



DEKONSTRUKSI PADA DESAIN KARAKTER HUGGY WUGGY DALAM GIM *SURVIVAL HORROR “POPPY PLAYTIME”*

Bianca Alifia Phalosa¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: biancaalifia.20009@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Hadirnya karakter unik bernama Huggy Wuggy pada gim *survival horror* Poppy Playtime (2021) menjadikannya populer di belahan dunia. Sebuah boneka *plushy* anak-anak yang terlihat lucu dan ramah seketika dikagumi oleh anak-anak dan penggemar gim. Bahkan, masyarakat menjadikan Huggy Wuggy sebagai ide untuk usaha mereka, seperti toko souvenir kaki lima yang dapat ditemui di jalan perkotaan. Namun dibalik kesederhanaan tersebut, terdapat fakta mengejutkan bahwa ia adalah sebuah boneka hasil eksperimen yang gagal sehingga ia berubah menjadi makhluk liar berbahaya. Maka dari itu, penelitian dilakukan untuk mengetahui dekonstruksi milik karakter Huggy Wuggy, kaitannya dengan genre permainan dan pengaruhnya hingga menjadi populer di masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan mengambil sumber data secara primer dan sekunder melalui teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Kemudian, teknik analisis data dilakukan dengan teori dekonstruksi milik Jacques Derrida. Berdasarkan hasil dan pembahasan terhadap analisis karakter, Huggy Wuggy merupakan karakter favorit bagi anak-anak. Dekonstruksi yang ditemukan pada Huggy Wuggy tidak membuatnya menjadi karakter yang perlu diwaspadai namun malah disukai oleh masyarakat.

Keywords: Dekonstruksi, Desain Karakter, Huggy Wuggy, *Survival Horror*, *Poppy Playtime*

Abstract

The presence of a unique character named Huggy Wuggy in the survival horror game Poppy Playtime (2021) has made it popular all over the world. A children's plushy doll that looks cute and friendly is instantly admired by children and game fans. In fact, people use Huggy Wuggy as an idea for their business, such as street souvenir shops that can be found on urban streets. However, behind this simplicity, there is the surprising fact that he is a doll resulting from a failed experiment that turned him into a dangerous wild creature. Therefore, research was conducted to determine the deconstruction of the character Huggy Wuggy, its relationship to the game genre and its influence on it becoming popular in society. This research uses a qualitative descriptive method by taking primary and secondary data sources through data collection techniques in the form of observation, documentation and literature study. Then, data analysis techniques were carried out using Jacques Derrida's deconstruction theory. Based on the results and discussion of the character analysis, Huggy Wuggy is a favorite character for children. The deconstruction found in Huggy Wuggy does not make him a character to be wary of, but instead is liked by the public.

Keywords: Deconstruction, Character Design, Huggy Wuggy, *Survival Horror*, *Poppy Playtime*

PENDAHULUAN

Pada awal abad 21 lalu menurut McGonigal (2011) disebutkan bahwa Gim sebagai media hiburan telah menjadi salah satu platform utama yang telah memengaruhi keberhasilan masa

depan teknologi. McGonigal juga menyampaikan bahwa gim yang baik adalah yang memiliki suatu tujuan, aturan, dan sistem “umpan-balik” yang akuntabel, sehingga *experience* yang dirasakan dapat memenuhi

ekspektasi para pemain. Pada penelitian ini, gim bergaya *Storytelling* dengan wujud *RPG (Role-Playing Game)* bergenre *Survival Horror* yang dikembangkan oleh MOB *games* bernama “*Poppy Playtime*” telah berhasil menarik perhatian hampir 500.000 pengguna pada hari pertama pengunggahannya di tahun 2021 (Dursun, 2023). Melansir dari laman statistik VG Insights (2024), hingga saat ini total pengguna gim *Poppy Playtime* telah mencapai 2.1 Juta orang. Permainan ini juga telah memperoleh peringkat 4,3 dari 5 bintang dan memperoleh 27.500 ulasan positif dari total 35.700 pengguna pada toko aplikasi daring *Google Play Store* (2024).

Dalam gim ini, pemain dihadapkan dengan sejumlah tantangan teka-teki di dalam sebuah pabrik permainan yang terbengkalai. Karakter maskot yang menjadi daya tarik dari gim ini adalah Huggy Wuggy, sebuah boneka berbulu raksasa yang menjadi penjaga di pabrik mainan tersebut. Sheldon (2023) menyebutkan, bahwa aspek *storytelling* yang awalnya hanya sekadar prioritas akhir dari permainan, namun kini telah memiliki nilai yang setara dengan permainan. *Poppy Playtime* juga menggunakan karakter berwujud monster sebagai tokoh antagonis utama pada alur ceritanya. Menurut Klopotova et al., (2023), berdasarkan riset jurnalis beberapa tahun terakhir, monster meraih tingkat popularitas yang tinggi sebagai pemilihan jenis karakter. Sebagai contoh, wujud karakter monster sebagai peran antagonis yang muncul dalam gim lainnya dapat ditemukan pada gim *Five Night at Freddy's* di tahun 2014.

Selanjutnya, Zehra Dursun (2023) menjelaskan bahwa karakter Huggy Wuggy ini telah menjadi boneka yang populer dan laris manis sebagai mainan anak-anak di beberapa bagian di dunia, termasuk di kota besar New York. Lebih lanjut, Magdalane J. Taylor melalui artikel berita *The New York Times* (2023) menyatakan, boneka monster Huggy Wuggy telah sukses memenuhi rak display di jalanan Mott Street, California. Selain itu juga telah menjadi *Hot Topic* di Bosnia, Spanyol, Laos, dan Korea Selatan.

Namun, terdapat sejumlah kontroversi dari popularitas karakter berwarna biru tersebut, yang terungkap pada laman berita *Parents.com*

(Beth Ann Mayer, 2023), orang tua menganggap karakter Huggy Wuggy mengandung unsur kekerasan yang mengkhawatirkan dan tidak sesuai untuk anak-anak di bawah umur. Ia menambahkan, derasnya media informasi seperti Youtube dan TikTok telah mempermudah anak-anak untuk mengenali tokoh antagonis tersebut. Selain itu, pada laman berita Indonesia *VIVA.co.id* (Frida, 2023) membahas mengenai video yang diunggah dari akun dengan username @syarifpembicara melalui TikTok, ada seorang anak kecil tantrum yang mengancam akan memutilasi tangan sang ibu hingga lepas.

Berdasarkan pertimbangan situasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain karakter memiliki peran yang signifikan dalam perancangannya. Desain karakter menurut Marika Nieminen (2017) adalah suatu proses pembentukan sebuah tokoh baru, pada sebuah narasi atau cerita dalam buku, film, televisi, animasi, gim, dan media lainnya. Narasi kemudian disampaikan melalui aspek visual dan perilaku karakter dalam media-media tersebut.

Selanjutnya, langkah yang akan dilakukan terhadap pengaruh desain karakter pada Huggy Wuggy ini adalah sebuah dekonstruksi dari karakter tersebut. Sebuah artikel yang membahas mengenai seorang filosof modern bernama Jacques Derrida menunjukkan konsep dekonstruksi digunakan sebagai pemahaman terhadap suatu “makna lebih” yang terkandung dalam suatu teks. Menurutnya, dalam memahami makna teks, tidak boleh ada idealisasi terhadap satu makna yang sudah ada, dan perlu menemukan makna lain yang dapat dianggarkan, kebenaran baru tersebut kemudian dideskripsikan tanpa menyatakan bahwa kebenaran tersebut adalah absolut (Florianus Tana, 2019).

Dekonstruksi terhadap elemen-elemen dari karakter Huggy Wuggy seperti nama karakter, wujud fisik karakter, visual karakter (warna), ekspresi wajah, kemampuan, serta perilaku dari karakter akan menjadi poin-poin yang akan dibahas. Serta, bagaimana keseluruhan dari unsur-unsur tersebut berkontribusi terhadap kelancaran bermain gim *Poppy Playtime* dan memberikan wawasan lebih bagi industri gim terkait perancangan desain karakter yang baik. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memberikan wawasan baru bagi kreator,

peneliti, mahasiswa, serta penggemar yang menyanjung aspek visual pada gim, khususnya pada genre *Survival Horror*.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yang pertama yaitu “Jejak Dekonstruksi Derrida dalam Desain Grafis” Oleh Tri Cahyo Kusumandyoko (2014). Penelitian ini membahas mengenai prinsip desain modern yang mengandung universalisme dan singularitas telah mengakibatkan pengoreksian terhadap *international style* oleh Wolfgang menjadi sebuah gaya desain yang identik dan tipikal saat menghasilkan suatu karya. Dekonstruksi Derrida hadir untuk menawarkan perbedaan dan pembenaran makna dengan sebutan *différance*. Hasil penelitian ini adalah dekonstruksi dapat dilakukan dalam menghasilkan sebuah karya desain grafis dengan kandungan prinsip yang modern.

Kedua yaitu berjudul “Kajian Foto Konsep Album *Love Yourself : Answer* Versi S oleh Bangtan Seonyeondan BTS” Oleh Maura Safina dan Tri Cahyo Kusumandyoko (2020), Penelitian ini melakukan analisis mengenai isu sosial di masyarakat seiring dengan popularitas yang dibawa oleh grup BTS dalam industri K-Pop. Penulisan dalam kajian ini menggunakan analisis Semiotika Roland Barthes untuk memaknai petanda dan penanda dari visual foto konsep album *Love Yourself: Answer*.

Penelitian yang ketiga berjudul “*Preschoolers’ Perception of Monster Toys (on the Example of Huggy Wuggy)*” Oleh E. Klopotova, S. Smirnova, dan Y. Tokarchuk, (2023). Penelitian ini membahas mengenai dampak dari popularitas karakter Huggy Wuggy terhadap respon anak-anak dibawah umur. Penelitian ini membahas mengenai nilai psikologis yang dapat disimpulkan oleh anak-anak dari suatu karakter tertentu. Hasilnya adalah respon anak-anak cenderung mengarah ke negatif daripada positif.

Kemudian penelitian berikutnya yang relevan berjudul “Representasi Makna Visual pada Poster Film Horror Perempuan Tanah Jahannam” Oleh Wulandari & Islam, (2020), membahas mengenai media promosi dari film horror Perempuan Tanah Jahannam berupa poster yang berfokus pada tanda visual seperti visual rambut yang berdiri, unsur budaya, dan

karakteristik unsur-unsur desain seperti warna, layout, gambar, logo dan juga tipografi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa poster film Perempuan Tanah Jahannam merepresentasikan sesuatu yang berbeda dengan kebanyakan poster film horor Indonesia, karena poster film ini tidak terdapat visual sosok hantu sebagai objek penarik perhatian.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka perlu dilakukan penelusuran bagaimana dekonstruksi yang ada pada desain karakter Huggy Wuggy serta bagaimana pengaruh desain karakter tersebut pada popularitasnya bagi anak-anak. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, dengan analisis menggunakan teori dekonstruksi Jacques Derrida untuk mengetahui “kebenaran utuh” pada desain karakter Huggy Wuggy.

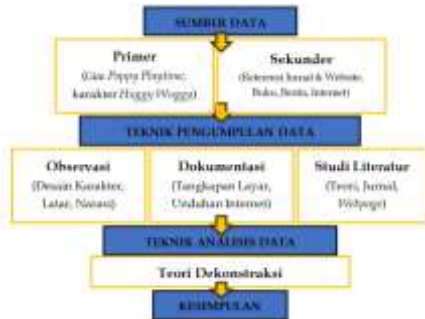
METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada dekonstruksi desain karakter Huggy Wuggy adalah metode deskriptif kualitatif. Pada pendekatan ini, data yang diperoleh berupa kalimat atau narasi yang didapatkan dari teknik pengumpulan data kualitatif. Menurut Sukmadinata (2008), Penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dalam suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui 2 (dua) jenis sumber data yakni data primer dan data sekunder. Data primer berisikan potongan gambar dari adegan pada gim *Poppy Playtime* yang menampilkan karakter Huggy Wuggy dan unsur pendukung lain. Data sekunder atau data pendukung berasal referensi jurnal, buku, berita dan *website* yang membahas mengenai teori dekonstruksi dan karakter Huggy Wuggy.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Teknik observasi dilakukan dengan memahami detail karakter Huggy Wuggy pada permainan. Kemudian, pada teknik dokumentasi dilakukan tangkapan layar saat permainan berlangsung untuk mengambil informasi visual dari karakter Huggy Wuggy.

Terakhir, melakukan studi literatur dengan mencari referensi teori serta berita mengenai karakter melalui buku, jurnal penelitian, maupun *website*.



Gambar 1. Proses Analisis Data (Sumber: Phalosa)

Dalam tahap Proses Analisis Data, dicantumkan sebuah tabel berisikan keterangan tahapan dalam melakukan penelitian. Diawali dengan mengumpulkan Sumber Data yang diperoleh dari data Primer dan Sekunder, data Primer didapatkan melalui aset gim *Poppy Playtime* dan karakter Huggy Wuggy. Berikutnya yakni data Sekunder yang diambil dari referensi jurnal, buku, berita, dan internet.

Lalu pada Tahap kedua yaitu Teknik Pengumpulan Data, berupa Observasi, Dokumentasi, dan Studi Literatur. Teknik Observasi dilakukan untuk memahami desain karakter, latar tempat, dan narasi permainan dari gim *Poppy Playtime*. Teknik Dokumentasi dikerjakan dengan mengumpulkan aset berupa gambar, seperti melakukan tangkapan layar pada saat berlangsungnya permainan, atau mencari gambar dan mengunduh dari internet. Kemudian, dilengkapi dengan melakukan teknik Studi Literatur yakni dengan mencari referensi berupa teori melalui jurnal atau *webpage*.

Tahapan berikutnya dilanjutkan dengan menggunakan Dekonstruksi terhadap Karakter Huggy Wuggy memiliki 2 (dua) wujud dalam permainan, yang pertama wujud saat masih menjadi boneka (pasif), kemudian saat telah beralih menjadi monster (agresif).

KERANGKA TEORETIK

Desain Karakter dalam gim *Survival Horror*

Menurut Nieminen (2017), desain karakter adalah proses perancangan suatu karya orisinal untuk sebuah cerita, buku, televisi, film, animasi, permainan, komik, dan sejenisnya. Berikut unsur-

unsur yang perlu dilibatkan dalam perancangan karakter menurut Tillman (2011):

A. Demografis

Tillman (2011) menyebutkan, Karakter yang dirancang untuk anak-anak seringkali memiliki pemilihan warna yang beragam. Hal ini dikarenakan anak-anak belum mampu memproses informasi secara linguistik atau dengan visualisasi yang rumit. Desain karakter yang simpel dapat dengan mudah dinikmati serta diingat oleh anak-anak. Perpaduan 2 atau 3 jenis warna yang mencolok dapat menjadi daya tarik yang sempurna untuk perancangan karakter.

B. Bentuk

Tillman (2011) menyampaikan, Sebuah bentuk memiliki peran besar dalam suatu karakter. Menyatukan berbagai bangun datar dalam satu bentuk dapat menghasilkan siluet yang kuat. Lingkaran, sebagai contoh, dapat disimpulkan sebagai wujud yang ramah dan tidak mengancam. Persegi, dianggap sebagai wujud yang stabil dan tegas, simetris. Segitiga, seringkali melambangkan sebuah aksi, agresif dan energi.

C. Grayscale dan Warna

Sebelum mewarnai model, beberapa kreator memilih untuk memvisualisasikan karakter terlebih dahulu melalui teknik grayscale. Teknik ini dilakukan untuk menentukan kesalahan dalam desain dan mengubahnya sebelum memberi warna. Mengetahui letak kontras pada karakter secara menyeluruh dapat menentukan ketentuan berhasilnya karakter tersebut. Selanjutnya pada tahap pewarnaan, Tillman (2011) mengutip dari Hemani & Mokashi Puneekar (2021) menyebutkan, warna merupakan elemen yang menarik pada desain atas keberagaman yang dimilikinya. Warna memiliki 3 (tiga) deskripsi yakni Hue, Chroma, dan Value.

D. Kepribadian

Segala elemen visual memiliki representasi atas kepribadian karakter. Selain itu, bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan suara mereka saat berbicara dan berinteraksi memiliki pengaruh penting dalam perancangannya. Menambah kutipan dari Isbister (2022), apabila elemen visual tidak

diperhatikan dengan baik, ketertarikan audiens terhadap karakter akan semakin berkurang seiring waktu.

Menurut Grimshaw & Williams (2010) gim *Survival Horror* sengaja dirancang untuk memuaskan manusia dalam menakuti dirinya sendiri. Kemudian teori dari Boehnke (2022) perlu memiliki aspek yang menjijikkan atau tidak waras, serta penampilan fisiknya memberikan kesan yang tidak nyaman dan menyeramkan bagi audiens. Kemudian, dalam genre *Survival*, terdapat 4 (empat) kategori menurut Frank Bosman & Wieringen (2023) dalam penyusunannya, yaitu Causality (Penyebab), Comprehensiveness (Skala), Order of Time (Jumlah) dan the Remnants (Penyintas).

Poppy Playtime

Poppy Playtime adalah sebuah permainan video *Role-Playing Games (RPG)* bergenre *Apocalyptic, Survival-Horror, Puzzle Game* yang dikembangkan oleh *MOB Games* dan melejit pada tahun 2021 lalu (Dursun, 2023). Permainan ini dimulai dengan ditemukannya secarik surat oleh pekerja dari pabrik mainan *Playtime Co.* 10 tahun setelah kejadian “misterius” yang mengakibatkan hilangnya seluruh pekerja di dalam pabrik mainan. Menurut keterangan dari surat tersebut, para pekerja dikabarkan masih berada di dalam pabrik, dan tidak ada seorangpun yang mengetahui bencana apa yang menimpa para pekerja pabrik tersebut.

Pada perjalanannya, pemain akan memerankan sebagai pekerja yang sempat “menghilang” pada saat bencana misterius terjadi. Pemain akan memecahkan misteri dari menghilangnya seluruh pekerja dari dalam pabrik tersebut. Unsur-unsur yang terdapat pada permainan *Poppy Playtime* yaitu Alur Cerita (fiktif), Mainan Anak-anak, Maskot Huggy Wuggy, Boneka Poppy, *Grabpack* (alat pendukung), Pabrik Mainan *Playtime Co.*, Surat (petunjuk), Video Perkenalan, dan *Tape Video*.

Teori Dekonstruksi

Dalam artikel yang diunggah oleh Florianus Tana (2019) Ia menyebutkan lima strategi dalam memahami dekonstruksi menurut Mc Quilan melalui Hardiman (2015), yaitu:

1. Dekonstruksi ialah suatu peristiwa dalam membaca; bukan sebuah metode, karena jika dipahami sebagai metode maka akan terjadi pengulangan dengan cara yang sama, hal inilah yang tidak ingin diwujudkan oleh Jacques Derrida.
2. Dekonstruksi merupakan kontaminasi atas oposisi- oposisi biner; seperti contoh, oposisi biner berupa seperti halus dan kasar. Pada oposisi tersebut terhadap penggolongan yang secara tidak langsung menduduki posisi hegemoni (unggul) didalamnya, dan menjadikan kutub lain termarginalisasi. Dekonstruksi dapat menunjukkan masing-masing interpretasi dibalik kutub tersebut.
3. Dekonstruksi dapat pula didefinisikan sebagai suatu proses pembacaan yang meminati pihak terpinggirkan (kutub marginal).
4. Dekonstruksi merupakan sejarah; dari istilah yang bersifat tidak stabil namun berposisi unggul dalam oposisi biner.
5. Dalam dekonstruksi, tidak ada bebas-teks; yakni konteks yang terdapat dibalik makna teks mengacu pada rangkaian jejak-jejak.

Menurut AKER (2022) dekonstruksi memperluas wilayah struktural atas ketidakpastian dalam keputusan, memandang sebuah keputusan tersebut sebagai sesuatu hal yang telah direnggut dalam dasar ketidakpastian keputusan sebelumnya. AKER juga mencantumkan kutipan Derrida pada artikelnya yang berbunyi, “*What is not deconstruction? Everything! What is Deconstruction? Nothing!....it's not a method and cannot be turned into a method*” (“Apa saja yang bukan dekonstruksi? Segalanya! Apa itu dekonstruksi? Bukan apa-apa!.... bukanlah sebuah metode dan tidak akan bisa diubah menjadi sebuah metode”).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dekonstruksi pada Nama Karakter Huggy Wuggy

Pada analisis karakter Huggy Wuggy terhadap permainan *Poppy Playtime*, “Huggy Wuggy” merupakan nama yang cukup khas dan mudah untuk diingat. Nama “Huggy” berasal dari kata dasar “*Hug*” dalam bahasa indonesia yang berarti peluk, sedangkan “*Wuggy*” merupakan

repetisi yang termodifikasi dari nama Huggy. Pada nama Huggy Wuggy dapat ditemukan 2 unsur sebagai berikut:

A. Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang ditemukan pada nama Huggy Wuggy adalah gaya bahasa repetisi. Gaya ini digunakan untuk menekankan konteks yang ingin disampaikan, mengungkapkan hal tertentu secara lugas sehingga menghasilkan suatu ciri (Diana et al., 2022).

Nama Huggy Wuggy menekankan ciri utama dari perilaku karakter tersebut, yakni menyukai pelukan. Maka, siapa saja yang menemui Huggy Wuggy, hal pertama yang akan ia dapatkan adalah pelukan hangat.

B. Frasa Verba

Nama karakter Huggy Wuggy mengandung frasa verba (kata kerja) dalam bahasa Inggris. Frasa merupakan gabungan dari 2 kata berdasarkan subyek, predikat, objek, atau keterangan. Frasa verba merupakan suatu kelas kata yang kedudukannya berfungsi sebagai predikat atau kata kerja (Cholifia Nurchaliza et al., 2023). Umumnya, frasa verba ditemukan pada suatu kalimat yang menerangkan aktivitas seseorang. Namun, dalam hal ini frasa verba digunakan pada nama Huggy Wuggy, yang mengandung kata kerja “*Hug*” yakni “Peluk”. Maka, tindakan yang dilakukan dari karakter Huggy Wuggy adalah memeluk seseorang, sehingga menghasilkan ciri dari karakter tersebut yaitu suka berpelukan. Contoh penggunaan nama yang mengandung frasa juga dapat dijumpai pada karakter lain seperti Spongebob Squarepants, Hello Kitty, dan Mickey Mouse.

Sebagai kesimpulan, dekonstruksi yang terikat pada nama Huggy Wuggy terletak pada terungkapnya kebenaran bahwa ternyata ia telah beralih menjadi boneka monster yang ganas dan hal ini disebabkan oleh eksperimen rahasia yang gagal milik pabrik Playtime Co..

Dekonstruksi pada Desain Karakter Huggy Wuggy

A. Tubuh Huggy Wuggy

Jika diamati, bentuk tubuh Huggy Wuggy merupakan gabungan dari bidang-bidang geometris yang sering ditemui disekitar kita. Kepalanya yang besar berbentuk segitiga terbalik dan anggota tubuh lain berbentuk tabung. Hal ini serupa dengan teori yang disampaikan Tillman (2011) mengenai penggunaan basic shapes pada karakter anak-anak. Dursun (2023) menyampaikan, karakter Huggy Wuggy memiliki dua versi dalam tampilan visualnya, yakni versi pasif (tidak berbahaya) dan versi agresif (berbahaya). Terdapat perbedaan pada masing-masing versi, perubahan tersebut akan diungkap dengan dekonstruksi.



Gambar 2. Postur Pasif (kiri) dan Agresif (Kanan) Huggy Wuggy (Sumber: Fandom)

Tabel 1. Analisis Tubuh Huggy Wuggy

No	Analisis Visual	Pasif	Agresif
1	Tubuh	Badan Tegak	Badan Bungkuk
		Wujud Boneka	Wujud Monster
		Bibir Tertutup	Mulut Terbuka
		Tidak Berliur	Liur Menetes
		Tidak Bergigi	Gigi Tajam
		Bulu Menyusut	Bulu Bergidik
		Bersih	Kusam

B. Ekspresi Huggy Wuggy

Ekspresi wajah menurut Torre & Cohn (2011) adalah salah satu alat komunikasi nonverbal terkuat karena dapat memberi tanda-tanda seperti emosi, niat, waspada, rasa sakit, serta kepribadian karakter. Huggy Wuggy memiliki 2 versi ekspresi wajah ketika ia masih dalam wujud pasif hingga menjadi agresif. Huggy Wuggy terlihat memiliki ekspresi berlebihan meski elemen

yang terdapat pada wajahnya tergolong sederhana, yaitu kedua mata dan mulut saja.

Jika dihubungkan dengan teori yang disampaikan oleh Tillman (2011), karakter yang didesain khusus untuk anak-anak tidak perlu menggunakan bermacam-macam elemen, karena anak-anak masih belum mampu memproses informasi visual maupun linguistik secara utuh. Desain karakter yang sederhana dapat mengoptimalkan kemampuan anak-anak dalam memahaminya.



Gambar 3. Ekspresi Agresif (kiri) dan Pasif (Kanan) Huggy Wuggy (Sumber: *Fandom*)

Tabel 2. Analisis Ekspresi Wajah Huggy Wuggy

No	Analisis Visual	Pasif	Agresif
1	Ekspresi Wajah	Pupil Mata Membesar Bibir Tersenyum	Tatapan Mata Kosong Mulut Terbuka, Gigi Tajam

Dekonstruksi pada Karakterisasi Huggy Wuggy

A. Watak Huggy Wuggy

Dalam ilmu psikologi mengenai desain karakter, segala gerak-gerik yang dilakukan oleh karakter perlu menghasilkan koneksi dengan audiens, memicu sebuah dorongan emosional kepada karakter serta cerita yang disampaikan (Nieminen, 2017). Maka, segala elemen visual dari karakter tentu berkaitan dengan perilakunya selama berjalannya permainan. Watak ramah Huggy Wuggy dapat dinilai ketika patungnya menyapa pengunjung pabrik. jika diperhatikan dari kedua pupil mata babyface yang dimiliki Huggy Wuggy, ia nampak seperti individu yang polos dan penuh rasa ingin tahu (Zebrowitz et al., 1992). Kemudian, senyuman lebar milik Huggy

Wuggy membuatnya memiliki daya tarik (Thomas & Carroll, 1979). Seluruh unsur ini mewakili versi pasif Huggy Wuggy.

Berbeda dengan Huggy Wuggy yang telah berubah wujud, watak agresifnya dapat dinilai dari gerakannya yang spontan dan mengejutkan. Sisi manipulatif ini muncul ketika mangsa telah terkelabui oleh wujud pasif Huggy Wuggy. Kemudian, Huggy Wuggy bersikap seolah hilang kendali, layaknya binatang yang lepas dari kandang. Seketika senyumannya seolah penuh rahasia, membuat audiens menebak kira-kira hal buruk apa yang disembunyikan dibalik bibir merah tersebut.

Tabel 3. Analisis Watak Huggy Wuggy

No	Analisis Visual	Pasif	Agresif
1	Watak	Ramah Penuh Rasa Ingin Tahu Transparan Dapat Diandalkan	Ganas Spontan Misterius Manipulatif

Dekonstruksi dimiliki Huggy Wuggy yang memperkenalkan dirinya sebagai individu yang ramah yakni ialah ternyata dirinya dapat beralih menjadi individu mengancam dan berbahaya, ditunjukkan dari peringai-peringai tersebut.

B. Kemampuan Huggy Wuggy

Kemampuan atau skill dalam permainan menurut Torres (2012) tidak hanya tersirat sebagai keterampilan semata dalam aktivitas yang terjadi dalam permainan, namun perlu menjadi sebuah definisi atas karakter tersebut. Ketika memainkan gim *Poppy Playtime*, Huggy Wuggy menunjukkan sisi pasifnya dengan berdiri tegak dan melambatkan sapaan kepada pemain. Dibawahnya terdapat papan deskripsi pada boneka tersebut yang menuliskan bahwa Huggy Wuggy menyukai pelukan hangat. Ini berarti, kondisi pasif Huggy Wuggy memiliki kemampuan dalam memeluk. Ciri tersebut juga dapat terlihat dari lengannya yang panjang, seakan dibuat untuk

merangkul sebanyak mungkin dalam pelukannya.

Selanjutnya, dekonstruksi kemampuan Huggy Wuggy ditemukan ketika versi agresifnya menampakkan diri. Dengan sekejap, Huggy Wuggy akan segera membungkuk dan menggunakan tangannya untuk membantunya berlari mengejar mangsa. Ia dapat berlari dengan cepat dan terlihat gesit saat melewati tikungan-tikungan. Huggy Wuggy juga menjadi lebih kuat, dapat menghadang muatan dua kali lipat dari berat tubuhnya. Kemudian, apabila ia berhasil menangkap mangsanya, ia akan memakannya hidup-hidup. Seluruh kemampuan yang termarginalisasi dari wujud Huggy Wuggy inilah yang menjadi poin menarik sehingga ia menjadi populer.

Tabel 4. Analisis Kemampuan Huggy Wuggy

No	Analisis Visual	Pasif	Agresif
1	Kemampuan	Memeluk Manusia	Berlari Cepat
		Menyapa Pengunjung	Fisik Kuat
			Gesit
			Melahap Mangsa

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan di atas, sebagai karakter dalam gim survival horror, Huggy Wuggy tergolong cukup memenuhi kriteria sebagai tokoh antagonis, dengan ciri-ciri yang dimilikinya. Dekonstruksi pada desain karakter Huggy Wuggy secara keseluruhan tidak memberikan kesan yang baik sebagai karakter untuk anak-anak. Namun, hal itulah yang menjadikan Huggy Wuggy sebagai karakter yang populer, karena wujudnya sebagai boneka monster telah menjadi favorit anak-anak. Menurut Klopotova et al., (2023), ciri-ciri yang dimiliki oleh Huggy Wuggy sukses menarik perhatian bagi mereka. Anak-anak dapat menjadikan Huggy Wuggy sebagai representasi untuk mewakili keburukan dari dunia nyata. Mengutip dari Adinata & Islam (2022), popularitas dapat dipengaruhi oleh cerita yang menarik dan visual yang indah. Cerita menarik mengenai asal muasal kengerian Huggy Wuggy

dan elemen visual yang halus menjadi pengaruhnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Melalui pengkajian terhadap karakter Huggy Wuggy dari gim bergenre survival horror bernama Poppy Playtime ini, dapat ditemukan kesimpulan menarik yaitu terlibatnya dekonstruksi dalam Huggy Wuggy berupa wujud ramah miliknya yang ternyata memiliki makna terbalik sebagai salah satu elemen dalam pembuatan karakter dapat mempengaruhi daya tariknya hingga menjadi populer bagi masyarakat, terutama anak-anak.

Huggy Wuggy memiliki 2 tampilan visual yakni pasif dan agresif. Dekonstruksi yang ditemukan pada Huggy Wuggy melekat pada nama, tubuh, ekspresi, perilaku serta kemampuan yang ditunjukkan selama permainan berlangsung. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis dekonstruksi pada desain karakter tersebut dan menemukan pengaruhnya terhadap popularitas karakter bagi anak-anak.

Anak-anak cenderung mudah memahami karakter dengan penggunaan elemen visual yang sederhana, seperti yang dimiliki oleh Huggy Wuggy. Oleh sebab itulah, karakter Huggy Wuggy menjadi populer bagi mereka. Desain karakter yang unik serta ekspresif namun menyeramkan membuatnya menjadi mudah untuk diingat oleh anak.

Saran yang ingin disampaikan berdasarkan penelitian ini adalah diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mengemukakan teori analisis baru terhadap karakter Huggy Wuggy, atau melakukan analisis pada karakter dari gim Poppy Playtime yang lain seperti Poppy, Mommy Long Legs, dan lainnya.

REFERENSI

- Adinata, I., & Islam, M. A. (2022). Interpretasi Semiotika Dalam Title Sequence Pertama Anime Attack on Titan : the Final Season. *Jurnal Barik*, 3(3), 1–15.
- AKER, H. (2022). Deconstruction in Film Analyses: Poststructuralism, Derrida and Cinema. *Kaygı. Uşdağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, 21(1), 333–353.

<https://doi.org/10.20981/kaygi.1051530>

- Beth Ann Mayer. (2023). What to Know About Huggy Wuggy and the Poppy Playtime Game. *Parents.Com*, 1–6.
- Boehnke, B. (2022). Horror: Where Are We and Where Do We Go? *Lindenwood University*, 96(2), 158. <https://doi.org/10.1001/archderm.1967.01610020050015>
- Cholifia Nurchaliza, Nisreina Aura Kasih Nugraena, Pattriacia Roulina Br Malau, Rojwa Fadla Saniyya, Asep Purwo Yudi Utomo, & Galih Suci Pratama. (2023). Analisis Frasa Verba dan Adjektiva pada Teks Cerpen dalam Buku Bahasa Indonesia Kelas IV SD Kurikulum Merdeka. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 1–14. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1386>
- Diana, A., Suherman, S., & Tussalekha, R. (2022). Penggunaan gaya bahasa repetisi dalam film animasi anak-anak di channel youtube nussa official. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 23(2), 147–157. <https://doi.org/10.23960/aksara/v23i2.pp147-157>
- Dursun, Z. (2023). *COMMUNICATION: "Hyperreality in Video Games: Poppy Playtime Chapter 1 Example "* (Issue December). Erzinkan Binali Yildirim Universitesi.
- Florianus Tana, Y. (2019). *Memahami Teori Dekonstruksi Jacques Derrida sebagai Hermeneutika Radikal*. LSF Discourse. <https://lsfdiscourse.org/memahami-teori-dekonstruksi-jacques-derrida-sebagai-hermeneutika-radikal/>
- Frida, T. (2023). 4 Fakta Kartun Huggy Wuggy dan Mommy Long Legs, Banyak Adegan Kekerasan hingga Tak Cocok untuk Anak. *VIVA.Co.Id*. <https://www.viva.co.id/gaya-hidup/inspirasi-unik/1590145-4-fakta-kartun-huggy-wuggy-dan-mommy-long-legs-banyak-adegan-kekerasan-hingga-tak-cocok-untuk-anak?page=all>
- Grimshaw, M., & Williams, A. (2010). Uncanny behaviour in survival horror games. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*.
- Hemani, S., & Mokashi Punekar, R. (2021). Visual Design - Colour Theory. *D'Source*, 1–93.
- Isbister, K. (2022). *Better game characters by design: A psychological approach*. CRC Press.
- Klopotova, E. E., Smirnova, S. Y., Tokarchuk, Y. A., & Rubtsova, O. V. (2023). Preschoolers' Perception of Monster Toys (on the Example of Huggy Wuggy). *Psychological Science and Education*, 28(1), 85–96. <https://doi.org/10.17759/pse.2023280104>
- Kusumandyoko, T. C. (2014). Jejak Dekonstruksi Derrida. *URNA Jurnal Seni Rupa*, 3(1), 43–54.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.
- Nieminen, M. (2017). Psychology in Character Design - Creation of a Character Design Tool. *South-Eastern Finland University of Applied Sciences*, 76. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/126784/MarikaNieminen_Thesis.pdf?sequence=1
- Playstore. (2024). *Poppy Playtime - MOB Entertainment*.
- Safina, M., & Cahyo Kusumandyoko, T. (2020). Kajian Foto Konsep Album Love Yourself: Answer Versi S Oleh Bangtan Seonyeondan Bts. *Jurnal Barik*, 1(1), 123–136.
- Sheldon, L. (2023). *Character Development and Storytelling for Games*. Thomson Course Technology. <https://books.google.co.id/books?id=5maZ4vOCf5wC>
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode penelitian kualitatif pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Taylor, M. J. (2023). *The Terrifying Plushie Taking Over Gift Shops Everywhere Remixing Stock Characters for the Internet*. The New York Times.
- Thomas, J. C., & Carroll, J. M. (1979). The psychological study of smiling. *Design Studies*, 1(1), 5–11. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(79\)90020-6](https://doi.org/10.1016/0142-694X(79)90020-6)
- Tillman, C. (2011). *Character, conditions, and cognitions: The role of personality, climate, intensity, and moral disengagement in the unethical decision-making process*. University of Alabama Libraries.

- Torre, F. De, & Cohn, J. F. (2011). Facial Expression Analysis. In *Visual Analysis of Humans* (pp. 1–33).
- Torres, C. R. (2012). What Counts As Part of a Game? A Look at Skills. *Journal of the Philosophy of Sport*, 27(1), 81–92. <https://doi.org/10.1080/00948705.2000.9714591>
- VGInsights. (2024). *Poppy Playtime - Steam Stats Providing Steam Statistics and Charts*. 1–4.
- Wulandari, A. I., & Islam, M. A. (2020). Representasi Makna Visual Pada Poster Film Horor Perempuan Tanah Jahanam. *Jurnal Barik*, 1(1), 69–81. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/44/article/view/35620>
- Zebrowitz, L. A., Brownlow, S., & Olson, K. (1992). Baby talk to the babyfaced. *Journal of Nonverbal Behavior*, 16(3), 143–158. <https://doi.org/10.1007/BF00988031>