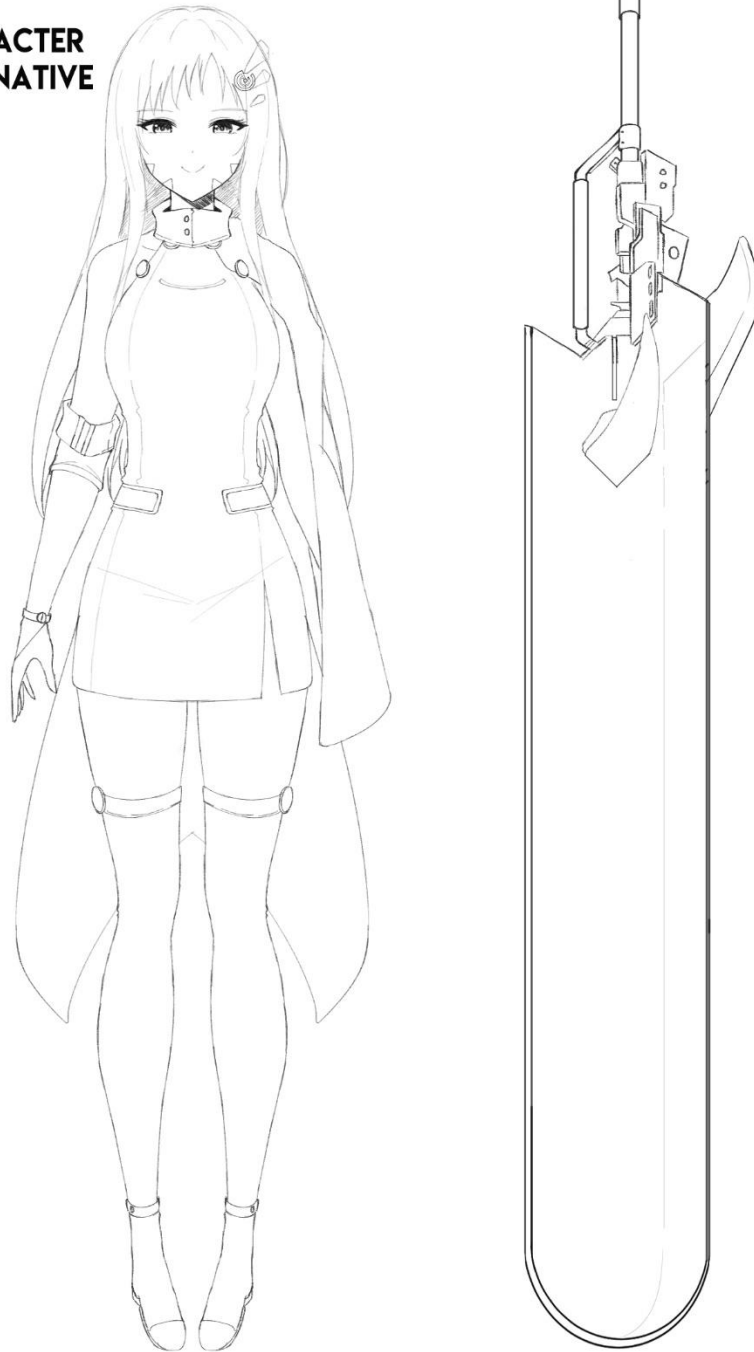


**CHARACTER  
ALTERNATIVE**

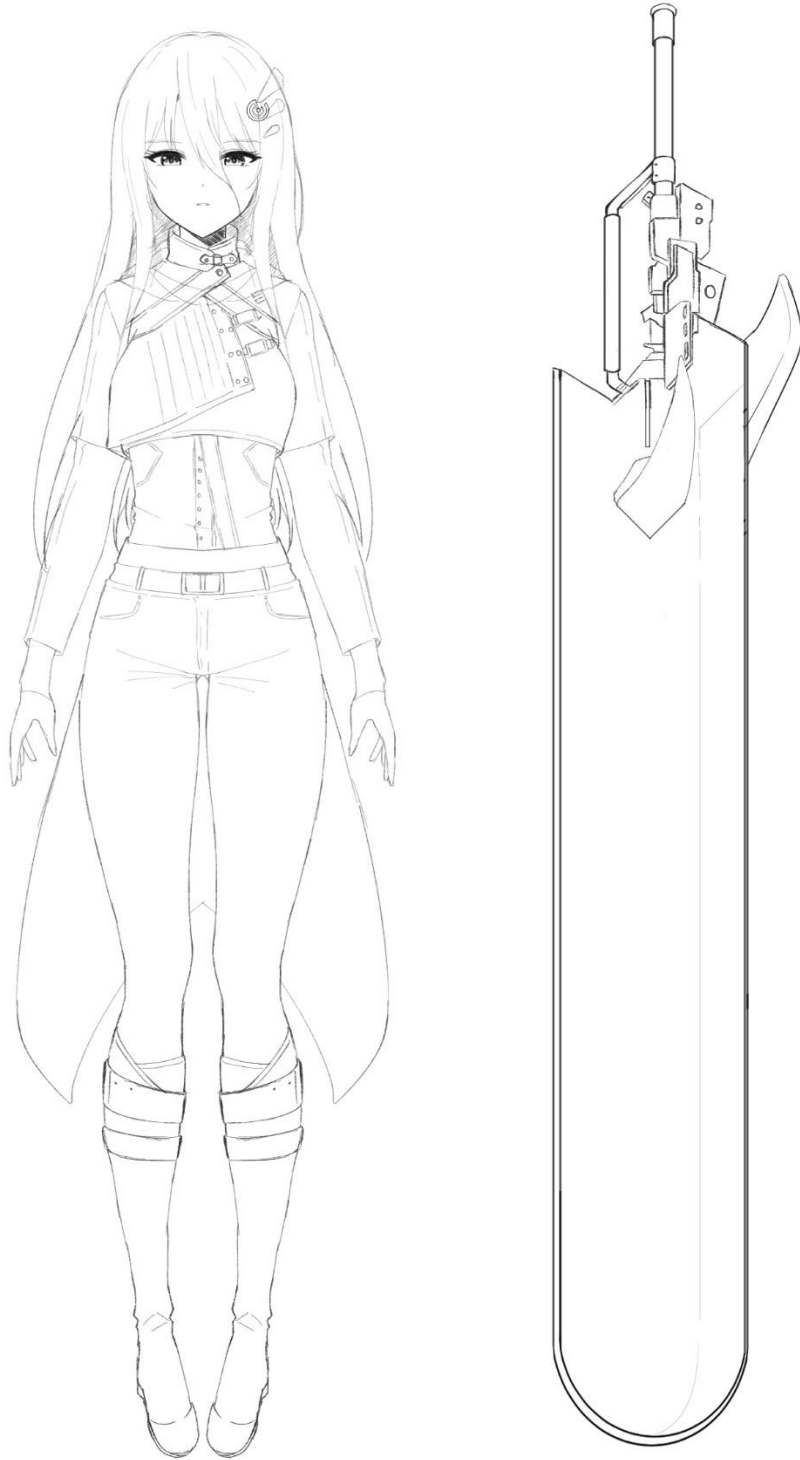


(Gambar 4.10 Alternatif sketsa Desain Karakter 2)

**CHARACTER  
ALTERNATIVE**

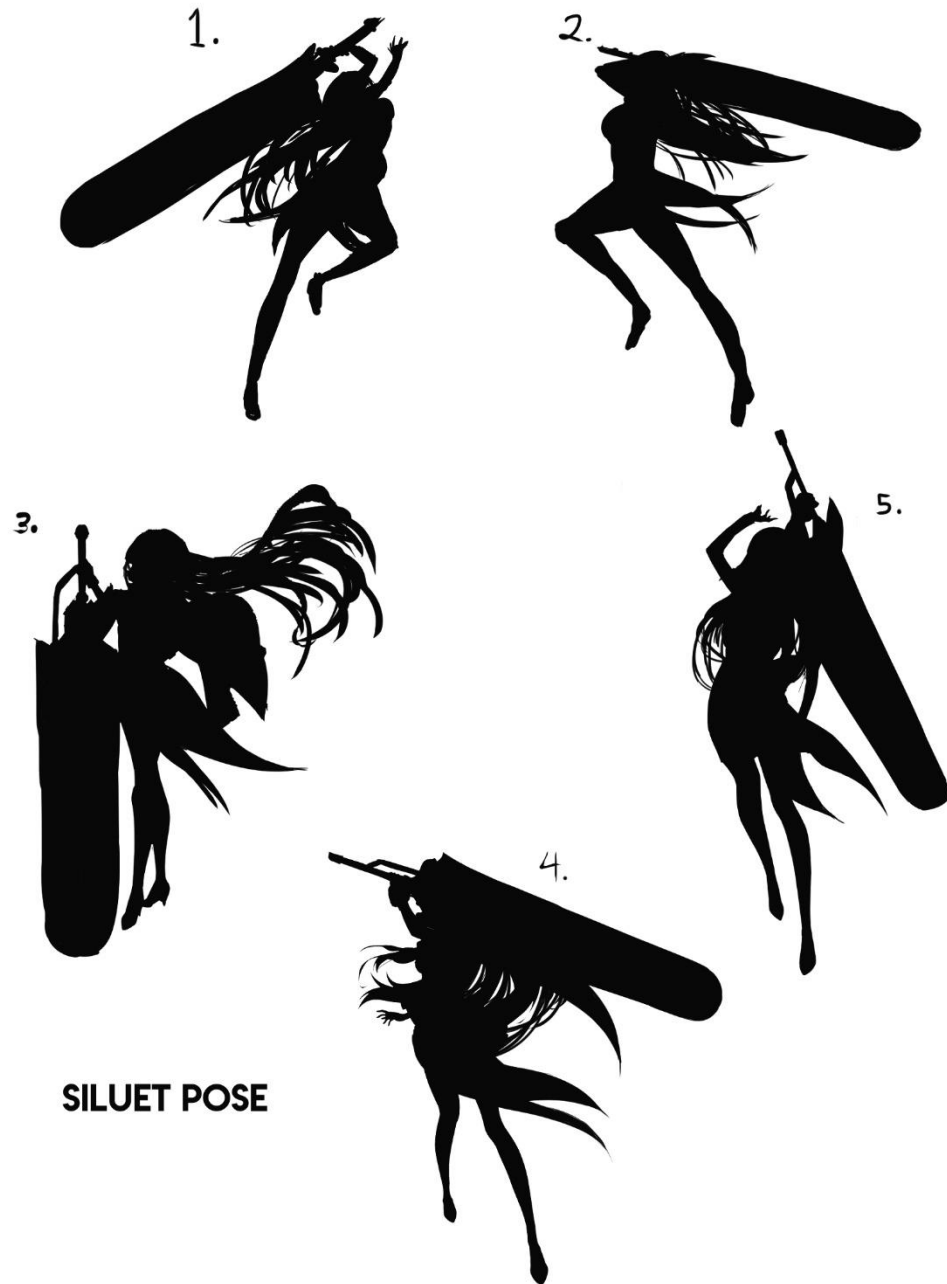


(Gambar 4.11 Alternatif sketsa Desain Karakter 3)



(Gambar 4.12 Alternatif sketsa Desain Karakter 3)

#### 4.4.4 Alternatif Siluet Pose



(Gambar 4.13 Alternatif Siluet)

#### 4.4.5 Sketsa alternatif Ilustrasi Karakter



**CHARACTER POSE**

(Gambar 4.14 Sketsa Ilustrasi Karakter)

#### 4.4.6 Proses transformasi *gijinka* karakter pertama

Karakter utama yang merupakan karakter *playable* atau dapat dimainkan oleh *player*, karakter ini hasil transformasi *gijinka* dari Pesut Mahakam. Nama karakter ini adalah Silvia Freriv. Nama ini diambil dari Silvia yaitu warna perak atau abu-abu dan Freriv merupakan nama dari fraksi dia tersebut. Nama dari Silvia yang diambil dari warna perak diambil dari warna pesut yang abu-abu dan nama Freriv merupakan tempat tinggal Pesut Mahakam, yaitu perairan air tawar. Silvia merupakan salah satu petinggi dari fraksi *Freriv*, dimana dia mendapatkan pangkat kapten, dan diperintahkan oleh pemerintah Adniramas untuk memimpin pasukan *Freriv* untuk mengembalikan wilayah mereka yang ditelan oleh *Achelope*.



(Gambar 4.15 Draft transformasi karakter pertama *gijinka* pertama)

KEPALA DAN BENTUK RAMBUT ATAS  
BERBENTUK BULAT MONCONG SEDIKIT,  
MENGAMBIL DARI BENTUK KEPALA PESUT



IKON NAVIGASI  
DI PIN RAMBUT KARAKTER,  
DIAMBIL DARI ECOLOGI  
PESUT

MENGAMBIL DARI SIRIP ATAS  
PESUT



BENTUK SENJATA DIAMBIL DARI  
BENTUK PESUT KESELURUHAN,  
DIMULAI DARI BILAH UJUNG SENJATA  
YANG BULAT



BAGIAN BELAKANG JUBAH  
DIAMBIL DARI BENTUK EKOR PESUT



(Gambar 4.16 Draft transformasi karakter pertama *gijinka* kedua)







(Gambar 4.17 Hasil transformasi *gijinka* dari pesawat untuk karakter pertama)

#### 4.4.7 Pose Karakter

Karena *game* yang penulis ambil memiliki genre *action role-playing game* dalam *third-person perspective*, maka perancangan pose terlihat dari belakang.

##### a. Idle



(Gambar 4.18 Pose Idle karakter pertama)

##### b. Attack



(Gambar 4.19 Pose Attack karakter pertama)

**c. Skill**



(Gambar 4.20 Pose Skill karakter pertama)

**d. Pose Karakter kedua dan ketiga**



(Gambar 4.21 Pose karakter kedua)



(Gambar 4.22 Pose karakter ketiga)

#### 4.4.8 Proses transformasi *gijinka* karakter kedua

Karakter kedua dari perancangan ini, karakter ini mempunyai nama Karmoz Ghanal, nama ini diambil dari dua Bahasa yaitu, Karmoz berasal dari potongan Bahasa Belanda dari karmozijnrood yaitu merah tua, dan Ghanal diambil dari Bahasa Banjar, Ganal yaitu besar. Kedua nama yang diambil dari warna tersebut menjelaskan tentang warna dari Orang Utan yang dominan berwarna merah tua, dan Orang Utan merupakan hewan yang besarnya seukuran kurang lebih manusia. Karakter ini merupakan salah satu karakter NPC, karakter ini tidak bisa dimainkan oleh *player*, namun karakter ini dapat membantu *player* untuk membantu kelanjutan cerita *game* dan *player* dapat melakukan interaksi dengan karakter NPC ini. Karakter ini hasil adaptasi *gijinka* dari Orang Utan Kalimantan.



(Gambar 4.23 Draft transformasi karakter kedua *gijinka* pertama)





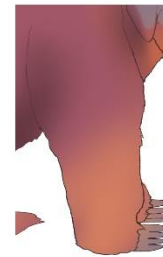
ADAPTASI DARI PAKAIAN ADAT KALIMANTAN



MATA YANG TERLIHAT BOSAN DIAMBIL DARI KEBIASAAN ORANG UTAN YANG HIDUP DENGAN CARA MEMAKAI SEDIKIT ENERGI



LENGAN BEROTOT DIAMBIL DARI LENGAN ORANGUTAN, DIMANA LENGAN ORANGUTAN MERUPAKAN SALAH SATU ANGGOTA TUBUH YANG PALING KUAT





(Gambar 4.24 Hasil transformasi *gijinka* dari Orangutan Kalimantan untuk karakter kedua)

#### 4.4.9 Konsep Karakter Ketiga



Karakter ketiga dari perancangan ini, karakter ini sama dengan karakter kedua yaitu karakter yang mempunyai peran NPC didalam game. Karakter ini mempunyai identitas yang bekerja di fraksi *Kalires*. Nama dari karakter ini adalah Vuket Taiga, diambil dari dua Bahasa, Vuket dari pelesetan Bahasa Indonesia dari kalimat Pucat, dan Taiga dari Bahasa Jepang yang artinya macan atau harimau. Nama Vuket yang dari pucat menandakan warna Macan Dahan yang berwarna coklat pucat(tidak termasuk tutulnya), dan Taiga diambil dari translasi dari Macan ke *Tiger* dalam Bahasa Inggris. Vuket mempunyai kelebihan dalam melakukan serangan kejutan, atau bisa disebut *Assassin*.



(Gambar 4.25 Konsep karakter ketiga)

#### 4.4.10 Draft rancangan untuk *enemies*(*Achelope*)

Berikut merupakan rancangan musuh yang bernama *Achelope*, merupakan salah satu tantangan yang ada di *game* untuk *player*. *Achelope* mempunyai warna hitam pekat dan mempunyai beberapa bentuk yang mengikuti bentuk hewan, dan manusia. *Achelope* mendapatkan bentuk tersebut merupakan hasil dari menelan korban yang mereka telan.

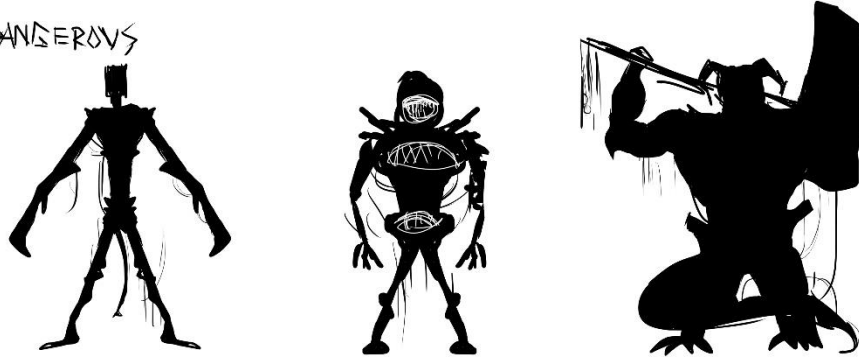
*Achelope* mempunyai 3-class, dimana class tersebut menjelaskan level berbahaya tiap masing-masing class. *Unsafe Class* adalah class yang lumayan berbahaya, class ini dapat menyerang dan membunuh beberapa nyawa hidup. *Dangerous Class* adalah class yang berbahaya, class ini bisa membunuh banyak nyawa hidup dan dapat menelan beberapa tempat, class ini memiliki daya tempur yang besar dimana dibutuhkan setidaknya 3 *Mercenaries* untuk menghabisinya, jika class ini melahap sesuatu mau itu benda hidup atau mati, mereka akan bertambah kuat dan semakin besar. Yang terakhir adalah *Critical Class*, dimana class ini diketahui hanya mempunyai 2 entitas saja. Class ini dapat menghancurkan kota dengan cepat dan dapat menimbulkan kerugian sumber daya alam yang sangat besar jika tidak ditangani, namun class ini mempunyai kebiasaan diam didalam satu spot saja. Namun, satu entitas yang berbentuk laba-laba dapat bereproduksi untuk membuat *Achelope* setidaknya level *Unsafe* hingga *Dangerous class*, dan satu entitas lagi mempunyai daya tempur yang sangat luar biasa dan dapat melahap suatu sumber daya alam tanpa bergerak sekalipun.

ACHELOPE CLASS

UNSAFE



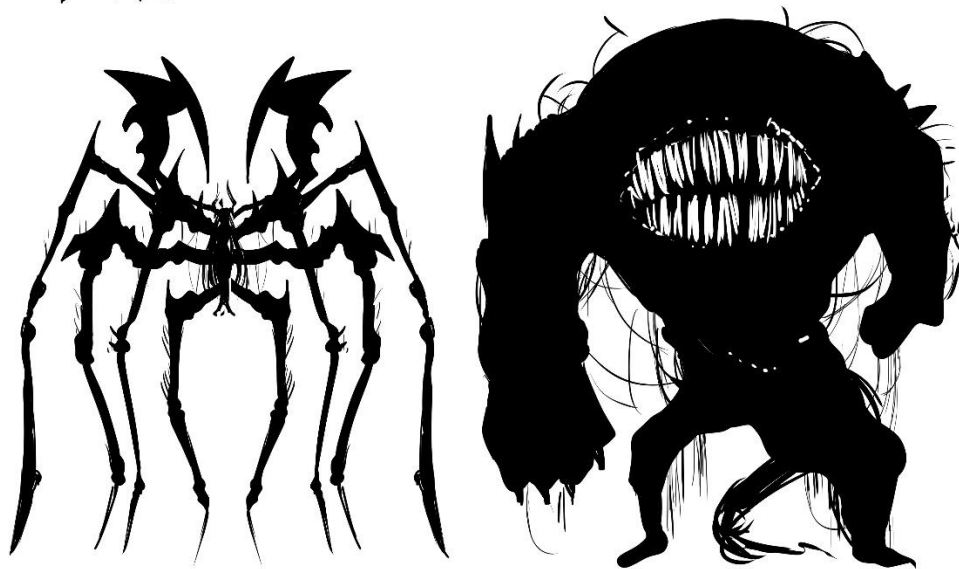
DANGEROUS



(Gambar 4.26 Draft Achelope Unsafe Class hingga Dangerous Class)

ACHELOPE CLASS

CRITICAL



(Gambar 4.27 Draft Achelope Critical Class)

#### 4.4.11 Konsep The Story

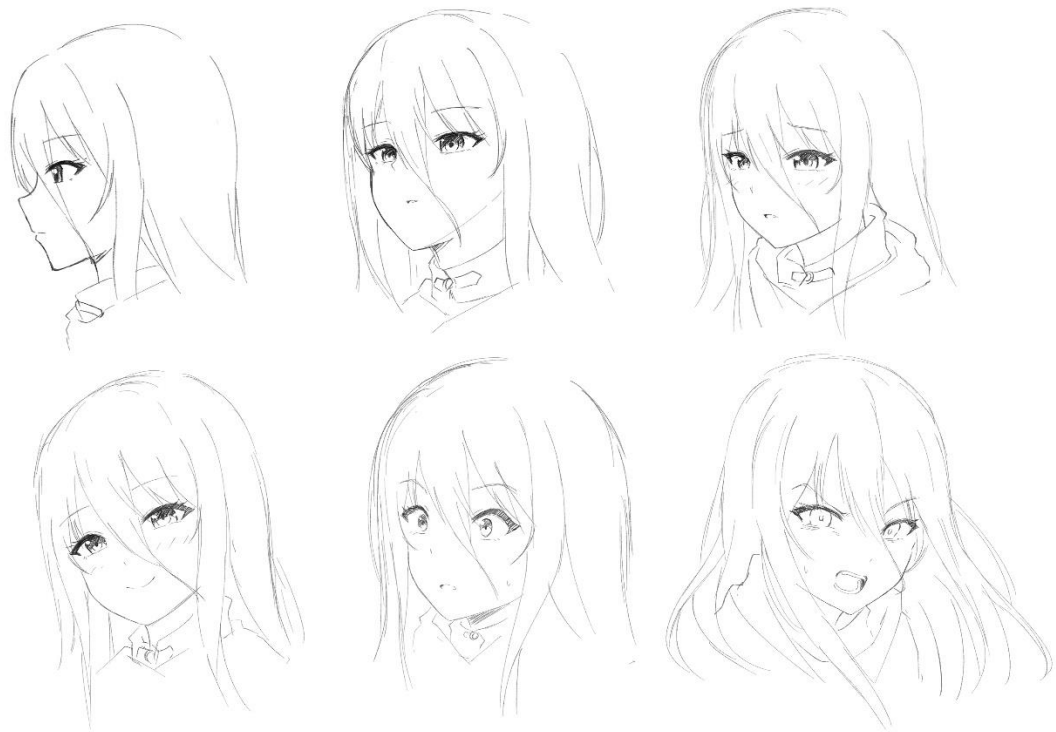


(Gambar 4.28 Draft pertarungan pertama oleh karakter utama melawan *Achelope Critical Class*)

#### 4.4.12 Ekspresi Karakter

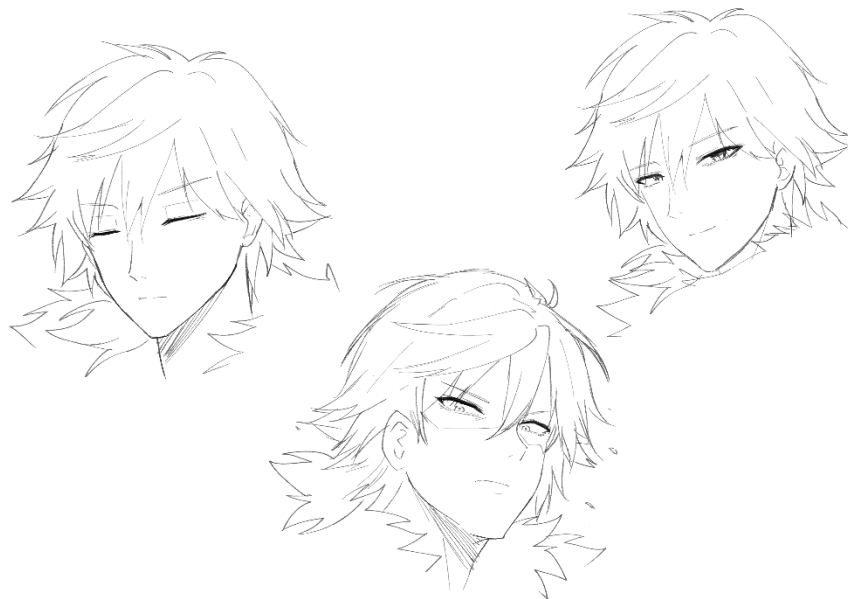
Berikut merupakan konsep sketsa ekspresi karakter pertama (Netral tampak samping kiri, netral tampak 3/4 samping kiri, sedih, senang/tersenyum, kaget, dan marah)





(Gambar 4.29 Konsep sketsa ekspresi karakter utama)

Berikut merupakan sketsa ekspresi karakter kedua dan ketiga



(Gambar 4.30 Konsep sketsa ekspresi karakter kedua)



(Gambar 4.31 Konsep sketsa ekspresi karakter ketiga)

#### 4.4.13 Turnaround Karakter

Berikut merupakan *Turnaround* dari Karakter Pertama, hal ini untuk memperlihatkan detail keseluruhan dari Karakter Pertama dari tampak depan, belakang dan samping.





(Gambar 4.32 Konsep *turnaround* karakter utama)



(Gambar 4.33 Konsep *turnaround* karakter kedua)



(Gambar 4.34 Konsep *turnaround* karakter ketiga)

#### 4.4.14 Outfit Karakter Pertama

Berikut merupakan konsep kostum atau *outfit* karakter pertama.







(Gambar 4.35 Konsep sketsa *outfit* karakter utama dari pakaian utama(berperang), pakaian menyelinap, pakaian darurat dari *Kalirest* dan pakaian santai)

Gambar diatas merupakan beberapa pakaian yang dimiliki oleh Silvia atau Karakter Pertama, *Main Outfit* merupakan pakaian utama yang selalu dikenakan, pakaian ini merupakan *dress code* untuk *mercenary* dari *Freriv* saat berperang.

Pakaian kedua merupakan pakaian yang berfungsi untuk menyelinap dan membuat pemakai dapat bergerak lincah, pakaian ini dapat dikenakan saat Silvia menjalankan *Story/Quest* menyelinap ke bawah tanah untuk



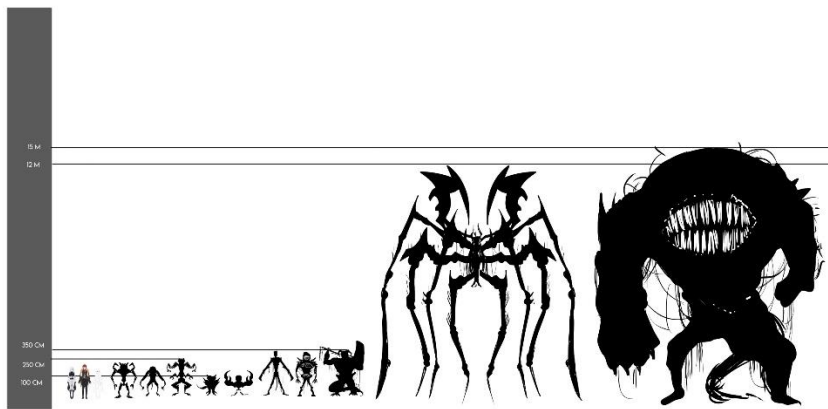
menghancurkan telur *Achelope Class Critical*. Namun pakaian ini tidak cocok untuk dibawa ke peperangan atau garda depan, karena kurangnya *armor* untuk menahan serangan pada pakaian ini.

Pakaian ketiga merupakan pakaian yang diberi oleh Ghanal, pakaian ini dikenakan jika hutan di wilayah *Kalirest* akan terjadi badai yang mengerikan, badai tersebut dapat mengeluarkan angin yang kencang, badai hujan petir, dan badai salju. Pakaian ini sangat tebal untuk melindungi dari cuaca yang ekstrim dan didalamnya terdapat beberapa *armor* ringan untuk melindungi diri dari serangan tajam atau tumpul, namun pakaian ini masih terhitung berat karena memiliki banyak atribut untuk melindungi dari kedua aspek tersebut.

Pakaian keempat merupakan pakaian yang dikenakan Silvia ketika ia sedang libur, *Freriv* dan *Kalirest* di *Main Base* mempunyai kesepakatan untuk membuat hari libur kerja. Walaupun situasi di Adniramas sangat tidak cocok untuk berlibur atau bermalas-malasan, tapi kedua fraksi tersebut setuju untuk membuat hari libur, tujuan untuk hari libur tersebut untuk memulihkan kewarasan semua anggota kedua fraksi. Namun tentu saja, setiap anggota memiliki jadwal libur satu hari yang terpisah setiap bulannya.

4.4.15 Character Scale

# CHARACTER SCALE



(Gambar 4.36 Konsep skala karakter Silvia, Ghanal, dan Vuket dan Achelope)

#### 4.4.16 Ilustrasi Pelengkap

Berikut merupakan ilustrasi pelengkap seperti eksplorasi dan ilustrasi tambahan.



(Gambar 4.37 Alternatif wajah Ghanal)



(Gambar 4.38 Alternatif wajah Vuket)

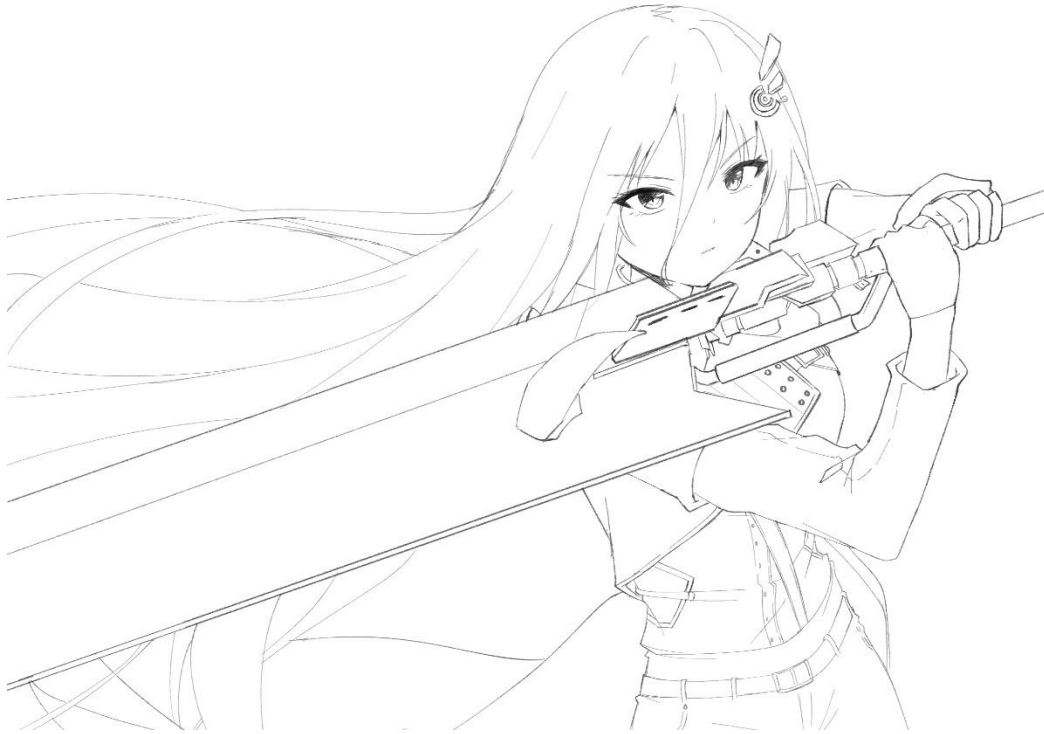




(Gambar 4.39 Alternatif Kostum Ghanal)



(Gambar 4.40 Alternatif Kostum Vuket)



(Gambar 4.41 Sketsa Ilustrasi Cover)



(Gambar 4.42 Ilustrasi Cover Polos)



(Gambar 4.43 Ilustrasi Cover Final)







(Gambar 4.44 Ilustrasi Headshot Silvia)



(Gambar 4.45 Ilustrasi Headshot Ghanal)





(Gambar 4.46 Ilustrasi Headshot Vuket)



(Gambar 4.47 Ilustrasi Headshot Achelope Critical Class)

## 5.1 Kesimpulan

Dalam merancang desain karakter *gijinka* untuk *game Role-Playing Game* “Black Heart”, penulis mengangkat fenomena mengadaptasi karakter *gijinka* dari tema hewan endemik yang berasal dari Samarinda untuk memperkenalkan beberapa hewan endemik dari Samarinda ke kalangan remaja. Salah satu penyampaianya adalah melalui media *game* dimana *game* sekarang diminati oleh kalangan remaja. Di dalam *game* tersebut penulis membuat sebuah dunia *post-apocalyptic* yang memberi tahu bahwa di dunia nyata hewan endemik tersebut sedang memiliki status terancam habitatnya.

Dalam *Video Game*, desain karakter merupakan salah satu elemen yang penting untuk melengkapi suatu *game*. Maka dari itu, penulis yang memiliki *jobdesk* sebagai *Illustrator* di bidang desain karakter berperan untuk membuat desain karakter *gijinka* yang mengangkat tema hewan endemik dari Samarinda. Penulis melakukan rancangan ini dengan melakukan observasi secara tidak langsung berupa di *website*, wawancara dan metode campuran. Tantangan dalam perancangan ini adalah penulis kesusahan untuk melakukan transformasi bentuk morfologi, kebiasaan, dan lingkungan hidup dari hewan endemik dari Samarinda menjadi bentuk *gijinka* yang mendekati bentuk *humanoid* dimana ketika desain karakter tersebut dilihat, langsung muncul *image* atau informasi dari hewan endemik tersebut.

## 5.2 Saran

Penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi referensi yang baik untuk kedepannya. Penulis juga berharap media *game* dapat menjadi salah satu media informasi hewan endemik yang dapat diberikan kepada kalangan remaja.

## REFERENSI

### Sumber Ebook & Jurnal :

- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design, Second Edition*. Berkeley. Pearson Education, Inc.
- Christy, Marx. 2008. *Write Your Way Into Animation and Games*. Oxford. Focal Press.
- Fachruddin. 2017. *Pelestarian Satwa Langka untuk Keseimbangan Ekosistem*. Jakarta. Lembaga Pemuliaan Lingkungan Hidup & Sumber Daya Alam Majelis Ulama Indonesia
- Lakonski, Petri & Staffan Björk. 2008. *Character-Driven Game Design: Characters, Conflict, and Gameplay*.
- Lakonski, Petri 2002. *Character Design Fundamentals for Role-Playing Games*
- Sloan, Robin J.S. 2015. *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Waltham: Focal Press.
- Ashraf, Golam. 2014. *Informed character pose and proportion design*.
- Cantrell, B. dan Yates, N. 2012. *Modeling the Environment: Techniques and Tools for the 3D Illustration of Dynamic Landscapes*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

### Sumber lain-lain :

- Creativebloq.com (2013, 9 Mei). Top 40 character design tips – Part 1 : Animal based character. Tersedia di <https://www.creativebloq.com/animation/top-40-character-design-tips-part-1-animal-based-characters-5132659>
- cs.unm.edu (2008). *Characters in Games*. Tersedia di <https://www.cs.unm.edu/~angel/GAME/Characters%20in%20Games.pdf>
- masterclass.com (2020, 8 November). *Writing 101: All the Different Types of Characters in Literature*. Tersedia di <https://www.masterclass.com/articles/guide-to-all-the-types-of-characters-in-literature#7-character-roles-in-stories>

diction.id (2018, Juni). Apa saja jenis-jenis dari gambar ilustrasi?. Tersedia di <https://www.diction.id/t/apa-saja-jenis-jenis-dari-gambar-ilustrasi/25953>

blogspot.com (2011, 7 Maret). The use of Silhouettes in Concept Design. Tersedia di <http://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>

dsource.in (2015, April). Character Design for Animation. Tersedia di <http://www.dsource.in/course/character-design-animation/expressions>

animatorisland.com (2014). Perfect Posing – 1 – Listen to the character and to physics. Tersedia di <https://www.animatorisland.com/perfect-posing-1-listen-to-the-character-and-to-physics/?v=3a52f3c22ed6>

domestika.org (2020, 18 November). What is Turnaround in Character Design and How to Draw One. Tersedia di <https://www.domestika.org/en/blog/5703-what-is-a-turnaround-in-character-design-and-how-to-draw-one#:~:text=If%20you%20work%20in%20illustration,information%20we%20need%20to%20know.>

Gamastura.com (2016, 26 Juli). Design Tips : In-Game Proportions and Scales. Tersedia di [https://www.gamasutra.com/blogs/YuriySivers/20160726/277626/Design\\_Tips\\_InGame\\_Proportions\\_and\\_Scale.php](https://www.gamasutra.com/blogs/YuriySivers/20160726/277626/Design_Tips_InGame_Proportions_and_Scale.php)

b2w.tv (2017, 18 Oktober) How to Design An Animated Character That Delights Your Audience. Tersedia di <https://www.b2w.tv/blog/design-animated-character-that-delights-audience>

[https://www.reddit.com/r/arknights/comments/gtdsoq/just\\_curious\\_about\\_the\\_age\\_demographic\\_of/](https://www.reddit.com/r/arknights/comments/gtdsoq/just_curious_about_the_age_demographic_of/)

dreamwidth.org(2017, 16 April). Costume breakdown: Mikazuki Munechika, part I. Tersedia di <https://momijizukamori.dreamwidth.org/406554.html>

