

ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER MOTH PADA GAME ONLINE SKY CHILDREN OF THE LIGHT

Hanif Fatih Hamasi¹, Meirina Lani Anggapuspa²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
hanif.18038@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Munculnya *game* online dikalangan masyarakat menjadi daya tarik tersendiri bagi kalangan penikmat *game* untuk bermain bersama-sama. Salah satu kemunculannya adalah *game* online indie dengan genre sosial MMORPG petualangan dengan nama *Sky Children Of The Light* yang dikembangkan Thatgamecompany yang bisa dimainkan oleh siapapun. Salah satu ciri khas yang ditampilkan pada *game* tersebut adalah *background* visual, musik, dan penampilan desain karakter. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan tahapan tinjauan desain untuk menganalisis desain karakter moth sebagai karakter pertama yang menemani kita diawal permainan. Hasil analisis yang sudah dilakukan menemukan beberapa data bahwa karakter moth pada *game Sky children of The Light* ini divisualisasikan seperti tokoh anak kecil yang menggunakan topeng dengan jubah yang dimilikinya untuk terbang dalam permainannya. Karakter moth memiliki beberapa persamaan dengan serangga ngengat dikehidupan sekitar karena ciri fisik maupun tingkah laku sehingga asal-usul nama moth sering dihubungkan dengan ngengat. Desain karakter moth pada *game Sky Children Of The Light* merupakan pengembangan dari desain karakter Robed Person dalam *game Journey* dimana *game* ini merupakan *game* ciptaan *game* yang sama

Keywords: Game online, desain karakter, sky children, deskriptif

Abstract

The emergence of online games among people who like to play games has become a special attraction for game lovers to play together. One of its appearances is an indie online game with a social MMORPG adventure genre called Sky Children Of The Light developed by Thatgamecompany which can be played by anyone. One of the characteristics displayed in this game is the visual background, music and character design appearance. This research uses a qualitative descriptive research method with a design review stage to analyze the character design of the moth as the main character who accompanies us from the start of the game. The results of the analysis that has been carried out have found some data that the moth character in the game Sky Children of The Light is visualized like a child character who uses a mask and a cloak to fly in the game. The character of the moth has several similarities with insect called moths in the surrounding world due to its physical characteristics and behavior, so the origin of the name moth is often associated with moths. The moth character design in the Sky Children Of The Light game is a development of the Robed Person character design in the Journey game, where this game is a game created by the same game

Keywords: Online games, character design, sky children, descriptive

PENDAHULUAN

Game merupakan sarana bagi mereka yang ingin beristirahat dan menemukan dunia baru untuk menyeimbangkan pikiran mereka dalam kehidupan. Menurut Romi Satria Wahono *game* merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik *game* yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktifitas ini digemari oleh banyak orang. Dikutip dari artikel yang ditulis Aeni (2009), *game* dapat dikategorikan berdasarkan *platform* atau media yang digunakan seperti *Personal Computer game*, *arcade game*, *console game*, *mobile game*, dan yang lainnya. Samuel Henry mendefinisikan genre sebagai format atau gaya dari sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah genre atau campuran (hybrid) dari beberapa genre lain dengan maksud membuat unsur permainan lebih bervariasi dan menantang. Beberapa jenis *game* yang beredar dapat dikategorikan seperti *Board game*, *puzzle game*, *simulation game*, *role playing game*, *adventure game*, dan sebagainya.

Salah satu *game* online yang cukup banyak diminati dan dimainkan banyak orang dari berbagai dunia dimana salah satunya termasuk Indonesia adalah sebuah *game* online yang bernama *Sky Children Of The Light*. *Game* online indie dengan genre *social adventure MMORPG* ini berhasil masuk dalam nominasi *game* indie terbaik sepanjang tahun 2019 hingga 2020. Dikutip dari website esportnesia.com MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) merujuk kepada sebuah permainan RPG (*role playing game*) yang dimainkan online secara beramai-ramai.

Game ini menceritakan tentang perjuangan karakter yang terlahir pertama dikenal sebagai Moth yang akan menemani kita diawal petualangan. Tujuan dari *game* ini adalah kita yang diperankan sebagai seorang anak kecil yang memiliki tujuan dan tugas untuk menerangi sisi kegelapan yang ada didalam *game* tersebut. Dalam *game* ini Moth digambarkan sebagai karakter yang dihadirkan untuk membantu melepaskan jiwa dari setiap spirit yang tersegel di setiap map. Dengan membawa lilin sebagai item utama untuk menerangi sisi kegelapan yang akan membantu dan memudahkan petualangan karakter yang kita mainkan. Desain karakter Moth ini sendiri divisualisasikan seperti tokoh anak kecil yang terjatuh dari langit rasi bintang dengan tampilan yang lugu dan polos, dan menggunakan sebuah topeng. Di awal permainan Moth akan

mendapatkan sebuah jubah yang berfungsi untuk membuatnya terbang. Mekanisme permainan ini mengandalkan jubah untuk membantu Moth dalam berpetualang menjelajahi map yang ada. Jubah ini sendiri memiliki level yang jika ditingkatkan akan menambah durasi saat terbang *Sky Children Of The Light* hadir sejak kemunculannya di tahun 2019 hingga saat ini dan terus berkembang mengikuti alur perubahan dan perkembangan. Tipe permainan sosial ini dapat menjadi pilihan bagi mereka usia anak-anak hingga remaja. *Game* ini dapat membantu mereka untuk mengeksplora dunia baru yang imajinatif dengan pemandangan dan karakter yang unik dan alur cerita yang menarik. Tak hanya itu, *sky* yang termasuk dalam *game* tipe sosial petualangan dapat membantu mereka untuk bertemu dan berkomunikasi dengan teman baru yang akan mereka dapatkan. Hal yang membedakan dengan interaksi sosial melalui sosial media seperti whatsapp, Instagram, dan yang lainnya. *Game* ini hadir dalam bentuk permainan yang dapat dimainkan bersama sama, serta adanya fitur chat dan emoji yang tersedia membuat interaksi sosial dalam *game* pun terasa lebih hidup dan menyenangkan. Setelah melakukan observasi dan pengamatan dengan mengikuti dan bergabung dengan komunitas para pemain yang bermain *game* ini dapat disimpulkan bahwa banyak pemain Indonesia yang memainkan *game* ini, banyak youtuber juga yang mempromosikan *game* ini dikarenakan tipe *gameplay* permainan yang unik dengan alur cerita yang menarik, desain karakter yang unik karena merepresentasikan seorang anak kecil dengan visual art yang menarik. Dengan rating dan ulasan sebanyak 4,7 di playstore yang sudah didownload 10+ juta pengguna.

Sky children of the light merupakan *game* online MMORPG adventure yang banyak dimainkan oleh banyak penikmat *game*. *Game* ini juga mendapatkan penghargaan sebagai *Iphone Game of the Year 2019* serta mendapatkan penghargaan dari SXSW mengenai *Mobile Game Of The Year 2020* dengan nominasi beberapa *game* mobile lainnya seperti *Call of Duty Mobile*, *Sayonara Wild Hearts*, *Where Cards Fall*, dan *Whispers of a Machine*. Penghargaan ini diberikan berdasarkan beberapa indikator yang membuat *game* *Sky Children Of The Light* menjadi *Mobile Game Of The Year 2020*, meliputi *Best Gameplay and People Choice* dan *Best Visual Design – Aesthetic*. Menurut Dillon (2005) salah satu elemen dasar pada sebuah *game* adalah *character* yang menjadi pemain utama maupun *Non Playable Character* (NPC) yang menjadi daya tarik karena memiliki ciri khas dan sifat tertentu yang tidak dimiliki karakter lainnya. Dengan demikian, tokoh Moth sebagai karakter dalam *game* *Sky* ini memiliki peran penting dalam keberlangsungan *game* ini. Teresa Dillon salah satu elemen dasar sebuah *game* adalah *character*, dimana pemain menjadi karakter utama maupun menjadi sebuah karakter yang

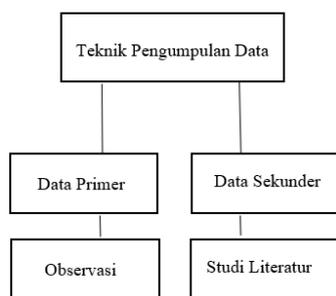
memiliki sifat dan ciri khas tertentu yang berbeda dengan karakter lainnya. Dengan mengetahui Latar Belakang serta batasan yang ditentukan sebagai objek penelitian ini, maka dapat ditentukan rumusan masalah mengenai bagaimana desain karakter Moth dalam *game* Sky Children of the Light dengan tujuan penelitian untuk mengetahui tinjauan desain karakter Moth dan penerapannya pada *game* Sky Children of the Light

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian Deskriptif Kualitatif. Moh. Nazir (2011:54) metode penelitian deskriptif adalah Suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari metode deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Sedangkan metode penelitian deskriptif menurut Sugiyono (2018, hlm. 86) adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Artinya penelitian ini hanya ingin mengetahui bagaimana keadaan variabel itu sendiri tanpa ada pengaruh atau hubungan terhadap variabel lain seperti penelitian eksperimen atau korelasi.

Teknik Pengumpulan Data



Dalam pengumpulan data primer dilakukan metode observasi, metode observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan yang terhadap keadaan dan perilaku objek sasaran penelitian. Metode observasi dapat disebut juga sebagai aktivitas terhadap suatu objek yang ditinjau dari pengetahuan fenomena. Dalam melakukan observasi secara online terkait dengan *game* Sky Children of the Light ini, proses observasi dilakukan dengan pengamatan *game* ini secara langsung, mengamati diskusi – diskusi forum yang dilakukan pemain Sky Children of the Light

melalui media sosial dan lainnya. Serta mengikuti berita dan perkembangan dari developer Thatgamecompany.

Menurut Zed (2008:3) metode studi literatur merupakan serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan melakukan pengumpulan data, membaca dan memahami, serta mencatat untuk mengolah objek penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan memanfaatkan kepustakaan, artikel ilmiah, maupun jurnal untuk menjadi sumber penelitian. Sehingga dapat dikatakan bahwa studi literatur merupakan metode pengumpulan data yang relevan dengan objek yang sedang diteliti.

Dalam mengumpulkan data sekunder, menggunakan referensi melalui jurnal dan artikel ilmiah yang dikumpulkan serta memiliki keterkaitan dengan topik penelitian yang dibahas, meliputi tahapan tinjauan desain dan penerapannya terkait dengan desain karakter didalam sebuah *game*.

Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah karya seni visual yang ditinjau dari bentuk desain karakter dalam sebuah *game* yang bernama Sky Children of the Light. Desain karakter ini akan membahas Moth sebagai karakter yang ada didalam *game* tersebut. Karakter akan dibedah melalui ilmu pendekatan desain komunikasi visual untuk meninjau makna dari desain karakter yang telah didesain oleh developer *game*.

Dalam melakukan tinjauan desain terhadap karakter Moth pada *game* Sky Children of the Light, beberapa elemen visual yang akan dibahas pada penelitian ini meliputi :

1. Warna yang digunakan dalam karakter
2. Gaya desain yang diterapkan pada karakter
3. Atribut yang digunakan karakter
4. Tingkah laku karakter
5. Animasi yang dapat dilakukan oleh karakter saat berada didalam *game* Sky Children of the Light, seperti terbang saat penjelajahan, menyalakan lilin, membakar objek, dan berinteraksi dengan mekanisme sekitar.

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif, data yang didapatkan melalui hasil observasi yang dilakukan dari berbagai sumber yang berkaitan dengan *game* Sky Children of the Light yang dibantu dengan data dari literatur yang masih berkaitan dengan topik yang dibahas, baik secara desain karakter dalam *game*, maupun yang berkembang dilingkungan sekitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode deskriptif, yang akan membahas elemen visual pada karakter Moth sebagai objek penelitian dan cerita karakter di dalam *game*, serta hasil lain yang didapatkan akan dijelaskan dan dijabarkan secara deskriptif.

Kemudian hasil penelitian akan dikomparasi dengan visualisasi ngechat sebagai serangga yang dikenal di kehidupan sekitar. Penggunaan metode deskriptif ini untuk membedah karakter dalam *game Sky Children of the Light* dan menemukan makna berdasarkan elemen visual yang terdapat pada karakter. Hasil Analisa akan dikembangkan dan diolah dengan bantuan data-data yang telah diperoleh dari jurnal, artikel ilmiah, dan studi literatur.

Mekanisme Pengkajian

Dalam penelitian ini menggunakan tinjauan desain sebagai teknik analisis data untuk mendeskripsikan visualisasi karakter yang menjadi objek penelitian. Ada 4 tahapan yang dilakukan dalam melakukan tinjauan desain,

| | |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Deskripsi | Mendeskripsikan seluruh elemen visual yang terdapat dalam desain karakter. |
| 2. Analisis Formal | Membahas lebih lanjut mengenai elemen visual dengan bantuan data-data yang telah didapatkan |
| 3. Interpretasi | Tahapan untuk melakukan Analisa terhadap objek penelitian yang didasari dengan data-data dan teori, serta menganalisis mengenai penggunaan gaya desain pada <i>trend</i> yang sedang populer |
| 4. Evaluasi | Menarik garis tengah ataupun kesimpulan serta kritik dari hasil Analisa yang sudah didapatkan sebelumnya. |

Objek penelitian desain karakter Moth akan ditinjau dengan melihat beberapa elemen visual, meliputi bentuk karakter secara keseluruhan. Mengamati *gesture* dari *gameplay* Moth saat berada di dalam *game* ketika melakukan gerakan seperti saat sedang terbang dan melakukan beberapa kegiatan lainnya yang dihubungkan dengan makna yang ada dibaliknya, serta mengamati bentuk gaya desain yang diterapkan pada karakter Moth. Elemen visual tersebut akan dijelaskan dengan pendekatan secara deskriptif sesuai dengan apa yang terlihat dari karakter tersebut. Mengamati dan menganalisa melalui hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya dengan membahas, membandingkan, dan menginterpretasi makna dan tujuan dari elemen-elemen visual tersebut. Proses tahapan saat menganalisis visual desain karakter Moth dengan

melakukan tahapan deskriptif yaitu mengamati langsung bentuk visual karakter Moth, kemudian melakukan analisis formal makna dari visual karakter Moth, dilanjutkan dengan melakukan interpretasi visual pengembangan dan kisah dibalik karakter Moth, dan pada tahap terakhir melakukan evaluasi terhadap desain karakter.

KERANGKA TEORETIK

Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Matthew Alfendy Sujana dalam penelitiannya yang berjudul “Tinjauan Desain Karakter Pada *Game Code Atma : Indonesian Horror Idle RPG*” yang diterbitkan Repository Unika. Agate Studio sebagai developer game lokal telah memunculkan game baru yang bernama *Code Atma : Indonesian Horror Idle RPG* yang hadir di platform IOS dan Android. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana implementasi dari perubahan desain tersebut. Melalui 4 tahapan tinjauan desain yaitu deskriptif, Analisa formal, interpretasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini bahwa karakter pocong dan banaspati dalam *Game Code Atma : Indonesian Horror Idle RPG* masih memiliki ciri khas asli dalam cerita masyarakat yang kemudian dikembangkan dalam *game*. Dalam penelitian yang dilakukan memiliki persamaan yaitu menggunakan tahapan tinjauan desain yang dilakukan pada sebuah *game* online, namun objek penelitiannya berbeda. Objek penelitian yang diteliti adalah karakter Moth pada *game* online *Sky Children of The Light*.

Jeremy Kristiandi Wibowo dalam penelitiannya “Tinjauan Desain Karakter Nio Pada Videogame Lokapala” yang diterbitkan Repository Unika. Penelitian ini menggunakan tinjauan desain untuk membahas bagaimana tinjauan desain karakter Nio dan penerapan cerita tokoh pahlawan asli yaitu Sin Nio hingga menjadi sebuah karakter. Karakter Nio dalam *game* Lokapala merupakan karakter yang diciptakan melalui penerapan cerita-cerita perjuangan tokoh Sin Nio itu sendiri. Kostum seragam yang digunakan Nio dalam *game* Lokapala merupakan modernisasi jika dibandingkan dengan kostum seragam pada masa itu, proses modernisasi itulah yang menjadi daya tarik bagi para pemain *game* ini. Penelitian yang dilakukan memiliki persamaan pada tahap tinjauan desain terhadap karakter pada *game* online. Pada penelitian terdahulu meneliti karakter Nio pada *game* Lokapala, sementara untuk penelitian ini melakukan tinjauan desain pada karakter Moth di *game* online *Sky Children of The Light*

Game Online

Game online atau yang dapat disebut sebagai permainan daring adalah sebuah mekanisme dalam permainan yang terhubung dalam sebuah jaringan atau server yang sifatnya fleksibel. Fleksibel disini dimaksud bahwa permainan *game* online dapat

dimainkan kapan saja dan dimana saja sesuai keinginan. Secara umum *game* online membutuhkan dukungan melalui jaringan dan perangkat komputer untuk dapat menampilkan karakteristik visual yang menarik. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game* online adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rollings & Adams, 2006). Sementara menurut Webster Dictionary edisi tahun 1913 istilah *game* didefinisikan sebagai “A contest, physical or mental, according to certain rules, for amusement, recreation, or for winning a stake; as, a game of chance; games of skill; field games, etc.”. Permainan daring memiliki banyak jenis, dimulai dari permainan sederhana yang berbasis teks atau tulisan bahkan hingga permainan yang menggunakan tampilan visual grafik yang kompleks dan membangun tempat dunia virtual yang mempertemukan banyak pemain sekaligus.

Karakter Game

Karakter dalam sebuah *game* online memiliki peran penting dalam keberlangsungan *game* tersebut dimainkan. Perkembangan desain karakter dari awal munculnya grafik pixel sampai dengan karakter berbasis model dua dimensi dan bahkan tiga dimensi yang mampu bergerak mengikuti tingkah laku manusia pada umumnya. Bahkan sebuah karakter dapat dirancang untuk memiliki pemahaman dan pemikiran seperti manusia. Hal ini menjadikan acuan bagi para desainer untuk menciptakan desain karakter sesuai dengan keinginan dan bayangan mereka sendiri. Tidak heran dari beberapa desain karakter dalam sebuah *game* dapat memperlihatkan ciri dan karakteristik karakter yang berbeda – beda, seperti bentuk karakter laki – laki, perempuan, anak kecil, kartun, monster, robot (mecha), dan sebagainya. Dalam merancang *game* berbasis karakter, perlu adanya pemahaman mengenai PC (*Player Character*) dan NPC (*Non Playable Character*) yang menjadikan pengalaman untuk menghidupkan karakteristik dari *game* tersebut. Hal ini berdasarkan mekanisme *game* online dimana memiliki peran *multiplayer games* untuk bisa melakukan interaksi dengan orang lain.

Desain Karakter

Haake dan Gulz mendefinisikan tokoh/karakter dalam konteks desain, yakni berkaitan dengan presentasi/penampilan dan kesan secara visual. Tampilan fisik seseorang membentuk ekspektasi terhadap nilai - nilai lain dalam diri karakter tersebut (Haake, Gulz (2008) dalam Hanna, 2013:4). Iona Sopov (2013) dalam sebuah artikel mengenai studi desain karakter

mengatakan bahwasanya sebuah karakter dirancang tidak secara tiba-tiba muncul dengan sendirinya, ada beberapa prinsip dan pedoman dasar yang dibutuhkan dalam menciptakan sebuah karakter, diantaranya :

1) Fungsi

Teori paling umum yang sudah menjadi tolak ukur dalam merancang desain karakter adalah fungsi. Sebuah karakter hakekatnya memiliki bentuk yang logis dan masuk akal dalam sudut pandang manusia sebagai makhluk visual

2) Style/Aesthetic

Gaya visual dan nilai estetika dapat menjadi kesan baik maupun buruk dalam merancang sebuah desain karakter. Proporsional adalah salah satu bentuk yang dapat merangsang secara visual

3) Kepribadian

Kepribadian sebuah karakter dapat ditinjau langsung dari bentuk visual karakter itu sendiri. Yang paling menonjol adalah dari segi bentuk penampilan fisik yang secara tidak langsung dapat kita sadari melalui pengamatan visual

Ben Mounsey (2010) dalam artikelnya *Holistic Character Design* mengatakan bahwa salah satu element penting dalam menciptakan sebuah karakter adalah pembangunan *backstory* dan kepribadian yang dapat dipahami dan diimplementasikan dengan mudah oleh audiens serta visualisasi dari karakter itu sendiri.

Teori Warna

Teori warna Brewster pertama kali diungkapkan pada tahun 1831. Dikutip pada Gramedia Blog mengenai teori warna, Brewster menyederhanakan warna yang ada menjadi empat kelompok warna yang terdiri dari warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Kelompok warna tersebut disusun oleh Brewster dalam lingkaran warna yang menjelaskan teori warna komplementer, triad, serta tetrad.

Ahli warna J. Linschoten dan Drs. Mansyur (prang color wheel) mengatakan bahwa warna-warna yang diuraikan bukan hanya sekedar untuk diamati saja, namun warna dapat mempengaruhi perilaku dan memiliki peran penting dalam hal estetika yang dapat mempengaruhi seseorang untuk menentukan ketertarikannya pada bermacam-macam benda. Warna memiliki pengelompokan sendiri berdasarkan persepsi yang muncul dari setiap manusia, sehingga kelompok warna terbagi atas 2 dasar, yaitu warna hangat dan warna dingin. Pengelompokan warna dalam psikologi memiliki makna untuk memisahkan emosi manusia yang memiliki 2 arah, seperti menangis-marah, bahagia-terpuruk, senang dan sedih.

Gaya Desain

Tren desain grafis terus berkembang. Untuk menyesuaikan dengan kebutuhan kreatif dan tuntutan proyek mereka, desainer grafis mungkin memadukan dan mencocokkan gaya yang berbeda. Selain itu,

setiap desainer memiliki kesempatan untuk menciptakan gaya berbeda yang membedakan karyanya dari yang lain.

Salah satu desain paling kekinian adalah desain tiga dimensi, atau disingkat 3D. Di dunia digital, ini sering digunakan untuk hal-hal seperti desain web dan desain halaman. Kombinasi ideal antara desain produk dan pencetakan 3D akan meningkatkan daya tarik desain 3D. Untuk menciptakan nuansa modern, elemen desain 3D dapat dianimasikan atau ditambahkan gerakan. Ini bisa menjadi pelengkap yang bagus untuk video instruksional atau iklan yang menarik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Data

Sky Children Of The Light merupakan *game* karya developer Thatgamecompany yang muncul di tahun 2019 pada platform IOS dan muncul di android di awal tahun 2020. *Game* ini terus mendapatkan update dari *developer* dan terus berkembang hingga saat ini. *Game* tipe RPG (*Role Playing Game*) ini menyajikan permainan tipe berpetualang dengan mekanisme sederhana untuk memudahkan pemain merasakan pengalaman bermain *game* yang mudah dipahami dan santai.

Dalam melakukan penelitian pada *game Sky Children Of The Light* ini menentukan objek penelitian berdasarkan visualisasi desain karakter yang ada di dalam *game*. Dalam objek penelitian ini memilih objek karakter Moth. Moth disini adalah nama yang diberikan kepada karakter pertama yang kita gunakan saat pertama kita bermain *game* ini. Nama Moth sendiri diberikan dan sudah didengar serta sering diperbincangkan pada forum dan komunitas pembahasan *Sky Children Of The Light* dan pihak *developer* Thatgamecompany pun mengetahuinya. Saat *game* dimulai kita akan berperan sebagai Moth untuk mulai berpetualang menjelajahi dunia sky.



Gambar 1. Karakter Moth
Sumber: In game screenshot

Moth merupakan karakter ikonik dalam *game Sky Children of the Light*, karakter tersebut sering muncul ketika ada pembaruan maupun *event* yang akan diadakan dalam *game*.



Gambar 2. Moth sebagai karakter ikonik
Sumber: Sky children of the light twitter

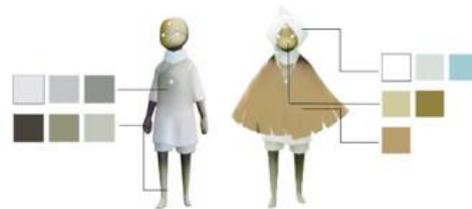
Tinjauan dan Analisis Data

1. Tahap Deskripsi

Moth adalah sebutan untuk karakter awal kita ketika pertama kali bermain *game* ini, dimana moth memiliki bentuk fisik yang menyerupai anak kecil yang disebut sebagai anak cahaya. Moth adalah karakter satu-satunya yang akan kita temui diawal *game*. Didalam *game*, moth digambarkan sebagai karakter dengan penutup kepala yang berwarna putih, serta memiliki 2 pasang tangan dan 2 pasang kaki. Moth juga menggunakan penutup wajah dengan 3 lubang yang bersinar ditempat yang gelap dan akan redup saat terkena sinar cahaya. Memiliki warna kulit coklat yang pada bagian tangan dan kakinya akan tampak memudar pada bagian ujung. Memiliki bulatan cahaya pada baju bagian dalam serta menggunakan jubah berwarna coklat,

2. Tahap Analisis Formal

Secara menyeluruh, Moth memiliki pallet warna yang cenderung monokrom yang didominasi dengan warna putih dan coklat yang memiliki gradasi. Pallet warna Moth dijabarkan sebagai berikut :



Gambar 3. Pallet warna karakter Moth
Sumber: Sky children of the light wiki



Gambar 4. Bedah pallet warna karakter Moth
Sumber: Dokumentasi pribadi

Haake dan Gulz mendefinisikan tokoh/karakter dalam konteks desain, yakni berkaitan dengan presentasi/penampilan dan kesan secara visual. Tampilan fisik seseorang membentuk ekspektasi terhadap nilai - nilai lain dalam diri karakter tersebut. Secara visual karakter Moth merepresentasikan penampilan fisik seorang anak kecil dengan memakai kostum baju dan celana berwarna putih serta menggunakan jubah berwarna coklat. Rambut berwarna putih dengan kuncir rambut dibagian kanan serta menggunakan penutup wajah.

Iona Sopov (2013) dalam sebuah artikel mengenai studi desain karakter mengatakan bahwasanya sebuah karakter dirancang tidak secara tiba-tiba muncul dengan sendirinya, ada beberapa prinsip dan pedoman dasar yang dibutuhkan dalam menciptakan sebuah karakter, diantaranya :

1) Fungsi

Teori paling umum yang sudah menjadi tolak ukur dalam merancang desain karakter adalah fungsi. Sebuah karakter hakekatnya memiliki bentuk yang logis dan masuk akal dalam sudut pandang manusia sebagai makhluk visual. Karakter Moth memiliki bentuk tubuh dan anatomi seperti manusia normal yang memiliki anggota tubuh yang lengkap dan normal jika dilihat sekilas secara visual.



Gambar 5. Visualisasi karakter
Sumber: Sky children of the light wiki

2) Style/Aesthetic

Gaya visual dan nilai estetik dapat menjadi kesan baik maupun buruk dalam merancang sebuah desain karakter. Proporsional adalah salah satu bentuk yang dapat merangsang secara visual. Meskipun karakter Moth memiliki anatomi tubuh seperti manusia namun beberapa karakteristik bagian tubuh Moth dibuat tidak sempurna seperti manusia.



Gambar 6. Bentuk tangan dan kaki karakter
Sumber: Sky children of the light wiki

3) Kepribadian

Kepribadian sebuah karakter dapat ditinjau langsung dari bentuk visual karakter itu sendiri. Yang paling menonjol adalah dari segi bentuk penampilan fisik yang secara tidak langsung dapat kita sadari melalui pengamatan visual. Meskipun bentuk tangan dan kaki moth yang tidak memiliki jari-jemari namun anggota tubuh tersebut dapat digunakan sebagaimana fungsinya dimana Moth dapat memegang dan menggenggam sebuah item dan kaki yang masih dapat digunakan untuk berjalan. Topeng merupakan salah satu atribut yang digunakan Moth untuk menutupi penampilan wajahnya sehingga bentuk fisik wajahnya tidak diketahui. Jubah yang dipakai oleh Moth bukan hanya sebagai penampilan namun memiliki fungsi untuk dapat membantunya terbang didalam permainan.



Gambar 7. Topeng dan jubah karakter
Sumber: In game screenshot

3. Tahap Interpretasi

Moth dalam game *Sky Children of The Light* menjadi karakter yang akan kita gunakan untuk menjelajahi dunia sky. Moth divisualisasikan sebagai anak cahaya yang jatuh dari langit dengan tujuan untuk mengembalikan roh para leluhur yang jatuh ke dunia. Dalam petualangannya Moth memiliki kemampuan yang dapat membantunya untuk lebih mudah dalam menjelajahi dunia sky, salah satunya adalah fitur jubah. Jubah yang digunakan oleh karakter moth bukan hanya sebagai atribut saja namun bisa digunakan untuk menerbangkan karakter Moth. Dengan adanya jubah ini moth dapat terbang menuju tempat dimana cahaya berada, seperti salah satu jenis serangga dari ordo Lepidoptera yaitu ngengat. Ngengat dalam bahasa inggris memiliki nama Moth,

Ordo Lepidoptera

Lepidoptera yang berasal dari Bahasa Yunani *Lepidos* yang memiliki makna “sisik” serta *Ptreon* yang memiliki arti “sayap” dimana kedua pasang sayapnya ini memiliki kemiripan dengan membran yang dipenuhi dengan sisik. Sisik-sisik ini merupakan hasil perkembangan dan modifikasi dari rambut biasa yang dimiliki oleh golongan serangga seperti *Rhodopalocera* (kupu-kupu), *Heterocera* (ngengat), dan skipper. Ordo Lepideptora terdiri lebih dari 160.000 jenis spesies kupu-kupu dan ngengat, namun Sebagian besarnya adalah ngengat. Ordo yang memiliki ukuran yang lebih besar dari hewan lainnya adalah *beetles* (kumbang).

Serangga dewasa dalam Ordo Lepidoptera dibedakan menjadi dua macam, yaitu kupu-kupu dan ngengat. Mereka hampir memiliki ciri visual yang sama, namun yang membedakannya adalah jika kupu-kupu aktif di pagi hingga siang hari, sementara ngengat aktif pada malam hari. Kupu-kupu memiliki ukuran tubuh yang lebih ramping daripada ngengat dan memiliki antenna tipis dengan gada yang berada pada ujungnya, sementara ngengat memiliki antenna yang beraneka ragam, ada yang tipis dan meruncing hingga tebal dan berbulu. Kupu-kupu cenderung memiliki corak sayap yang cerah dan indah sehingga sangat menarik perhatian saat mereka terbang di pagi dan siang hari, sementara ngengat memiliki warna sayap kusam karena aktivitas yang mereka lakukan rata-rata di malam hari, namun ada ngengat yang memiliki warna sayap cerah dan beraktivitas di pagi hari dan ada juga kupu-kupu yang memiliki warna sayap kusam serta beraktivitas saat senja.



Gambar 8. Kupu-kupu, ngengat, skipper
Sumber: Kompasiana, pxfuel, wiki

Ngengat termasuk dalam Ordo Lepidoptera sebagai serangga yang memiliki dua pasang sayap yang dipenuhi dengan sisik, dihasilkan melalui perkembangan dan modifikasi dari rambut biasa. Ngengat lebih sering aktif di malam hari, namun ada juga yang beraktivitas saat siang hari. Tidak semua ngengat memiliki corak warna sayap yang kusam, beberapa dari mereka memiliki warna sayap yang lebih indah dari kupu-kupu

Komparasi Karakter Moth Dalam Game Dengan Serangga Ngengat

Ben Mounsey (2010) dalam artikelnya *Holistic Character Design* mengatakan bahwa salah satu element penting dalam menciptakan sebuah karakter adalah pembangunan *backstory* dan kepribadian yang dapat dipahami dan diimplementasikan dengan mudah oleh audiens serta visualisasi dari karakter itu sendiri. Moth adalah karakter yang diceritakan sebagai anak cahaya yang jatuh dari langit dengan tujuan untuk membantu para roh atau *spirit* untuk kembali ke langit dengan cara menghidupkan kembali kenangan para roh yang tersebar diberbagai tempat didalam *game*. Dalam *game Sky Children of The Light* Moth merupakan nama yang diberikan oleh para pemain sebagai karakter default dan pihak developer *game* Thatgamecompany sudah mengetahui pernyataan tersebut. Nama moth diberikan karena tingkah laku dan beberapa

korelasi yang dimilikinya memiliki beberapa persamaan dengan ngengat sebagai serangga disekitar kita. Moth memiliki rambut pendek berwarna putih dengan kuncir dibagian kanan, dia juga menggunakan penutup wajah yang memiliki 3 lubang dengan 2 lubang mata dan 1 berada di dahi serta jubah yang dapat membantunya untuk menjelajahi tempat didalam *game*.

Secara visual rambut Moth sendiri jarang ditemui dikehidupan sehari-hari, namun potongan rambut pendek tersebut biasa digunakan oleh laki-laki. Ada juga perempuan yang memotong rambut mereka menjadi pendek. Topeng Moth disini bukan hanya sebagai atribut yang digunakan, namun juga berfungsi untuk menutupi wajah dan identitas. Pihak developer *game* tidak memberikan informasi secara langsung mengenai *gender* dan jenis kelamin yang dimiliki oleh Moth, mereka menganggap Moth tidak memiliki jenis kelamin dan dianggap sebagai *genderless*, alasan lainnya karena Moth tidak dapat berbicara. Hal ini dilakukan agar semua pemain dapat memainkan karakter ini tanpa melihat jenis kelamin karakter tersebut.

Gender dari moth sendiri tidak diketahui, bahkan pengembang *game* tidak memberikan informasi mengenai *gender* yang dimiliki oleh Moth. Secara umum *gender* digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik makhluk hidup seperti manusia maupun hewan yang mencakup jenis kelamin, baik itu jenis kelamin laki-laki maupun perempuan. *Gender* sendiri diciptakan oleh laki-laki atau perempuan itu sendiri melalui proses pendekatan pada sosial budaya yang ada disekitar mereka, bukan serta-metra sudah ditentukan oleh kodrat tuhan maupun terlahir dari perbedaan secara biologis.

Umumnya penampilan anak laki-laki dan perempuan dapat dibedakan hanya dengan melakukan pengamatan secara langsung, dimana anak laki-laki biasanya cenderung menggunakan pakaian seperti kaos dan celana dan perempuan menggunakan kaos dan celana rok maupun dengan dress. Karakteristik yang lain dapat ditemukan pada model rambut, dimana anak laki-laki memiliki model potongan rambut yang pendek, sedangkan anak perempuan di usianya suka memanjangkan rambut, namun ada juga anak perempuan yang memilih potongan rambut seperti anak laki-laki mengikuti keadaan lingkup sekitar dan prinsip dari orang tua anak tersebut.

Oleh karena itu, Moth sendiri tidak memiliki jenis kelamin dan dapat dikategorikan dalam *gender Non-binary* atau kondisi dimana seseorang tidak menempatkan dirinya pada jenis kelamin laki-laki ataupun perempuan, dengan kata lain bersifat netral dimana Moth dapat berperilaku maskulin maupun feminim. Topeng yang digunakan untuk menutupi wajahnya juga menjadi salah satu faktor untuk menutupi wajahnya. Postur tubuh Moth hampir setara dengan tinggi anak kecil, mereka tidak bisa tumbuh

dewasa, namun mereka dapat mengubah ukuran tubuh mereka menggunakan *spell* atau item yang dapat dibeli di dalam *game*.



Gambar 9. Karakteristik anak-anak kecil
Sumber: Cantik.tempo, bp-guide.id



Gambar 10. Perbandingan tinggi karakter
Sumber: *In game screenshot*

1. Warna

Karakter Moth memiliki warna yang hampir didominasi oleh warna coklat dan putih. Baju yang digunakan memiliki warna putih pada bagian bawah dan menjadi abu-abu pada daerah atasan. Jubah yang digunakan memiliki warna *flat* coklat kusam. Bagian kulit yang terlihat seperti tangan dan kaki memiliki warna gradasi dari terang menuju gelap pada bagian ujungnya. Beberapa jenis serangga ngengat memiliki warna sayap yang sama dengan warna jubah karakter Moth dimana didominasi oleh warna coklat kusam.



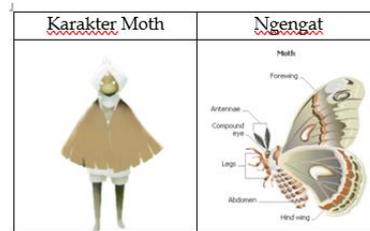
Gambar 11. Karakter Moth dan jenis ngengat
Sumber: *In game screenshot* , pxfuel, flickr



Gambar 12. Pallet warna coklat dan putih
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dikutip dari Machung.ac.id tentang makna 10 warna dalam psikologi, warna putih melambangkan keterbukaan dan kebebasan dari apapun sama halnya dengan karakter Moth sebagai karakter awal dalam gim yang memiliki kebebasan untuk memilih kemana dia akan pergi untuk menjelajah. Keterbukaan seperti sifat yang rata-rata dimiliki oleh anak kecil untuk mengutarakan apa saja yang dia lihat dan dia alami. Warna coklat sendiri melambangkan kesan modern dan canggih, serta rasa nyaman dan hangat. Warna coklat juga identik dengan unsur bumi dan tanah. Dalam psikologi warna ini melambangkan arti kuat dan dapat diandalkan, serta menjadi pondasi dalam kekuatan hidup. Hal ini memiliki hubungan dimana sosok Moth sebagai anak kecil yang masih awam mengenai kehidupan, namun akan menjadi sosok yang bisa berpengaruh di masa depan seiring dengan kemajuan perkembangan dalam *game*

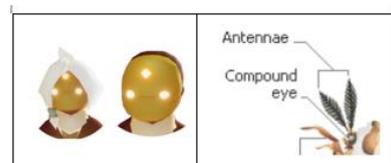
2. Atribut



Gambar 13. Karakter Moth dan jenis ngengat
Sumber: *In game screenshot*, kliknClean

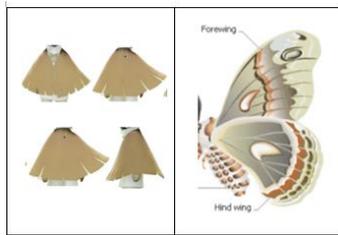
Atribut merupakan simbol atau tanda untuk mendeskripsikan sebuah benda atau objek. Karakter Moth memiliki beberapa atribut yang digunakannya. Atribut bukan hanya sebagai hiasan atau sebagai fungsi estetika saja namun memiliki nilai fungsional sendiri. Salah satu atribut yang digunakan oleh karakter Moth adalah topeng. Dikutip dari artikel Ourstory.id topeng telah digunakan sejak jaman dahulu untuk upacara dan sebuah ritual, serta hiburan masyarakat dalam pertunjukan seni, maupun digunakan untuk penyamaran.

Topeng biasanya digunakan untuk menutupi wajah, namun topeng juga bisa dipakai dibagian tubuh yang lainnya. Kata “topeng” berasal dari bahasa Spanyol yaitu *más que la cara* yang secara harfiah memiliki makna “lebih dari wajah” atau “wajah yang ditambahkan” yang kemudian berkembang menjadi “máscara”. Sedangkan untuk ngengat, bagian kepala terdiri dari sepasang antena dan sepasang mata majemuk



Gambar 14. Atribut bagian kepala
Sumber: *In game screenshot*, kliknClean

Moth juga memiliki jubah yang menjadi salah satu atribut yang dimilikinya. Jubah atau mantel merupakan pakaian tradisional dari budaya timur tengah, jubah ramai digunakan oleh laki-laki dan Perempuan di beberapa negara Islam. Namun seiring berkembangnya zaman, jubah mulai digunakan di kalangan umum sebagai *fashion*. Dalam *game Sky Children of the Light* karakter Moth menggunakan jubah yang berbentuk seperti selembar kain yang menyelimuti tubuh yang pada bagian bawahnya bermotif seperti lembaran kertas yang terpotong. Pada bagian belakang jubah terdapat motif bintang yang menandakan berapa banyak *wings light* yang sudah dikumpulkan oleh Moth. Semakin banyak *wings light* yang dikumpulkan maka indikator motif bintang akan bertambah banyak.



Gambar 15. Jubah karakter dan sayap ngengat
 Sumber: *In game screenshot*, kliknClean

Moth dalam *game Sky Children of The Light* menggunakan jubahnya untuk membantunya terbang menuju tempat yang diinginkan, sehingga memudahkan moth untuk menjelajah ke tempat yang lebih tinggi dan jauh. Sementara sayap pada ngengat juga membantu mereka untuk terbang dalam perjalanan mereka untuk mencari makan pada nektar bunga tanaman maupun untuk berpindah tempat. Meskipun jubah yang digunakan Moth memiliki fungsi yang sama dengan ngengat yaitu untuk terbang dan melakukan aktivitas, jubah yang digunakan Moth sangat rentan dan tidak sekuat sayap ngengat. Hal ini berdasarkan pengamatan dalam *game* bahwa ketika Moth sedang terbang dia memiliki batasan atau stamina sehingga Moth tidak bisa terbang secara terus menerus dalam jangka waktu yang lama, untuk mengisi energi Moth perlu mendekatkan dirinya pada sumber cahaya di sekitar, berbeda dengan ngengat yang mengandalkan sumber cahaya sebagai arah perjalanan mereka saat beraktivitas di malam hari.



Gambar 16. Indikator energi jubah Moth
 Sumber: *In game screenshot*

Namun perbedaan paling mencolok terletak pada kekuatan jubah Moth dengan sayap ngengat, jubah Moth ketika terkena air hujan maka akan mempengaruhi kondisi kesehatan dan mengganggu aktivitas Moth dalam *game*, saat terkena air hujan jubah akan kehilangan banyak energi yang merupakan sumber utama untuk Moth dapat terbang, ketika jumlah energi dalam jubah sudah habis maka Moth akan memasuki fase dimana dia akan terbakar dan berubah menjadi sosok hitam yang menandakan bahwa dirinya akan mati jika tidak segera menemukan sumber cahaya. Berbeda dengan ngengat dimana sayap mereka yang terbuat dari sisik-sisik yang tersusun dan memiliki lapisan lilin yang berukuran kecil menyelimuti sisik-sisik tersebut sehingga ketika air hujan jatuh tepat pada sayap ngengat, butiran air akan terpecah menjadi kecil dan akan memantul dari sayap ngengat, sehingga sayap ngengat tidak akan basah



Gambar 17. Ilustrasi regenerasi pada jubah
 Sumber: *In game screenshot*



Gambar 18. Moth berubah menjadi hitam
 Sumber: *In game screenshot*

3. Tingkah laku

Ngengat adalah serangga yang dapat berkembangbiak dan dalam masa pertumbuhannya melalui metamorphosis sempurna dengan siklus hidup diawali dengan telur-ulat-pupa-kupu-kupu dewasa. Dikutip dari Todayshomeowner.com rata-rata rentan hidup serangga ngengat adalah sekitar 11-13 bulan dari masa telur. Ngengat adalah makhluk nokturnal yang melakukan hampir segala aktivitasnya di malam hari, selain melakukan penyerbukan pada bunga di malam hari, beberapa jenis ngengat juga disebut sebagai hama bagi perkebunan ataupun pertanian. Ngengat memanfaatkan cahaya sinar bulan untuk memandu perjalanannya di malam hari, namun tidak semua ngengat nocturnal, beberapa ngengat diketahui diurnal atau beraktivitas di siang hari, beberapa diantaranya adalah jenis ngengat macan, ngengat tawon, dan ngengat burung hantu.



Gambar 19. Ngengat macan, ngengat tawon
Ngengat burung hantu
Sumber: *In game screenshot*

Sementara itu Moth dalam *game* dapat melakukan aktivitasnya baik di siang hari maupun di malam hari, hal ini juga berlaku pada Moth dimana dia juga dapat beraktivitas di beberapa tempat didalam *game* yang memiliki kondisi cuaca yang tidak biasa, contohnya adalah tempat dengan kondisi musim dingin bersalju dan tempat dengan kondisi sekitar penuh dengan limbah dengan langit yang suram. Moth juga dapat beraktivitas didalam air, diaman terdapat tempat yang dapat dijelajahi menggunakan mekanisme bawah laut yang mengharuskan Moth untuk menyelam didalam air, namun tidak semua laut dapat dieksplorasi, beberapa lautan didalam *game* tidak bisa mengaktifkan mekanisme menyelam karena beberapa alasan, seperti laut yang terlalu dangkal ataupun laut yang memiliki efek racun sehingga dapat mengurangi energi jubah yang dimiliki Moth



Gambar 20. kondisi cuaca didalam *game*
Sumber: *In game screenshot*

4. Animasi dalam game

Selain jubah dan topeng, Moth memiliki 1 atribut tambahan yang hanya terlihat jika berinteraksi dengan sekitar, yaitu lilin merah. Lilin ini merupakan item penting yang berfungsi untuk membantu Moth dalam melakukan penjelajahan dan menyelesaikan mekanisme puzzle yang tersedia di berbagai tempat. seperti menyalakan lilin, membuka pembatas area, berinteraksi dengan roh leluhur, dan yang lainnya. Lilin merupakan salah satu alat penting yang dapat membantu Moth untuk menentukan arah dan tujuan kemana dia harus pergi. Pada *game* ini tidak tersedianya fitur map sehingga pemain harus mengandalkan insting dan menggunakan fitur lilin untuk memandu Moth mencapai tempat tujuan. Kegiatan membakar *darkness* serta menyalakan beberapa lilin di berbagai tempat untuk mendapatkan bulir cahaya sebagai mata uang di dalam *game* tersebut juga menggunakan fitur lilin merah.



Gambar 21. Lilin merah dan mekanisme
Sumber: *In game screenshot*

| Animasi dalam game | Ilustrasi |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1. Lilin merah memiliki fungsi untuk membuka portal didalam <i>game</i> untuk berpindah tempat | |
| 2. Menghidupkan kembali kenangan roh yang ada diberbagai tempat dalam <i>game</i> | |
| 3. Setelah menghidupkan kenangan roh, membakar patung roh untuk mendapatkan aksi atau emotikon roh tersebut | |
| 4. Memperoleh bulir cahaya sebagai mata uang dalam <i>game</i> ketika menyalakan lilin lain atau membakar <i>darkness</i> . | |

Gambar 22,23,24,25. Animasi dalam *game*
Sumber: *In game screenshot*

5. Gaya desain

Perkembangan dunia *game* di zaman sekarang semakin modern dan mengikuti trend yang sedang ramai diperbincangkan. Hal ini menjadi salah satu faktor penting dalam upaya untuk membangun dan mengembangkan *game* itu sendiri menjadi lebih baik dari sebelumnya, seperti pengembangan model karakter, efek visual, dan penunjang lainnya. Pengembangan karakter menjadi salah satu aspek dalam pembuatan sebuah *game*.

Teknik penggambaran sebuah karakter dalam *game* juga semakin bervariasi, seperti penggunaan gaya realistis, ada juga yang menggunakan gaya manga/anime yang berkembang di negara Jepang, ada juga *cartoonist* (kartun) yang sering kita lihat seperti animasi Spongebob, Doraemon, Dora the Explorer, dan sebagainya, yang juga digunakan dalam pengembangan karakter Moth pada *game Sky Children of the Light*.

Dikutip dari artikel pada Doctordesain.com, kartun adalah sebuah gambaran atau ilustrasi yang dibuat dengan menarik dan berpenampilan lucu, menceritakan tentang sebuah kejadian/peristiwa yang ada dalam pikiran seorang yang kemudian diimajinasikan dalam sebuah gambar. Mereka yang membuat gambar kartun disebut sebagai Kartunis. Kartun sendiri memiliki beberapa jenis yang dapat dibedakan, sebagai contoh adanya kartun editorial yang berisi sindiran mengenai pandangannya terhadap politik dan sosial, ada juga *gag cartoon* yang memuat gambar berisi bahan candaan dan lelucon untuk menghibur tanpa menyindir pihak lain, lalu ada strip komik yang menyajikan gambar kartun dalam komik singkat. Desain kartun sudah ada sejak abad ke-19 yang dinamai dengan desain kartun sosial politik. Andrew Jackson seorang *Political Cartoon* menjadikannya sebagai salah satu sasaran karikatur politik. Thomas Nast yang dikenal sebagai *Father of American Cartoon* yang terkenal pada masa itu menentang Tweed Ring di New York dengan melakukan kampanye melalui kartun pada akhir tahun 1860, Tweed Ring sendiri adalah kasus yang terjadi di Amerika mengenai penggelapan dan suap menyuap sebagian besar anggaran dana New York



Gambar 26. Kartun editorial, *gag cartoon*
Sumber: *In game screenshot*

Perkembangan kartun di era sekarang menjadi populer dikalangan media seperti film yang juga sering disebut sebagai animasi. Animasi juga terdiri dari animasi 2D serta animasi 3D. Animasi 2D memiliki ciri dengan desain karakter atau objek yang tidak bervolume, sehingga memiliki keterbatasan ruang gerak seperti dari atas ke bawah, samping kanan dan samping kiri, dan sebaliknya. Animasi 2D biasa digunakan dalam iklan, kartun, infotainment, merek dagang, hingga video pendidikan. Animasi 2D dapat dijumpai pada film animasi Spongebob Squarepants, Doraemon, dan sebagainya. Sedangkan animasi 3D memiliki ciri desain karakter dan objek yang bervolume sehingga tidak memiliki keterbatasan ruang gerak dan dapat bergerak bebas dalam ruang digital, dengan cara memanipulasi gerakan model 3D karakter dengan mengurutkan beberapa gambar hingga membentuk ilusi gerakan. Animasi 3D banyak digunakan pada perusahaan perfilman animasi besar seperti Pixar yang menciptakan film animasi seperti Toy Story, Up, Coco, dan lain-lain



Gambar 27. Spongebob 2D, Coco 3D
Sumber: eSatuID, teatimewithciara

4. Tahap Evaluasi

Game Sky Children of The Light rilis dipertengahan tahun 2019 untuk platform IOS untuk pertama kalinya, kemudian di bulan maret 2020 pihak developer mulai merilis *game* ini pada platform android. Pada maret tahun 2013, Thatgamecompany selaku developer telah memunculkan sebuah *game* RPG petualangan yang hadir di platform playstation 3 yang bernama *Journey*. *Journey* memiliki alur permainan yang mirip dengan *Sky Children of The Light*, bisa dikatakan bahwa *Sky Children of The Light* adalah versi *upgrade* dari *Journey*. *Journey* menceritakan perjalanan karakter dengan ciri karakter robed person atau manusia berjubah.



Gambar 28. Game Journey
Sumber: Thatgamecompany.fandom

Game Sky Children of The Light dengan *Journey* adalah ciptaan dari *developer* yang sama, hal ini membuat beberapa aspek mereka memiliki beberapa kemiripan. Memiliki *gameplay* yang sama yaitu mengandalkan jubah untuk membantu mereka terbang menjelajahi tempat, ciri karakter yang dapat dimainkan memiliki beberapa atribut yang sama. Kedua *Game* ini juga bisa dimainkan dalam mode *multiplayer* sehingga bisa bertemu dengan pemain lain.

Robed person dalam *game Journey* memiliki desain karakter yang menggunakan penutup kepala hingga jubah panjang yang menutup bagian dalam tubuhnya. Secara visual robed person tidak memiliki tangan karena tertutup jubah yang digunakan melingkar ditubuhnya, berbeda dengan moth pada *game Sky Children of The Light* dimana meskipun tertutup jubah area tubuh mereka masih dapat terlihat dan memiliki sepasang tangan. Robed person memiliki sepasang kaki mirip dengan Moth tanpa adanya jari-jemari pada telapak kaki. Robed person juga menggunakan syal yang berfungsi sebagai indikator tingkat level jubah yang digunakan, semakin panjang syal maka kemampuan terbang robed person di udara semakin tinggi dan lama.



Gambar 29. Desain karakter robed person
Sumber: Thatgamecompany.fandom

Secara keseluruhan desain karakter dan pengembangan karakter Moth pada *game Sky Children of The Light* lebih diunggulkan karena adanya beberapa atribut yang tidak dimiliki oleh robed person pada *game Journey*. Moth memiliki kemampuan lilin merah yang dapat digunakan untuk membantunya dalam melakukan penjelajahan serta mengumpulkan *in game currency*, dimana hal ini akan memudahkan pemain dalam bermain *game* ini. Namun moth dan robed person memiliki kemampuan honk atau *call* yang berfungsi untuk melakukan interaksi dengan keadaan maupun *creature* sekitar. Honk ini sangat membantu moth dan robed person dalam melakukan penjelajahan karena dapat mengisi energi jubah mereka dan membantu untuk terbang lebih tinggi. Honk juga digunakan untuk mendeteksi apa saja seperti item, mekanisme atau *creature* yang ada disekitar mereka.



Gambar 30. Honk pada tiap karakter
Sumber: *In game screenshot*, youtube

SIMPULAN DAN SARAN

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, sebuah *game* tidak hanya menjadi media untuk bersenang-senang, namun dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang hal baru. *Sky Children of the Light* merupakan *game Role Playing Game (RPG)* bertema santai dan petualangan yang memberikan pengalaman memainkan sebuah karakter yang dapat terbang untuk menjelajahi berbagai tempat fantasi yang dapat memberikan rasa tenang dalam bermain *game* ini dikarenakan tidak adanya mekanik yang membuat *game* ini terlihat susah untuk dimainkan. *Game* yang dapat dimainkan oleh siapapun dengan rating 7+ dalam playstore sehingga banyak digemari oleh para penikmat *game* dari remaja hingga orang tua. Moth sebagai karakter pertama yang dapat kita mainkan dalam *game* ini akan menemani kita dalam mengeksplorasi, dengan

adanya jubah yang dimiliki Moth dapat membantu kita untuk terbang sehingga mempermudah untuk menuju tempat yang tinggi ataupun kemudahan eksplorasi. Moth adalah nama yang diberikan oleh komunitas *game Sky Children of the Light* sebagai sebutan untuk pemain yang baru bermain *game* ini. Nama Moth ini diberikan oleh para komunitas dengan dugaan kepada pengembang *game* bahwa nama tersebut terinspirasi dari serangga nengat dari ordo *Lepidoptera*. Secara visual desain karakter Moth dengan nengat terlihat jauh berbeda, namun setelah dilakukan penelitian tinjauan desain, Moth dan nengat memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan dari masing-masing individu, sehingga walaupun memiliki perbedaan secara visual, apabila diteliti lebih jauh, beberapa ciri dan karakteristik yang dimiliki karakter Moth terinspirasi dari kehidupan nengat disekitar kita.

Pada akhirnya desain karakter moth sendiri terinspirasi dari *game* ciptaan *developer* yang sama Thatgamecompany yang telah merilis *game* dengan nama *Journey* pada maret 2013 di platform playstation 3. Robed person sebagai karakter utama dalam *game Journey* membawa ciri karakter yang dimilikinya pada karakter Moth, yaitu menggunakan pakaian yang tertutup jubah dan topeng sebagai penutup wajah. *Gameplay* dari kedua *game* ini juga memiliki kemiripan dalam hal penjelajahan dan interaksi dengan mekanisme sekitar dalam *game*

Penggunaan gaya desain Animasi 3D dengan *style* kartun menjadi daya tarik bagi penikmat video *game* dikarenakan pemain dapat menggerakkan karakter sesuai keinginan tanpa adanya batasan ruang gerak. Kartun sendiri merupakan *style* yang unik dan menarik karena bentuk model karakter akan lebih bebas mengikuti imajinasi pencipta, sehingga para pemain akan tertarik dan penasaran dengan pengembangan *game* tersebut kedepannya.

Menciptakan sebuah model karakter yang terinspirasi dari objek maupun makhluk hidup sekitar dan menjadikannya hidup merupakan hal yang cukup menarik dan kreatif oleh *developer game* terlebih menggunakan gaya desain dan *style* yang cukup populer dan *trend* dikalangan masyarakat maupun penikmat video *game*. Namun *developer* juga perlu memberikan informasi mengenai pengembangan dan perkembangan *game* tersebut kepada masyarakat agar tidak menyesatkan bagi pemain yang akan memainkan *game* tersebut.

Game Sky Children of the Light memiliki banyak hal yang menarik untuk dibahas, namun tidak semua hal dalam *game* bisa dibahas, peneliti hanya membatasi untuk meneliti desain karakter Moth yang diteliti dan ditinjau dengan metode tinjauan desain. *Game* ini masih terus aktif hingga saat ini dan melakukan pengembangan secara berkala melalui update.

REFERENSI

- Adams E. & Rollings A. 2006. *Game Artitechture and Design*. New Ridings Publishing
- Adinata, I., & Islam, M. A. 2022. Interpretasi Semiotika Dalam Title Sequence Pertama Anime Attack on Titan: the Final Season. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 3(3), 1-15.
- Aeni, W. A. 2009. Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan). Diunduh pada 6 Maret 2022, dari <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=artikel&kd=3>.
- Deepublishstore.com. 2022. Metode Observasi: Pengertian, Macam, dan Contoh. Diakses pada 1 Desember 2023, dari <https://deepublishstore.com/blog/metode-observasi/>
- Doctordesain.com. 2018. Pengertian, Sejarah, dan Perkembangan Desain Kartun. Diakses pada 5 Desember 2023, dari <https://doctordesain.com/pengertian-desain-kartun.html>
- Gamelab.id. (2021). Mengenal 3D Illustration Gaya Visual Desain Yang Populer. Diakses pada 6 Desember 2023, dari <https://www.gamelab.id/news/1183-mengenal-3d-illustration-gaya-visual-desain-yang-populer>
- Gramedia.com. 2021. Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel. Diakses pada 1 Desember 2023, dari <https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/>
- Greenacademy.co.id. 2023. Animasi 2D Vs 3D, Bedanya Apa?. Diakses pada 6 Desember 2023, dari <https://greenacademy.co.id/animasi-2d-vs-3d-bedanya-apa/>
- H3ndy.com. 2020. 16 Gaya Desain Yang Perlu Kamu Ketahui. Diakses pada 6 Desember 2023, dari <https://h3ndy.com/16-gaya-desain-yang-perlu-kamu-ketahui/>
- Hendrawan, D. V., & Patria, A. S. 2022. ANALISIS UNSUR VISUAL KARTU THE FOOL DALAM TAROT “WIZARDS”. *BARIK*, 4(2), 1-13.
- Indah, K., & Kristiana, N. 2021. Analisis Deskriptif Iklan Coca-Cola Indonesia Versi Together Tastes Better. *BARIK*, 2(2), 1-15.
- Machung.ac.id. 2022. 10 Makna Warna Berdasarkan Psikologi Dalam Desain. Diakses pada 6 Desember 2023, dari <https://machung.ac.id/artikel-prodidkv/makna-10-warna-berdasarkan-psikologi-dalam-desain/>
- Manypixels.co. 12 Essential Graphic Design Styles Diakses pada 9 Juli 2024, dari <https://www.manypixels.co/blog/graphic-design/styles>
- Mounsey, Ben. 2010. *Holistic Character Design*. Diakses pada 6 Maret 2022, dari [Holistic Character Design \(tutsplus.com\)](https://www.tutsplus.com/articles/holistic-character-design)
- Mplk.Politanikoe.ac.id. 2023. Mengenal Ordo Serangga Hama : Lepidoptera. Diakses pada 5 Desember 2023, dari <https://mplk.politanikoe.ac.id/index.php/program-studi/38-manajemen-pertanian-lahan-kering/topik-kuliah-praktek/perlindungan-tanaman/133-mengenal-ordo-serangga-hama-lepidoptera>
- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Ourstory.id. 2019. Sejarah Topeng, Warisan Budaya Ribuan Tahun Manusia. Diakses pada 6 Desember 2023, dari <https://ourstory.id/sejarah-topeng-warisan-budaya-ribuan-tahun-manusia/>
- Sopov, Iona. 2013. *The Basic Principles for Great Character Design*. Diakses pada 6 Maret 2022, dari <https://blog.inkydeals.com/basic-principles-for-great-character-design/>
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sujana, M. A. 2021. *TINJAUAN DESAIN KARAKTER PADA GAME CODE ATMA: INDONESIAN HORROR IDLE RPG* (Doctoral dissertation, Unika Soegijapranata).
- Webster. 1913. *Search Definition*. Webster’s Revised Unabridged Dictionary Retrieved July 9, 2011, from <http://www.dictp.org/bin/Dict>
- Wibowo, J. K. 2021. *TINJAUAN DESAIN KARAKTER NIO PADA VIDEOGAME LOKAPALA* (Doctoral dissertation, Unika Soegijapranat)