

ANALISIS VISUAL KARAKTER VENTI DALAM GAME ONLINE GENSHIN IMPACT

Annisya Syifaul Qolby¹, Meirina Lani Anggapuspa²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
annisya.18048@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
meirinaanggapuspa@unesa.ac.id

Abstrak

Industri game online sekarang sedang berkembang sangat pesat dengan didukung oleh teknologi terkini yang sangat canggih. Salah satu game online yang sedang ramai dimainkan adalah Genshin Impact. Genshin Impact adalah game online open world berbasis petualangan yang memiliki kualitas grafis dan visual yang berkualitas. Genshin Impact memiliki karakter yang sangat bervariasi, salah satunya adalah karakter unik yang bernama Venti. Venti memiliki keunikan visual tersendiri dimana dari segi penampilan terlihat seperti karakter perempuan, namun nyatanya karakter tersebut sebenarnya adalah laki-laki. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana analisis visual Venti sebagai karakter pemuda yang cantik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk dan makna yang ada pada visual karakter Venti. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif agar penelitian dapat mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat dengan metode Tinjauan Desain. Hasil dari penelitian visual karakter Venti ini memiliki penampilan seperti karakter androgini dengan gaya busana penyair yang terinspirasi dari Eropa pada era renaissance abad ke-16.

Kata kunci: Game online, visual karakter, genshin impact, venti, tinjauan desain

Abstract

The online game industry is now growing very rapidly, supported by the latest incredibly advanced technology. One of the most popular online games being played is Genshin Impact. Genshin Impact is an adventure-based open world online game that has quality graphics and visuals. Genshin Impact has very varied characters, one of which is a unique character named Venti. Venti has its own unique visual where in terms of appearance it looks like a female character, but in fact the character is actually a male. The formulation of the problem in this research is how to visually analyze Venti as a beautiful young character. This research aims to determine the shape and the meaning of the visual character of Venti. The research method used is descriptive qualitative so that the research can describe systematically, factually and accurately with the Design Review method. The results of this visual research of Venti's character have the appearance of an androgynous character with a poets fashion style inspired by Europe in the 16th century renaissance era.

Keywords: Online game, character visual, genshin impact, venti, design review.

PENDAHULUAN

Industri *game online* di Indonesia sekarang sedang berkembang sangat pesat dengan didukung oleh teknologi terkini yang sangat canggih. *Game* dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan yang berarti bermain dalam permainan dimana saling berhubungan satu sama lain dalam sebuah sistem dimana pemain terlibat dan berinteraksi dalam konflik buatan (Duniapcoid, 2021).

Pada tahun 2020, telah rilis sebuah *game online* yang bernama Genshin Impact. Genshin Impact adalah *game online action RPG (Role Playing Games)* yang dikembangkan oleh perusahaan bernama HoYoverse di Shanghai, Tiongkok tepatnya rilis pada tanggal 28 September 2020. *Game online* tersebut menceritakan tentang kisah seorang pengembara (*main character*) yang mencari saudara kembarnya yang telah diculik oleh *Unknown God* saat sedang menjelajahi tiap titik dunia. Sampai saat ini di Indonesia, Genshin Impact masih tetap populer dan selalu di perbincangkan. Total pengunduhan *game online* Genshin Impact di *Play Store* (2022) terdata ada 50.000.000+ pengguna. Dari data yang diambil dari data.ai *insights generator* (2022) berdasarkan dari bulan Januari 2022 sampai Februari 2022 di Indonesia, Genshin Impact sebagai *Role Playing Game* peringkat pengguna aktif menduduki peringkat-1 dalam konteks monetisasi pengguna (*user monetization*) dan perhatian penonton (*audience attention*). Kepopuleran Genshin Impact telah dibuktikan dengan meraih beberapa penghargaan antara lain *Best Mobile Game* di acara *The Game Award 2021* yang disiarkan secara langsung di *youtube* di channel *The Game Award* pada tanggal 10 Desember 2021, *Google Play's Best Game of 2020* yang terpilih oleh *Google Play*, dan meraih 2 nominasi di *The Game Award 2020* antara lain kategori *Best Mobile Game* dan *Best Role Playing*.

Salah satu yang membuat *game online* sangat menarik adalah memiliki berbagai macam karakter dalam *game* tersebut. Adanya karakter pada sebuah *game* akan membuat dunia *game* tersebut semakin hidup dan dapat membawa suasana untuk para pemain.

Karakter yang menjadi ikonik dan mudah diingat, menjadi salah satu faktor paling penting dalam sebuah *game online* dimana pembuat *game online* atau developer *game online* telah sukses membangun sebuah karakter yang membuat menjadi ciri khas *game online* tersebut. Dalam *game online* Genshin Impact, kurang lebih telah memiliki total 48 karakter hingga saat ini. Dalam sebuah *game online* RPG, kunci utama *game online* tersebut agar selalu tetap tenar adalah selalu rutin *updated*. HoYoverse selaku pengembang *game online* Genshin Impact selalu memberikan *update* rutin dengan cara menambahkan karakter terbaru, agar pemain tidak cepat bosan dan selalu mencoba hal yang baru pada fitur dan karakter pada *game online* tersebut. Berbagai macam watak, kepribadian, dan visual desain karakter yang berbeda satu sama lain sehingga memiliki ciri khas dan keunikan masing-masing. Salah satu karakter Genshin Impact yang memiliki keunikan tersendiri adalah Venti. Venti adalah karakter penting yang ada pada alur cerita Genshin Impact, dimana ia adalah sosok Dewa Archon yang memimpin dan melindungi salah satu wilayah di Teyvat yaitu Kota Mondstadt. Venti menyamar menjadi sosok penyair dengan fisik seperti anak 15 tahun yang selalu berkeliling memainkan lagu untuk semua orang. Hal yang membuat karakter Venti ini menarik adalah memiliki visual feminim dan anggun seperti karakter perempuan. Namun kenyataannya Venti adalah karakter lelaki pemuda yang masih memiliki sifat lelaki pada umumnya.

Dalam sebuah *game online* yang bergenre *Role Playing Game (RPG)*, memiliki cara tersendiri untuk mendapatkan sebuah karakter agar dapat dimainkan dan digunakan oleh pemain yaitu menggunakan sistem *gacha* atau *lucky draw*. Pemain memasukkan uang dalam *game* tersebut sebanyak-banyaknya hingga pemain berhasil mendapatkan karakter tersebut jika beruntung. Karakter Venti ini termasuk karakter bintang 5 atau kelas tinggi dimana kemungkinan mendapatkan karakter tersebut sangat kecil. GenshinLab (2022) mengungkapkan pendapatan HoYoverse selaku *game developer* Genshin Impact mendapatkan total dari seluruh karakter

berkisar USD \$393,735,615. Venti berada di urutan ke-2 pendapatan terbesar di Genshin Impact sekitar USD \$30,632,752. Ini membuktikan bahwa karakter Venti menjadi favorit para pemain dan ingin mendapatkan karakter tersebut. Tak hanya dari visual saja yang unik, namun cara *gameplay* Venti yang mudah dan sangat membantu para pemain untuk menyelesaikan misi dalam game tersebut. Venti menjadi karakter *support* yang terbaik dan difavoritkan seluruh pemain karena memiliki *Elemental Burst Crowd Control* terbaik di antara karakter lain.

Membahas dalam ranah masyarakat sekarang yang berkaitan dengan gaya penampilan, tidak sedikit wanita dan pria berpenampilan yang berlawanan dengan gendernya sendiri. Huang (2022) dengan mengutip *NBC News* mengemukakan bahwa, tidak sedikit sosok wanita yang memiliki gaya penampilan seperti pria, maupun sosok pria yang memiliki gaya penampilan seperti wanita. CNN Indonesia (2021) menginformasikan bahwa di China disebut tengah menghadapi krisis maskulinitas. Pemerintah dan sebagian masyarakat percaya bahwa remaja laki-laki China semakin terlihat feminim dan lembut layaknya perempuan. Termasuk pada karakter Venti, tak sedikit pemain Genshin Impact atau bahkan bukan pemain yang hanya sekali melihat Venti saja sudah dianggap perempuan dari segi visualnya. Maraknya *trend* sekarang yang dilansir oleh CNN Indonesia, visual karakter Venti ini sangat menarik untuk dianalisis lebih detail sebagai contoh bentuk karakter yang memiliki visual pemuda yang cantik menggunakan teori tinjauan desain. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana analisis visual Venti sebagai karakter pemuda yang cantik menggunakan teori tinjauan desain? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna yang terkandung pada visual karakter Venti.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Sugiyono (2014) mengatakan metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan sebagai penelitian kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah

sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian menekankan hanya pada makna. Thabroni (2021) dengan mengutip pendapat Sukmadinata mengemukakan bahwa metode yang digunakan dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, dan keterkaitan antar kegiatan. Deskriptif kualitatif yaitu menganalisa objek yang telah ada, penelitian dari kerangka teori, gagasan para ahli, dan kemudian dikembangkan menjadi suatu permasalahan untuk memperoleh hasil dan kebenaran. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif agar penelitian dapat mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat.

Sumber data dalam penelitian ini memiliki sumber data primer yaitu mengamati visual karakter Venti dalam *game online* Genshin Impact. Sumber data sekunder melalui web internet, referensi buku atau jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Sujana, Matthew (2021) dengan mengutip pendapat Nawawi dan Martini mengemukakan bahwa, observasi merupakan pengamatan yang dicatat secara urut dan terstruktur yang terdiri dari fenomena yang muncul pada objek yang sedang diteliti yang kemudian disajikan kedalam penelitian secara teratur sesuai kaidah yang berlaku. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini melalui *online* dengan mengamati karakter Venti yang ada pada *game online* Genshin Impact.

Teknik Analisis yang digunakan untuk menganalisis visual karakter Venti menggunakan teori Tinjauan Desain. Tinjauan Desain merupakan bentuk menganalisa, memahami, dan mengkritisi suatu karya secara spesifik dan mengungkapkan isi dan makna yang ada pada karya tersebut yang berkaitan dengan bagaimana pengamat dapat menilai sebuah karya secara kritis (Adityawan, 2010). Ada beberapa elemen visual yang akan dianalisis dari karakter Venti ini antara lain bentuk anatomi karakter, gaya rambut karakter, wajah karakter, gaya pakaian karakter, atribut pendukung karakter, warna yang diterapkan karakter, dan gestur karakter antara

lain *idle animation*, normal *attack*, dan *skill* serangan. Terdapat empat tahapan proses untuk meninjau pembahasan antara lain tahap deskriptif, tahap analisis formal, tahap interpretasi, dan tahap evaluasi. Tahap pertama deskriptif yaitu mengamati dan menguraikan unsur-unsur yang terlihat secara langsung tanpa membuat kesimpulan. Tahap ke-2 analisis formal yaitu tahapan pembahasan bagaimana unsur-unsur dasar dari tahapan deskriptif di suatu karya tersebut terjalin atau terhubung menjadi sebuah susunan halaman. Tahap ke-3 interpretasi yaitu menafsirkan makna yang ada pada karya tersebut, mengungkapkan makna yang ingin disampaikan oleh pembuat karya sesuai dengan hasil analisis pemikiran penulis penelitian. Kemudian tahap ke-4 evaluasi yaitu menilai kualitas peran, makna, dampak yang terkandung dan perbandingan dengan karya lain (Adityawan, 2010).

Proses tahapan saat menganalisis visual karakter Venti dimulai dari pertama mengamati visual elemen-elemen yang ada pada Venti, seperti pakaian yang terlihat digunakan dan atribut pendukung. Kemudian tahap ke-2 menganalisa lebih lanjut menggunakan tahapan desain karakter Bryan Tillman dimulai dari bentuk dasar anatomi karakter Venti, arketips karakter Venti, latar belakang cerita karakter Venti, serta gestur orisinal karakter saat didalam permainan antara lain *idle animation*, normal *attack*, *elemental skill*, dan *elemental burst*. Tahap ke-3 mengungkapkan makna yang terkandung didalam visual karakter Venti antara lain mendeskripsikan identitas Venti sebagai karakter fiksi, mengungkapkan referensi karakter Venti, estetika karakter Venti, dan faktor wow atau ciri khas yang dimiliki oleh Venti. Tahap ke-4 menghubungkan visual karakter Venti pada sejarah dan nilai budaya yang ada pada visual tersebut, membandingkan dengan karya lain, dan tren pada era sekarang. Tinjauan menjadi penting untuk memahami sebuah karya desain sebagai pemahaman yang mendalam tentang makna karya yang sebenarnya mengapa karya desain tersebut diciptakan dan digunakan.

KERANGKA TEORETIK

1. Penelitian yang Relevan

Matthew Alfendy Sujana dalam penelitian skripsi yang berjudul “Tinjauan Desain Karakter Pada *Game Code Atma: Indonesian*

Horror Idle RPG” diterbitkan oleh Repository Unika. Meninjau dan menganalisis desain karakter yang ada pada permainan *game online Code Atma: Indonesia Horror Idle RPG*. *Code Atma* sendiri adalah permainan *online* yang berasal dari developer *game* lokal Indonesia yakni Agate Studio. *Game* tersebut mengangkat konsep cerita dan karakter mistis yang ada di Indonesia seperti Kuntilanak, Pocong, Genderuwo, hingga Banaspati dan Jenglot. Karakter yang akan di tinjau dan dianalisis yakni Banaspati dan Jenglot. Karakter-karakter tersebut didesain ulang sehingga lebih menarik dan tidak menyeramkan namun masih memiliki citra makhluk horror yang sebenarnya. Penelitian tersebut bertujuan untuk melihat bagaimana cara mengimplementasikan dari re-desain tersebut. Tahap tinjauan desain yang digunakan dengan 4 tahap yaitu deskriptif, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif, mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan dengan desain karakter dan latar belakang *lore* pada *game Code Atma*. Teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data-data dari *game Code Atma*, tentang Banaspati, tentang Jenglot, gaya desain dan trend yang berkaitan, dan studi literatur. Perbedaan penelitian yang relevan ini dengan penelitian saat ini adalah perbedaan subjek dimana penelitian yang relevan ini menggunakan objek karakter Banaspati dan Jenglot dari *game Code Atma* yang akan di bandingkan dengan makhluk mistis Banaspati dan Jenglot yang sebenarnya. Sedangkan penelitian saat ini yang akan dibahas menggunakan objek karakter Venti dalam *game online Genshin Impact* tentang menganalisis visual karakter menyeluruh dimana memiliki *visual* pemuda cantik.

Alfons Christian Hardjana dalam penelitian artikel yang berjudul “Tinjauan Desain Bentuk Karakter Sel Darah Merah Dalam Anime Hataraku Saibou” diterbitkan oleh Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru, Universitas Katolik Soegijapranata. Artikel ini meninjau desain karakter dari anime yang berjudul Hataraku Saibou yang menceritakan tentang cara kerja badan manusia sebagai sebuah dunia kerja.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data yang didapatkan melalui studi literatur. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan desain untuk melihat dan mengungkapkan gagasan di dalam bentuk desain karakter sel darah merah. Dalam penelitian ini akan mencermati bagaimana karakteristik dan ciri khas visual seperti apa yang muncul pada sel darah merah sebagai pengantar makanan dalam budaya seragam pengantar makanan di Jepang. Perbedaan penelitian yang relevan ini dengan penelitian saat ini adalah perbedaan subjek dimana penelitian yang relevan ini menggunakan objek karakter sel darah merah pada sebuah anime yang berjudul *Hataraku Saibou*. Sedangkan penelitian saat ini yang akan dibahas menggunakan objek karakter Venti dalam *game online* Genshin Impact tentang menganalisis visual karakter menyeluruh dimana memiliki *visual* pemuda cantik.

2. Desain Karakter

Bagian pertama dalam desain karakter yang baik adalah prinsip inti atau arketips (*archetypes*). Arketips ini mewakili kepribadian dan sifat karakter masing-masing individu. Ada banyak arketips yang berbeda-beda, namun perbedaan itu dapat mendorong sebuah cerita dan menghasilkan pengembangan karakter yang baik. Bagian kedua adalah cerita, pengembangan setiap karakter perlu adanya latar cerita dan ciri kepribadian mereka. Adanya cerita dibalik pembuatan karakter akan membuat karakter tersebut kuat dan mendominasi. Bagian ketiga dalam pembuatan desain karakter adalah sebuah ide untuk menjadikan ide orisinal. Dalam menulis sebuah latar cerita, ide-ide yang muncul selalu dipengaruhi oleh hal-hal yang dilihat, didengar, dan dilakukan. Oleh karena itu tidak mudah untuk menghasilkan ide yang orisinal. Bagian yang keempat adalah bentuk, peranan terbesar dalam desain karakter. Setiap bentuk memiliki makna yang ada dan dapat bercerita hanya dengan visual yang nampak. Bagian kelima adalah referensi. Referensi sangat penting untuk pembuatan karakter sebagai salah satu cara perkembangan sebuah seni dan desain. Bagian keenam adalah estetika. Estetika adalah penampilan luar dari

karakter, dan menjadi subjek penting bagi media visual. Visual luar menjadi paling utama dalam desain karakter untuk mendapatkan perhatian pertama. Bagian ketujuh yang terakhir adalah faktor wow. Faktor wow yang dimaksud adalah ciri khas atau hal spesial yang dimiliki oleh karakter (Tillman, 2011).

Teori desain karakter ini mendukung untuk menganalisis visual karakter Venti dengan menyangkutpautkan kisah karakter Venti, asal-usul mengapa karakter Venti ini ada untuk *game online* Genshin Impact.

3. Karakter Fiksi Game

Karakter sendiri adalah individu yang memiliki beragam jenis kepribadian yang berbeda antara satu sama lain. Karakter pula dapat disebut dengan individu ciptaan pengarang yang mengalami dan memiliki peristiwa-peristiwa dalam cerita. Karakter *game* adalah karakter fiksi yang berbentuk identitas tokoh yang ada di dalam permainan yang dapat dimainkan atau di kendalikan oleh pemain *game*. Karakter sangat dibutuhkan untuk membuat alur cerita *game* terus berlanjut. Pressanti (2020) menjelaskan karakter dalam sebuah cerita fiksi memiliki peranan penting dalam membuat cerita lebih menarik. Karakter *game* dapat dibedakan menjadi beberapa jenis antara lain berdasarkan fungsi, peranan, watak, pencerminan karakter, dan perkembangan karakter. Berdasarkan fungsi, karakter *game* terdiri dari karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama pada *game* merupakan karakter penting dalam sebuah cerita, dimana paling banyak diceritakan baik sebagai pelaku kejadian maupun dikenai kejadian. Karakter pendukung pada *game* merupakan karakter sebagai pelengkap kehadiran karakter utama, contohnya seperti NPC (*non-controllable player*). Berdasarkan peranan, terdapat karakter protagonis dan karakter antagonis. Protagonis adalah karakter yang memiliki sifat yang baik, perilakunya sesuai dengan kehendak alur cerita. Antagonis adalah karakter yang menjadi penyebab suatu permasalahan yang timbul dalam sebuah cerita. Berdasarkan perwatakan terdiri dari sederhana dan kompleks. Karakter sederhana memiliki satu kualitas pribadi, satu sifat watak, bersifat datar dan monoton. Karakter kompleks memiliki berbagai kemungkinan sisi kehidupan,

kepribadian, dan jati diri. Dapat menampilkan watak dan tingkah laku yang bermacam-macam sehingga sulit untuk menduga. Berdasarkan pencerminan karakter terdiri dari tipikal dan netral. Karakter tipikal sebagian besar hanya ditampilkan kualitas pekerjaan dibandingkan dengan individualnya. Karakter netral ditampilkan demi cerita itu sendiri, karakter imajiner yang hadir menjadi pelaku cerita yang diceritakan. Berdasarkan perkembangan karakter, terdiri dari statis dan berkembang. Karakter statis adalah karakter yang tidak memiliki perubahan atau perkembangan sebagai akibat peristiwa yang terjadi. Karakter berkembang adalah karakter yang mengalami perubahan dan perkembangan yang sejalan dengan perubahan plot cerita yang berkembang (Pressanti, 2020).

4. Androgini

Menurut Hargreaves (2005) androgini ialah seseorang yang menunjukkan pembagian peran yang seimbang antara feminim dan maskulin disaat yang bersamaan. Androgini adalah seseorang yang memiliki karakteristik seperti laki-laki atau perempuan dan tidak terlihat bahwa ia laki-laki atau perempuan, atau bisa dikatakan androgini adalah diantara laki-laki dan perempuan. Gaya androgini muncul sebagai wujud pemberontakan yang timbul dari rasa ketidaknyamanan karena stereotip peran tradisional gender harus ditampilkan sesuai jenis kelamin yang dimiliki (Lautama, 2021). Androgini memiliki 2 tampilan yang berbeda antara lain maskulinitas perempuan dan feminitas laki-laki. Maskulinitas perempuan adalah sosok perempuan yang memiliki visual busana pria, seperti menggunakan setelan jas dengan bentuk yang tegas dan gagah seperti laki-laki. Dan feminitas laki-laki ialah sosok laki-laki yang menggunakan busana gaya feminim seperti rok, renda, busana ketat, dan ciri-ciri gaya feminim lainnya.

Selain dilihat dari sisi visual, Maress (2018) mengatakan bahwa karakteristik androgini memiliki sifat diantara dominan dan nurturance, rasional serta pengertian, asertif, sensitive dalam hubungan interpersonal, dan dapat mengintergrasikan sifat maskulin dan feminim dalam diri di berbagai situasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di cerita karakter Venti, ia bertempat tinggal di kota yang bernama Mondstadt. Mondstadt ialah kota dari elemen Anemo (angin) yang dijuluki freedom atau negara kebebasan. Kota ini dipimpin oleh Dewa Archon Barbatos atau dikenal dengan nama karakter Venti. Venti menyamar sebagai pemuda penyair yang berkelana di kota Mondstadt dan menyembunyikan identitas aslinya, Pada bab hasil dan pembahasan ini akan menganalisis lebih detail mengenai visual karakter Venti menggunakan metode tinjauan desain.

1. Tahap Deskriptif



Gambar 1: Karakter Venti
(Sumber: *In-Game Screenshot* Genshin Impact)

Venti digambarkan dengan bentuk tubuh seperti anak remaja berkisar antara umur 15-18 tahun dengan proporsi tubuh yang tegap dan langsing, bahu yang terlihat kecil, memiliki lekukan pinggul, kedua kaki dan tangan yang ramping, serta memiliki ekspresi wajah yang manis dan lembut. Venti memiliki beberapa elemen diantaranya adalah bentuk anatomi tubuh yang lengkap dan seimbang, berpakaian lengkap dengan beberapa aksesoris tambahan dan atribut pendukung. Venti memiliki wajah yang mungil dan berkulit putih dengan mata yang besar berbinar berwarna hijau *aqua*, alis yang tipis, hidung kecil, bibir yang tipis, telinga yang kecil dan leher yang kecil. Gaya rambut yang dimiliki oleh Venti dari belakang terlihat pendek dan dari depan terlihat gaya kepong kembar se bahu berwarna gradasi dari hitam ke biru tua pada ujungnya dan memiliki poni rambut tengah yang mengarah ke kiri.

Pakaian yang digunakan antara lain kemeja putih dengan daya desain renda di bagian leher, lengan bawah, dan sekitar area kancing kemeja.

Kemeja putih bagian dada terlihat lekukan-lekukan kain dan bagian lengan terdapat bentuk renda seperti trompet dan dibentuk lebih ramping disertai dengan 4 kancing. Bagian tengah terdapat korset berwarna coklat bergaris emas. Menggunakan celana pendek bergaya balon berwarna hijau *emerald* dan memiliki border emas di bagian bawah celana. Lalu jubah belakang sepanjang lutut kaki Venti yang berbentuk seperti sayap kupu-kupu yang memisah di bagian tengah. Pada kaki terlihat menggunakan stoking kaki berwarna putih dan terlihat motif berlian berwarna emas di bagian paha berjumlah tiga dan sepatu pantofel berwarna coklat dengan aksesoris permata berwarna hijau *emerald*.

Aksesoris yang digunakan antara lain topi baret berwarna hijau *emerald* dengan bunga cecilia putih. Lalu pita berwarna hitam dan garis emas beserta liontin berwarna hijau *emerald* sebagai untuk menyatukan jubah. Sabuk tipis berwarna coklat dengan aksesoris vision berbentuk lingkaran berwarna hijau aqua dengan frame yang berbentuk setengah sayap serta terdapat dua gantungan pom-pom dan dua bulu. Kemudian pada celana bagian kiri terlihat pin berbentuk kincir angin. Atribut pendukung Venti adalah sebuah alat musik yang bernama *Holy Lyre der Himmel*. Alat musik *Lyre* berwarna coklat dengan senar berwarna biru yang menyala, aksesoris liontin hijau *emerald* di bagian tengah bawah dan bunga cecilia putih berjumlah dua yang diletakkan pada bagian kiri alat musik tersebut.

2. Tahap Analisis Formal

Tahapan analisis formal akan menjabarkan hubungan-hubungan elemen visual yang berkaitan dengan karakter yang membentuk menjadi sebuah karya (Adityawan, 2010).

Bentuk karakter Venti memiliki bentuk dasar segitiga, terlihat dari bentuk muka yang tirus, pundak dan pinggul yang terlihat ramping. Tillman (2011) mengatakan bahwa segitiga menyampaikan dari bentuk tindakan, agresi dan energi. Dalam pembuatan karakter Venti, ia memiliki arketaips seorang penyair yang riang yang suka bersenang-senang. Terlihat pada *gesture idle animation* yang dimiliki oleh karakter Venti. Gestur yang dimiliki oleh karakter Venti ini memiliki kesan pergerakan yang cepat, dinamis, anggun, dan lentur.



Gambar 2: Gestur *Idle Animation* Venti
(Sumber: *In-Game Screenshot Genshin Impact*)

Pada *idle animation* pertama terlihat Venti sedang bermain alat musiknya *Holy Lyre der Himmel* dengan anggun dan menikmati musik tersebut. *Idle animation* kedua terlihat Venti membawa pusaran angin di tangan kanannya bersama pose tubuh Venti melayang dengan wajahnya yang gembira. Hal ini mengungkapkan bahwa kekuatan yang dimiliki Venti adalah kekuatan angin atau anemo.

Latar belakang Venti adalah ia memiliki identitas asli yaitu seorang Dewa Anemo atau biasa disebut dengan Archon Anemo, pemimpin yang melindungi kota angin yaitu Mondstadt yang sekarang sedang menyamar menjadi penyair yang berkelana di kota Mondstadt. Venti menyamar menjadi manusia biasa karena memiliki keinginan kebebasan tanpa dianggap sesosok istimewa.

Venti memiliki kekuatan elemen angin dengan menggunakan senjata *bow* (panah). *Skill* yang ia miliki adalah orisinal milik Dewa Archon dimana kekuatannya sangat kuat atau *overpower*. Berikut adalah beberapa gestur Venti saat melakukan penyerangan dan *skill*.



Gambar 3: Gestur *Normal Attack* dari Depan dan Samping Karakter Venti
(Sumber: *In-Game Screenshot Genshin Impact*)

Lalu pada gestur pergerakan saat serangan normal *attack* yang bernama *Divine Marksmanship*, terlihat Venti sangat cepat dan lincah menggunakan senjata panahnya. Venti menembakkan panah sampai 6 kali berurutan. Posisi tembakan pertama terlihat proporsional dengan tubuh yang tegap. Posisi ke-dua kaki Venti membentuk sikap kuda-kuda dengan kaki kiri maju dan kaki kanan dibelakang. Posisi ke-tiga Venti melompat kebelakang sambil membidik target. Posisi ke-empat menembak dengan gaya tegap seperti pada posisi pertama. Posisi ke-lima Venti mundur sambil membentuk sikap kuda-kuda pada kaki. Dan posisi terakhir ke-enam menahan bidikan dengan durasi yang lebih lama dibanding posisi sebelumnya sambil membentuk sikap kuda-kuda pada kaki dimana kaki kanan berada di depan dan kaki kiri dibelakang.



Gambar 4: Gestur *Elemental Skill* Venti
(Sumber: *In-Game Screenshot* Genshin Impact)

Elemental Skill yang dimiliki oleh Venti bernama *Skyward Sonnet*, dapat memanggil angin bersama dengan *Holy Lyre der Himmel* tepat di area musuh lalu meluncurkan musuh ke udara. Ketika *Elemental Skill* ditahan, dapat memanggil angin tepat di areanya sebagai pusat angin yang kemudian Venti terbang mengikuti arah angin ke udara dengan gaya yang anggun dan lentur. Saat menggunakan *Elemental Skill*, pucuk rambut keping kembar akan bersinar.



Gambar 5: Gestur *Elemental Burst* Venti
(Sumber: *In-Game Screenshot* Genshin Impact)

Kemudian *Elemental Burst* yang bernama *Wind's Grand Ode*, menembakkan panah yang

terbuat dari angin yang tak terhitung jumlahnya menciptakan *Stromeye* (pusat badai angin) yang besar yang dapat menghisap musuh ke area pusaran tersebut. *Skill* tersebut adalah *skill* yang difavoritkan seluruh pemain dimana dapat membantu untuk mempercepat menyelesaikan misi dalam memusnahkan musuh. Saat mengeluarkan *burst* tersebut Venti terlihat sangat lincah dan cekatan dalam menembakkan pusaran angin menggunakan *bow*. Saat *Elemental Burst* siap digunakan, ornamen hijau diubah dan pucuk rambut keping kembar akan bersinar bersama dengan *vision*. Fenomena kemunculan sinar pada rambut Venti hanya berlaku khusus pada Dewa Archon yang memiliki kekuatan yang *overpower*.

3. Tahap Interpretasi

Venti sebagai karakter fiksi game termasuk karakter utama penting dalam *game online* Genshin Impact karena ia adalah Dewa Archon, salah satu penguasa dunia Teyvat. Venti memiliki peran yang baik dalam cerita, karena ia selalu membantu *traveler* atau pemain untuk menyelesaikan masalah yang ada pada cerita tersebut. Venti memiliki watak yang kompleks dimana memiliki beberapa sisi kehidupan dan kepribadian antara lain identitas yang sebenarnya adalah Dewa Archon, namun ia sekarang sedang menyamar menjadi penyair jalanan kota Mondstadt. Venti memiliki pencerminan karakter netral dimana Venti adalah karakter imajiner yang hadir menjadi pelaku cerita yang diceritakan. Kisah karakter Venti selalu berkembang seiring dengan berjalannya cerita pada *game online* Genshin Impact

Venti memiliki visual yang unik dan telah menjadi ciri khas karakter tersebut ialah memiliki konsep androgini, terlihat seperti perempuan namun dia bergender pria. Androgini memiliki karakteristik peran yang seimbang antara feminim dan maskulin disaat yang bersamaan. Dari Genshin Impact sendiri mengatakan bahwa Venti adalah tokoh karakter yang memiliki gender pria, namun memiliki visual seperti perempuan. Venti termasuk tipikal androgini feminitas laki-laki. Feminitas laki-laki ditandai dengan laki-laki tampil dengan bentuk tubuh seperti perempuan dengan mengenakan busana yang berbau feminim.

Dari depan terlihat rambut Venti dikepang kembar kanan dan kiri. Rambut kepeng umumnya hanya digunakan pada kaum perempuan yang memiliki rambut panjang. Jenis kepeng tersebut adalah kepeng klasik. Bentuk wajah Venti yang kecil atau berbentuk segitiga adalah bentuk wajah yang umumnya dimiliki oleh kaum perempuan. Venti memiliki bentuk mata yang lebar seperti pada karakter anime bergender perempuan. Jika mata anime pada gender pria, di visualkan dengan mata yang sipit dan tajam (Trung, 2000). Bentuk tubuh yang dimiliki oleh Venti menyerupai proporsi tubuh perempuan, dimana memiliki pundak yang ramping, lekukan di bagian pinggang dan pinggul yang membuat karakter Venti terlihat langsing. Kaki Venti juga terlihat ramping dan kecil seperti kaki yang dimiliki oleh perempuan umumnya. Serta tangannya saat menembakkan senjata panah terlihat lentik.

Konsep gaya pakaian pada karakter androgini tidak memiliki batas preferensi gender. Karakter Venti memberikan interpretasi sebagai karakter pemuda yang cantik dengan gaya busananya terinspirasi dari Eropa yang masuk pada abad pembaruan atau *renaissance*.



Gambar 6: Macam-macam Gaya Busana Abad Renaissance
(Sumber: Buku *Fashion, Costume, and Culture*)

Mulai pada abad ke-15, gaya busana Eropa mulai menekankan pada mode dan gaya berpakaian di zamannya. Abad kelahiran kembali budaya, semakin banyak orang yang mulai memperoleh kekayaan yang membuat mereka untuk berpakaian lebih mewah (Pendergast, 2004). Pakaian yang digunakan oleh Venti mirip dengan gaya busana Eropa pada abad ke-16. Hanson (2010) mengatakan pada abad tersebut pakaian pria dimulai dari kemeja yang memiliki renda pada kerah atau pucuk lengan. Kemudian diberi luaran seperti jaket atau jubah yang

panjang. Celana yang digunakan sepanjang lutut atau di atasnya dan berbentuk balon yang kemudian sepanjang kaki ditutupi oleh stoking. Pada pakaian wanita menggunakan gaun yang terdiri dari korset ketat dan rok yang akan menggantung sampai ke mata kaki.

Visual estetika yang dimiliki Venti adalah gaya busananya dimana gaya tersebut sangat menggambarkan seorang penyair pada abad renaissance. Nama pakaian Venti ini didalam *game* disebut dengan *Breezy Ode* yang digambarkan sebagai busana dari seorang penyair yang riang. Gaya busana tersebut mirip dengan yang digunakan oleh para penyair di era *renaissance*.



Gambar 7: Gaya busana penyair era *renaissance*
(Sumber: [flickr.com/photos/storytellerclaire/4259981733](https://www.flickr.com/photos/storytellerclaire/4259981733))

Venti menggunakan kemeja putih dengan banyak renda di dekat kancing dan lengan. Kemeja dengan kerah naik dan menyempit pada leher, penekanan pada bahu berkurang adalah simbol bangsawan di era tersebut. Celana Venti berbentuk seperti celana *baggy* atau balon dengan ukuran yang pendek bersama dengan stoking yang menutupi seluruh kaki. Pendergast (2004) mengatakan pada abad ke-16 pakaian yang dikenakan ditubuh bagian bawah menggunakan beberapa kombinasi celana *baggy* untuk bagian kaki atas dan stoking atau biasa disebut dengan hose untuk kaki bagian bawah. Gaya tersebut sangat modis yang berfungsi sebagai memamerkan bentuk kaki untuk pria kelas atas. Pada bagian kiri celana terdapat pin kincir angin yang mewakili jati dirinya yang memiliki kekuatan angin serta mewakili lambang kebebasan. Venti menggunakan sabuk di

pinggangnya bersama dengan vision palsunya yang ia buat. Vision adalah bentuk kekuatan pemberian dari dewa yang di anugerahkan kepada siapapun yang memiliki ambisi hidup di dunia Teyvat. Venti sengaja membuat vision palsu untuk penyamaran sebagai penyair. Pada vision tersebut terdapat gantungan bulu angsa putih dengan gradasi hijau. Bulu angsa putih memiliki simbol kesucian, kebaikan, dan bernilai moral. Jubah atau biasa disebut mandilion biasa dipakai untuk menghangatkan tubuh namun dapat juga sebagai dekorasi (Pendergast, 2004). Ketika Venti menggunakan jubah tersebut, terlihat seperti memiliki sayap dengan desain jubah yang mirip seperti sayap kupu-kupu membentuk sudut di tengah jubah. Sayap pada jubah memiliki makna kebebasan.

Venti menggunakan topi berbentuk baret dengan aksesoris bunga Cecilia. Topi baret awal ditemukan di Eropa dan digunakan *fashion* terkini pada para seniman. Oleh karena itu topi baret di ciri khas kan dengan topi seniman. Bunga memiliki jiwa feminim. Bunga Cecilia menyerupai bentuk bunga lily yang menjadi bunga favorit Venti. Bunga Cecilia memiliki arti dari perasaan anak yang hilang, tidak berwujud dengan hati sejati dari jiwa yang tidak terikat. Bunga tersebut hanya dapat tumbuh di daerah angin yang kencang. Sepatu yang digunakan Venti adalah pantofel. Pendergast (2004) mengatakan bahwa sepatu pantofel adalah alas kaki yang halus pada jamannya yang biasa digunakan didalam ruangan. Dan biasa diberi hiasan seperti berlian seperti yang digunakan oleh Venti, berlian berwarna hijau yang berfungsi sebagai aksesoris para bangsawan. Venti memiliki warna yang didominasi dengan warna hijau *emerald* dan putih. Tillman (2011) mengatakan bahwa warna yang dimiliki oleh karakter tersebut memiliki makna yang membentuk karakter itu sendiri. Warna hijau umumnya membangkitkan perasaan alam, harmoni, optimisme, kesejahteraan, bijaksana, dan relaksasi. Sedangkan warna putih memiliki arti kemurnian, kedamaian, kebaikan, dan kepolosan.

Venti memiliki atribut pendukung yang membuat karakter tersebut dapat dikatakan sebagai karakter androgini antara lain korset pada perutnya dan pita jubah di dada. Korset coklat yang digunakan Venti di perutnya

memperlihatkan lekukan tubuh menjadi lebih ramping. Di Eropa pada abad ke-16, korset biasa digunakan oleh bangsawan perempuan untuk memperlihatkan bentuk lekukan perutnya dan melambangkan kebangsawanan. Venti memiliki aksesoris pita pada bagian dadanya. Pita tersebut berfungsi sebagai pengait jubah. Pita pada visual tersebut memiliki tanda feminim, perempuan, dan cantik. Namun pita tersebut berwarna hitam dengan corak garis emas, yang memiliki makna sebuah duka yang berharga. Didalam kisah masa lalu Venti, ia telah kehilangan sahabat baiknya serta rekan-rekan Dewa Archon lainnya. Kisah tersebut terwakili dari pita yang dimilikinya.

Venti sebagai penyair terkadang membawa alat musiknya yaitu *Lyre*. *Lyre* masuk dalam kategori alat musik harpa yang dimainkan dengan cara dipetik dan digunakan oleh orang Yunani kuno sebagai pengiring lagu dan pembacaan. Selain *Lyre*, alat musik petik yang digunakan oleh penyair antara lain *lute*, *viol*, dan *harp*. Montagu (2007) mengatakan *Lyre* dapat dihiasi dengan batu semi mulia dan emas sebagai dekorasi. Seperti *Lyre* yang dimiliki Venti terdapat batu berwarna hijau *emerald*. Harpa maupun *Lyre* selalu di maknai dengan alat musik malaikat bersayap karena memiliki suara petikan yang indah seperti malaikat.

4. Tahap Evaluasi

Dalam pembuatan desain karakter yang baik memiliki pengembangan karakter yang baik (Tillman, 2011). Dari desain yang dimiliki Venti, ia mewakili karakter yang melambangkan kebebasan. Ia melepaskan tahta sebagai Dewa Archon karena ingin hidup bebas, dan membiarkan masyarakat yang ia lindungi juga merasa bebas dan merdeka.

Visual karakter Venti mengambil dari budaya Eropa dimulai dari gaya busana yang masuk pada era *renaissance* Jerman pada abad ke-16. Gaya busana dan atribut yang Venti gunakan memiliki ciri-ciri bahwa yang ia gunakan kebanyakan memiliki kemiripan pada penyair pada era tersebut. Dimulai dari beberapa gaya busananya dan alat musik yang Venti gunakan memiliki gaya yang sama pada penyair di era tersebut. Venti masuk kedalam kategori karakter androgini dimana identitas tersebut tidak jelas dalam peran perempuan maupun laki-laki. Bahkan

karakter tersebut memiliki ciri-ciri kedua gender tersebut, terlihat dari anatomi, gaya rambut, wajah, gaya pakaian, atribut, dan gestur dan pergerakan yang ia lakukan.

Dalam tahap ini karakter Venti akan dibandingkan dengan karakter yang serupa yang memiliki indikator karakter androgini, yaitu Xingqiu dengan *game online* yang sama yaitu Genshin Impact. Saat ini karakter yang menyerupai konsep androgini hanya 2 karakter antara lain Venti dan Xingqiu.



Gambar 8: Visual Karakter Xingqiu
(Sumber: Official Genshin Impact)

Xingqiu adalah karakter bergender laki-laki namun memiliki visual berparas perempuan seperti Venti. Perbedaan kedua karakter tersebut adalah nilai budaya yang diambil sebagai referensi. Jika Venti mengambil referensi dari negara Jerman, maka Xingqiu mengambil referensi dari negara China, terlihat dari visual gaya busana yang ia gunakan. Kemudian perbedaan *tier* kelangkaan karakter. Xingqiu adalah karakter bintang 4 dimana cara mendapatkan karakter tersebut lebih mudah dibandingkan dengan karakter bintang 5 seperti Venti. Serta *lore* dari kisah karakternya, Xingqiu memiliki *lore* yang terbatas karena ia hanya manusia biasa yang dikaruniai vision kekuatan air atau *hydro*. Sedangkan Venti memiliki *lore* yang sangat luas karena ia adalah Dewa Archon. Dengan perbedaan tersebut, Venti lebih unggul dari karakter androgini lainnya yang ada pada *game online* Genshin Impact.

Keberadaan Venti sebagai karakter androgini diterima oleh para pemain Genshin Impact, yang

dibuktikan dengan ketenaran dan menjadi favorit para pemain. Androgini saat ini sedang berkembang pesat dikarenakan dunia *fashion* selalu berkembang dan menantang. Dengan adanya isu kesetaraan gender sekarang membuat konsep androgini semakin ramai. Lautama (2021) mengatakan androgini dianggap mampu menjadi sebuah ikatan memadukan karakter maskulin dan feminim dalam sebuah individu. Dengan adanya androgini, baik dalam kepribadian seseorang maupun visual seseorang telah tidak memiliki batasan atau *infinity*.

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam sebuah *game online*, peran karakter adalah hal yang paling utama untuk menarik perhatian calon pemain. Seperti karakter Venti yang sukses menarik perhatian para pemain dan menjadi favorit dikalangan pemain *game online* Genshin Impact. Salah satu faktor yang membuat Venti banyak digemari adalah visual karakter yang unik. Dari visual tersebut, telah diidentifikasi menggunakan metode tinjauan desain menghasilkan bahwa visual karakter venti mengambil dari budaya Eropa khususnya Jerman pada era *renaissance* abad ke-16 serta serupa dengan gaya busana penyair pada era tersebut. Hal tersebut menjadi sebuah estetika untuk karakter Venti. Venti divisualkan sebagai pemuda cantik penyair yang riang dengan memperhatikan sejarah dan nilai budaya busana Eropa pada abad-16 yang digunakan oleh Venti. Elemen-elemen yang diinterpretasikan antara lain anatomi, gaya rambut, wajah, gaya pakaian, atribut pendukung, warna, dan gestur karakter.

Selain itu karakter Venti juga masuk kedalam konsep karakter androgini sesuai dengan visual dan identitas yang dimiliki oleh Venti. Hal tersebut menjadi faktor wow atau ciri khas yang dimiliki sebuah karakter. Dengan memperhatikan anatomi, wajah, gaya rambut, atribut khusus dan gestur pergerakan mulai dari *idle animation*, normal *attack*, dan *skill* yang dikeluarkan Venti, menghasilkan analisis bahwa Venti adalah karakter androgini yang di era sekarang sangat ramai diperbincangkan dan menjadi tren *fashion* saat ini. Adanya konsep karakter androgini inilah yang membuat karakter Venti banyak digemari dari semua gender, laki-laki dan perempuan. Alhasil Venti adalah desain karakter penyair yang

mengikuti tren karakter yang berkonsep androgini yang terinspirasi dari budaya Eropa era *renaissance* abad ke -16.

Saran dalam penelitian ini adalah referensi-referensi yang didapat masih kurang, dan perlu adanya perluasan lagi. Tidak hanya itu, *pada game online* Genshin Impact masih banyak karakter-karakter unik dan memiliki nilai budaya yang sangat menarik untuk dapat dianalisis lebih lanjut. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan acuan untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan analisis visual karakter fiksi dan metode analisis yang digunakan ialah tinjauan desain.

REFERENSI

- Adityawan, Arief, DKK. (2010). *Tinjauan Desain Grafis dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini*. Jakarta Selatan: PT CONCEPT MEDIA
- CNN Indonesia. (2021). *China Khawatir Banyak Remaja Laki-laki Semakin Feminim*. Diakses pada 26 Februari 2022, dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210208154444-277-603727/china-khawatir-banyak-remaja-laki-laki-semakin-feminim>
- Data ai. (2022). *Insights Generator*. Diakses 3 Maret 2022, dari <https://www.data.ai/intelligence/insights-generator>
- Duniapcoid. (2021). *Pengertian Games: Sejarah, Perkembangan, Jenis, Pengaruh*. Diakses pada 4 Maret 2022, dari <http://duniapendidikan.co.id/pengertian-games/>
- GenshinLab. (2022). *Genshin Impact Revenue Chart | Banner Revenue Chart | Genshin Lab*. Diakses pada 4 Maret 2022, dari <https://www.genshinlab.com/genshin-impact-revenue-chart/>
- Hanson, Paige L. (2010). *Renaissance Clothing and Sumptuary Laws*. Diakses pada 8 Juni 2022, dari <http://www-personal.umd.umich.edu/~cfinlay/sumptuary.html>
- Hardjana, A, C. (2021). *Tinjauan Desain Bentuk Karakter Sel Darah Merah Dalam Anime Hataraku Saibou*. Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru. Vol. 3 No. 2.
- Hargreaves, Tracy. (2005). *Androgyny in Modern Literature*. New York: Palgrave Macmillan.
- Lautama, Ciawita Atmadiratna. (2021). *Gaya Fashion Androgini dan Kemunculan Sosok Non Binary*. Jurnal MODA. Vol. 3 No.1.
- Maress, Bernadet. (2018). *Teori Gender dalam Psikologi Sosial – Konsep – Karakteristik – Aliran – Dosenpsikologi.com*. Diakses pada 24 Juni 2022, dari <https://dosenpsikologi.com/teori-gender-dalam-psikologi-sosial>
- Montagu, Jeremi. (2007). *Origins and Development of Musical Instruments*. United States of America: Scarecrow Press, Inc
- Pendergast, Sara, dan Pendergast, Tom. (2004). *Fashion, Costume, and Culture Clothing, Headwear, Body Decoraions, and Footwear throught the Ages*. United States of America: The Gale Group
- Pressanti, Desi. (2020). *Jenis-jenis Tokoh dalam Cerita Fiksi – Balai Bahasa*. Diakses pada 4 Maret 2022, dari <https://balaibahasajateng.kemdikbud.go.id/2020/03/jenis-jenis-tokoh-dalam-cerita-fiksi/>
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta Bandung
- Sujana, M, A. (2021). *Tinjauan Desain Karakter Pada Game Code Atma : Indonesian Horror Idle Rpg*. Unika Soegijapranata Semarang. 2021 diakses dari <http://repository.unika.ac.id/26877/>
- Thabroni, Gamal. (2021). *Metode Penelitian Deskriptif: Pengertian, Langkah & Macam*. Diakses pada 4 Maret 2022, dari <https://serupa.id/metode-penelitian-deskriptif/>
- Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. Oxford, Unite Kingdom: Taylor & Francis Ltd
- Trung, Le. (2000). *How To Draw Anime For Beginner*. Muto Ani