

DESAIN KARAKTER TOKOH ANIMASI



DESAIN KARAKTER TOKOH ANIMASI

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-623-8642-25-0 (PDF)



Desain Karakter Tokoh Animasi

Penulis :

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

ISBN : 9 786238 642250

Editor :

Dr. Ir. Agus Wibowo, M.Kom, M.Si, M.M.

Penyunting :

Dr. Joseph Teguh Santoso, M.Kom.

Desain Sampul dan Tata Letak :

Irdha Yuniyanto, S.Ds., M.Kom.

Penebit :

Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan
Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM)

Anggota IKAPI No: 279 / ALB / JTE / 2023

Redaksi :

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. 08122925000

Fax. 024-6710144

Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

Distributor Tunggal :

Universitas STEKOM

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. 08122925000

Fax. 024-6710144

Email : info@stekom.ac.id

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa ijin dari penulis

KATA PENGANTAR

Segala puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Karena atas limpahan Berkat dan penyertaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku dengan judul “***Desain Karakter Tokoh Animasi***” dengan baik. Buku ini berfokus pada pentingnya desain karakter dalam industri kreatif dan bagaimana prinsip-prinsip desain tersebut dapat diterapkan secara efektif di berbagai media. Pada buku ini menunjukkan bahwa pengembangan karakter yang sukses memerlukan perhatian mendalam pada kedua aspek, yaitu aspek tertulis dan visual. Banyak buku hanya menangani salah satu aspek secara terpisah, namun buku ini menggarisbawahi bahwa integrasi cermat antara karakterisasi tertulis dan visual dapat menghasilkan karakter yang lebih kaya dan mendalam. Tujuan utama dari buku ini adalah untuk memberikan panduan praktis tentang bagaimana menciptakan karakter yang kompleks dan menarik, serta bagaimana mentransfer karakter tersebut ke dalam desain visual yang sesuai. Dalam buku ini menekankan pentingnya mempertimbangkan perbedaan antar media dan tantangan yang muncul ketika konten lintas media tidak dikelola dengan hati-hati. Selain itu, buku ini menyarankan pendekatan teoritis yang menggabungkan teori dengan praktik untuk memenuhi kebutuhan industri kreatif secara konkret.

Kontribusi utama dari buku ini adalah penggabungan pengembangan karakter tertulis dengan desain visual yang komprehensif, serta penjelajahan dimensi interaktif dalam pengembangan karakter untuk media non-linear seperti gim video. Dengan memberikan contoh konkret melalui desain karakter untuk serial animasi dan mendiskusikan kebutuhan khusus media interaktif, buku ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan yang ada dalam literatur dan praktik desain karakter. Secara keseluruhan, buku ini menawarkan panduan yang berguna untuk penciptaan karakter yang sukses di berbagai format media, menyoroti pentingnya keselarasan antara karakterisasi tertulis dan visual, serta mengakui tantangan dan peluang yang terkait dengan adaptasi lintas media.

Buku ini memenuhi permintaan industri kreatif akan produk dan konten yang dapat digunakan untuk penggunaan media konvergen dan strategi pemasaran silang. Dalam hal ini, desain karakter berfungsi sebagai elemen penting dari waralaba hiburan karena merupakan sarana untuk menghasilkan konten media dengan nilai pengenalan yang tinggi. Namun, banyak adaptasi karakter dalam berbagai format media menggambarkan bahwa karakter yang sukses dalam satu media belum tentu sukses dalam format media lain.

Buku ini juga mencermati karakter dalam konteks konvergensi media dan membahas prinsip-prinsip utama penciptaan dan pengembangan karakter. Dengan mengutamakan pendekatan heuristik yang menganalisis fenomena estetika seni dan hiburan melalui penelitian teoritis yang didukung oleh contoh-contoh praktis, buku ini menyimpulkan bahwa pengembangan karakter didasarkan pada tiga dimensi yang harus digabungkan untuk menciptakan karakter yang dapat digunakan untuk berbagai format media. Dalam konteks ini, karya ini membahas penciptaan karakter dalam tulisan, visual, dan media interaktif dengan

berfokus pada cara-cara yang menjamin keberhasilan transfer karakter ke berbagai format media tanpa kehilangan kedalaman dan kualitas karakter.

Di bab pertama, kita akan membahas pentingnya cerita dan tata letak karakter. Penempatan karakter yang tepat dalam sebuah narasi tidak hanya menarik perhatian pembaca, tetapi juga membantu mereka memahami alur cerita dengan lebih baik. Tata letak yang efektif dapat menciptakan interaksi yang harmonis antara teks dan ilustrasi, sehingga meningkatkan pengalaman membaca.

Selanjutnya, pada bab kedua, kita akan mengupas prinsip-prinsip dasar dalam pengembangan karakter. Karakter yang kuat dan mendalam menjadi kunci untuk menciptakan keterhubungan emosional dengan pembaca. Dalam bab ini, kita akan mengeksplorasi bagaimana karakter dapat dibentuk melalui sifat, perilaku, dan motivasi yang jelas. Bab ketiga membawa kita ke dunia permainan Starcraft, di mana kita akan belajar tentang pembuatan dua karakter yang relevan dan menarik. Proses ini melibatkan pemahaman mendalam tentang latar belakang karakter dan bagaimana mereka berinteraksi dalam lingkungan permainan yang dinamis.

Di bab keempat, kita akan membahas visualisasi karakter. Gambar dan desain karakter memiliki peran penting dalam menarik perhatian audiens. Dengan menggunakan teknik yang tepat, kita dapat menciptakan karakter yang tidak hanya terlihat menarik tetapi juga mampu menyampaikan emosi dan cerita yang mendalam. Bab kelima menjelaskan bagaimana karakter dapat berfungsi sebagai titik penghubung dalam berbagai bentuk media. Karakter yang kuat memiliki kemampuan untuk melintasi platform, menciptakan pengalaman yang lebih holistik bagi audiens dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

Akhirnya, di bab keenam, kita akan membahas alat dan teknik yang dapat mempermudah proses pengeditan dan peninjauan karakter. Dengan memanfaatkan teknologi dan metode yang tepat, penulis dan ilustrator dapat bekerja sama untuk menciptakan karya yang berkualitas tinggi. Kami berharap buku ini dapat memberikan wawasan yang berguna bagi para penulis, ilustrator, dan siapa pun yang tertarik dalam dunia pengembangan karakter. Mari kita mulai perjalanan ini dan temukan bagaimana karakter dapat menghidupkan cerita dan menciptakan pengalaman yang tak terlupakan bagi pembaca. Selamat membaca.

Semarang, Agustus 2024

Penulis

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Daftar Isi	ii
Kata Pengantar	iv
BAB 1 CERITA DAN TATA LETAK KARAKTER	1
BAB 2 PRINSIP-PRINSIP PENGEMBANGAN KARAKTER.....	3
2.1. Pendahuluan.....	3
2.2. Meneliti Karakter	4
2.3. Membangun Pondasi Untuk Karakter Yang Kita Peduli	5
2.4. Mendefinisikan Karakter	9
2.4.1 Menciptakan Kepribadian Yang Unik	9
2.4.2 Visualisasi Perubahan	11
2.4.3 Karakter Vs. Karakterisasi	12
2.4.4 Kebiasaan Dan Pola	14
2.5. Memperdalam Karakter	18
2.5.1 Latar Belakang, Tujuan, Motif, Dan Kebutuhan	18
2.5.2 Motif, Tujuan Dan Kebutuhan	20
2.6. Hubungan Karakter	21
2.7. Prinsip Penting Animasi	23
2.7.1 Pengaturan Waktu Dan Jarak	23
2.7.2 Squash Dan Stretch	23
2.7.3 Slow In And Slow Out	25
2.7.4 Exaggeration	28
2.7.5 Straight Ahead Action Dan Pose To Pose.....	29
BAB 3 PEMBUATAN DUA KARAKTER UNTUK KEHIDUPAN DI STARCRAFT	32
3.1. PRO-GAMING	33
3.2. Max	34
3.2.1 Ide Pertama Tentang Max	34
3.2.2 Latar Belakang: Max	34
3.2.3 Tujuan, Motif Dan Kebutuhan	40
3.3. Jacob	43
3.3.1 Latar Belakang: Jacob	43
3.3.2 Menentukan Karakter	47
3.3.3 Tujuan, Motif, Dan Kebutuhan	49
BAB 4 VISUALISASI KARAKTER	52
4.1. Gaya Seri Dan Karakter-Karakternya.....	52
4.2. Desain Visual Max	54
4.2.1 Bentuk, Bentuk (Dimensi) Dan Garis Seni	54
4.2.2 Warna	57

4.3.	Desain Visual Jacob	48
4.3.1	Bentuk, Bentuk (Dimensi) Dan Garis Seni	58
4.3.2	Transformasi	60
4.3.3	Warna	61
4.4.	Karakter Yang Berisi	62
BAB 5 KARAKTER SEBAGAI TITIK PENGHUBUNG DALAM MEDIA KONVERGEN		64
5.1.	Media Interaktif	65
5.2.	Desain Karakter Yang Berasal Dari Seni Dan Cerita	68
5.3.	Analisis Desain Karakter	72
5.4.	Perhatikan Empat Prinsip Ini Dan Semuanya Akan Mungkin	83
5.5.	Pengembangan Karakter Animasi	86
5.6.	Pertumbuhan Industri Animasi Di Indonesia	87
BAB 6 ALAT UNTUK MEMPERMUDAH PENGEDITAN DAN PENINJAUAN		92
6.1.	Pendahuluan	92
6.2.	Meningkatkan Efisiensi Pengeditan Dan Peninjauan Dalam Animasi	92
6.3.	Fitur Utama Alat Pemeriksaan Online Untuk Tim Animasi	94
6.4.	Mengintegrasikan Alat Pengeditan Dalam Alur Kerja Kreatif.....	96
6.5.	Pegujian Umpan Balik	99
Daftar Pustaka		101

BAB 1

CERITA DAN TATA LETAK KARAKTER

Fokus utama buku ini adalah membuat dan mendefinisikan sekumpulan karakter untuk serial animasi berbasis web. Oleh karena itu, karakter dan kepribadian mereka harus didefinisikan dengan jelas melalui gaya visual, sifat, serta relevansi mereka dengan cerita dan hubungan mereka satu sama lain. Serial ini akan berkisar pada beberapa teman yang ingin sukses di dunia eSports. Penonton akan menemani karakter tersebut melalui kesulitan, kemunduran, dan pencapaian mereka saat mereka mencoba mencapai puncak. *My Life of StarCraft* terutama akan berfokus pada perwujudan mimpi dan mengatasi hambatan pribadi. Oleh karena itu, serial ini dapat dianggap sebagai serial drama yang berfokus pada karakter, namun, serial ini juga akan menampilkan humor untuk melembutkan keseriusan. Terlepas dari masalah yang harus dihadapi karakter, serial ini diharapkan dapat memberikan sensasi positif dan memicu semangat juang serta motivasi penonton. Dalam hal ini, serial ini dapat dianggap sebagai semacam 'seri yang menyenangkan' dengan nada gelap.

My Life of StarCraft akan hidup dalam karakter utamanya karena serial ini sepenuhnya tentang mereka. Ceritanya juga bukan tentang mencapai tujuan, tetapi terutama tentang menemukan jalan yang akan mengarah ke sana. Serial ini akan berjalan dengan tempo yang relatif lambat sementara fokus utamanya terletak pada protagonis daripada pada tindakan atau lingkungan. Ini akan memberi waktu kepada penonton untuk berhubungan dengan karakter dan perspektif emosional mereka terhadap berbagai hal. Penonton dengan ini akan menjadi bagian dari titik tertinggi dan terendah protagonis, mengalami suasana hati yang berbeda, dan masuk ke dalam dinamika yang menjadi ciri khas serial ini.

Episode-episode tersebut akan ditujukan bagi orang-orang yang tertarik pada aspek kompetitif dari gim video. Pada saat yang sama, *My Life of StarCraft* akan mencoba menjadi perwakilan eSports untuk menjangkau orang-orang yang tidak memiliki banyak pengetahuan tentang dunia ini dan memicu rasa ingin tahu mereka. Meskipun kelompok sasaran utama serial ini adalah para gamer, serial ini juga ditujukan untuk orang lain karena serial ini membahas kesulitan umum dalam mengatasi masalah pribadi seseorang untuk mewujudkan impiannya. Serial ini akan menampilkan tokoh utama yang – sekilas – dicirikan oleh serangkaian kekurangan dan kelemahan, bukan oleh kemampuan khusus atau kualitas yang luar biasa. Di permukaan, mereka tampak biasa saja sehingga penonton dapat terhubung dengan mereka karena mudah untuk mengenali diri mereka sendiri dalam diri mereka. Tidak ada karakter yang memiliki atribut luar biasa yang membedakan mereka dari orang kebanyakan. Namun, mereka akan mengejutkan penonton dengan kekuatan mereka yang tidak begitu kentara – jika seseorang bersedia terlibat dengan karakter tersebut dan mengenal mereka lebih baik, penonton akan belajar untuk mencintai mereka dan menyadari kekuatan, sifat, dan kemampuan tersembunyi apa yang membuat mereka menonjol dengan cara mereka sendiri. Mereka muncul sebagai sekelompok pahlawan yang tidak mungkin dengan peluang yang tidak menguntungkan mereka yang harus menghadapi masa-masa sulit agar dapat

mengendalikan hidup mereka dan mewujudkan impian mereka. IGLESIAS (2005) melihat potensi besar dalam jenis desain karakter ini karena para tokoh utama ini membuat kita merasa iba terhadap mereka dan perjuangan mereka yang terus-menerus. Mereka juga membangkitkan kekaguman "atas tekad mereka untuk menang atas rintangan" dan "ketegangan atas ketidakmungkinan bahwa mereka akan berhasil, mengingat peluang yang sangat kecil bagi mereka."

Setidaknya salah satu karakter juga akan didefinisikan oleh dominasi sifat-sifat negatif. Karena perilakunya yang tidak memadai dan sering kali sangat kasar terhadap orang lain, karakter tersebut kemungkinan akan dikategorikan sebagai orang yang tidak cocok atau sejenis 'anti-pahlawan', yang oleh Christopher VOGLER (2007) digambarkan sebagai orang luar dari sudut pandang masyarakat, "tetapi pada dasarnya penonton bersimpati padanya" karena mereka dapat mengidentifikasi dirinya dengan satu atau lain cara karena kebanyakan orang akhirnya menghadapi situasi di mana mereka merasa dikucilkan atau ditolak oleh lingkungan mereka. Dalam hal ini Orson Scott CARD (2010) memperhatikan bahwa 'anti-pahlawan' lebih mungkin merupakan pahlawan yang menyamar: "Karakter tersebut diberi beberapa sifat negatif utama di awal cerita, dan sifat-sifat tersebut tetap menonjol, sehingga pembaca tidak menyadari bahwa penulis menggunakan tiga lusin teknik lain untuk menciptakan simpati bagi pahlawan yang 'tidak simpatik'". Aspek negatif dari tokoh utama juga harus membuat fitur positifnya lebih menonjol dan menonjol serta memberinya tantangan untuk mengalahkan bayangannya dan berkembang seiring berjalannya seri.

Semua tokoh bercita-cita menjadi pemain gim profesional StarCraft dan karenanya berkarya di bidang yang tidak diterima secara umum oleh masyarakat karena kebanyakan orang percaya bahwa bermain gim video sama sekali bukan cara yang tepat untuk menghasilkan uang – belum lagi menjadi kontribusi yang bijaksana bagi masyarakat. Didorong oleh keinginan mereka untuk masuk ke liga gim profesional, para tokoh utama harus menanggung perjuangan antara pemenuhan diri dan penolakan sosial, sementara masing-masing dari mereka juga harus melawan keraguan, ketakutan, dan ketidakpastian mereka sendiri.

Seperti yang disebutkan di atas, seri ini tidak semata-mata menampilkan nada masam: *My Life of StarCraft* juga dicirikan oleh humor halus yang seharusnya berkembang dari keistimewaan, kekhasan, sifat, perilaku, dan kebiasaan para tokoh utama dan interaksi mereka satu sama lain. Oleh karena itu penting untuk menciptakan karakter yang saling melengkapi sedemikian rupa sehingga saling mendukung atau membedakan karakteristik masing-masing untuk membuat dialog dan interaksi menjadi menarik dan beragam.

BAB 2

PRINSIP-PRINSIP PENGEMBANGAN KARAKTER

2.1 PENDAHULUAN

Pembuatan karakter merupakan bagian yang sangat penting dari setiap proyek. Apa pun mediana film, animasi, komik, buku, atau permainan video – cerita akan membutuhkan karakter yang kuat dan menarik agar dapat diterima oleh penonton dan memberi mereka "jendela cerita" (VOGLER 2007). Cerita yang paling menarik dan mengharukan tidak akan berhasil jika karakternya dangkal dan membosankan. Oleh karena itu, pembuatan karakter harus dilakukan dengan sangat teliti dan jadwal proyek harus menyediakan kerangka waktu yang cukup untuk fase ini. Setiap karakter harus dimodelkan dan diteliti dengan cermat.

Desain karakter yang baik menuntut tiga persyaratan utama yang harus selalu diingat saat mengerjakan karakter: Tujuan utamanya adalah untuk meletakkan dasar bagi hubungan emosional antara penonton dan karakter. Ini berarti bahwa penonton perlu merasakan sesuatu terhadap tokoh utama, ia harus peduli terhadap mereka dengan satu atau lain cara dan karenanya tertarik pada cerita mereka – bersedia untuk mengikuti mereka sampai tuntas. "Setiap orang yang mendengar cerita atau menonton drama atau film diundang, pada tahap awal cerita, untuk mengidentifikasi diri dengan sang Pahlawan, untuk menyatu dengannya dan melihat dunia cerita melalui matanya" (VOGLER 2007). Ini tidak berarti bahwa orang-orang harus menyukai karakter mereka juga bisa membencinya, menganggapnya lucu, menyebalkan, menyedihkan, mengagumkan atau menakutkan untuk menyebutkan beberapa contoh saja, selama mereka merasa bahwa ada sesuatu tentangnya yang membuatnya layak untuk diperhatikan.

Singkatnya karakter tersebut harus menarik dan membuat penonton ingin melihat, membaca atau mempelajari lebih lanjut tentangnya. Hal ini mengarah pada prinsip penting ketiga dari pengembangan karakter: Untuk mencapai ikatan emosional antara karakter dan penonton, sangat penting untuk membekali karakter dengan sifat, latar belakang pribadi, motif, kepercayaan, dan nilai yang meyakinkan dan dapat dipercaya. Tindakan dan pilihannya harus dapat dipahami dengan latar belakang kepribadian dan biografinya. Penciptaan karakter yang autentik dapat memakan waktu, terutama jika ia memiliki profesi, latar belakang pribadi, penyakit, atau karakteristik lain yang memerlukan penelitian ekstensif karena penulis hanya memiliki pengetahuan terbatas tentang aspek-aspek ini. Pada saat yang sama, ini tidak berarti bahwa penciptaan 'orang biasa' adalah hal yang mudah dilakukan: mungkin sangat sulit justru karena karakternya sangat normal. Penulis harus menemukan beberapa aspek yang membuatnya tetap menarik dan memungkinkannya untuk menonjol.

Subbab berikut akan menjadi dasar untuk desain karakter My Life of StarCraft. Subbab ini akan merangkum langkah-langkah dasar yang perlu diikuti untuk mengembangkan karakter dan menunjukkan pentingnya setiap langkah untuk proyek yang diberikan. Setiap bab akan membahas aspek-aspek tertentu yang penting untuk proses pengembangan sementara

semua bab berbagi landasan bersama dengan mencari cara untuk menciptakan karakter yang dapat dipercaya, menarik, dan menarik secara emosional.

Seperti yang disebutkan dalam pengantar buku ini, karya ini terutama akan membahas pembuatan karakter untuk format media animasi, yaitu film animasi dan permainan video. Namun, bab ini tidak akan membahas persyaratan khusus untuk karakter permainan video, tetapi hanya akan berfokus pada pengembangan karakter untuk media visual dan linier. Meskipun sebagian besar prinsip pengembangan karakter juga dapat diterapkan pada karakter permainan video (dan protagonis dari format media lain seperti buku atau televisi), desain karakter untuk media interaktif memerlukan fitur tambahan yang akan dibahas dalam bab lima. Oleh karena itu, fitur tambahan tersebut melengkapi pendekatan teoritis terhadap subjek yang dibahas dalam bab ini.

2.2 MENELITI KARAKTER

Penelitian merupakan langkah pertama dari proses pembuatan karakter. Linda SEGER (1990) mengemukakan, bahwa "sebagian besar tulisan merupakan eksplorasi pribadi ke wilayah baru, hal itu menuntut sejumlah penelitian untuk memastikan bahwa karakter dan konteksnya masuk akal dan sesuai dengan kenyataan". Anda harus mengetahui apa yang Anda tulis dan memperoleh informasi sebanyak yang diperlukan tentang konteks tertentu yang diperlukan untuk desain karakter guna memperoleh karakter yang autentik. Untuk membuat seri berdasarkan karakter yang ingin masuk ke Liga StarCraft profesional, penelitian khusus tentang lingkungan tersebut berguna dan bijaksana karena dapat didefinisikan sebagai konteks mendasar yang melingkupi karakter dan karenanya penting untuk memahaminya. Meskipun saya memiliki beberapa pengalaman sendiri dengan permainan dan mengikuti turnamen profesional, akan perlu untuk melakukan penelitian tambahan tentang berbagai pro-gamer yang mungkin bekerja sebagai panutan bagi karakter saya. Dalam hal ini, mungkin penting untuk mengajukan pertanyaan berikut kepada diri sendiri:

Apa yang perlu saya ketahui tentang konteks karakter saya (dan tentang Lingkungan StarCraft khususnya)? Seperti apa kehidupan sehari-hari seorang pro-gamer, rutinitas apa yang dia ikuti setiap hari? Apakah saya memerlukan kosakata tertentu (bahasa gaul atau jargon) untuk dialog yang realistis? Apakah saya memiliki ide yang realistis tentang masalah dan kekhawatiran yang mungkin dihadapi oleh seorang gamer dalam perjalanannya menuju puncak?

Lingkungan StarCraft mungkin bukan satu-satunya konteks karakter. Budaya, agama, periode sejarah, lokasi, dan pekerjaan (antara lain) juga dapat dilihat sebagai contoh konteks yang berpengaruh yang mungkin perlu Anda teliti untuk memahami karakter dan motif, keyakinan, sikap, dan perilakunya. Jika saya memutuskan bahwa satu karakter perlu mengambil pekerjaan untuk mengamankan biaya hidup, maka saya mungkin perlu meneliti pekerjaan ini juga untuk memahami bagaimana pekerjaan itu memengaruhi kehidupan karakter tersebut. Jika karakter tertentu tumbuh di kota atau komunitas yang membentuknya, mungkin ada baiknya melakukan sedikit penelitian tentang aspek-aspek ini juga. Pada

dasarnya setiap konteks yang memiliki dampak kuat pada karakter harus dicakup oleh beberapa penelitian jika penulis tidak mengetahuinya dari pengalamannya sendiri.

Sebagian besar penelitian tidak akan muncul dalam seri tetapi memberi penulis informasi yang diperlukan untuk menciptakan karakter yang autentik dan mendalam. Meskipun penelitian direkomendasikan dan bahkan mungkin penting untuk sebuah proyek, Orson Scott CARD (2010) juga menunjukkan bahwa "kepercayaan dalam fiksi tidak berasal dari fakta". Fakta dapat membantu menciptakan karakter dan cerita yang meyakinkan, tetapi pada akhirnya, kredibilitas datang dari "perasaan pembaca tentang apa yang masuk akal" dan karenanya dari keterampilan kreator dalam membuatnya tampak masuk akal. Fakta akan memberikan dasar untuk ini, tetapi penulis masih harus menuangkan banyak imajinasi ke dalam proses penciptaan untuk menjalin karakter yang menarik dengan latar belakang dan lingkungan yang meyakinkan, dan mengembangkannya sedemikian rupa sehingga motivasi dan perilaku mereka selalu tampak dapat dipercaya dan mungkin.

2.3 MEMBANGUN PONDASI UNTUK KARAKTER YANG KITA PEDULI

Karakter adalah jantung dan jiwa cerita. Oleh karena itu, penting untuk membangkitkan empati, simpati, atau minat terhadap/pada protagonis sejak awal dan memungkinkan penonton untuk terhubung dengannya. Seperti dalam kehidupan nyata, kesan pertama tidak boleh diremehkan: "Karakter, seperti manusia, memberikan kesan pertama yang baik atau buruk. Saat karakter pertama kali muncul dalam cerita, kita mulai menyukai mereka atau tidak menyukai mereka saat itu juga" (CARD 1990). Dengan memperkenalkan karakter kepada penonton, kreator harus mencoba memberikan kesan pertama yang menarik tentang 'pahlawan', yang tidak berarti bahwa penonton harus menyukainya.

Kebanyakan orang akan setuju bahwa Eric Cartman dalam South Park (serial TV oleh Matt Stone Dan Trey Parker, 1997 -sekarang) misalnya bukanlah karakter yang disukai dan kesan pertama yang Anda dapatkan darinya tidak membuat Anda merasa harus mengikuti ceritanya karena simpati. Meskipun demikian, pahlawan yang paling tidak simpatik ini memiliki basis penggemar yang besar dan orang-orang tidak ingin dia berubah dengan cara apa pun. Ada sesuatu tentang dirinya yang memicu rasa ingin tahu, minat, dan ketertarikan dan inilah hal yang harus diperjuangkan oleh setiap kreator: membuat karakter tersebut menarik dan menyenangkan untuk ditonton, meskipun ia merupakan antitesis dari perilaku dan selera yang baik. Bahkan mungkin justru sifat-sifat buruk yang dilebih-lebihkan itulah yang membuatnya menarik karena penonton ingin tahu bagaimana karakter lain akan bereaksi terhadap perilaku buruk yang mengerikan dan tidak jelas tersebut atau apakah ia akan berubah menjadi lebih baik.

Mereka mungkin juga ingin tahu apakah ia menyembunyikan sifat-sifat positif atau mereka hanya ingin melihat seseorang akan memberinya pelajaran. Selalu ada cara untuk membuat karakter yang paling menyebalkan sekalipun menjadi menarik dan memikat, namun, kreator perlu mengerahkan lebih banyak upaya dalam pengembangan dan menemukan cara yang menebus semua kekurangan dan sisi kasar karakter tersebut. Jessica Page MORRELL (2008) mendedikasikan seluruh buku untuk subjek karakter yang tidak disukai

dan satu bab khusus untuk pertanyaan bagaimana ia bekerja paling baik sebagai protagonis, memperkenalkan pembaca pada keuntungan dari pahlawan yang tidak simpatik dibandingkan dengan karakter utama yang lebih umum. Genre lain, sebagian besar film tentang seniman misalnya – *Love is the Devil* (JOHN MAYBURY, 1998), *Amadeus* (MILOS FORMAN, 1984) atau *Control* (ANTON CORBIJN, 2007) untuk menyebutkan beberapa saja, juga menampilkan tipe protagonis bermasalah yang bermasalah (dan menyusahkan) dan sangat merusak lingkungan mereka, menyebabkan kekecewaan dan rasa sakit bagi orang-orang yang dekat dengan mereka dengan mengabaikan konvensi dan aturan atau karena sifat negatif mereka seperti perilaku egosentris, tidak peka atau egois.

Meskipun demikian, penonton terpesona oleh kepribadian mereka dan ingin mengikuti cerita mereka. Karena salah satu karakter dalam *My Life of StarCraft* harus didefinisikan oleh dominasi sifat-sifat negatif, aspek-aspek yang disebutkan penting untuk proyek saya karena penting untuk mencari tahu cara membuat penonton tetap terhubung dengannya. Pahlawan seperti dia "tidak disukai, jadi untuk membentuk ikatan penting dengan mereka, pembaca harus memahami mereka dan mengagumi sesuatu tentang mereka – kecerdasan mereka, motif mereka, kurangnya pilihan mereka, atau bahkan nilai positif yang langka." (IGLESIAS 2005)

Tetapi karakter lain juga harus dimodelkan dengan sangat hati-hati, mereka bahkan mungkin berubah menjadi lebih menantang karena mereka tampak seperti orang-orang yang cukup umum dan selalu ada risiko karena mereka mungkin tampak terlalu biasa dan karenanya membosankan.

Secara umum, ada baiknya untuk diingat bahwa stereotip atau perilaku stereotip harus dihindari dalam kedua kasus karena karakter yang bertindak seperti klise membosankan karena dapat diprediksi. Kecuali jika kreator menggunakannya untuk tujuan mempermainkan mereka dan dengan harapan yang terkait dengan mereka, stereotip tidak akan membantu. Sebaliknya: penonton kemungkinan besar akan berpikir bahwa mereka sudah mengenal karakter tersebut dan tidak tertarik untuk mengenalnya lebih jauh (CARD 1990). Individualitaslah yang membuat penonton penasaran, bersemangat, dan ingin tahu lebih banyak tentang tokoh utama, oleh karena itu keunikan adalah kunci emosi penonton.

Karl IGLESIAS (2005) menjelaskan tiga elemen yang dapat digunakan penonton untuk terhubung dengan karakter tersebut. Ia menyebut pengenalan, daya tarik, dan misteri sebagai prinsip utama untuk menciptakan dampak emosional. Prinsip-prinsip ini masuk akal dan mudah diterapkan dan karenanya akan berfungsi sebagai orientasi untuk pengembangan karakter *My Life of StarCraft*.

Pendahuluan

Prinsip ini didasarkan pada kemampuan penonton untuk mengenali bagian-bagian diri mereka dalam karakter yang membuat mereka mampu memahaminya lebih baik dan merasakan empati terhadapnya. Dalam hal ini CARD (1990) menyatakan bahwa "kita cenderung merasa paling nyaman dengan [...] orang-orang yang termasuk dalam komunitas yang penting bagi kita, dan orang-orang yang seperti kita [...]. Kita mengenali mereka, meskipun kita belum pernah melihat mereka sebelumnya". *My Life of StarCraft* akan

memanfaatkan keuntungan ini karena kelompok sasaran utamanya adalah para gamer dan ini tentang game serta orang-orang yang mendedikasikan energi dan upaya mereka untuk impian memasukkan diri mereka ke dalam Liga StarCraft profesional. Dalam hal ini, penonton memiliki minat atau hobi yang sama dengan karakter, mereka familier dengan terminologi, visual, dan budaya tempat kejadian, serta mampu memahami mimpi, keinginan, dan masalah protagonis hingga tingkat tertentu (tentu saja, sebagian besar penonton akan memainkan permainan dengan lebih santai dan tanpa ambisi serius, tetapi mereka akan lebih peka terhadap mimpi dan tujuan protagonis sebagai orang lain).

Komunitas dan budaya bukanlah satu-satunya cara untuk membangkitkan pengakuan. Kebutuhan dan tujuan, mimpi dan keinginan secara umum merupakan metode yang lebih kuat untuk melibatkan penonton. "Ketika ceritanya tentang rencana karakter – cerita petualangan atau petualangan – atau ketika ceritanya tentang kebutuhan karakter [...] maka alat ini membuat karakter tersebut hampir tak tertahankan untuk bersimpati. [...] Begitu kita terperangkap dalam rencana dan mimpi karakter, kita berada di pihaknya hampir tanpa batas" (CARD 1990). Efeknya bahkan akan lebih kuat jika kebutuhan dan keinginan tersebut dibagikan oleh penonton. Mereka akan bersemangat mengikuti pahlawan mereka, berharap mereka menang melawan segala rintangan dan berhasil pada akhirnya. Dengan cara ini, mereka dapat merasakan sedikit kemenangan itu sendiri. Penyusunan tujuan, kebutuhan, dan motif yang mendalam merupakan langkah penting dalam pengembangan karakter (bab 2.4 akan membahas aspek ini secara terperinci) dan dapat sangat membantu agar penonton tetap tertarik pada karakter tersebut. Hal ini penting untuk diingat karena beberapa kesamaan mengenai atribut, minat, dan komunitas saja dapat membantu membuat penonton merasa nyaman dengan karakter tersebut, tetapi itu tidak cukup untuk mempertahankan minat penonton terhadapnya dalam waktu lama.

Pengenalan merupakan alat yang efektif untuk membuat penonton berpihak pada karakter tersebut, tetapi jika penulis menggunakannya terlalu berlebihan, alat itu akan kehilangan semua kekuatannya: kita tidak ingin mengikuti karakter yang hanya merupakan tiruan dari orang acak atau yang terlalu dekat dengan diri kita sendiri. Kita tidak tertarik pada reproduksi realitas 1:1, jika tidak, kita tidak akan melihat perlunya mengikuti cerita fiksi. CARD (1990) menekankan pentingnya "mencari apa yang 'lebih besar dari kehidupan nyata'" dalam karakter dan mengungkap aspek-aspek ini "betapapun halus dan tersamarnya [aspek-aspek itu] di antara detail-detail yang realistis dan umum." Ia juga menunjukkan bahwa kita tertarik pada cerita "untuk mendapatkan pengalaman yang belum pernah kita ketahui secara langsung atau untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang pengalaman-pengalaman yang telah kita alami" (CARD 1990). Kita mencari seseorang yang dapat kita ajak berhubungan tetapi juga sedikit berbeda dari yang biasa, yang memiliki sarana dan kemampuan yang tidak kita miliki, seseorang yang dapat kita kagumi atau yang dapat mengajarkan kita sesuatu, seseorang yang melakukan hal-hal tertentu yang berbeda dari kita dengan cara yang dapat mengejutkan kita – singkatnya: seseorang yang membawa kita pada perjalanan yang tidak dapat kita lakukan sendiri tetapi yang dapat menunjukkan kepada kita cara melakukannya.

Daya Tarik

Meskipun kelompok sasaran tertentu mungkin merasa nyaman dengan para tokoh utama dalam *My Life of StarCraft* dengan cara yang membuat mereka dapat mengenali diri mereka sendiri, serial dan karakter-karakternya mungkin sulit dipahami bagi seseorang yang tidak memiliki pengetahuan tentang video game dan budaya mereka. Orang ini mungkin merasa tidak nyaman dengan komunitas yang asing baginya, menggunakan bahasa dan adat istiadat yang tidak biasa baginya, dan berfokus pada tujuan yang agak asing baginya. Meskipun risiko ini tidak dapat diabaikan, ada juga peluang di dalamnya: Keanehan dan perbedaan dapat berfungsi sebagai sarana untuk membangkitkan daya tarik dan rasa ingin tahu. Jika subjek yang 'aneh' diperkenalkan dengan cara yang menarik bagi pikiran penonton yang tidak terbiasa, hal itu mungkin memicu minat yang kuat dan keinginan untuk mendapatkan lebih banyak pengetahuan tentang komunitas dan karakter-karakternya. Jika penulis berupaya keras mencari cara untuk menghubungkan penonton dengan karakter-karakternya meskipun mereka memiliki perbedaan, misalnya dengan menguraikan motif dan tujuan mereka, menekankan sikap unik protagonis dan cara-cara menarik dalam mendekati dan memecahkan masalah, ia akan mampu membangun ikatan yang dibutuhkan untuk membuat penonton mau mengikuti karakter tersebut. Dalam hal ini perbedaan dan ketidakkonvensionalan adalah kunci untuk daya tarik dan rasa ingin tahu.

Misteri

Daya tarik dan rasa ingin tahu juga merupakan elemen penting dari prinsip ketiga yang, bagaimanapun, sebagian besar bergantung pada antisipasi dan ketegangan. Prinsip ini bekerja paling baik ketika kepribadian dan kemampuan karakter, rahasianya, ketakutannya, dan sifat tersembunyinya terungkap sedikit demi sedikit. Penonton diperkenalkan pada karakter yang menarik karena mereka merasa bahwa ada sesuatu yang lebih dari dirinya sebagaimana yang terlihat, bahwa kita belum menyadari semua potensi dan kemampuannya, bahwa mungkin ada rahasia yang tersembunyi di masa lalunya atau bahwa ia akan mengejutkan kita dengan cara lain. Salah satu contoh untuk tipe protagonis ini yang sangat bergantung pada prinsip misteri adalah Batman (karakter komik oleh BOB KANE, 1939) tetapi juga karakter seperti Al Swearngen (*Deadwood*; serial TV oleh DAVID MILCH, 2004-06) menggunakannya untuk menciptakan antisipasi dan ketegangan. Pada awalnya Swearngen bertindak lebih seperti penjahat biasa tetapi ada beberapa sifat tentang dirinya yang membuatnya simpatik dan menunjukkan bahwa ia mungkin bukan orang yang kita kira. Seiring berjalannya serial, karakter tersebut semakin mendalam dan mengejutkan kita dengan menunjukkan sisi-sisi kepribadiannya yang sebelumnya tersembunyi. Karakter Al Swearngen juga mempermainkan ekspektasi dan antisipasi penonton dengan menyeimbangkan tindakan dan reaksinya antara prediktabilitas dan perilaku yang tidak terduga. Ia tidak membosankan karena selalu ada hal yang lebih dari dirinya. Antisipasi dan ketegangan juga muncul dari pengetahuan tentang sifat dan sikap karakter tersebut dan rasa ingin tahu bagaimana ia akan bersikap dalam situasi tertentu atau bereaksi jika ia bertemu dengan karakter lain.

Saya dapat membayangkan bahwa prinsip ini akan bekerja dengan cukup baik dengan Max, karakter dalam *My Life of StarCraft* yang dimaksudkan untuk menjadi sedikit sulit karena sifat dan atribut positifnya tidak begitu kentara. Jika penonton tetap merasakan bahwa ada

hal lain dalam dirinya, mereka mungkin penasaran dan ingin tahu lebih banyak tentang kepribadiannya yang akan terungkap episode demi episode.

Sebuah karakter tidak perlu secara eksklusif bergantung pada satu prinsip saja. Sebaliknya: kombinasi yang tersusun dengan baik dari dua atau bahkan ketiga prinsip tersebut dapat menghasilkan karakter yang memukau yang menawarkan banyak kemungkinan bagi penonton untuk terhubung dengan mereka. Secara umum, perlu diingat bahwa selain dari prinsip karakter yang dipilih, tokoh utama akan menjadi lebih menarik dan memikat jika ia – alih-alih selalu berusaha untuk tetap aman – bersedia mengambil risiko untuk mewujudkan impian atau rencananya. Tokoh yang memiliki keberanian untuk memperjuangkan tujuannya tidak hanya akan memenangkan lebih banyak simpati, tetapi juga akan meningkatkan ketegangan dan membuat penonton takut padanya dan kemenangannya.

2.4 MENDEFINISIKAN KARAKTER

Mendefinisikan karakter dalam animasi melibatkan penciptaan individu yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki kedalaman emosional dan relevansi dalam cerita. Proses ini dimulai dengan desain visual karakter, yang mencakup penampilan fisik seperti bentuk tubuh, warna kulit, dan gaya berpakaian, serta elemen khas seperti aksesoris yang membuat karakter mudah dikenali. Selain itu, ekspresi wajah dan gerakan tubuh harus dirancang untuk menyampaikan emosi dan reaksi dengan jelas, menggunakan prinsip animasi seperti *squash and stretch* dan *exaggeration*. Kepribadian karakter, termasuk sifat-sifat utama dan kebiasaan unik mereka, harus dikembangkan untuk menentukan bagaimana karakter tersebut berinteraksi dengan dunia dan karakter lain dalam cerita.

Motivasi dan tujuan yang jelas juga penting, karena ini mendorong tindakan karakter dan mempengaruhi alur cerita. Karakter harus memiliki peran yang signifikan dalam plot, baik sebagai protagonis, antagonis, atau pendukung, dan interaksi mereka dengan karakter lain harus memperdalam cerita. Pertumbuhan dan perubahan karakter seiring berjalannya cerita menambah dimensi, dengan konflik internal dan eksternal yang menguji dan membentuk mereka. Kesesuaian karakter dengan tema cerita harus diperhatikan, memastikan bahwa mereka mendukung pesan dan ide utama dari cerita. Dalam media interaktif, karakter perlu dirancang untuk beradaptasi dan merespons interaksi pengguna, dengan berbagai aksi dan reaksi yang menambah pengalaman pengguna. Dengan mengintegrasikan semua elemen ini, karakter dalam animasi dapat menjadi bagian yang kuat dan efektif dari narasi, menciptakan pengalaman yang berkesan dan mendalam bagi audiens.

2.4.1 Menciptakan Kepribadian Yang Unik

Dwight V. SWAIN (1990) mengemukakan bahwa karakter "seperti permadani; masing-masing ditunen dari banyak benang. Namun, beberapa benang lebih hidup dan tampak daripada yang lain, seperti helaian merah melalui kain abu-abu". Perbandingan ini menekankan pentingnya keragaman dan kompleksitas serta pentingnya kualitas yang jelas dan lebih halus sebagai bagian dari desain karakter yang baik. Yang terakhir membutuhkan komposisi yang jelas dari sifat dan sikap yang konsisten serta beberapa atribut yang mengejutkan, unik, atau paradoks yang memenuhi keseimbangan yang baik antara perilaku

karakter yang dapat diprediksi dan dinamis. VOGLER (2007) menekankan bahwa beberapa kualitas dan sifat harus saling bertentangan: "Karakter yang terkoyak oleh kesetiaan yang bertentangan terhadap cinta dan tugas" misalnya "secara inheren menarik bagi penonton." Pada saat yang sama, seorang tokoh utama yang memiliki "kombinasi unik dari dorongan yang saling bertentangan, seperti kepercayaan dan kecurigaan atau harapan dan keputusasaan, tampak lebih realistis dan manusiawi daripada orang yang hanya menampilkan satu sifat karakter."

Bersamaan dengan penemuan beberapa pola dan kebiasaan, selera dan preferensi, sifat-sifat pribadi tokoh utama akan membantu membuatnya tampak seperti nyata dan unik pada saat yang sama. Elaborasi aspek-aspek yang disebutkan di atas juga penting untuk mendukung kemampuan penonton untuk terhubung secara emosional dengan karakter tersebut.

Glosarium berikut akan memberikan gambaran umum tentang berbagai elemen yang dapat menjadi dasar karakter dan menunjukkan elemen mana yang dapat memberikan sarana untuk memperkuat empati atau minat penonton terhadap karakter tersebut. Lebih jauh, glosarium ini akan mencerminkan bagaimana kualitas-kualitas ini dapat dikomunikasikan melalui visual: Sebagian besar fitur yang dijelaskan cukup abstrak dan mungkin menjadi paling jelas jika penonton diberikan wawasan tentang pikiran karakter tersebut. Media visual hanya dapat menggunakan monolog dan dialog yang terbatas yang dapat mengungkapkan apa yang terjadi di dalam kepala tokoh utama. Oleh karena itu ia harus menemukan cara lain untuk mengekspresikan berbagai segi kepribadian karakter tersebut.

Sikap merupakan salah satu cara paling efektif untuk mengungkap karakter. "Penting untuk mengetahui apa yang akan dilakukan karakter Anda saat didorong hingga batas maksimal, saat hidup mereka terancam, saat pekerjaan mereka dipertaruhkan, atau bahkan saat mereka terkunci di luar rumah dengan hanya mengenakan handuk" (IGLESIAS 2005). Sikaplah yang membedakan mereka dalam satu situasi yang sama satu sama lain karena tergantung pada sikap mereka, mereka akan bereaksi berbeda terhadap konflik, masalah, keberhasilan, dan kemenangan. Dalam konteks *My Life of StarCraft* misalnya, penting untuk menentukan sikap apa yang ditunjukkan protagonis saat mereka menghadiri turnamen, bagaimana mereka akan bereaksi terhadap kemenangan dan kekalahan, terhadap provokasi dan kritikan atau terhadap pujian dan pengakuan.

Simpati atau empati penonton dapat dipengaruhi oleh pilihan sikap yang tepat. Karakter kemungkinan besar akan kehilangan simpati jika mereka berbuat curang saat berusaha mencapai tujuan mereka, jika mereka terus-menerus merengek dan mengeluh atau menyalahkan orang lain atas kesalahan mereka sendiri – untuk menyebutkan beberapa contoh saja. Di sisi lain, simpati terhadap karakter mungkin meningkat jika ia menghadapi masalah dengan selera humor yang baik, jika ia tidak mudah menyerah atau jika ia bahkan bersedia membantu orang lain saat ia menghadapi beberapa masalahnya sendiri.

Visualisasi sikap cara terbaik dan paling jelas untuk mengekspresikan sikap dalam media visual adalah melalui tindakan. Kita melihat bagaimana seorang protagonis bertindak dan bereaksi dalam situasi tertentu dan merasakan sikap umum yang membedakannya dari

karakter lain. Namun, sikap juga dapat didukung melalui desain visual: bentuk, bentuk, garis, nilai, dan warna dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk mengomunikasikan pola pikir atau sikap tertentu dari suatu karakter. Penggunaan cahaya dan bayangan yang lembut dapat menekankan sikap yang baik, penuh hormat, dan hangat, sementara cahaya dan bayangan yang keras dapat berkontribusi pada pengalaman sikap negatif yang lebih intens. Bentuk yang bersudut, tajam, dan runcing dapat menunjukkan bahwa protagonis kemungkinan besar cenderung membuat orang lain kesal; merah yang mencolok dapat melambangkan kemarahan atau kecenderungan untuk menjadi agresif sementara oranye dapat dikaitkan dengan perilaku yang kreatif, energik, dan mudah bergaul.

Memang, cara warna dan bentuk dipersepsikan oleh orang yang berbeda dapat sangat berbeda karena persepsi tersebut lebih bergantung pada subjektivitas. Dalam konteks ini, STONE (2006) menunjukkan bahwa "semua makna warna bersifat relatif; penafsiran ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk usia, jenis kelamin, pengalaman pribadi, suasana hati, identitas etnis, sejarah, dan tradisi." Meskipun demikian, psikologi dan teori warna telah membuktikan bahwa terdapat konsensus budaya tentang warna-warna tertentu (misalnya, rambu lalu lintas didasarkan pada konvensi ini) dan bahwa warna-warna tertentu dapat memiliki efek menenangkan, pertanda, atau merangsang pada orang-orang (fakta yang digunakan untuk desain interior lembaga publik seperti rumah sakit misalnya, yang memilih warna-warna yang menenangkan, positif, dan hidup untuk melawan asosiasi dengan penyakit). Hal yang sama berlaku untuk bentuk, yang juga dipersepsikan dengan cara yang sesuai sementara faktor-faktor di atas tetap memiliki pengaruh besar pada asosiasi yang terkait dengan bentuk dan rupa tertentu.

Alur Karakter Penting untuk mengupayakan desain karakter yang terbuka terhadap transformasi dan konflik. Meskipun ide untuk memberi karakter kemampuan untuk berdiri teguh, percaya pada siapa dirinya, dan menolak untuk berubah memiliki beberapa potensi, kemungkinan perubahan dan konflik mungkin menawarkan lebih banyak ketegangan dan kompleksitas pada sebuah cerita. Perubahan memiliki unsur kejutan di sisinya dan karenanya tampak lebih menarik daripada konsistensi. IGLESIAS (2005) menunjukkan bahwa "perjuangan untuk berubah dapat menambah kekuatan, makna, dan pengalaman emosional yang membangkitkan semangat pada naskah Anda". Seperti dalam kehidupan nyata, orang-orang tumbuh bersama pengalaman mereka dan dalam hal ini penonton mungkin menghargai melihat pahlawan mereka tumbuh juga, mengembangkan kepribadian mereka dengan memperkuat beberapa atribut sambil meninggalkan beberapa kebiasaan dan sifat mereka. Perkembangan ini disebut alur karakter dalam cerita dan menandai langkah-langkah yang harus diambil karakter untuk membebaskan dirinya dari aspek-aspek kepribadiannya yang menghalangi jalannya.

2.4.2 Visualisasi Perubahan

Desain visual dapat berkontribusi pada perubahan karakter secara lebih besar dan mendukung proses transformasi secara signifikan. Ada banyak cara untuk menunjukkan secara visual bahwa karakter sedang mengalami perubahan. Khususnya dalam hal ini, penggunaan warna terbukti menjadi elemen yang sangat efektif dan kuat untuk

menggambarkan berbagai kondisi yang dialami karakter dalam perkembangannya. Contoh yang sangat bagus untuk hal ini adalah film 'Pleasantville' (GARY ROSS, 1998) di mana karakter yang menekan emosi mereka dan kurang memiliki kesadaran diri digambarkan dalam warna hitam dan putih. Semakin lama cerita berlanjut, semakin mereka mulai menyadari dan menerima keinginan dan perasaan mereka yang sebenarnya hingga akhirnya mereka mulai mewujudkan fantasi mereka. Begitu hal ini terjadi, mereka berubah dari hitam dan putih menjadi berwarna. Terkadang, penggunaan warna yang lebih parsial menunjukkan bahwa seseorang telah menyadari bahwa perubahan itu diperlukan (misalnya, hal ini diungkapkan melalui bibir merah yang tiba-tiba menonjol dari wajah yang tadinya pucat). Desain visual 'Pleasantville' hanyalah salah satu contoh penggunaan warna di antara banyak contoh lainnya: penggunaan warna pelengkap mungkin terbukti efektif untuk memvisualisasikan perubahan ekstrem berdasarkan kualitas yang berlawanan: dari baik menjadi jahat, dari sedih menjadi bahagia, dari tergantung menjadi mandiri, dan seterusnya. Warna-warna yang pucat dan tidak jenuh mungkin menjadi lebih jelas dan kuat untuk menunjukkan bahwa beberapa kualitas karakter, yang rapuh dan tidak terdefinisi pada awalnya, menjadi lebih jelas atau bahwa karakter yang tidak aman memperoleh kepercayaan diri.

Bentuk, garis, dan rupa juga dapat dimanfaatkan untuk menekankan pengembangan pribadi. Fitur wajah protagonis mungkin menjadi lebih jelas semakin banyak kesadaran diri yang diperolehnya, garis seni mungkin menjadi lebih kuat semakin banyak kekuatan yang dikembangkan karakter, bentuk yang dipahat mungkin kehilangan beberapa tepi ketika pahlawan membiarkan dirinya menunjukkan kerentanannya.

Tak perlu dikatakan bahwa desain visual juga mencakup definisi keseluruhan tampilan karakter. Dalam pengertian ini, perubahan juga dapat diekspresikan melalui berbagai fitur seperti pakaian atau aksesoris baru, perubahan penampilan fisik (ukuran, lingkaran, postur, figur, dll.) atau melalui ekspresi wajah dan gerak tubuh.

2.4.3 Karakter Vs. Karakterisasi

Mungkin ada baiknya untuk memperhatikan pemahaman Robert MCKEE (1999) tentang karakter sejati. MCKEE (1999) membedakan antara karakter dan karakterisasi dengan mendefinisikan karakter sebagai "semua aspek kemanusiaan yang dapat kita ketahui dengan mencatat seseorang setiap hari". Dalam hal ini, sebagian besar kualitas dan sifat yang dijelaskan dalam bab ini merupakan aspek karakterisasi karena jika kita meluangkan waktu untuk mengamati seseorang dengan sangat cermat selama periode waktu tertentu, kita akan dapat mengamati sebagian besar perilaku, sikap, kebiasaan, dan sifat. Namun, karakter sejati menurut McKee hanya "terungkap dalam pilihan yang dibuat manusia di bawah tekanan semakin besar tekanan, semakin dalam pengungkapannya, semakin benar pilihan terhadap sifat esensial karakter" (MCKEE 1999). Ia berpendapat bahwa orang mungkin berperilaku berbeda dari yang kita kira akan mereka lakukan jika mereka menghadapi situasi yang ekstrem. Mereka menunjukkan warna yang sebenarnya saat taruhannya tinggi: "Jika seorang tokoh memilih untuk mengatakan kebenaran dalam situasi di mana berbohong tidak akan menguntungkannya, pilihan itu sepele, momen itu tidak mengungkapkan apa pun. Namun, jika tokoh yang sama bersikeras mengatakan kebenaran saat kebohongan akan

menyelamatkan hidupnya, maka kita merasakan bahwa kejujuran adalah inti dari sifatnya" (MCKEE 1999).

Meskipun penulis tidak perlu peduli dengan perbedaan yang dikemukakan McKee, perbedaan tersebut mungkin berguna dari waktu ke waktu karena menawarkan banyak kemungkinan untuk pengembangan cerita dan karakter: Saat penonton mulai mengenal tokoh, mereka akan segera mulai membuat asumsi tertentu tentangnya dan perilakunya serta merasakan tindakan dan sikapnya jika tokoh ini kemudian tiba-tiba harus menghadapi hal yang ekstrem, ia mungkin mengejutkan penonton dengan bertindak dengan cara yang tidak terduga. Mungkin ia akan bangkit dari keterpurukannya dengan melakukan sesuatu yang tidak pernah terpikirkan oleh siapa pun atau ia mungkin mengecewakan penonton dengan bertindak seperti pengecut. Pengungkapan 'karakter sejati' seorang protagonis juga dapat membuatnya berkonflik dengan dirinya sendiri. Mungkin karakter tersebut berpikir bahwa ia akan bertindak berani dalam situasi tertentu karena ia merasa yakin akan keberaniannya, tetapi pengalaman memberitahunya lebih baik dan ia harus menemukan bahwa ia salah. Dalam hal ini, perbedaan McKee menyajikan penulis dengan pilihan dan opsi yang menarik.

Mevisualisasi Karakter Sejati

Jika kreator karakter memutuskan untuk membedakan antara karakterisasi dan karakter, ia mungkin secara harfiah menunjukkan karakter dalam 'warna aslinya' untuk menekankan bahwa kita sekarang melihat diri protagonis yang tidak berhias yang terungkap dalam situasi ekstrem. Dalam hal ini, semua strategi visual yang disebutkan di atas dapat berfungsi untuk menekankan perbedaan antara perilaku karakter yang biasa dan cara ia bertindak saat ia berada di bawah tekanan.

Kekurangan

menambah kerumitan, ketegangan, dan daya tarik pada alur cerita dan karakter. Kekurangan merupakan bagian penting dalam proses penciptaan karakter karena orang yang sempurna tidak ada dalam kehidupan nyata dan karakter fiksi yang sempurna tidak hanya akan tampak sangat tidak masuk akal dan dibuat-buat, tetapi juga sangat membosankan. Dalam kasus terburuk, penonton bahkan akan merasa kesal karena karakter tersebut merupakan perwujudan kesempurnaan. Penonton akan menghargai beberapa kekurangan dan bahkan mungkin lebih menyukai karakter tersebut hanya karena ketidaksempurnaannya. Kekurangan akan membantu meningkatkan ketegangan karena penonton akan takut bahwa karena kekurangan tersebut karakter tersebut mungkin gagal mencapai tujuannya. Akibatnya, kemenangan akan terasa lebih manis jika terwujud meskipun ada kekurangan pada tokoh utama.

Lebih jauh, elemen ini menyediakan sarana untuk menambah kerumitan dan tantangan pada pengembangan karakter: Tokoh utama mungkin menyadari kekurangan tertentu yang terus-menerus menghalangi jalannya saat ia meraih tujuannya dan ia mungkin merasa perlu untuk menyingkirkannya. Hal ini memberikan karakter "tempat untuk berkembang", seperti yang ditunjukkan VOGLER (2007) dengan menggambarkan "apa yang disebut 'alur karakter' di mana karakter berkembang dari kondisi A ke kondisi Z melalui serangkaian langkah." Dalam hal ini, kekurangan adalah titik awal dari mana karakter dapat

berkembang. Kekurangan tidak harus didefinisikan sebagai sifat atau perilaku negatif dari protagonis. Kekurangan juga dapat berupa kurangnya elemen penting dari kepribadian karakter seperti kemampuan untuk memercayai orang lain atau untuk mengakui keberhasilannya sendiri tanpa perasaan terus-menerus tidak mampu.

Visualisasi Kekurangan

Pertama-tama harus ditunjukkan bahwa kekurangan tidak terbatas pada ketidaksempurnaan karakter kekurangan juga mendefinisikan ketidaksempurnaan penampilan. Dalam hal ini, kekurangan visual dapat berkisar dari wajah berjerawat, rambut berminyak, gigi bengkok hingga bungkuk atau bibir tergigit hingga pakaian lusuh. Desain visual juga dapat mencoba untuk mendukung sifat-sifat negatif dari suatu karakter dengan memanfaatkan warna, bentuk, garis dan nilai-nilai. Seperti disebutkan di atas, psikologi warna misalnya mengasosiasikan emosi dan sifat-sifat tertentu dengan warna-warna tertentu. Menurut Stone (2006) kualitas-kualitas negatif seperti depresi, dingin dan apatis dapat dilambangkan melalui biru; kecemburuan, kepengecutan dan tipu daya melalui kuning; iri hati dan keserakahan melalui hijau; kegilaan dan kekejaman melalui ungu; kejahatan dan kenegatifan melalui hitam – untuk menyebutkan beberapa saja. Jika kita berusaha melalui lanskap media kita akan dengan mudah menemukan beberapa contoh yang cocok dengan asosiasi-asosiasi ini: Slytherin, Rumah menyeramkan di Sekolah Sihir Hogwarts dalam film-film 'Harry Potter' (CHRIS COLUMBUS, ALFONSO CUARÓN, MIKE NEWELL, DAVID YATES, 2001-11) misalnya memiliki warna hijau zamrud; Sheogorath, Pangeran Kegilaan Daedric dalam RPG 'Oblivion' (BETHESDA GAME STUDIOS, 2006) mengenakan mantel ungu, begitu pula Joker, antagonis Batman yang gila. – Penggunaan warna tidak harus selalu menekankan sisi negatif karakter sejelas contoh di atas. Warna juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk mematahkan pola dan menetapkan arah untuk melambangkan bahwa ada beberapa aspek yang membuatnya cacat tetapi tetap menjadi bagian dari dirinya dan menjadikannya makhluk unik yang kompleks.

2.4.4 Kebiasaan Dan Pola

membuat karakter lebih realistis dan individual. Jika kita mengenal seseorang lebih baik, kita akan segera mulai memperhatikan bahwa kebiasaan tertentu merupakan ciri khasnya. Ini bisa berupa ritual dan rutinitas harian kecil (seperti waktu tidur yang tetap atau fakta bahwa ia makan apel setiap hari) atau bahkan beberapa kebiasaan (seperti merasa perlu mencuci tangan setelah menyentuh gagang pintu umum atau mengunyah bibirnya saat merasa stres). Kebiasaan dan pola individu dari seorang karakter akan membantu memberikan sensasi keakraban kepada penonton karena kebiasaan dan pola tersebut dapat memprediksi apa yang biasanya akan dilakukannya dalam situasi yang berulang. CARD (1990) menunjukkan bahwa elemen-elemen ini juga dapat berfungsi untuk tujuan lain: membuka kemungkinan cerita: "perubahan pola dapat menunjukkan perubahan penting dalam kehidupan karakter; karakter lain mungkin memanfaatkan kebiasaannya; rasa ingin tahu atau kekesalan terhadap suatu kebiasaan dapat mengarah pada hubungan yang menarik antara karakter." Meskipun kebiasaan dan pola tidak terlalu penting untuk pengembangan karakter,

kebiasaan dan pola dapat membantu membuat karakter lebih nyata dan bahkan mungkin berguna untuk alur cerita.

Visualisasi Kebiasaan Dan Pola

Kebiasaan dan pola dapat divisualisasikan paling efektif melalui tindakan. Namun, ada juga kemungkinan untuk menjadikannya bagian dari desain karakter visual: Karakter yang menggigit kuku atau bibirnya akan menunjukkan tanda-tanda kebiasaan ini bahkan ketika ia digambarkan dalam situasi di mana ia tidak melakukannya. Karakter mungkin suka menulis dengan bulu pena daripada menggunakan pena dan kebiasaan ini akan membuat jari-jarinya kotor dengan tinta hitam. Seorang perokok berat mungkin memiliki ujung jari yang kuning. Jika karakter biasanya begadang terlalu lama, ia mungkin memperlihatkan lingkaran hitam di sekitar matanya. Karakter yang selalu makan keripik selama istirahat makan siang mungkin memiliki remah-remah makanan yang tidak diinginkan di bajunya. Jika karakter biasanya pergi bermain tenis setelah bekerja, ia dapat membawa raket dan tas olahraganya. Visualisasi kebiasaan dan pola dapat menyenangkan dan membantu membuat karakter terlihat lebih menarik dan unik.

Sifat

mendefinisikan sebagian besar kepribadian karakter. Sifat-sifat tersebut tercermin dalam perilaku dan sikapnya serta cara dia berinteraksi dengan orang lain. Sifat-sifat akan terlintas dalam pikiran seseorang terlebih dahulu jika orang tersebut harus menggambarkan karakter protagonis. Karakter protagonis bisa saja ramah, suka menolong, agresif, pintar, cerdas, sombong, egois, murah hati, ambisius, sadis, kasar, mandiri, tidak konvensional, lesu, malas, rasional, emosional, iri hati, jenaka, lucu, atau kasar di antara banyak hal lainnya.

Serangkaian sifat mungkin merupakan hal pertama yang didefinisikan penulis tentang karakternya karena sifat-sifat tersebut akan membantunya memperoleh gambaran pertama tentang kepribadiannya, cara dia harus berperilaku, dan apa yang membedakannya dari karakter lain dalam cerita. Seperti yang disebutkan di atas, perlu diingat bahwa harus ada sifat positif dan negatif karena jika tidak, karakter tersebut kemungkinan besar akan terasa sangat dibuat-buat.

Seseorang yang sangat buruk bahkan tanpa sedikit pun tanda-tanda kemanusiaan dalam dirinya mungkin tampak tidak kredibel seperti seseorang yang baik dan berbudi luhur. Kombinasi dari sifat positif dan negatif akan menambah kompleksitas dan kredibilitas karakter dan menawarkan peluang menarik untuk konflik dalam dirinya sendiri dengan cara yang mengharuskan karakter untuk melawan aspek-aspek tertentu dari kepribadiannya agar berhasil.

Visualisasi Sifat

Prinsip visualisasi sifat berbeda dari visualisasi kekurangan hanya sejauh mereka menyertakan sifat negatif serta positif. Dalam hal ini bentuk, warna, bentuk, garis dan nilai dapat digunakan untuk mengekspresikan seluruh spektrum karakteristik.

Talenta Dan Kemampuan

Tidak penting untuk pengembangan karakter tetapi tetap berguna. Karakter yang, dalam segala hal, hanyalah orang biasa berisiko dianggap agak membosankan. Satu atau dua

talenta atau kemampuan penting tertentu dapat membantu membuatnya lebih istimewa dan menarik, tetapi yang terpenting, talenta atau kemampuan penting tersebut dapat membantu membuat hal-hal menjadi lebih masuk akal: Sebagai contoh, merujuk pada *My Life of StarCraft*, akan sangat masuk akal untuk membekali satu karakter dengan talenta yang sangat baik dalam bermain catur atau dalam berpikir strategis dan melakukan banyak tugas sekaligus karena semua kemampuan ini akan memenuhi apa yang dibutuhkan untuk menjadi ahli dalam *StarCraft*. Tidak semua orang dapat mencapai puncak karena tidak hanya membutuhkan disiplin dan latihan terus-menerus, tetapi juga keterampilan tertentu yang sulit diperoleh jika Anda tidak memiliki talenta atau kemampuan tertentu.

Visualisasi Talenta Dan Kemampuan

Talenta dan kemampuan dapat agak sulit dikomunikasikan hanya melalui sarana desain visual. Bukanlah tugas yang mudah untuk menunjukkan bahwa seseorang adalah perenang, penari, atau pemain catur yang sangat baik atau bahwa ia berbicara 10 bahasa dengan lancar dan mampu menghafal semua entri buku telepon karena kemampuan tersebut biasanya hanya terlihat melalui tindakan. Desain karakter visual dapat menggunakan fitur stereotip yang menunjukkan bahwa karakter tersebut memiliki kemampuan tertentu. Stereotip kutu buku yang banyak membaca misalnya memberikan karakter tersebut kacamata besar dan tebal (Velma Dinkley dalam serial animasi *Scooby-Doo* (Kristoffer Hay And Line Rongved For Hanna-Barbera-Productions, 1969-76) adalah contoh yang baik untuk ini). Seorang karakter yang terampil dalam penggunaan komputer dan perangkat lunak dapat digambarkan dalam gaya stereotip kutu buku dengan memberinya barang dagangan fiksi dan fantasi (seperti kaus oblong atau topi gim MMO misalnya) dan penampilan fisik yang canggung.

Seorang atlet yang baik mungkin mengenakan pakaian olahraga atau ikat kepala sepanjang waktu. Desain stereotip mungkin berguna ketika kemampuan yang didukung oleh stereotip merupakan aspek terpenting dari karakter atau satu-satunya tujuannya. Jika tidak, desain tersebut harus dihindari karena berisiko mendominasi desain dan menggantikan kualitas lainnya. Hasilnya adalah karakter yang satu dimensi dan datar. Carolyn MILLER (2004) menunjukkan bahwa penonton memang akan dapat "dengan cepat mengenali pengganggu yang keras kepala, ilmuwan yang eksentrik, dan tetangga sebelah yang suka bergosip. Namun, mereka akan menguap dengan cepat, karena stereotip membuat karya Anda tampak mudah ditebak dan hambar."

Selera, Keceriaan, Dan Minat

juga tidak terlalu penting untuk pengembangan karakter karena apa yang disukai seseorang tidak menentukan siapa dirinya. Anda sebenarnya tidak belajar banyak tentang seseorang ketika ia memberi tahu Anda judul buku atau film favoritnya atau makanan apa yang paling ia sukai. Anda mungkin merasa ada semacam hubungan antara Anda dan orang ini jika Anda memiliki beberapa selera atau minat yang sama, tetapi Anda tetap dapat menyimpulkan bahwa terlepas dari semua kesamaan ini, Anda menganggap orang tersebut menyebalkan.

Meskipun demikian, preferensi dan selera membuat karakter lebih hidup dan menarik karena setiap orang memiliki minat dan kesukaan dan oleh karena itu karakter Anda juga harus memilikinya. Lebih jauh, seperti yang ditunjukkan oleh CARD (1990), minat dalam aktivitas tertentu dapat membantu Anda dalam cerita: "Kecintaan karakter terhadap ski memberi Anda alasan untuk mengajaknya ke pegunungan di musim dingin", minat karakter terhadap astronomi dapat menjelaskan mengapa ia mampu menentukan arah di malam hari tanpa kompas di tangan. Dalam hal ini, elemen-elemen ini dapat membantu membuat cerita dan perilaku karakter lebih masuk akal.

Visualisasi Selera, Preferensi, Dan Minat

Selera, preferensi, dan minat dapat dengan mudah divisualisasikan dengan menyediakan karakter dengan barang dan objek tertentu (alat peraga): misalnya, iPod menunjukkan minat terhadap musik, kaus oblong 'Star Wars' membuatnya menjadi penggemar fiksi ilmiah, topi bisbol mungkin menunjukkan ikon tim olahraga favoritnya, jurnal profesional yang tergeletak di kamarnya memberi petunjuk tentang minatnya pada astronomi, gitar listrik yang berdiri di sudut mungkin memberi tahu penonton bahwa ia bermain di sebuah band. Semua detail kecil ini memberi karakter tersebut rasa latar belakang dan membedakannya dari karakter lain.

Nilai

memberikan berbagai sudut pandang dan keyakinan kepada karakter dan dapat juga berfungsi sebagai prinsip dasar bagi motif dan sikap mereka. Nilai juga dapat menentukan perilaku karakter dalam situasi tertentu atau bahkan memengaruhi kebiasaan dan pola mereka. Secara umum, definisi nilai merupakan titik awal yang baik untuk mendefinisikan karakter karena aspek ini terhubung dengan banyak elemen lain yang tercantum dalam glosarium ini.

Memvisualisasi Nilai

Cara termudah untuk mengekspresikan nilai adalah melalui dialog dan monolog. Namun, ada kemungkinan untuk menjadikannya sebagai elemen penceritaan visual: Jika karakter menolak untuk menerima pekerjaan bergaji tinggi misalnya dan adegan berikutnya menunjukkan dia bermain dengan anak-anaknya, penonton mungkin menyadari bahwa dia lebih menghargai keluarga daripada uang. Jika dia ditampilkan di sebuah bar, menggoda seorang gadis tetapi kemudian pergi tiba-tiba dan adegan berikutnya menunjukkan dia memeluk istrinya di rumah, penonton mungkin mengerti bahwa dia lebih menghargai cinta daripada petualangan. Dalam hal ini, nilai merupakan bagian dari sebagian besar penceritaan visual, meskipun biasanya bukan bagian dari desain karakter visual. Mengekspresikan nilai melalui penampilan karakter merupakan tugas yang sangat sulit, tetapi pada saat yang sama bukan tugas yang wajib. Jika nilai-nilai tersebut tercermin dalam cerita visual, biasanya tidak perlu ada upaya untuk menjadikannya bagian dari desain visual.

Setelah mendefinisikan serangkaian penanda dan perilaku karakteristik untuk setiap tokoh utama, penulis harus menjelaskan secara terperinci cara menunjukkan atribut-atribut ini dalam serial tersebut. Desain karakter yang paling mendalam tidak akan berguna jika penulis tidak dapat mengungkapkan aspek-aspeknya saat menceritakan kisah tersebut. Oleh

karena itu, akan sangat membantu jika menuliskan daftar semua aspek penting dari kepribadian karakter dan kemudian mencoba menemukan metode untuk mengomunikasikannya kepada penonton. Saran-saran yang disebutkan di atas dapat membantu proses ini dan menyediakan hubungan antara visual dan tulisan.

2.5 MEMPERDALAM KARAKTER

2.5.1 Latar Belakang, Tujuan, Motif, Dan Kebutuhan

Penciptaan Latar Belakang

Penciptaan latar belakang untuk setiap karakter dapat memenuhi dua tujuan utama: yang pertama adalah untuk menyediakan karakter dengan masa lalu yang secara langsung memengaruhi cerita atau yang menyediakan penjelasan yang diperlukan untuk penceritaan yang logis dan masuk akal. Misalnya, jika ceritanya tentang seorang pegawai yang bekerja di kantor dari jam 9 sampai 5 setiap hari, akan tampak aneh jika ia tiba-tiba memberikan kuliah di universitas kecuali jika ada informasi latar belakang yang menjelaskan bahwa ia memiliki gelar doktor di bidang ekonomi dan sesekali memberikan kuliah tamu. Dalam hal ini, beberapa informasi latar belakang akan diperlukan untuk memperkenalkan audiens pada keadaan tertentu atau membuat situasi tertentu masuk akal atau bahkan mendorong cerita ke arah tertentu. Latar belakang juga akan mendukung perilaku tertentu dari karakter yang akan lebih mudah dipahami jika dibandingkan dengan latar belakangnya. Hal ini membawa kita pada tujuan kedua dari latar belakang: Dalam hal ini, latar belakang mencakup semua informasi yang tidak perlu disampaikan kepada audiens tetapi mungkin penting bagi penulis untuk memahami dan menciptakan karakter yang mendalam dengan motif dan emosi yang kredibel.

Meskipun tidak wajib untuk memberikan latar belakang yang terperinci kepada setiap tokoh utama, sebagian besar penulis menyarankan untuk memikirkannya terlebih dahulu karena latar belakang tersebut menawarkan kemungkinan untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan 'Mengapa dan Apa' tentang tokoh tersebut dengan menggambarkan sikap dan sifat tertentu, lalu kembali untuk mencoba mencari tahu apa yang terjadi di masa lalu yang mungkin memengaruhi keputusan, tindakan, dan perilaku di masa kini (SEGER 1990,). "Orang adalah apa yang telah mereka lakukan dan apa yang telah dilakukan kepada mereka" (CARD 1990) – oleh karena itu setiap bagian dari pengalaman masa lalu memiliki peran kecil atau besar dalam membentuk tokoh dan membuatnya menjadi orang seperti dirinya di masa kini. Beberapa peristiwa dan kenangan akan menemani seseorang sepanjang hidup sementara yang lain tetap berada di masa lalu sebagai bagian dari kepribadian masa lalu orang tersebut. Jika penonton mengetahui detail tentang masa lalu karakter, mereka mungkin juga dapat melihatnya dari sudut pandang yang berbeda karena pengungkapan masa lalu dalam sebuah cerita "terus-menerus merevisi makna masa kini" (CARD 1990). Jika penonton My Life of StarCraft mengetahui misalnya bahwa salah satu tokoh utama, yang tampaknya tidak terlalu suka bersosialisasi, menjaga jarak dengan orang lain dan memiliki masalah untuk memercayai orang lain, memiliki masa kecil yang sangat sulit dan tidak pernah merasa diterima oleh orang-orang di sekitarnya, mereka mungkin merasa empati padanya dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang perilakunya yang bermasalah.

Bagaimana Cara Mengkomunikasikan Latar Belakang?

Ada beberapa cara untuk memberi tahu penonton tentang pengalaman masa lalu dan latar belakang karakter. Metode yang paling cocok yang sesuai dengan gaya yang dimaksudkan dari *My Life of StarCraft* adalah penggunaan masa lalu tersirat latar belakang tersirat. Dengan memanfaatkan teknik ini, penulis akan dapat mengungkapkan detail tertentu dari latar belakang tanpa perlu mengganggu cerita utama untuk pandangan retrospektif tentang masa lalu sang pahlawan (CARD 1990). Sebaliknya, yang terakhir dapat tersirat ke dalam cerita yang sedang berlangsung, yang diekspresikan terutama melalui perilaku karakter, harapan karakter atau melalui jaringan yang mengelilinginya. Dalam kasus pertama, kebiasaan atau pola hidup karakter, pengetahuannya, cara dia mengekspresikan dirinya atau sikapnya terhadap hal-hal tertentu akan memungkinkan penonton untuk membuat asumsi tentang latar belakang dan pengalaman masa lalunya. Bahasa gaul, gaya retorika atau dialek tertentu misalnya dapat menunjukkan latar belakang regional, sosial atau pendidikan karakter; fakta bahwa ia selalu memastikan bahwa ia mengunci pintu dan alarm menyala mungkin mengisyaratkan beberapa pengalaman masa lalu dengan pencuri atau penyusup; karakter yang mampu naik taksi alih-alih bus untuk pergi bekerja setiap hari mungkin tidak perlu terlalu khawatir tentang keuangannya. – Ada banyak kemungkinan untuk secara tidak langsung mengungkapkan beberapa informasi latar belakang karakter melalui metode ini. Namun, penonton tidak dapat yakin apakah asumsi mereka tentang latar belakang pahlawan itu benar sampai mereka menemukan beberapa bukti lain untuk itu atau mendapatkan konfirmasi dengan cara yang lebih langsung.

Dalam kasus kedua, ekspektasi karakter melayani tujuan yang sama: ekspektasi tersebut merupakan indikator untuk hal-hal yang dialami pahlawan di masa lalu dan yang membentuk sikapnya saat ini terhadap hal-hal tertentu. Pernyataan seperti: "Saya akan mempermalukan diri sendiri jika saya melamar pekerjaan ini dan harus pergi wawancara karena kita semua tahu bahwa ini pernah terjadi sebelumnya" adalah pernyataan yang sangat jelas yang memberi tahu penonton bahwa karakter tersebut pernah mengalami situasi yang sama sebelumnya. Dinyatakan dengan cara yang sedikit berbeda – "Saya tahu bahwa saya akan mempermalukan diri sendiri jika saya melamar pekerjaan ini dan harus menghadiri wawancara" – pernyataan tersebut tidak akan berfungsi sebagai referensi langsung ke masa lalu, tetapi mungkin memberi tahu penonton tentang rasa tidak aman atau kurangnya harga diri karakter tersebut, yang mungkin juga berakar di masa lalu.

Cara lain untuk menyiratkan latar belakang karakter adalah melalui jaringannya: "Siapa pun yang telah hidup dalam jangka waktu tertentu juga telah membuat banyak koneksi dengan orang lain. Kecuali jika karakter tersebut telah dipisahkan dari lingkungan normalnya, koneksi tersebut akan muncul." (CARD 1990). Dalam hal ini, protagonis dapat bertemu dengan seorang kenalan lama, misalnya, yang mewakili aspek kehidupan protagonis sebelumnya dan yang membawa bagian-bagian masa lalu sang pahlawan ke masa kini. Dia mungkin tidak asing dengan pengedar narkoba di sekitar sudut jalan atau pelayan di restoran paling eksklusif di kota tersebut. Dia dapat berbicara dengan santai dalam bahasa Spanyol yang fasih kepada seorang Hispanik yang menanyakan arah. Dengan cara ini penulis akan dapat mengungkapkan

banyak detail dan petunjuk tentang latar belakang karakter sementara cerita utama berlanjut. Selain itu, ia juga dapat menggunakan teknik ini untuk menunjukkan bahwa karakter tersebut berubah dan bahwa ia berusaha menjauhkan diri sejauh mungkin dari masa lalunya (dalam hal ini, teman lama dapat menyebutkan bahwa ia banyak berubah dan bahwa ia tampak sangat berbeda dari dirinya yang dulu).

2.5.2 Motif, Tujuan Dan Kebutuhan

Di samping latar belakang, penjabaran motif sangat penting untuk pengembangan karakter yang baik dan dapat dilihat sebagai elemen yang kuat untuk memungkinkan penonton terhubung dengan karakter tersebut. CARD (1990) menunjukkan bahwa "motif adalah apa yang memberikan nilai moral pada tindakan karakter. Apa yang dilakukan karakter, tidak peduli seberapa buruk atau baiknya, tidak pernah mutlak secara moral." Dalam hal ini, motif tidak menggambarkan apa yang dilakukan karakter tetapi "apa yang ingin dia lakukan". Anda menilai karakter secara berbeda jika Anda belajar untuk mengetahui motif mereka dan perilaku tertentu dari protagonis yang tidak Anda setujui di awal mungkin tiba-tiba bertemu dengan persetujuan Anda setelah Anda menemukan motivasi yang menyebabkan perilaku itu.

Dalam *My Life of StarCraft* misalnya, protagonis akan mencapai titik di mana mereka mengalami masalah keuangan yang besar dan kemungkinan akan dikeluarkan dari flat yang mereka tinggali bersama. Semua kecuali satu dari mereka akan berbicara banyak tentang masalah tersebut dan mengemukakan ide tentang cara menyelesaikannya sementara karakter lainnya, yang bernama Max, tampak tidak peduli sama sekali dan tidak berkontribusi pada diskusi. Sebaliknya, ia menghabiskan waktu di kamarnya, bermain *StarCraft* sepanjang hari. Karakter lainnya (dan juga penonton) akan merasa bahwa ia bodoh dan ceroboh, meninggalkan yang lain sendirian dengan masalah dan tanggung jawab besar, terlepas dari konsekuensi yang harus mereka hadapi.

Namun seiring berjalannya cerita, penonton akan mengetahui bahwa ia menghadiri turnamen untuk memenangkan sejumlah uang bagi kelompok tersebut dan bahwa ia berlatih untuk acara tersebut sepanjang waktu. Ia mendekati masalah tersebut dengan caranya sendiri, berfokus pada solusinya tanpa merasa bahwa ia harus bergabung dalam diskusi dan membuat keributan lebih lanjut tentang hal itu. Ia mengurung diri karena ia mengalami kesulitan untuk mengomunikasikan sesuatu dan mengekspresikan pikiran serta emosinya. Oleh karena itu, ia bertindak dengan cara yang mungkin membuat orang lain kesal karena mereka tidak melihat motif di balik tindakannya. Namun, dengan mempelajari pikiran yang mendasari perilakunya, penonton akan melihat karakter tersebut dalam sudut pandang yang berbeda dan akhirnya menghargai tindakannya. Mengenai pengembangan hasrat dan motif protagonis, Robert MCKEE (1999) merekomendasikan pendekatan berikut: Pertama-tama, penulis harus mengajukan beberapa pertanyaan untuk sampai ke inti karakter: Apa yang diinginkannya? Sekarang? Sebentar lagi? Secara keseluruhan? Apakah ia menyadarinya atau itu hanya keinginan bawah sadar? Setelah pertanyaan-pertanyaan ini terjawab, kreator juga perlu mencari tahu motif yang mendasari hasrat yang diungkapkan: Mengapa karakter menginginkan apa yang diinginkannya? McKee menunjukkan bahwa tidak setiap aspek hasrat dan perilaku karakter harus dijelaskan dengan penjelasan yang pasti. Sebaliknya, penulis harus

memikirkannya "hingga mencapai pemahaman yang kuat tentang motif, tetapi pada saat yang sama [ia harus] meninggalkan sedikit misteri di sekitar alasannya, mungkin sedikit irasional, ruang bagi penonton untuk menggunakan pengalaman hidupnya sendiri untuk meningkatkan [karakter] dalam imajinasinya" (MCKEE 1999).

Secara umum, desain karakter My Life of StarCraft harus menjelaskan motif di balik keinginan setiap karakter untuk masuk ke liga StarCraft profesional karena tujuan ini merupakan tujuan pokok dari keseluruhan seri. Rasa haus akan ketenaran, rasa memiliki, pengakuan dan penerimaan, harga diri atau pemenuhan diri – untuk menyebutkan beberapa saja – akan menjadi motif yang mungkin menjadi kekuatan pendorong bagi sebuah karakter. Dengan membekali setiap protagonis dengan motif-motif individual (yang seharusnya tidak terbatas pada tujuan untuk menjadi pemain gim profesional saja), penonton akan belajar banyak tentang mereka dan melihat bahwa mereka mendekati tujuan mereka dari sudut pandang yang berbeda dan dengan intensitas yang berbeda, tergantung pada kekuatan dan kemauan yang terpancar dari motif mereka.

Dalam hal ini, mungkin juga menjadi jelas bahwa terkadang apa yang kita inginkan bukanlah hal yang kita butuhkan. Beberapa karakter akan belajar bahwa mereka mencari sesuatu yang tidak akan memuaskan mereka, bahwa mereka tidak akan menerima kepuasan dari jejak yang mereka ikuti dan bahwa bahkan dalam kemenangan terbesar mereka, mereka tidak akan dihargai dengan emosi yang mereka harapkan dan dambakan. Rencana dan tujuan, rasa lapar dan mimpi, kebutuhan dan keinginan akan memberi kreator kemungkinan pengembangan karakter yang kompleks. Faktor pendorong dan kebutuhan yang mendalam, beragam, dan bahkan kontradiktif akan membantu menghindari stereotip yang dapat diprediksi dan jelas, tetapi mendukung terciptanya protagonis yang menarik dengan kedalaman dan daya tarik emosional.

Bagaimana Mengkomunikasikan Motif, Tujuan, Dan Kebutuhan?

Motif, tujuan, dan kebutuhan merupakan bagian dari penceritaan dan dapat disampaikan melalui dialog, monolog, tindakan, dan perilaku karakter, serta melalui cerita itu sendiri. Contoh di atas tentang motif Max untuk perilakunya, yang tampak tidak sosial pada pandangan pertama tetapi sebenarnya dimotivasi oleh tanggung jawab sosial dan keinginan untuk membantu memecahkan masalah, menunjukkan bagaimana sebuah cerita dapat perlahan-lahan mengungkapkan motivasi yang mendasari perilaku tertentu.

2.6 HUBUNGAN KARAKTER

Memungkinkan Karakter Untuk Berinteraksi Dengan Orang Lain

Hubungan Karakter menentukan bagaimana karakter tertentu bertindak di hadapan atau bersama orang yang berbeda dan bagaimana mereka dapat dibedakan satu sama lain. Elemen ini penting untuk interaksi karakter dan tidak boleh diremehkan. Ini adalah elemen kunci dalam proses penciptaan karakter karena menjamin bahwa karakter tidak hanya berfungsi sebagai individu tunggal tetapi juga di seluruh jagat cerita. Kebanyakan orang bertindak berbeda di antara kelompok atau orang yang berbeda, oleh karena itu penulis harus menentukan perilaku protagonis saat ia berinteraksi misalnya dengan teman-temannya atau

musuhnya, istri atau pacarnya, orang tuanya, bosnya, kolega atau teman sekelasnya atau pramuniaga di toko di sudut jalan. Ia harus memutuskan sikap dan aspek kepribadian mana yang akan ditunjukkan karakter kepada seseorang dan mana yang akan disembunyikannya.

Hubungan karakter dapat memberikan cerita dengan dinamika yang kuat dan menciptakan berbagai atmosfer, tergantung pada karakter yang berinteraksi satu sama lain. Mereka juga menawarkan banyak sekali kesempatan untuk menciptakan konflik melalui karakter dengan sikap atau sudut pandang yang berbeda. Dalam hal ini IGLESIAS (2005) menyatakan bahwa hubungan karakter juga merupakan cara yang efektif untuk mengontraskan karakter: "Ketika sesuatu dikontraskan, Anda melihatnya dengan lebih baik. Anda memahaminya." Dengan membiarkan dua karakter yang berlawanan berinteraksi satu sama lain, akan jauh lebih mudah untuk mengungkapkan sudut pandang dan karakteristik mereka. Skenario ini menjadi lebih intens ketika penonton peduli dengan kedua karakter yang berkonflik. CARD (1990) menjelaskan bahwa dalam kasus ini keterlibatan emosional jauh lebih tinggi daripada dalam situasi di mana karakter 'baik' berkonflik dengan karakter 'jahat'. Hal ini membuat interaksi menjadi lebih kompleks dan mendalam dengan menolak untuk mewarnai karakter secara hitam-putih.

1. Ada lusinan buku yang ditulis dengan baik yang menyediakan banyak informasi tentang desain dan pengembangan karakter. Penciptaan karakter dapat dilakukan dengan beberapa cara dan setiap penulis merekomendasikan metode yang berbeda yang dapat menghasilkan hasil yang diinginkan. Selama penelitian saya untuk proyek ini, sumber yang paling berharga adalah publikasi Orson Scott CARD (2010) *Characters & Viewpoint*. Bersama dengan beberapa buku lain tentang topik pengembangan karakter dan cerita yang terbukti paling membantu [IGLESIAS (2005); VOGLER (2007); SEGER (1990) dan MACKEE (1999)], buku ini akan menjadi dasar pendekatan saya sendiri terhadap proses penciptaan karakter di mana saya akan menggunakan kombinasi teknik yang disarankan oleh berbagai penulis.
2. SANDBERG (2009) memberikan pengantar yang jelas dan tersusun dengan baik tentang tujuh prinsip seni dan bagaimana prinsip-prinsip tersebut dapat digunakan untuk mengomunikasikan ide tentang dan sikap karakter tertentu dalam hiburan visual. Untuk penggambaran bentuk dan rupa secara umum yang lebih mendalam, WONG (1993) akan memberikan banyak informasi.
3. Banyak buku tentang warna dan desain menyediakan bab yang membahas psikologi warna dan membantu pembaca untuk mendapatkan gambaran tentang kemungkinan persepsi warna tertentu dan makna budayanya. Dalam hal ini, STONE (2006) sangat membantu dengan menawarkan contoh makna dan asosiasi warna yang baik dan berfungsi sebagai orientasi untuk desain warna yang digunakan untuk karakter dalam *My Life of StarCraft*. Sumber lain yang berguna adalah BLEICHER (2012) yang mensurvei warna dalam semua aspeknya dan menempatkannya dalam berbagai konteks budaya.
4. Mengenai penambahan serangkaian sifat pada karakter, Howard LAUTHER (2004) mungkin menjadi sumber yang bermanfaat karena publikasinya memberikan gambaran umum tentang ratusan sifat yang berbeda. Semuanya dibahas sehubungan

dengan kemungkinan karakter atau plot yang dapat muncul darinya. LAUTHER juga menjelaskan bagaimana protagonis dengan sifat tertentu dapat dipersepsikan oleh karakter lain yang juga menjadi bagian dari cerita. Publikasi ini juga memberikan saran mengenai motif dan kebutuhan karakter, ketakutan, keyakinan, kebiasaan, dan kemampuan beserta beberapa ide mengenai topik seperti 'penilaian diri' atau 'pekerjaan'.

2.7 PRINSIP PENTING ANIMASI

Animasi bisa menjadi alat komunikasi yang sangat efektif dan memikat jika dikerjakan dengan tepat. Untuk menciptakan animasi yang meninggalkan kesan mendalam pada audiens, penting untuk memahami 12 Prinsip Animasi. Ke-12 prinsip ini membantu animator menghasilkan gerakan yang alami dan mulus. Prinsip-prinsip ini pertama kali dijelaskan oleh animator Disney, Ollie Johnston dan Frank Thomas, dalam buku mereka *The Illusion of Life: Disney Animation* yang terbit pada tahun 1981. Teknik-teknik ini penting baik untuk animasi tradisional yang digambar tangan maupun untuk animasi komputer 3D modern. Bagi animator pemula, menguasai prinsip-prinsip dasar ini sangat berharga dalam menciptakan karakter yang menarik dan dapat memikat perhatian audiens.

2.3.1 Pengaturan Waktu dan Jarak

Pengaturan Waktu dan Jarak adalah dua prinsip dasar dalam animasi yang berperan penting dalam menciptakan animasi yang hidup dan dinamis. Keduanya adalah elemen kunci dari 12 prinsip animasi yang berfungsi untuk memberikan kesan gerakan yang realistis. Pengaturan waktu mengacu pada jumlah frame yang digunakan per detik untuk menciptakan gerakan yang mulus. Dengan menyesuaikan frame per detik (FPS) dalam sebuah adegan, animator dapat mengontrol kecepatan gerakan. Frame per detik yang lebih sedikit menghasilkan gerakan yang lebih cepat, sementara frame per detik yang lebih banyak memberikan kesan gerakan yang lebih lambat.

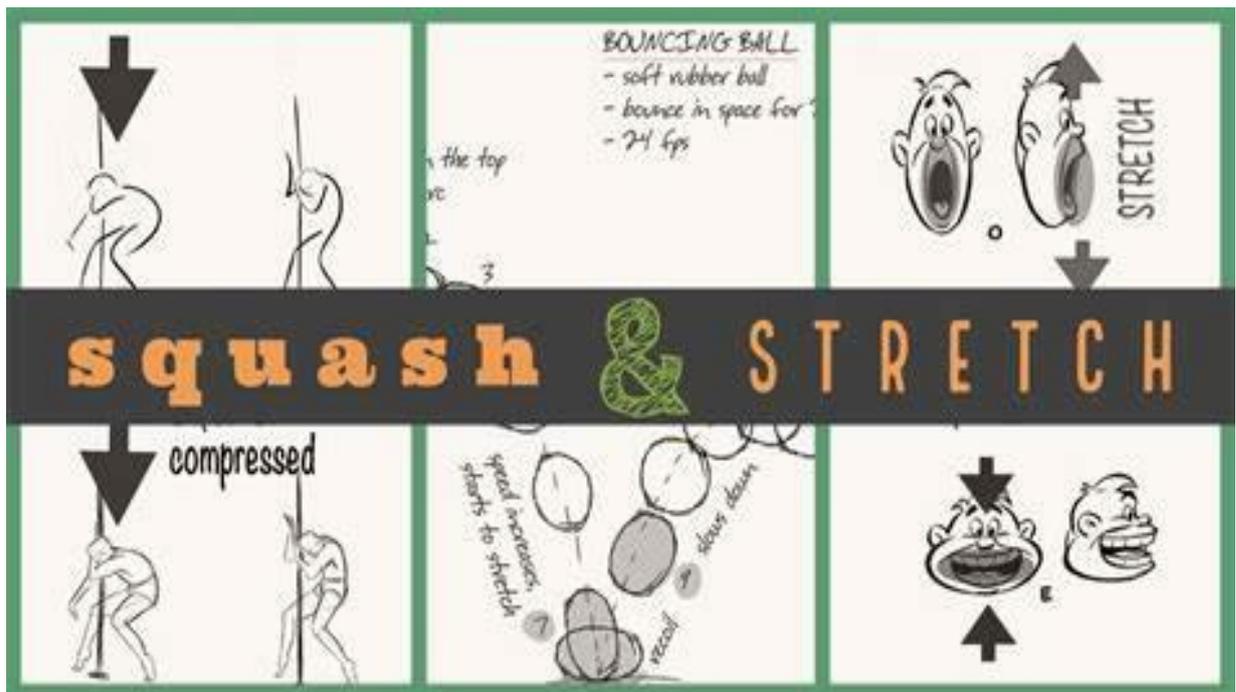
Jarak, atau sering disebut "in-betweens," adalah jarak antara dua gambar dalam rentang waktu tertentu. Jarak yang lebih lebar menciptakan efek gerakan cepat, sedangkan jarak yang lebih dekat menghasilkan gerakan yang lebih bertahap.

Dengan menggabungkan teknik pengaturan waktu dan jarak, animator dapat menciptakan gerakan yang realistis dan sesuai dengan hukum fisika. Misalnya, gerakan yang lambat dapat memberikan kesan berat, sedangkan gerakan yang cepat dapat memberi kesan ringan atau gesit. Teknik ini memungkinkan animasi untuk tampil lebih meyakinkan dan dapat dipercaya dari frame awal hingga akhir.

2.7.2 Squash dan Stretch

Squash dan Stretch adalah teknik yang memberikan ilusi berat dan kelenturan pada objek, baik yang digambar tangan maupun yang dibuat dengan komputer. Teknik ini memungkinkan objek bergerak dengan cara yang lebih realistis dan dinamis. Ketika sebuah objek terpengaruh oleh gaya, seperti saat karakter melompat atau bola memantul, objek tersebut harus mengalami perubahan bentuk—mengembang dan mengempis. Ini membuat animasi terasa lebih aktif dan hidup, daripada tampak statis dan tidak bernyawa. Penting

untuk diingat bahwa meskipun objek mengalami perubahan bentuk, volumenya harus tetap konsisten. Artinya, meskipun objek tampak terkompresi atau meregang, volume keseluruhannya tidak berubah. Sebagai contoh, ketika sebuah bola memantul, bola akan meregang saat jatuh karena tarikan gravitasi. Ketika bola menyentuh tanah, ia akan memampatkan dirinya sebelum meregang kembali dan melompat ke udara. Teknik squash dan stretch ini sangat penting untuk menciptakan kesan kecepatan dan bobot dalam animasi. Tanpa teknik ini, gerakan seperti pantulan bola akan terasa kurang alami dan sulit untuk ditangkap dengan baik dalam animasi.



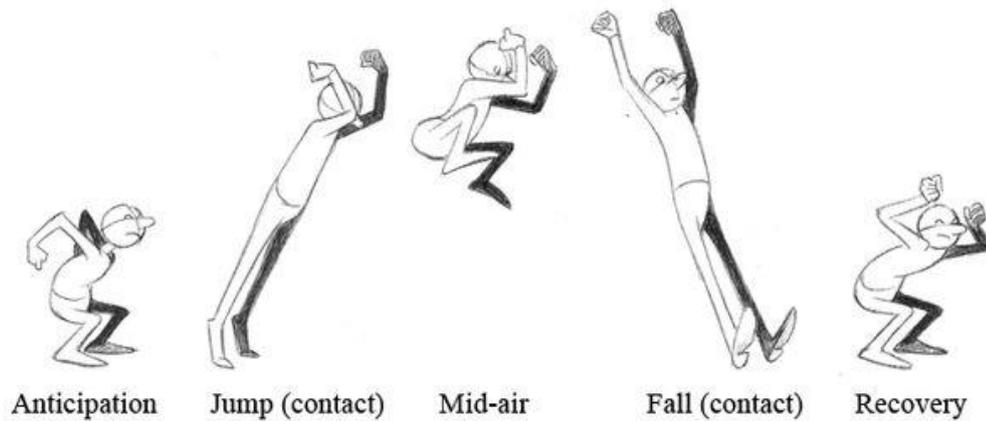
Gambar 2.1 sketsa squash dan stretch

Antisipasi

Antisipasi adalah teknik yang digunakan untuk membangun ketegangan dan memberi waktu kepada penonton untuk bersiap menghadapi aksi utama dalam animasi. Teknik ini melibatkan penambahan gerakan kecil atau jeda sebelum aksi utama dimulai.

Contohnya, seorang pegolf biasanya akan menarik tongkatnya ke belakang sebelum memukul bola, atau seorang penari mungkin membungkuk sebelum melompat. Ini juga berlaku untuk tindakan non-fisik, seperti karakter yang menoleh ke arah luar layar untuk menunggu seseorang atau melirik objek yang akan mereka ambil.

Dengan menggunakan antisipasi, animator dapat membuat animasi terasa lebih realistis dan memudahkan penonton untuk mengikuti apa yang terjadi di layar. Teknik ini tidak hanya menambah elemen humor dan drama, tetapi juga membuat adegan lebih mudah dipahami dan menarik. Antisipasi menambahkan lapisan hiburan tambahan yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat penonton terhadap animasi.

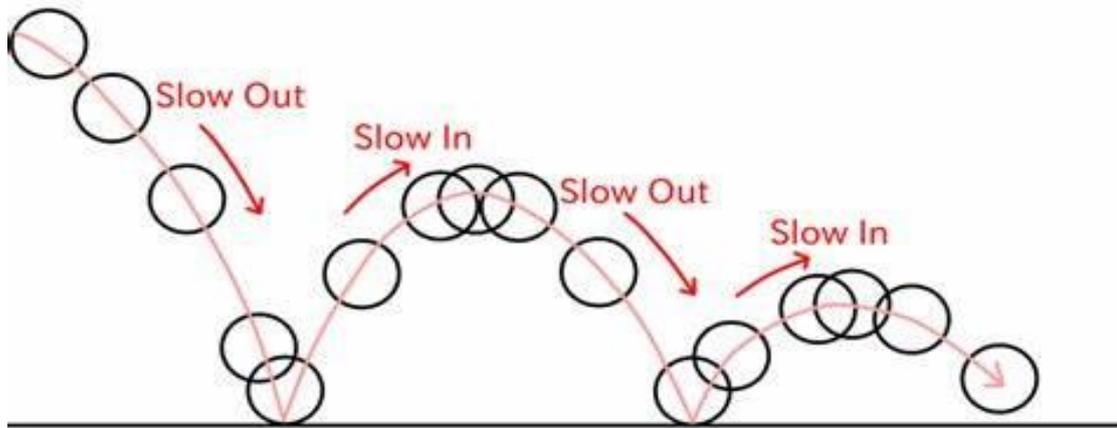


Gambar 2.2 sketsa antisipasi

2.7.3 Slow In and Slow Out

Slow In and Slow Out (Lambat Masuk dan Lambat Keluar) Prinsip animasi lambat masuk dan lambat keluar sangat penting ketika menganimasikan atau menciptakan visual untuk menggambarkan gerakan. Konsep ini memungkinkan pemirsa untuk memahami bahwa objek dan karakter memerlukan waktu untuk berakselerasi dan melambat, sehingga menciptakan kesan yang lebih realistis dalam animasi. Efek slow-in dan slow-out dibuat dengan menggambar frame tambahan di dekat awal dan akhir aksi untuk memberikan awal dan akhir yang lebih bertahap. Hal ini penting karena gerakan di dunia nyata selalu dimulai dan diakhiri secara perlahan, bukan secara tiba-tiba.

Konsep ini sangat berguna ketika menganimasikan karakter yang bertransisi di antara dua pose ekstrem, seperti duduk dan berdiri. Konsep ini berlaku untuk objek bergerak lainnya yang mungkin muncul dalam adegan animasi. Misalnya, mobil yang melambat atau melaju dengan cepat saat mencapai tujuan mereka atau burung yang mengepakkan sayapnya secara perlahan hingga mencapai kecepatan penuh. Dengan memanfaatkan prinsip animasi slow-in dan slow-out, para animator dapat menciptakan gerakan yang lebih hidup yang terasa alami dan dapat dipercaya.



Gambar 2.3 sketsa slow in & slow out

Follow Through and Overlapping Action

Tindak Lanjut dan Tindakan yang Tumpang Tindih (*Follow Through and Overlapping Action*) adalah teknik animasi yang penting untuk menekankan gerakan, momentum, dan kelenturan dalam animasi. Tindak Lanjut mengacu pada prinsip bahwa setelah karakter berhenti bergerak, bagian-bagian tubuh lainnya, seperti tangan, lengan, pakaian, atau rambut, akan terus bergerak sejenak sebelum akhirnya berhenti di posisi akhir. Misalnya, saat seorang karakter melompat ke udara, Anda dapat melihat pakaian dan rambut mereka terus bergerak atau menggelembung mengikuti gerakan mereka hingga mereka berhenti. Ini memberikan kesan bahwa gerakan tidak tiba-tiba berhenti, tetapi ada momentum yang terus berlanjut meskipun karakter telah berhenti.

Aksi Tumpang Tindih berfokus pada gerakan relatif antara bagian-bagian tubuh yang berbeda dari karakter. Konsep ini melibatkan bagaimana bagian tubuh yang terpisah bergerak secara independen dan seringkali dengan kecepatan yang berbeda. Misalnya, saat seorang karakter mengangkat lengan ke atas, bahu akan bergerak terlebih dahulu, diikuti oleh lengan, dan kemudian siku akan menyusul, memberikan ilusi bahwa bagian-bagian tubuh tersebut tidak bergerak serentak, tetapi dengan ritme yang saling mengikuti.

Kedua prinsip ini, ketika digabungkan, dapat menciptakan animasi yang lebih kompleks dan realistis. Contohnya, saat seorang karakter berlari dengan lengan yang diayunkan maju mundur, pakaian dan rambutnya akan mengikuti gerakan tersebut dengan sendirinya. Ini tidak hanya menambah detail pada animasi tetapi juga meningkatkan realisme dan kedalaman visual, membuat animasi terasa lebih hidup dan menarik. Dengan mengaplikasikan tindak lanjut dan aksi tumpang tindih secara bersamaan, animator dapat menciptakan adegan yang lebih dinamis dan meyakinkan, yang membantu menarik perhatian penonton dan memperdalam keterlibatan mereka dengan cerita yang disampaikan melalui animasi.

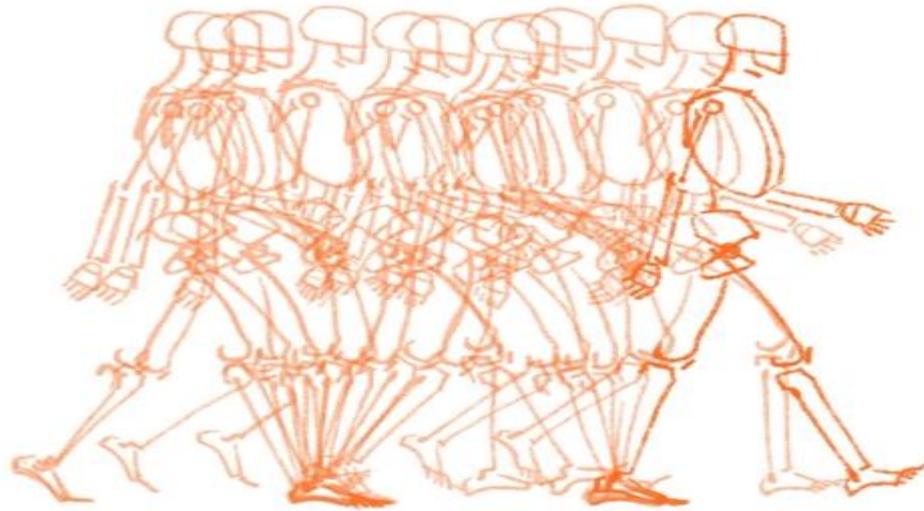


Gambar 2.4 Tindak Lanjut dan Tindakan yang Tumpang Tindih

Arcs

Busur (arcs) adalah prinsip dasar dalam animasi yang menggambarkan bahwa objek, karakter, dan makhluk hidup bergerak mengikuti jalur lengkungan alami, bukan garis lurus yang kaku. Semua makhluk hidup memiliki sendi, otot, dan bagian tubuh lainnya yang memungkinkan mereka untuk menekuk dan melentur. Ketika mereka bergerak, gerakan mereka mengikuti jalur lengkungan daripada gerakan yang kaku dan linear. Menerapkan prinsip busur dalam animasi menambah tingkat realisme pada gerakan, membuatnya terlihat lebih alami dan dinamis.

Ketika kecepatan atau momentum meningkat, busur biasanya menjadi lebih datar saat objek bergerak maju dan cenderung menjadi lebih lebar serta lebih ekstrem saat berbelok. Ini menciptakan efek visual yang lebih menarik dan alami. Sebagai contoh, ketika menganimasikan seseorang yang sedang berlari, lengan mereka harus berayun mengikuti jalur lengkungan yang halus dari depan ke belakang, bukan bergerak secara sejajar dengan tubuhnya. Gerakan ini menghasilkan transisi yang lebih lembut dan meningkatkan daya tarik visual, dibandingkan dengan gerakan linear yang monoton. Secara keseluruhan, prinsip busur sangat penting dalam animasi karena membantu menciptakan gerakan yang lebih realistis dan menyenangkan secara visual. Mengintegrasikan busur ke dalam animasi membantu dalam menciptakan dinamika dan kelancaran gerakan, yang membuat animasi tampak lebih hidup dan menarik. Hal ini penting untuk dipertimbangkan dalam setiap aspek animasi agar gerakan terlihat lebih alami dan dapat dipercaya.



Gambar 2.5 Gerakan dalam busur adalah salah satu dari dua belas prinsip animasi. Kehidupan Bergerak dalam busur.

2.7.4 Exaggeration

Berlebihan (*Exaggeration*) memperkuat aspek tertentu dari gerakan, seperti ukuran, bentuk, dan waktunya. Hal ini bisa menyoroti atau menekankan karakteristik tertentu dari suatu gerakan, memberikan daya tarik dan penekanan yang lebih pada gerakan yang dimaksudkan. Pada definisi yang paling mendasar, *exaggeration* bisa membuat gerakan menjadi lebih ekstrem daripada kenyataannya. Hal ini membantu menambah energi dan kegembiraan pada gerakan untuk mendapatkan dampak yang maksimal.

Namun demikian, melebihi-lebihkan secara fisik bukanlah satu-satunya cara yang bisa digunakan. Tergantung pada jenis perasaan yang ingin Anda sampaikan, Anda juga bisa melebihi-lebihkan dengan mengubah waktu atau jarak aksi. Penting untuk dicatat, bahwa melebihi-lebihkan bukan hanya sebuah konvensi yang digunakan dalam animasi kartun untuk memberikan kelegaan dan gerakan yang menawan. Hal ini juga dapat diterapkan dengan menahan diri dalam produksi yang lebih realistis, sehingga memungkinkan animator untuk menyempurnakan gerakan mereka tanpa mengorbankan realisme.

Solid Drawing

Menggambar solid (*solid drawing*) melibatkan pembuatan gambar yang akurat dalam hal volume, berat, keseimbangan, dan anatomi dalam sebuah pose. Untuk menciptakan karakter tiga dimensi yang dapat dipercaya, seorang animator harus berpikir secara mendalam dan memahami bagaimana tubuh karakter akan bergerak dan berinteraksi dengan lingkungannya. Mereka juga harus mempertimbangkan bagaimana tubuh karakter diposisikan untuk memastikan keseimbangan dan berat yang tepat.

Dengan memahami dasar-dasar bentuk 3D, cahaya, bayangan, dan anatomi, mereka dapat mendesain karakter dengan gerakan dan emosi yang realistis. Hal ini juga melibatkan mengambil kelas seni atau membuat sketsa kehidupan untuk memahami prinsip-prinsip ini dengan lebih baik. Kursus kami “Dasar-dasar Menggambar” dan “Menggambar Gambar untuk

Pemula” dapat membantu Anda memperoleh keterampilan ini. Animator harus menghindari “kembaran”, yang menciptakan pose cermin dan simetris saat mendesain karakter. Misalnya, tangan di pinggul atau di saku dapat menciptakan pose yang tidak menarik dan kurang menarik.

Appeal

Daya tarik (appeal) adalah prinsip fundamental dalam animasi yang memastikan karakter dan cerita dapat menghubungkan diri dengan penonton secara efektif. Prinsip ini mencakup berbagai elemen desain karakter, mulai dari fitur wajah hingga atribut fisik dan gerakan, untuk menciptakan daya tarik visual dan emosional.

Para animator dapat memperkuat daya tarik karakter dengan melebih-lebihkan fitur-fitur tertentu, seperti garis rahang yang tegas atau mata yang besar dan ekspresif. Teknik ini membantu menciptakan desain karakter yang unik dan mudah diingat oleh penonton. Selain itu, menekankan bahasa tubuh dan gerakan karakter juga memainkan peran penting. Gerakan yang dinamis dan ekspresif dapat menghidupkan kepribadian karakter dengan cara yang mudah dipahami dan diresapi oleh audiens.

Daya tarik tidak hanya berlaku untuk karakter protagonis, tetapi juga sangat penting untuk karakter antagonis. Untuk menjadikan penjahat sebagai tokoh antagonis yang kuat, animator harus menciptakan latar belakang dan motivasi yang dapat dipahami oleh penonton, bahkan jika karakter tersebut adalah musuh. Penjahat yang memiliki daya tarik akan lebih mudah diingat dan memberikan dampak yang lebih besar pada cerita.

Secara keseluruhan, daya tarik adalah elemen krusial dalam animasi yang membantu menciptakan karakter yang menonjol dan berkesan. Karakter yang dirancang dengan baik akan lebih mudah diingat dan diterima oleh penonton, membuat pengalaman menonton lebih memuaskan dan berkesan. Mengintegrasikan prinsip daya tarik dalam desain karakter dan gerakan akan memastikan bahwa karakter dapat meninggalkan jejak yang mendalam pada audiens, baik sebagai pahlawan, penjahat, atau karakter pendukung.

2.7.5 Straight Ahead Action dan Pose to Pose

Straight Ahead Action dan Pose to Pose adalah dua pendekatan yang berbeda untuk membuat animasi. Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Straight Ahead Action adalah pendekatan yang lebih spontan dan linier di mana animator menggambar satu frame demi frame dalam urutan yang tidak terputus. Hal ini memungkinkan aksi yang cepat dan fluiditas dalam animasi saat animasi berjalan.

Kelemahan dari pendekatan ini adalah lebih sulit untuk menyesuaikan selama proses animasi jika ada perubahan yang perlu dilakukan atau ada yang perlu diperbaiki. Meskipun demikian, ketika digunakan dengan benar, pendekatan ini dapat menciptakan gerakan yang hebat di seluruh animasi. Namun, Pose to Pose membutuhkan pendekatan yang lebih sistematis di mana hanya pose yang paling penting yang secara akurat menceritakan kisah yang dianimasikan.

Hal ini memungkinkan pekerjaan yang lebih sederhana dan memastikan proporsi dan waktu yang tepat sebelum menambahkan frame tambahan nanti. Ini sangat bagus untuk adegan yang bergerak lambat atau adegan yang memiliki konten emosional karena

memungkinkan animator memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada ekspresi wajah dan bahasa tubuh. *Straight Ahead Action* dan *Pose to Pose* dapat digunakan bersama-sama untuk efek yang optimal. Dengan menggunakan kedua pendekatan ini secara bersamaan, paraanimator memiliki kontrol yang lebih besar terhadap kualitas gerakan mereka.

Aksi Sekunder

Aksi Sekunder merujuk pada tindakan tambahan yang melengkapi aksi utama dalam sebuah adegan. Ini mencakup gerakan kecil, isyarat, atau ekspresi yang memperkaya dan memperdalam aksi utama, memberikan kehidupan lebih pada karakter dan adegan secara keseluruhan. Meski penting, aksi sekunder harus dirancang dengan cermat agar tidak mengalihkan perhatian dari aksi utama, melainkan justru menonjolkan dan memperkuatnya.

Misalnya, jika seorang karakter sedang berjalan, aksi utamanya adalah gerakan berjalan itu sendiri. Detail tambahan seperti ekspresi wajah atau gerakan tangan merupakan bagian dari aksi sekunder. Meskipun aksi sekunder ini memberikan dimensi tambahan pada animasi, penggunaannya harus diatur dengan hati-hati. Biasanya, aksi sekunder paling efektif jika diterapkan pada awal dan akhir gerakan utama untuk menciptakan efek yang paling berdampak.

Untuk memastikan bahwa aksi sekunder berfungsi dengan baik, penting untuk mempelajari gerakan alami dalam kehidupan nyata. Mengamati bagaimana orang bergerak dan berinteraksi di dunia nyata, seperti bagaimana tangan mereka bergetar atau bergetar saat mereka berjalan, dapat memberikan wawasan tentang bagaimana mengintegrasikan aksi sekunder dengan cara yang alami dan efektif. Dengan pendekatan ini, animator dapat menciptakan gerakan sekunder yang meningkatkan dan melengkapi aksi utama, menjadikan animasi lebih dinamis dan realistis tanpa mengurangi fokus dari tindakan utama.

Staging

Pementasan adalah aspek krusial dalam animasi yang melibatkan pengaturan karakter, latar, dan sudut kamera dengan cermat untuk menyampaikan cerita secara visual. Prinsip ini berfokus pada bagaimana menyusun adegan sedemikian rupa sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas dan efektif oleh penonton.

Inti dari pementasan adalah mengarahkan perhatian penonton pada elemen-elemen yang paling penting dalam animasi, sambil menghindari elemen yang tidak relevan atau membingungkan. Dengan menata bidikan secara strategis, animator memastikan bahwa penonton dapat mengikuti aksi dengan lancar dan memahami inti cerita dengan cepat.

Selain itu, penataan elemen latar belakang harus dilakukan dengan hati-hati. Setiap elemen latar belakang harus ditempatkan secara strategis untuk mendukung, bukan mengalihkan perhatian dari aksi utama yang berlangsung dalam frame. Ini memastikan bahwa latar belakang berfungsi sebagai pendukung visual yang memperkuat narasi, alih-alih mengurangi dampak dari aksi utama.

Pementasan yang efektif memungkinkan penonton untuk fokus pada apa yang benar-benar penting dalam cerita, membantu mereka terhubung dengan animasi dan memahami pesan yang ingin disampaikan. Dengan merancang adegan secara menyeluruh dan

mempertimbangkan setiap detail, animator dapat menciptakan pengalaman visual yang kuat dan memuaskan.

BAB 3

PEMBUATAN DUA KARAKTER

UNTUK KEHIDUPAN DI STARCRAFT

Pendekatan umum saya terhadap penciptaan karakter adalah penelitian tentang subjek pro-gaming, diikuti dengan penemuan latar belakang untuk kedua protagonis, Max dan Jacob. Saya memutuskan untuk mencurahkan banyak upaya pada bagian latar belakang karena saya merasa akan jauh lebih mudah untuk menciptakan karakter dan motif yang dapat dipercaya dari titik awal ini. Saya memiliki ide umum tentang karakter, sifat dan kualitas mereka yang paling signifikan yang saya tulis sebagai catatan dan yang akan berfungsi sebagai dasar untuk cerita latar. Yang terakhir membuat desain karakter yang dimaksudkan lebih terlihat dan membantu saya dengan langkah-langkah terakhir: definisi karakteristik, motif, dan kebutuhan karakter saya secara terperinci. Dalam konteks ini saya juga menekankan bagaimana desain karakter yang dimaksudkan akan memenuhi kemampuan penonton untuk terhubung dengan protagonis.

Saya memutuskan untuk melakukan pengembangan karakter yang sangat terperinci untuk menciptakan karakter yang mendalam dan kompleks. Saya sadar bahwa tidak setiap proyek membutuhkan pengembangan karakter yang sedemikian canggih dan bahwa bahkan proyek saya sendiri hampir tidak akan mencakup semua aspek yang saya definisikan dalam bab ini meskipun sangat bergantung pada karakter. SEGER (1990) menunjukkan bahwa "kedalaman karakter telah dibandingkan dengan gunung es. Penonton atau pembaca hanya melihat puncak karya penulis – mungkin hanya 10 persen dari semua yang diketahui penulis tentang karakter tersebut." Meskipun demikian, 90 persen pengembangan lainnya mungkin terbukti penting karena tanpanya aspek-aspek yang terlihat dari desain karakter mungkin tidak akan meyakinkan dan menarik seperti jika penulis hanya mendefinisikan karakteristik yang paling penting dari protagonisnya.

Berdasarkan pendekatan saya, bab ini dibagi menjadi tiga subbab: Bab 3.1 akan menjelaskan penelitian saya tentang dunia pro-game dan menunjukkan fakta, masalah, dan karakteristik mana yang mungkin terbukti penting untuk desain karakter yang dapat dipercaya. Bab 3.2 dan 3.3 ini didedikasikan untuk kedua protagonis. Dalam setiap bab, saya akan memulai dengan deskripsi singkat tentang karakter yang mencerminkan ide pertama saya tentangnya, diikuti oleh latar belakang yang didasarkan pada pengantar singkat ini. Bagian kedua dari bab ini akan membahas secara mendalam tentang para tokoh utama, menguraikan aspek-aspek penting dan kualitas kepribadian mereka, serta memberi mereka motif dan kebutuhan yang mendalam. Bagian-bagian ini juga akan menjelaskan cara-cara untuk membuat karakter menarik bagi penonton dan menguraikan aspek-aspek protagonis yang mungkin memungkinkan penonton untuk terhubung dengannya. Bab ini tidak akan membahas desain visual karena yang terakhir adalah subjek bab empat.

3.1 PRO-GAMING

Tentang Apa Semua Ini?

Semua karakter dalam beberapa hal didasarkan pada gamer profesional atau penyiar acara yang ada dalam kancah eSports StarCraft. Karakter fiksi dimaksudkan untuk berhubungan dengan rekan non-fiksi mereka melalui kepribadian, sifat, dan/atau atribut visual mereka. Namun, karakter tersebut tidak boleh menjadi salinan yang jelas dari orang-orang yang ingin mereka wakili, melainkan kerangka acuan.

Pertama-tama, penelitian saya mencakup studi tentang kancah game profesional StarCraft secara umum. Ini diperlukan untuk menyiapkan kerangka kerja bagi para protagonis yang menyediakan beberapa fakta dan kemungkinan tujuan yang akan berguna untuk menciptakan agenda karakter yang dapat dipercaya. Dalam hal ini, saya berfokus pada tonggak pencapaian yang harus dicapai gamer untuk mencapai puncak. Karakter dalam *My Life of StarCraft* ingin pindah ke Korea Selatan untuk berpartisipasi dalam GSL (Global StarCraft League). Mereka akan mengikuti jejak yang mungkin akan ditempuh oleh para gamer sejati yang ingin mencapai tujuan ini: Langkah pertama yang mereka ambil adalah membentuk klan dan mulai berlatih bersama untuk bersiap, pertama untuk turnamen amatir dan kemudian untuk turnamen profesional. Mereka bertujuan untuk membuat nama bagi diri mereka sendiri dengan memenangkan turnamen. Ini dapat didukung dengan membuat diri mereka dikenal di web melalui sesi permainan streaming karena hal itu menarik perhatian tambahan kepada klan atau gamer. Kedua kegiatan tersebut dapat memicu minat sponsor potensial. Dukungan terhadap yang terakhir dapat didefinisikan sebagai tonggak penting karena hal itu memberi para gamer kebebasan untuk fokus secara eksklusif pada latihan tanpa perlu memiliki pekerjaan lain dan mengkhawatirkan masalah keuangan. Klan tersebut pertama-tama akan fokus pada memenangkan turnamen lokal untuk mendapatkan akses ke liga nasional. Dari sana mereka bermaksud untuk berjuang masuk ke Liga StarCraft internasional dan Global.

Selain mengetahui persyaratan formal ini untuk bermain di liga pro-gaming, penciptaan karakter yang meyakinkan menuntut kesadaran akan semua masalah yang mungkin harus dihadapi para gamer saat mereka mencoba mencapai tujuan ini. Sumber informasi yang berharga untuk mendapatkan informasi ini adalah blog dan situs web pro-gamer dan gamer yang ingin mencapai puncak. Saat meneliti karakter untuk seri ini, saya bertanya pada diri sendiri suasana hati dan perasaan apa yang mungkin dialami oleh seorang calon pro-gamer, masalah dan perjuangan apa yang akan dihadapinya, keberhasilan apa yang paling berarti baginya, ketakutan dan keraguan apa yang mungkin dimilikinya. Akibatnya, karakter saya akan memiliki tiga perhatian utama: uang, latihan, dan pembenaran. Tidak ada dari mereka yang kaya dan semuanya harus menghadapi kenyataan bahwa uang adalah masalah yang terus-menerus. Sangat sulit untuk mencapai titik di mana Anda dapat mulai berpikir untuk menghasilkan uang dengan pro-gaming dan bahkan jika Anda berhasil cukup jauh, tidak ada jaminan bahwa Anda benar-benar akan mendapatkan cukup uang untuk mencari nafkah. Perhatian kedua adalah perlunya berlatih sebanyak mungkin untuk menjadi cukup baik untuk turnamen profesional. Seorang gamer yang ingin berada di liga profesional harus menginvestasikan banyak waktu dan upaya untuk meningkatkan keterampilannya dan

perlu berlatih setiap hari selama beberapa jam. Kebanyakan gamer yang serius ingin mencapai puncak karier, menyatakan bahwa mereka berlatih hingga 12 jam setiap hari. Hal ini membuat mereka kesulitan untuk mendapatkan pekerjaan di samping pelatihan untuk membiayai biaya hidup. Kekhawatiran besar ketiga adalah kurangnya dukungan dari lingkungan gamer karena kebanyakan orang menganggap bermain game sebagai kegiatan yang 'kekanak-kanakan' dan bukan profesi yang sah. Anda harus memiliki keyakinan yang kuat untuk memotivasi diri sendiri meskipun menghadapi semua kritik negatif dan ketidakpercayaan. Yang terpenting, Anda harus percaya pada kemampuan diri sendiri untuk benar-benar mencapai puncak karier.

Aspek lain yang penting untuk meyakinkan karakter adalah bahasa gaul atau jargon mereka. Adegan StarCraft seperti setiap adegan permainan lainnya memiliki budaya dan terminologinya sendiri. Ada banyak istilah dan ekspresi yang perlu Anda ketahui untuk memahami apa yang dibicarakan para pemain. Anda mungkin akan merasa seperti orang luar jika tidak memiliki pengetahuan tentang kosakata yang digunakan adegan tersebut. Frasa seperti "Sepertinya Naniwa akan membuat keju" adalah hal yang umum dan serangkaian kata seperti 'speedlots', 'rine rush' dan 'crackling' akan membuat seseorang yang baru mengenal adegan tersebut merasa sangat bingung. Dalam hal ini, penting untuk dapat memberikan karakter dialog dan referensi yang membuat cara bicara mereka dapat dipercaya, terutama bagi komunitas yang memainkan StarCraft secara teratur dan terbiasa dengan terminologinya.⁶

3.2 MAX

3.2.1 Ide Pertama Tentang Max

Max adalah seorang anak laki-laki berusia akhir belasan tahun, baru saja lulus SMA. Ketika serial ini dimulai, ia mencapai titik di mana ia harus memutuskan apa yang harus dilakukan selanjutnya dalam hidupnya. Saya membayangkannya sebagai seseorang yang tampaknya acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya, tertutup, dan tidak mudah bergaul. Seorang penyendiri. Saya membayangkan karakter yang, pada pandangan pertama, tidak akan benar-benar membuat kesan yang baik karena ia menunjukkan banyak atribut yang tidak begitu positif. Namun, harus ada sedikit misteri tentangnya, sesuatu yang menarik yang tidak dapat dipahami oleh penonton. Karakter ini harus jauh lebih dari yang terlihat. Saya membayangkannya sebagai orang yang murah hati dan peduli, tetapi tidak mampu menunjukkan sifat-sifat ini secara langsung kepada orang lain. Butuh waktu sampai penonton belajar memahami bagaimana ia mengekspresikan kualitas-kualitas ini dengan caranya sendiri. Mereka juga akan menyadari bahwa ada kerentanan yang dalam dalam dirinya, yang disebabkan oleh masa lalu yang bermasalah yang terkait dengan kekecewaan dan rasa sakit.

3.2.2 Latar Belakang: Max

Max tumbuh bersama ibu dan ayahnya di sebuah kota kecil yang indah. Ibunya adalah seorang ibu rumah tangga yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk membersihkan dan merawat Max. Ayah Max bekerja sebagai mekanik di sebuah pabrik besar yang terletak di luar kota. Kehidupan mereka cukup menyenangkan dan mengasyikkan, meskipun bekerja shift malam sebagai mekanik membuat ayahnya stres.

Suatu hari ibu Max jatuh sakit dan kemudian didiagnosis menderita kanker ganas. Meskipun telah menjalani perawatan, kesehatannya terus memburuk hingga akhirnya meninggal. Max berusia lima tahun saat itu. Ayahnya mengalami kesulitan menghadapi kehilangan istrinya dan beralih ke minuman keras. Karena ia selalu absen sebagai ayah, kini ia merasakan tekanan tanggung jawab yang sepenuhnya berada di pundaknya – beban yang terlalu berat untuk ditanggungnya. Ia tidak dapat menghentikan kebiasaan minumannya dan setelah beberapa tahun, kebiasaan itu menjadi tidak terkendali hingga ia kehilangan pekerjaannya di pabrik. Tidak butuh waktu lama sampai ia harus menjual rumah dan pindah ke kota lain di mana ia bisa mengambil risiko.

Hidup tidaklah mudah bagi Max. Ayahnya sering mabuk dan setiap kali ia dalam keadaan seperti itu ia menjadi agresif. Max biasanya terperangkap dalam pusaran amarah ayahnya, yang selalu membuatnya merasa tidak diinginkan dan tidak berharga. Pada kesempatan langka ayahnya berjanji kepadanya untuk berubah menjadi lebih baik, tetapi Max harus belajar dengan sangat cepat bahwa semua itu hanyalah janji kosong, yang hilang begitu saja bersama sebotol wiski berikutnya. Max tidak bisa menghilangkan perasaan bahwa ayahnya menyalahkannya atas kematian ibunya dan bahwa jika bukan karena dia ibunya pasti masih hidup. Seiring berjalannya waktu, Max mulai melihat pola dalam perilaku ayahnya dan belajar kapan sebaiknya menjaga jarak. Dia terbiasa hidup menyendiri, menghabiskan banyak waktu di luar. Dia bermimpi menemukan teman yang bisa diajaknya melarikan diri dari keterbatasan kehidupan sehari-harinya.

Setelah menetap di rumah baru mereka, Max harus mulai bersekolah lagi. Menjadi anak baru di sekolah membuatnya merasa terasing. Dia menyendiri dan menghindari anak-anak lain. Mereka menganggapnya orang yang aneh dan tidak ingin ada hubungan apa pun dengannya. Akhirnya beberapa anak mulai menggodanya dan menindasnya. Setelah minggu pertama di sekolah, dia merasa tidak ingin kembali tetapi tinggal di rumah bersama ayahnya bukanlah alternatif. Dia merasa bahwa teman-teman sekelasnya tidak akan pernah bisa menyakitinya seperti ayahnya. Oleh karena itu, ia memutuskan bahwa sekolah, betapapun tidak menyenangkannya minggu pertama, adalah pilihan yang lebih baik. Ia memiliki kulit yang tebal; meskipun ia menghindari konfrontasi dengan orang lain, ia mampu menakuti mereka dengan semakin terbiasa dengan sikap bermusuhan.

Suatu hari ketika ia menghadiri kelas komputer, ia bertemu dengan seorang anak laki-laki dari kelas lain yang juga duduk di ruangan itu, bermain game sendirian. Ia belum pernah berbicara dengan anak laki-laki itu sebelumnya, ia hanya mengenalnya dari pandangan, tetapi menyadari bahwa ia juga tampak tertutup dan pendiam. Ada sesuatu yang aneh tentang game yang dimainkannya dan itu memicu minatnya. Dengan sedikit rasa gugup, ia menghampiri anak itu dan bertanya game apa yang sedang dimainkannya. Anak itu menjawab dengan riang bahwa itu adalah game strategi yang disebut StarCraft dan ketika anak itu menyadari bahwa Max ingin tahu lebih banyak, ia dengan antusias mulai menceritakan semuanya kepadanya mulai dari berbagai ras yang ditampilkan dalam game hingga berbagai unit dan kemampuan mereka.

Guru tersebut akhirnya mendengar monolog anak itu yang tak ada habisnya tentang betapa hebatnya game itu dan membuat mereka fokus pada tugas mereka. Setelah pelajaran, anak laki-laki itu mendatangi Max, memperkenalkan dirinya sebagai Simon, dan bertanya apakah Max tertarik untuk melihat lebih banyak permainan di rumahnya. Max sangat ingin bermain dan menemani Simon pulang. Mereka dengan cepat menjadi teman baik dan memiliki minat yang sama terhadap permainan tersebut. Max kurang lebih menjadi semacam anak angkat bagi orang tua Simon karena sejak saat itu ia mengikuti Simon pulang hampir setiap hari. Setiap kali orang tua Simon membicarakan tentang orang tuanya, Max tetap diam. Mereka segera menyadari bahwa ada banyak kesedihan dan kekecewaan yang menyelimuti keluarganya dan merasa bahwa yang paling tidak dapat mereka lakukan adalah berusaha merawatnya dengan baik.

Selama masa remajanya, Max mengembangkan jenis fobia sosial tertentu (Gangguan Kecemasan Sosial, SAD), yang awalnya ringan tetapi semakin membesar setiap tahun. Selama akhir masa remajanya, ia juga mulai menderita perfeksionisme yang jahat. Kecewa, ditinggalkan, dan terluka oleh orang-orang terdekatnya di usia yang sangat muda (ibunya meninggal dan menghilang dari hidupnya, ayahnya melampiaskan agresinya kepadanya dan tidak menunjukkan kasih sayang kepadanya) ia tidak dapat membiarkan siapa pun mendekatinya lagi. Karena ia tidak pernah berhenti merasa bersalah atas kematian ibunya, ia selalu merasa beban berat di pundaknya. Ia merasa bahwa ia bukan siapa-siapa, tidak berharga, dan tidak memiliki bakat serta kemampuan apa pun. Ia semakin merasa tidak nyaman dan tertekan ketika ada orang di sekitarnya dan takut bahwa ia akan dipermalukan atau direndahkan oleh perilakunya sendiri. Oleh karena itu, ia menjadi seperti cangkang, tidak ada yang mampu melihat ke dalam dirinya, sebaliknya ia menunjukkan kepada dunia luar permukaan yang dingin, agak tanpa emosi yang terasa aneh dan tidak ramah bagi orang lain. Selain Simon, ia tidak pernah belajar untuk mempercayai siapa pun dan ia juga tidak pernah merasa diterima oleh orang lain apa adanya.

StarCraft memiliki arti yang sangat istimewa bagi Max. Awalnya, StarCraft menjadi bentuk pelarian dari dunia yang dianggapnya tidak bersahabat. Bermain game dengan satu-satunya temannya memberinya sensasi langka berupa rasa aman dan penerimaan. Semakin sering ia bermain, semakin jago ia dan seiring kemajuannya, ia juga semakin mendapat perhatian dan pengakuan dari pemain lain. Namanya menanjak dalam jajaran pemain daring dan itu memberinya perasaan yang baik karena itu adalah pertama kalinya dalam hidupnya ia merasa bahwa ia ahli dalam sesuatu dan orang-orang menghargai kemampuannya. Seiring dengan sensasi ini, ia mulai mengembangkan obsesi dengan game tersebut. Ia bermain lebih konstan, mengasingkan diri lebih jauh dari lingkungannya, hanya berfokus pada game dan keberhasilan yang diraihinya saat memainkannya.

Sifat

Tampak ceroboh (sifat eksternal) tetapi sangat peduli (sifat internal): Orang lain berpikir bahwa dia tidak peduli karena dia tidak tahu bagaimana menunjukkannya. Dia tampak acuh tak acuh dan tidak peka terhadap orang lain tetapi sebenarnya dia sangat peduli dengan orang-orang yang dekat dengannya. Seseorang harus mengenalnya lebih baik untuk

memahami caranya menunjukkan bahwa dia tidak acuh. Itu adalah salah satu sifatnya yang kuat tetapi tersembunyi.

1. *Mudah gelisah*: Jika sesuatu tidak berjalan sesuai rencana, dia mudah kesal dan marah. Dia juga cenderung bersikap agresif terhadap sesuatu (dia mungkin akan membanting keyboard-nya, menendang furnitur, dll.).
2. *Menghitung*: Max adalah kebalikan dari sifat impulsif, dia tidak menyukai perubahan dan spontanitas dan merasa paling nyaman jika dia mampu menghitung dan merencanakan hasil dari situasi tertentu.
3. *Sangat kompetitif*: Sifat ini hanya terlihat dalam konteks StarCraft, jika tidak, dia tidak peduli jika seseorang lebih baik dalam sesuatu.
4. *Perfeksionis*: Dia menghabiskan waktu berjam-jam untuk berlatih StarCraft, mendorong dirinya lebih jauh dan lebih jauh lagi, tidak pernah merasa puas karena dia selalu berpikir bahwa dia bisa melakukannya dengan lebih baik. Itu adalah perfeksionisme yang merugikan diri sendiri dan jahat, yang disebabkan oleh ketidakmampuan Max untuk menghargai dirinya sendiri tanpa dasar persetujuan orang lain. Karena dia merasa bahwa StarCraft adalah satu-satunya hal yang dia kuasai, dia mengerahkan semua upayanya untuk menguasai permainan itu hingga ke tingkat yang sempurna, yang sama sekali tidak realistis dengan menjadi yang terbaik dalam permainan itu. Baginya, itu seperti semua atau tidak sama sekali.
5. *Tidak memiliki selera humor*: Dia tidak memiliki selera humor dan kurang memiliki kompetensi sosial. Dia tidak mengerti ironi atau sarkasme. Oleh karena itu Max biasanya tersinggung ketika seseorang membuat komentar sarkastik atau ironis tentang dirinya atau apa pun yang dia sukai. Dia juga tidak bisa menerima kritik.
6. *Iri hati*: Ia iri pada orang yang telah mencapai tujuan yang ingin dicapainya.
7. *Tampak tenang dan kalem (ciri eksternal) tetapi sangat emosional di dalam (ciri internal)*: Ia memakai topeng untuk melindungi dirinya dari bahaya dan kekecewaan. Wajah yang ditunjukkannya kepada dunia luar tampak kasar dan tidak ramah.
8. *Terus terang dan tidak ramah*: Ia tidak merahasiakan ketidaksukaannya terhadap kehadiran atau sikap seseorang. Ia tidak berusaha bersikap baik atau menyenangkan orang lain.
9. *Tidak mudah percaya*: Karena masa lalunya yang bermasalah, ia memiliki masalah membiarkan orang lain mendekatinya. Ibunya meninggal saat ia masih kecil, ia menghilang dari kehidupannya, meninggalkannya sendirian dengan seorang ayah yang tidak mampu menunjukkan kepeduliannya. Sebaliknya, ia memberinya janji yang tidak dapat ditepatinya. Hal ini meninggalkan bekas yang dalam pada Max. Masa lalunya mengajarnya untuk tidak mempercayai orang lain dan menjaga jarak dengan mereka untuk menghindari kehilangan atau kekecewaan lainnya.
10. *Dermawan dan suka menolong*: Max bisa menjadi dermawan dan suka menolong, meskipun kualitas-kualitas ini harus ditambahkan ke sifat-sifatnya yang lebih tersembunyi. Ia suka memberi orang sesuatu tetapi ia tidak ingin mereka tahu bahwa itu berasal darinya. Ia tidak mengejar rasa terima kasih orang lain tetapi menikmati

perasaan bisa menolong seseorang. Entah bagaimana ia mungkin berharap untuk memperbaiki dirinya sendiri dengan menolong orang lain. Ia tidak terlalu menghargai uang dan jika ia melihat seseorang membutuhkan, ia tidak ragu untuk menolongnya. Ia tidak pernah memperlakukan apa yang telah ia lakukan untuk seseorang, ia mungkin tidak akan pernah menyebutkannya lagi.

11. *Jeli*: Ia memperhatikan detail, mengenali perubahan, dan menyadari lingkungannya. Ia memperhatikan ketika orang bertindak berbeda atau tidak biasa. Ia memiliki perasaan terhadap suasana hati meskipun ia tidak tahu bagaimana harus bereaksi terhadapnya.
12. *Pesimis*: Max tidak pernah merasa bahwa segala sesuatunya mudah atau akan baik-baik saja. Baginya hidup adalah perjuangan karena ia merasa bahwa semua kemungkinan mungkin tidak berpihak padanya dan bahwa ia harus selalu berjuang untuk berhasil.

SIKAP

- a. Ketika seseorang memujinya, dia biasanya mengabaikannya dan tampak sedikit malu. Dia juga tampak tidak nyaman ketika terlalu banyak perhatian diarahkan kepadanya.
- b. Ketika ada masalah, dia tampak tetap tenang dan tidak panik, dia tampak pendiam dan merenung meskipun dia merasa gugup di dalam.
- c. Dia menjadi sedikit pemarah ketika harus bermain melawan Protoss (ras StarCraft) karena dia biasanya merasa bahwa ras ini menyebalkan.
- d. Dia mengeluh ketika seseorang berbuat curang (menggunakan strategi yang sangat sederhana dan murah untuk menang).
- e. Dia bereaksi marah terhadap provokasi dan kekalahan. Ini dapat mengakibatkan kerusakan pada benda-benda seperti keyboard, mug, atau benda lain dalam jangkauannya.
- f. Ketika dia bertemu seseorang yang tidak disukainya, dia tidak peduli untuk menyembunyikan perasaannya.

Kebiasaan Dan Pola

- Ketika dia gugup, dia memasang dan melepas tutup Dr Pepper.
- Dia biasanya mulai mengumpat ketika ada yang tidak beres.
- Dia ceroboh dalam hal membersihkan kamarnya, biasanya kamarnya tidak terlihat lebih bersih dari sebelumnya.
- Dia mudah terganggu dengan keanehan orang lain dan tidak tahan dengan mereka (misalnya jika seseorang mengunyah dengan keras, atau menggigit bibirnya).
- Dia selalu menemukan sesuatu untuk dikeluhkan.

Bakat Dan Kemampuan

- Berpikir strategis
- Melakukan banyak tugas sekaligus

Selera Dan Minat

- a. StarCraft

- b. Dia adalah Pemain Zerg (StarCraft Race) dan sangat tidak menyukai Protoss.
- c. Dia suka minuman ringan Dr. Pepper.

Nilai

Max memiliki pendapat yang kuat tentang kecurangan. Keadilan memiliki nilai yang tinggi baginya. Dia tidak akan pernah berbuat curang dan tidak akan pernah menyetujui teman yang akan berbuat curang untuk mewujudkan tujuannya.

Terhubung dengan Karakter

Karena Max adalah karakter dengan banyak sisi kasar, penting untuk memikirkan cara untuk menghubungkan penonton dengannya meskipun dia memiliki kekurangan. Saya sudah menyebutkan bahwa prinsip misteri mungkin menjadi kunci untuk membangkitkan minat dan daya tarik. Jika kepribadian Max akan terungkap selangkah demi selangkah dengan memberikan penonton sekilas tentang sifat-sifat tersembunyi dari kepribadiannya yang akan memperdalam karakter tersebut secara bertahap, penonton akan terkejut dan penasaran untuk mempelajari lebih lanjut.

Saat serial dimulai, kesan pertama tentang Max adalah bahwa ia cukup tidak ramah dan kepribadian yang perlu dibiasakan. Pada awalnya fokus utama juga akan lebih diarahkan ke karakter lain. Dalam hal ini, penonton tidak perlu terlalu peduli tentang Max dan melihatnya lebih sebagai kontras dengan karakter lain dan sebagai sarana untuk memperkeruh interaksi melalui sikap dan perilakunya. Namun, semakin lama cerita berlanjut, semakin banyak perhatian akan tertarik pada Max. Penonton akan menyadari bahwa ia cukup jeli dan penuh perhatian untuk memperhatikan perasaan orang lain dan bahwa ia bereaksi cukup penuh perhatian jika ia menyadari bahwa seorang teman sedang merasa sedih tetapi dengan caranya sendiri yang tidak selalu mudah dipahami oleh orang-orang yang tidak begitu mengenalnya.

Pada awalnya, petunjuk tentang sisi positifnya akan sangat halus sehingga membuat penonton mulai bertanya-tanya apakah mereka meremehkan atau salah menilai Max dan apakah ada hal lain dalam dirinya. Akhirnya, mereka akan memperoleh lebih banyak pengetahuan yang, dalam beberapa aspek, bahkan tidak akan diketahui oleh karakter lain. Penonton akan belajar misalnya bahwa meskipun penampilannya acuh tak acuh, ia sangat peduli dengan teman-temannya dan bahwa ia lebih dari sekali membantu kelompok itu mengatasi suatu masalah.

Sementara karakter lain akan berpikir bahwa masalah itu entah bagaimana teratasi dengan sendirinya, penonton akan menyadari bahwa sebenarnya Max-lah yang menyelesaikannya tetapi tidak pernah mengucapkan sepatah kata pun. Penonton akan diizinkan untuk melihat sekilas di balik permukaan Max untuk mengetahui bahwa ia tidak memutuskan untuk bertindak seperti orang brengsek tetapi itu adalah caranya untuk mencoba menjauhkan orang. Ia mengembangkan mekanisme pertahanan yang dengannya ia selalu bertindak agak agresif dan tidak peduli secara emosional. Ia melakukan ini untuk melindungi dirinya agar tidak jatuh ke dalam bahaya dan tidak menyadari bahwa perilakunya hanya memperburuk situasi dan hubungannya dengan orang lain. Penonton akan lebih

memahami perilakunya dengan mampu menyusun semua bagian kecil yang akan terungkap untuk melengkapi teka-teki kepribadiannya. Hasilnya, mereka akan melihat bahwa ada sisi baik tetapi sedih dan putus asa pada fasadnya yang tidak disukai. Ini akan mengubah perasaan penonton dari penolakan menjadi ketertarikan, disertai penerimaan, kasih sayang, dan pemahaman yang lebih baik tentang mengapa dia bertindak seperti itu.

3.2.3 Tujuan, Motif, Dan Kebutuhan

Tujuan

1. Untuk memenangkan turnamen StarCraft 2 besar dan menjadi pemain StarCraft 2 profesional.
2. Untuk menemukan sponsor.
3. Untuk pindah ke Korea Selatan dan berkompetisi di GSL.
4. Untuk menjadi salah satu (jika bukan yang terbaik) pemain Zerg di dunia (tujuan utama).

Motif

- Pengakuan
- Ketenaran
- Penerimaan

Kebutuhan

Kebutuhan karier yang disadari:

- Waktu: untuk berlatih dan memperoleh pengalaman.
- Stabilitas keuangan: Penghasilan tetap untuk membiayai sesi latihan.
- Sukses: Memenangkan cukup banyak turnamen untuk mendapatkan sponsor yang dapat membiayai kepindahan ke Korea Selatan (berkaitan dengan tujuan).

Kebutuhan psikologis yang disadari: (berkaitan dengan motif)

- Untuk mengalahkan ketakutannya: Max percaya bahwa ketakutan dan masalah pribadinya akan hilang jika ia berhasil menjadi pemain StarCraft 2 profesional yang sukses dan terkenal. - Pengakuan: Untuk diakui karena menjadi ahli dalam sesuatu.

Kebutuhan psikologis bawah sadar:

- Penerimaan Diri: Max tidak menyadari bahwa untuk mengatasi ketakutan dan masalahnya, ia perlu menerima dirinya apa adanya.
- Pengakuan Diri: Ia tidak pernah melihat pencapaiannya sendiri sebagai sesuatu yang berharga. Oleh karena itu, ia harus belajar untuk mengakui keberhasilannya sendiri dan tidak mencari pengakuan dari orang lain. Jika tidak, ia akan selalu berusaha untuk menjadi lebih baik sambil merasa tidak mampu.
- Kemampuan untuk percaya: Ia perlu mengatasi masalah kepercayaannya dan ketakutannya bahwa orang lain akan mengecewakannya, menyakitinya, atau tiba-tiba menghilang dari hidupnya. Ini juga penting untuk dapat menyingkirkan sikap agresifnya untuk menjaga jarak dengan orang lain.
- Penerimaan: Ia perlu merasa diterima agar dapat menerima dirinya sendiri (berkorelasi dengan motif).

- Max terobsesi dengan satu tujuan: Ambisinya yang terbesar adalah menjadi salah satu, jika bukan pemain Zerg terbaik, di Global StarCraft League profesional. Dalam mewujudkan keinginannya, ia sangat ambisius dan bersemangat. Hal ini sangat kontras dengan semua hal lain yang ingin dicapainya dalam hidupnya. Selain StarCraft, tidak ada yang dapat membangkitkan hasratnya, tidak ada yang cukup kuat untuk membangkitkan antusiasme atau semangatnya untuk bertindak. Jika suatu tugas tidak berada dalam lingkup minatnya, ia bahkan tidak mau berusaha untuk mewujudkannya. Namun, mencapai puncak GSL adalah sesuatu yang sebenarnya ia inginkan sedemikian besarnya sehingga ia tidak akan berhenti untuk mencapai tujuan ini.

Ada alasan mengapa Max hanya berfokus pada satu keinginan ini. Latar belakangnya menunjukkan bahwa sepanjang hidupnya ia selalu merasa sendiri, tidak diterima, tidak diinginkan, dan bersalah. Ia tidak pernah belajar untuk menghargai dirinya sendiri atau menemukan kekuatan yang tersembunyi di dalam dirinya. Fobia sosialnya membuatnya menghindari orang lain dan takut pada situasi di mana ia harus berada di sekitar orang lain.

Dengan StarCraft Max untuk pertama kalinya merasakan sensasi penerimaan dan rasa memiliki. Ia menemukan satu-satunya teman melalui permainan dan bersamanya tempat di mana ia bisa merasa aman dan terlindungi dari dunia luar, dari ayahnya, dari anak-anak lain. Dan masih banyak lagi StarCraft ternyata menjadi sesuatu yang benar-benar ia kuasai. Itu adalah hal pertama yang membuatnya mendapatkan pujian dan penerimaan dari orang lain. Untuk memahami Max, seseorang harus memahami masalah beratnya dengan dirinya sendiri dan fakta sederhana bahwa ia tidak pernah belajar untuk mencari dorongan dan persetujuan di tempat lain, tidak pernah mengalami keberhasilan dan pengakuan dalam konteks lain.

Sepanjang hidupnya ia selalu mendambakan penerimaan dan permainan tersebut merupakan satu-satunya cara baginya untuk membuktikan nilainya. Keinginan untuk mendapatkan pengakuan itulah yang mendorongnya. Ia percaya bahwa dengan mewujudkan mimpi dan keinginan hatinya, ia akan berhasil mengalahkan rasa takutnya dan mampu merasa puas dengan dirinya sendiri dan prestasinya. Hanya melalui ketenaran dan penerimaan dari orang lain, ia akan mampu membuktikan nilai dirinya yang sebenarnya.

Semua tujuan Max lainnya hanya melayani tujuan untuk memenuhi keinginan utamanya. Agar bisa menjadi pemain game profesional, ia merasa perlu pindah ke Korea Selatan, tempat StarCraft, eSports, dan para pemainnya dirayakan sebagai ikon budaya pop. Di sana, ia akan dapat berkompetisi di Global StarCraft League, tempat yang hanya boleh diikuti oleh yang terbaik dari yang terbaik. Ia tidak merasa ada yang menghalanginya untuk pindah ke negara asing. Karena ia merasa hampa dan tidak memiliki rasa memiliki di tempat asalnya, ia merasa tidak peduli untuk pindah. Korea Selatan sama bagusnya dengan tempat mana pun. Akan tetapi, ia tahu bahwa untuk pindah ke sana, ia membutuhkan sponsor yang akan membiayai kepindahannya serta biaya hidupnya. Mendapatkan dukungan sponsor merupakan tugas tersendiri: Max harus membuktikan dirinya layak mendapatkan keuntungan dengan memenangkan satu atau beberapa turnamen besar. Turnamen-turnamen ini tidak terlalu berarti bagi Max. Memenangkan salah satunya tidak benar-benar memuaskannya.

Turnamen-turnamen itu hanya memenuhi tujuan untuk semakin dekat dengan tujuan utamanya.

Max tahu bahwa untuk mewujudkan keinginannya, ia memerlukan latihan yang keras dan giat, hingga 12 jam sehari. Sikapnya terhadap latihan tidak mudah dipahami. Tidak ada yang benar-benar mengatakan bahwa ia benar-benar menikmati permainan. Ia lebih terobsesi dengan permainan, ia ingin menguasai permainan hingga tingkat yang sempurna. Bahkan ketika ia menang, ia tidak merasa puas karena ia selalu menemukan beberapa kekurangan dan strategi yang dijalankan dengan ceroboh saat ia merenungkan permainannya. Ia mendorong dirinya lebih keras untuk menjadi lebih baik dan lebih baik lagi tanpa menyadari bahwa keinginannya untuk menjadi sempurna harus dibayar dengan harga: Max lupa bagaimana rasanya bermain, satu-satunya hal yang ia tahu adalah bagaimana berkompetisi. Tempat berlindung yang nyaman yang pernah ditawarkan permainan itu kepadanya semakin menjadi benteng yang harus ia pertahankan. Ia melihat StarCraft sebagai kompetisi tetapi tidak pernah sebagai sesuatu yang dulu: sebuah permainan. Max tidak tahu bagaimana melakukan sesuatu dengan santai dan hanya untuk bersenang-senang – ia ingin menjadi yang terbaik dalam hal apa pun yang ia lakukan. Ia mengerjakan tugasnya dengan dedikasi penuh dan komitmen yang kuat. Jika hasilnya tidak sesuai dengan standarnya sepenuhnya, ia akan merasa tidak puas dan perlu mengerjakan ulang apa pun itu hingga mencapai status yang diinginkan.

Karena latihan diperlukan untuk memperoleh cukup pengalaman agar dapat berkompetisi dan memenangkan turnamen bergengsi, Max segera menyadari bahwa penghasilan yang stabil dan aman diperlukan untuk membiayai biaya hidupnya agar ia dapat fokus pada latihan saja. Kebutuhan akan keamanan finansial merupakan sesuatu yang tidak disadarinya sejak awal karena ia tidak terlalu peduli dengan uang. Sebenarnya ia cukup acuh tak acuh terhadap hal itu, ia tidak pernah membutuhkan banyak hal dan selalu berhasil mendapatkannya dengan cara tertentu. Namun pada titik tertentu ia menyadari bahwa ketidakpastian tentang bagaimana membayar sewa berikutnya membuatnya cukup stres dan membuatnya sulit berkonsentrasi pada latihannya. Ia mulai memahami bahwa ia tidak dapat mengabaikan kebutuhan eksternal seperti ini dan harus menemukan cara untuk mengamankan penghasilannya.

Masih banyak lagi yang harus ia pelajari, Max selalu mencari penerimaan pada orang lain tetapi selalu mengalami kesulitan untuk membuat dirinya dipahami. Dengan berlindung pada permainan, ia mengisolasi dirinya sendiri, menghindari interaksi sosial. Ia merasa terlalu tidak aman tentang dirinya sendiri tetapi tidak tahu bagaimana menyelesaikan masalah tersebut. Alih-alih berhadapan dengan dunia luar dan mencoba mengatasi rasa takut dan ketidakpercayaannya terhadap orang lain, ia percaya bahwa kesuksesannya sebagai pemain pro akan membawa obatnya. Ia percaya bahwa pengakuan yang akan ia dapatkan karena sangat ahli dalam suatu hal akan memuaskannya dengan menerima sorak sorai dan perayaan dari orang lain dan bahwa dengan kemenangan ini, rasa jijiknya terhadap dirinya sendiri akan sirna. Namun, ia tidak menyadari bahwa sifat perfeksionisnya akan menghalanginya untuk menghargai momen-momen kemenangannya sendiri dan akan mencegahnya menyadari prestasinya. Hal itu juga akan menghalanginya ketika ia ingin membangun hubungan yang

sehat dengan orang lain. Merasa tidak mampu dengan mengabaikan kemajuan dan prestasinya karena ketidaksempurnaannya, ia tidak akan pernah berhenti menganggap komentar orang lain sebagai kritik dan akan selalu merasa bahwa orang lain tidak menyetujuinya. Hanya dengan berdamai dengan iblis dalam dirinya dan menerima dirinya apa adanya, ia akan mampu melihat dirinya dan prestasinya dengan mata yang tidak diliputi rasa tidak puas. Persetujuan orang lain tidak akan mampu mengimbangi kurangnya pengenalan dan penerimaan dirinya. Satu-satunya cara untuk menyembuhkan dirinya sendiri adalah dengan berdamai dengan dirinya sendiri.

3.3 JACOB

Jacob juga berusia akhir belasan dan baru saja lulus SMA. Saya membayangkan dia sebagai orang yang bimbang tentang apa yang harus dilakukan dalam hidupnya dan sebagai orang yang selalu menuruti kemauan orang lain atau konformis. Meskipun dia merasa agak tidak puas dan tidak puas dengan berpura-pura menjadi apa yang diinginkan masyarakat, dia lebih suka mengikuti arus daripada memperjuangkan cita-citanya sendiri. Dia tidak memiliki ambisi besar dan merasa sulit untuk memotivasi dirinya sendiri untuk sesuatu. Tantangan terbesarnya adalah untuk berhubungan dengan dirinya sendiri, untuk mendapatkan sudut pandang dan pendapatnya sendiri, dan untuk menemukan tujuan yang ingin dicapainya sendiri. Saya bermaksud membuat Jacob mengalami perubahan dalam serial tersebut. Kepribadiannya dan juga visualnya akan berubah dan dia akan tumbuh menjadi pribadi yang lebih percaya diri.

Latar Belakang: Jacob

Jacob tumbuh sebagai anak tunggal dalam keluarga, kedua orang tuanya adalah orang yang berkarier dan tidak punya banyak waktu untuk putra mereka. Ayahnya bekerja di sebuah perusahaan komputer besar dan sering bepergian untuk urusan bisnis. Setiap kali pulang, ia biasanya sangat lelah dan berusaha untuk bersantai sebisa mungkin. Meskipun demikian, ia menyempatkan diri untuk bermain dengan putranya. Ibu Jacob bekerja sebagai sekretaris untuk seorang politikus yang sedang naik daun. Ia adalah wanita yang berbakti dan sering bekerja lembur untuk mendukung tujuan majikannya. Ia lebih sering membawa pulang pekerjaannya, bekerja lembur hingga larut malam sambil menyelesaikan tumpukan dokumen dan surat. Ia adalah seorang ibu yang penyayang tetapi terkadang agak menjaga jarak karena beban kerjanya yang berat. Ia merasa bersalah karena tidak bisa berada di rumah bersama Jacob sebanyak yang ia inginkan. Setiap kali mendapat kesempatan, ia berusaha menebusnya dengan mengajaknya jalan-jalan atau membelikannya mainan baru yang bagus. Meskipun orang tuanya berusaha keras untuk membagi waktu agar Jacob tidak perlu terlalu lama meninggalkan mereka, hampir setiap hari ia harus bermain dengan pembantu rumah tangga mereka yang pada dasarnya bertindak sebagai ibu penggantinya sejak usia 2-7 tahun. Ia hampir tidak ingat minggu-minggu ketika orang tuanya dapat menghabiskan lebih dari beberapa jam bermain dengannya. Satu-satunya waktu ini terjadi adalah selama liburan mereka di pondok musim panas di tepi laut. Orang tuanya biasanya tidak punya waktu untuk mengambil cuti lebih dari beberapa hari, oleh karena itu liburan ini sangat berarti bagi Jacob.

Ketika ia mulai bersekolah, Jacob langsung merasa bahwa sekolah tidak ada artinya baginya. Ia senang bermain dengan anak-anak lain, tetapi ia tidak suka harus menyesuaikan diri dengan suatu sistem dan dipaksa mempelajari hal-hal yang tidak ia minati. Ia hanya melakukan apa yang diperlukan untuk memenuhi persyaratan minimum dan tidak peduli dengan nilai tinggi. Orang tuanya berusaha mendorongnya untuk lebih giat belajar dan menjelaskan bahwa mereka tidak akan pernah mencapai titik ini dalam hidup mereka jika bukan karena apa yang telah mereka pelajari di sekolah. Jacob tidak ingin mengecewakan mereka, tetapi ia tidak memiliki ambisi yang nyata dan tidak tahu apa yang ingin dicapainya dalam hidupnya. Setiap kali seseorang bertanya kepadanya apa yang ingin ia lakukan saat dewasa, ia menjawab bahwa ia tidak tahu. Yang ia sukai hanyalah nongkrong bersama teman-temannya dan bermain gim video. Selama masa kecilnya, ketika ibu dan ayahnya sering tidak ada, ia menganggap gim video sebagai teman terdekatnya. Ini adalah sesuatu yang sulit ia akui kepada orang lain.

Saat ia beranjak remaja, ia mendapati dirinya menjadi pusat perhatian sebagai salah satu anak paling populer di sekolah. Selama yang dapat ia ingat, ia ingin menjadi pusat perhatian, oleh karena itu ia menikmati sensasi baru ini yang tidak ingin ia hilangkan dengan cara apa pun. Pada saat yang sama, gadis-gadis mulai memperhatikannya dan ketertarikannya pada mereka juga tumbuh. Namun, ia menyadari bahwa kebanyakan gadis tidak menyukai gim video dan ia takut akan kehilangan popularitasnya di antara mereka jika mereka bosan dengan hasrat terbesarnya. Oleh karena itu, ia merahasiakannya dari gadis-gadis mana pun yang ia ajak keluar. Selama periode ini, ia juga menemukan StarCraft, sebuah permainan yang berdampak besar padanya dan menghabiskan sebagian besar waktu luangnya untuk itu. Kadang-kadang, ia bahkan merasa sulit untuk menyeimbangkan kehidupan sosialnya dan minat barunya. Bukan hal yang aneh baginya untuk begadang sepanjang malam, bermain hingga dini hari.

Seiring berjalannya waktu dan Jacob memasuki akhir masa remajanya, ia mulai kehilangan minat untuk menggoda gadis-gadis. Ketika ujian sekolah menengahnya sudah dekat, ia mendapati dirinya berada di jalan buntu. Ia tidak pernah benar-benar memiliki rencana dalam hidup dan pada dasarnya hanya mengikuti satu gadis cantik ke gadis cantik lainnya apa pun atau ke mana pun artinya. Namun sekarang, ketika ia harus membuat keputusannya sendiri, ia tidak tahu apa-apa. Semua orang tampaknya telah menyiapkan masa depan dan karier mereka di hadapan mereka kecuali dirinya. Ia mulai menyadari bahwa popularitasnya selama masa remajanya tidak akan berarti apa-apa baginya di kemudian hari.

Suatu hari Jacob pergi berbelanja dengan beberapa teman wanitanya. Di sana ia bertemu dengan seorang gadis bernama Tiffany. Keduanya langsung jatuh cinta. Menjelang akhir hari, mereka bertukar nomor telepon. Tak lama kemudian, mereka mulai berkencan. Hubungan mereka pun berkembang menjadi serius. Jacob dan Tiffany adalah pasangan yang agak aneh. Meskipun Jacob tidak memiliki rencana masa depan atau ambisi nyata untuk membangun kariernya sendiri, Tiffany berusaha keras untuk menjadi pengacara terkenal dan sangat sukses seperti ayahnya. Ayah Tiffany adalah pria yang berpengaruh dan disegani dengan banyak koneksi di berbagai bidang.

Ambisi karier mereka bukanlah satu-satunya hal yang tidak cocok mereka juga tidak memiliki minat khusus yang sama. Hal yang paling disukai Jacob adalah hal yang paling dibenci Tiffany: video game. Dalam pandangan dunianya, video game mewakili dan bahkan menjadi katalisator untuk segala hal yang salah di masyarakat. Baginya, video game menganjurkan seksisme, kekerasan, kecanduan, dan pelarian. Jacob mencoba membuatnya melihat hal-hal secara berbeda, tetapi Tiffany menolak untuk mengubah pikirannya tentang masalah tersebut.

Terlepas dari semua perbedaan mereka, mereka tetap tertarik satu sama lain. Meskipun mereka tampak akur, tidak ada pertanyaan tentang siapa yang bertanggung jawab atas hubungan tersebut. Tiffany tidak diragukan lagi adalah yang paling dominan dan otoriter di antara keduanya. Jacob yang selalu terlalu baik untuk kebaikannya sendiri mengikutinya ke mana pun Tiffany pergi dan melakukan apa pun yang dimintanya. Namun, Tiffany tidak sepenuhnya jahat. Dia juga peduli, tetapi dengan caranya sendiri. Dia mencoba mendorong Jacob untuk mencari tahu apa yang diinginkannya dalam hidup dan pada saat yang sama berusaha membujuknya untuk mengejar karier yang terhormat. Setelah lama mengomel, akhirnya dia berhasil membujuknya untuk mendaftarkan kuliah.

Dengan sedikit bantuan dari ayahnya, Jacob diterima di perguruan tinggi yang sama dengan Tiffany dan memulai studi ekonominya. Diam-diam Jacob membenci gagasan itu sejak awal, tetapi karena dia tidak memiliki petunjuk lain tentang apa yang harus dilakukan, dia hanya melakukannya. Dia juga tidak terbiasa berurusan dengan kepribadian seperti Tiffany dan sering merasa tertekan. Setiap kali dia mencoba mendekati masalah apa pun yang relevan atau penting baginya, dia menyerah pada rasa takut dan lebih suka tidak mengatakan apa-apa. Setelah mereka lulus, Tiffany bermaksud untuk tinggal bersama Jacob dan Jacob setuju. Namun, Jacob merasa bahwa hal itu akan sulit karena ia tidak bisa lagi bermain game secara terbuka di rumah karena takut akan pendapat Tiffany tentang dirinya dan minatnya. Jacob sesekali bermain game tetapi hanya sesekali. Setiap kali Tiffany tidak di rumah, Jacob langsung mengambil kebebasan untuk memainkan satu atau dua game StarCraft. Saat mereka mulai kuliah bersama, Jacob mulai menyadari betapa kecil pengaruhnya terhadap hidupnya sendiri. Jacob merasa kesulitan untuk mengikuti fase-fase di sekolah dan untuk pertama kalinya ia merasa tidak ingin bersosialisasi dengan yang lain di sekolah.

Setiap kali ia bertemu Tiffany di lorong-lorong atau di halaman sekolah, Jacob bersikap seolah-olah ia sangat antusias dan menikmati waktunya di sana. Suatu hari, saat istirahat panjang di sela-sela kuliah, Jacob merasa ingin berjalan-jalan di kota. Saat berjalan, Jacob mulai memikirkan situasi terkini dan apa yang ingin dicapainya dalam hidup. Tanpa tujuan yang jelas, Jacob melewati jalan demi jalan hingga ia tiba-tiba berhenti karena suara yang dikenalnya terdengar di telinganya. Jacob mendapati dirinya berdiri di luar sebuah kafe internet kecil. Di dalam kafe, ia mendengar orang-orang bertepuk tangan dan bersorak. Melalui jendela toko, Jacob melihat spanduk bertuliskan "Turnamen StarCraft eSc@pe". Terpesona, ia masuk dan menyaksikan permainan yang sedang berlangsung. Saat pertandingan hampir berakhir, ia menyadari bahwa ia telah ketinggalan kelasnya. Namun, alih-alih merasakan sakit yang sangat familiar di perutnya, ia tidak merasakan apa pun sama

sekali. Ia telah menemukan sesuatu yang lebih berarti baginya daripada belajar ekonomi. Ia menghabiskan sisa harinya bermain StarCraft di kafe internet. Setiap kali mendapat kesempatan, ia pergi ke eSc@pe dan bermain. Untuk pertama kalinya dalam waktu yang sangat lama, ia merasa bahwa ia bisa menjadi dirinya sendiri. Namun, ia selalu takut bahwa Tiffany akan mengetahuinya.

Jacob mulai mendapatkan teman dekat di eSc@pe dan mulai menghabiskan lebih banyak waktu di toko sepulang sekolah. Ia memberi tahu Tiffany bahwa ia harus tinggal di sekolah setelah kelas untuk belajar karena ia memiliki tugas besar untuk ditulis. Namun akhirnya Tiffany mulai curiga padanya. Ia mencoba meyakinkan dirinya sendiri bahwa ia hanya membayangkan sesuatu dan bahwa semuanya baik-baik saja. Namun setelah sebulan ketika ia mulai semakin jarang bertemu Jacob, sekarang ia mulai bertanya-tanya apakah Jacob berselingkuh. Suatu hari ketika Jacob mengatakan bahwa ia akan pulang sangat larut, Tiffany memutuskan untuk membatasi ceritanya kepada seorang temannya tentang situasinya. Ia bertanya apakah ia dapat mengikuti Jacob dan melihat apa yang sedang dilakukannya. Temannya mengikutinya dari sekolah sampai ke eSc@pe dan melihat bagaimana Jacob duduk di depan komputer dan mulai bersosialisasi dengan beberapa orang yang tidak dikenalnya.

Setelah 20 menit ia menyerah menguntit Jacob dan pulang, dalam perjalanan pulang ia menelepon Tiffany dan menceritakan kepadanya tentang apa yang telah dilihatnya. Tiffany tidak tahu harus berbuat apa pada awalnya. Dia tidak tahu apakah Jacob pergi ke sana untuk bermain atau belajar, jadi dia merasa harus bertanya kepada salah satu teman sekelas Jacob untuk mengetahui apa yang sebenarnya sedang dilakukannya. Ketika dia berhasil menghubungi salah satu teman sekelasnya, orang itu mengatakan kepadanya bahwa dia jarang bertemu Jacob akhir-akhir ini dan dia tidak tahu tentang "tugas besar" apa pun. Tiffany kemudian menarik kesimpulannya sendiri bahwa Jacob pergi ke sana untuk bermain. Baginya, lebih buruk jika Jacob bermain daripada berselingkuh. Dia merasa sangat marah karena Jacob menya-nyiakan hidupnya untuk sesuatu yang bodoh seperti bermain game. Ketika Jacob akhirnya pulang larut malam itu, dia menegurnya. Dia menuntut untuk mengetahui di mana Jacob berada dan penjelasan atas ketidakhadirannya baik di sekolah maupun di rumah. Dia juga mengatakan kepadanya bahwa dia tahu Jacob membolos dan menghabiskan waktunya di eSc@pe. Alih-alih mendapat penjelasan, dia hanya mendapat keheningan panjang.

Wajahnya mulai memerah karena marah. Dia menuduh Jacob menya-nyiakan hidupnya dan juga membuat dia dan ayahnya terlihat buruk. Karena pada awalnya ia diterima di universitas itu berkat surat rekomendasi ayahnya, ia merasa Jacob berkewajiban untuk melakukan tugasnya dengan baik. Jacob merasa frustrasinya telah mencapai puncaknya dan kemarahannya memuncak. Tiba-tiba ia meledak marah dan mengatakan kepadanya apa yang ia rasakan tentang sekolah, dirinya, dan "masalah ayahnya". Ketika Jacob memberi tahu Tiffany bahwa ia menghadiri pesta peluncuran gim StarCraft 2, Tiffany mengangkat tangannya ke atas dan berkata bahwa ia ingin Jacob pindah.

Sebelumnya pada malam itu, selama pesta peluncuran gim, seorang teman Jacob muncul dengan ide untuk mendirikan apa yang disebut "pro-house". Mereka semua harus tinggal bersama dan bercita-cita menjadi pemain pro StarCraft profesional. Tanggapannya

terhadap saran ini adalah ia tidak bisa. Namun setelah pertengkaran itu, Jacob mengambil ponselnya dan mengirim pesan teks kepada salah seorang temannya, "Tentang pro-house yang kau sebutkan sebelumnya. Aku ikut."

3.3.2 Menentukan Karakter

Sifat

- *Tidak tegas dan bimbang*: Jacob tidak benar-benar tahu di mana posisinya. Ia kesulitan mencari tahu apa yang diinginkannya. Ia mengikuti arus sambil menghindari membuat keputusan sendiri.
- *Ia memakai topeng*: untuk menyenangkan orang lain, ia menyesuaikan diri dengan lingkungannya, jarang menunjukkan perasaannya yang sebenarnya tentang sesuatu. Ia menunjukkan kepada orang lain hal-hal yang ingin mereka lihat.
- *Sosial*: Ia suka berada di sekitar orang dan merasa mudah bersosialisasi. Ia tidak memiliki masalah bertemu orang baru.
- *Lucu dan ironis*: Memiliki selera humor yang bagus.
- *Tidak perhatian dan tidak jeli*: Ia tidak benar-benar memperhatikan apa yang terjadi di sekitarnya. Ia memiliki pandangan yang dangkal terhadap lingkungannya dan tidak memperhatikan perasaan orang lain yang sebenarnya. Ia juga tidak benar-benar mendengarkan ketika seseorang berbicara kepadanya.

Sikap

- ❖ Ia senang ketika seseorang memberinya pujian atau ketika ia memenangkan permainan. Pada saat yang sama, ia tampak terkejut tentang hal itu seperti itu terjadi secara kebetulan.
- ❖ Dia tidak peduli saat dia kalah dalam permainan atau saat seseorang mencoba memprovokasinya.
- ❖ Saat dia bersama orang lain, dia selalu berusaha menyenangkan semua orang. Dia tidak pernah menjadi dirinya sendiri, tetapi bertindak berbeda tergantung pada orang-orang di sekitarnya. Terkadang teman-temannya akan terkejut tentang betapa berbedanya dia saat dia berbicara dengan pacarnya, beberapa pihak berwenang, atau orang lain.
- ❖ Saat dia berdebat dengan seseorang, dia cenderung mengalah. Dia tidak cukup yakin dengan dirinya sendiri dan pendapatnya serta mengalami kesulitan untuk mempertahankan sudut pandanginya.

Kebiasaan Dan Pola

- ❖ Dia biasanya cukup linglung, terutama saat diamencoba melakukan dua hal pada saat yang bersamaan: Orang-orang terbiasa berbicara dengannya selama beberapa menit hanya untuk mengetahui bahwa dia hampir tidak menarik perhatian pada apa yang mereka katakan.
- ❖ Merupakan hal yang umum baginya bahwa dia meninggalkan barang-barangnya tergeletak di sekitar dan dia biasanya melakukan pekerjaan yang sangat buruk saat harus membersihkan.

Bakat Dan Kemampuan

Jacob memiliki keterampilan sosial yang sangat baik dan karisma yang kuat yang menarik bagi orang lain.

Selera Dan Minat

- Gadis
- StarCraft
- Ia adalah pemain Terran (ras StarCraft)
- Musik Elektro
- Kadang-kadang ia suka pergi ke pesta.

Bentuk Karakter / Transformasi

Desain karakter untuk Jacob dimaksudkan untuk membuatnya banyak berubah selama seri. Sementara Max akan berkembang dengan cara yang sangat halus tanpa perubahan yang terlalu kentara, Jacob akan tumbuh menjadi pribadi yang baru dan lebih percaya diri seiring berjalannya seri. Hal ini khususnya memengaruhi sifat-sifat khasnya dan sikapnya sampai batas tertentu. Ia akan menyadari bahwa ia harus menunjukkan warna aslinya, bahwa ia harus menerima dirinya apa adanya dan perlu berhenti bersembunyi di balik topeng yang tidak cocok untuknya dan membuatnya merasa tidak nyaman. Ia akan belajar bahwa tidak mungkin menyenangkan semua orang dan bahwa lebih penting untuk merasa puas dengan diri sendiri sejak awal. Dalam hal ini, ia akan menyadari bahwa bukanlah hal buruk untuk mempunyai pendapat sendiri tentang sesuatu (meskipun pendapat tersebut tidak dianut oleh mayoritas orang), tetapi merupakan tanda karakter sejati.

Terhubung dengan Tokoh

Sangat mungkin banyak penonton yang dapat merujuk pada Jacob dan akan dapat mengenali bagian diri mereka dalam dirinya karena banyak orang berbagi pengalaman mengalami kesulitan mewujudkan apa yang ingin mereka lakukan setelah lulus sekolah. Menemukan di mana seseorang berada dan apa yang harus dilakukan dalam hidup bisa menjadi perjuangan yang nyata. Jacob menggambarkan perjuangan ini dan menawarkan kemungkinan untuk terhubung dengannya dengan cara ini. Penonton mungkin merasa penasaran tentang bagaimana hal-hal akan berubah untuknya dan ke mana cerita akan membawanya.

Cara kedua untuk membuat penonton berpihak pada Jacob adalah dengan membuatnya berkonflik dengan pacarnya, Tiffany. Tiffany akan sangat dominan dan suka memerintah dan penonton kemungkinan besar akan merasa kesal padanya karena dia sangat tegas tentang orang lain dan kurang memahami Jacob. Dia tidak menghormati kepribadian Jacob dan mencoba mengubahnya dengan cara yang menyenangkannya. Dia tidak peka terhadap kebutuhan Jacob dan mengabaikan atau bahkan menahan setiap aspek tentang Jacob yang tidak sesuai dengan cita-citanya. Jacob akhirnya akan merasa bahwa itu sudah cukup dan karena ketidakpopuleran Tiffany, penonton akan berada di pihaknya, berharap bahwa ia akan mampu memperoleh kemandirian, menemukan tempatnya sendiri dalam kehidupan.

3.3.3 Tujuan, Motif, dan Kebutuhan

Tujuan

- ✓ Ia bercita-cita untuk hidup sesuai hasratnya, melakukan sesuatu dengan StarCraft.
- ✓ Ia ingin mendapatkan pekerjaan.

Motif

- ✓ Motifnya untuk tujuan melakukan sesuatu dengan StarCraft agak samar, ia tidak benar-benar tahu mengapa ia menginginkannya. Entah bagaimana ia berpikir bahwa itu adalah satu-satunya hal yang ia sukai dan cukup peduli. Ia tidak dapat memikirkan alternatif lain.
- ✓ Kemandirian
- ✓ Tujuan

Kebutuhan

Kebutuhan karier yang disadari:

- ✓ Keamanan finansial

Kebutuhan karier yang tidak disadari:

- ✓ Kejelasan dan motivasi: ia sadar bahwa ia perlu meluangkan banyak waktu dan upaya untuk mencapai suatu tempat di dunia game, tetapi ia merasa sulit untuk memotivasi dirinya sendiri karena motifnya tidak cukup kuat dan ia tidak benar-benar memiliki tujuan yang jelas untuk diperjuangkan.

Kebutuhan psikologis yang disadari:

- Ia perlu menemukan tempatnya dalam kehidupan. Namun, ia harus belajar untuk mengambil inisiatif sendiri. Sejauh ini, ia tidak secara aktif mencari tujuannya. Ia lebih suka menunggu pencerahan, tanda atau sesuatu yang akan terjadi padanya yang akan menunjukkan jalan kepadanya, alih-alih secara aktif berusaha mencari jawaban.
- Ia ingin mengisi kekosongan yang ditinggalkan orang tuanya karena ketidakhadirannya dan mencari kedekatan (pasangan/pacar).
- Ia merasa perlu mengatasi rasa takut akan malu akan hasrat terbesarnya (video game) dan bahwa orang-orang akan menolaknya jika mereka mengetahuinya – tetapi ia tidak benar-benar tahu bagaimana cara menghilangkan perasaan ini.

Kebutuhan psikologis bawah sadar:

- ✚ Ia perlu mengenal dirinya sendiri untuk belajar memahami kebutuhannya dan mampu menemukan ambisi, impian, dan keinginannya.
- ✚ Ia perlu selaras dengan dirinya sendiri untuk membangun hubungan yang sehat di mana ia tidak bergantung pada pasangannya.
- ✚ Ia perlu belajar menerima dirinya apa adanya. Ia perlu menghargai, mengakui, dan mengomunikasikan minat dan kepribadiannya sebagai sesuatu yang tidak perlu membuatnya malu.

Jacob tidak pernah benar-benar tahu apa yang ingin dicapainya dalam hidupnya dan tidak pernah secara aktif mencari tujuan untuk dirinya sendiri. Sebaliknya, ia berharap sesuatu itu akan tiba-tiba muncul: sesuatu yang istimewa yang akan memicu minatnya, kesempatan yang

akan membawanya pada jalannya. Namun, hal itu tidak pernah datang dan tidak pernah terjadi.

Selama masa remajanya, ia pada dasarnya membiarkan minatnya pada gadis-gadis membawanya ke mana pun. Saat ia kuliah, ia mendapati dirinya mempelajari sesuatu yang tidak termasuk dalam lingkup minatnya. Untuk pertama kalinya, ia mulai merasa tidak senang dan akhirnya menyadari bahwa semua hal yang dulu penting tidak lagi memiliki daya tarik yang sama. Namun, ada satu minatnya yang selalu konsisten: hasratnya terhadap permainan.

Secara kebetulan, ia bertemu dan berteman dengan beberapa orang yang memiliki minat yang sama. Mereka ingin menjadi pemain StarCraft profesional dan sekali lagi Jacob mendapati dirinya menumpang kereta orang lain. Namun, kali ini tampaknya itu adalah sesuatu yang benar-benar ia inginkan. Meskipun demikian, tujuan ini lebih merupakan sarana untuk menemukan pekerjaan yang dapat dijalaninya daripada mengejar tujuan menjadi pemain profesional. Jacob berpikir bahwa ia ingin berjuang untuk mencapai tujuan ini, tetapi ia cukup acuh tak acuh terhadap keberhasilan dan kekalahan. Ia tidak benar-benar mampu membayangkan dirinya sebagai seorang pro-gamer, tetapi tetap melakukannya karena kurangnya alternatif. Segera menjadi jelas bahwa tujuan Jacob bukanlah tujuan yang sebenarnya. Tujuan tersebut lebih merupakan upaya untuk memberikan makna pada hidupnya, tetapi tetap saja: tujuan tersebut hanya mewakili hal-hal yang ia inginkan dengan setengah hati.

Motivasi terbesar Jacob adalah kenyataan bahwa ia akhirnya mampu fokus pada sesuatu yang berhubungan dengan minatnya dan memberinya tujuan. Namun, ia tidak tahu apa yang ia harapkan dari bermain StarCraft, tetapi untuk saat ini ia merasa bahwa hal itu mengisi kekosongan. Motivasi lainnya adalah prospek untuk dapat berdiri sendiri, memperoleh keamanan finansial. Salah satu keinginan besarnya adalah untuk dapat menyatakan kemandiriannya dan membangun karier pribadi untuk dirinya sendiri. Entah bagaimana ia mencoba untuk mengabaikan kenyataan pahit bahwa pilihannya untuk menjadi seorang gamer profesional adalah jalan yang berbatu yang tidak mengarah pada kekayaan finansial dengan mudah. Jacob menyadari pentingnya meluangkan banyak waktu dan upaya untuk berlatih dan berlatih agar cukup jago untuk berkompetisi di turnamen besar. Namun, hal itu sulit dilakukan karena ia tidak memiliki motivasi untuk berlatih sebanyak teman-temannya. Meskipun motivasinya mungkin kurang kuat, ia mencoba memotivasi dirinya sendiri dengan melihat betapa fokus dan ambisiusnya teman-temannya dalam mencapai tujuan mereka. Ia berharap dapat memiliki semangat yang sama, tetapi ada sesuatu yang membuatnya mustahil: Ia merasa bahwa bermain gim bukanlah profesi yang nyata dan sah dan tidak seorang pun yang waras akan menyetujuinya untuk mencoba menjadi pemain gim profesional. Perasaan ini terutama disebabkan oleh pendapat dan prasangka orang lain, bukan hasil dari keyakinannya sendiri.

Sumber pergumulan internal ini berasal dari rasa takutnya ditolak oleh orang-orang karena jati dirinya. Untuk mengatasi keraguannya dan dapat menjalani hidupnya sesuai keinginannya, Jacob perlu berhubungan dengan dirinya sendiri dan belajar untuk

memperjuangkan ambisi, keinginan, minat, dan kebutuhannya. Hanya dengan begitu ia dapat membangun hubungan yang sehat yang tidak bergantung pada penerimaan orang lain.

Ketika saya memutuskan untuk membiarkan Max menderita gangguan psikologis, saya menyadari bahwa saya harus melakukan sedikit penelitian tentangnya. Dalam hal ini, saya memulai fase pertama dari proses penciptaan lagi dan mengumpulkan informasi yang diperlukan dan bermanfaat tentang SAD dan fobia sosial lainnya serta tentang perfeksionisme yang jahat. Hasil penelitian diintegrasikan ke dalam deskripsi karakter dan tidak akan dicantumkan dalam bab terpisah. Karena sifat-sifat tersebut mencakup aspek positif dan negatif dari kepribadian karakter, Kekurangan protagonis tidak akan dicantumkan secara terpisah tetapi diintegrasikan ke dalam bagian ini.

BAB 4

VISUALISASI KARAKTER

Paling sering penampilan fisik adalah hal pertama yang digunakan orang untuk membentuk opini mereka tentang orang lain. Dalam hal ini "orang tampaknya tidak dapat menahan diri untuk bereaksi terhadap orang lain, dengan cara yang dapat diprediksi dan mengejutkan, bahkan dalam menghadapi informasi yang bertentangan yang muncul dari interaksi yang sedang berlangsung." (ISBISTER 2006). Kita cenderung memperlakukan orang secara berbeda, tergantung pada bagaimana kita memandang mereka. Kita mungkin menilai mereka karena penampilan mereka dan membentuk asumsi tentang latar belakang pribadi mereka, karakter mereka, lingkungan sosial mereka atau komunitas mereka.

Bahasa tubuh mereka (postur dan gerak tubuh), ekspresi wajah, pakaian, gaya rambut, riasan atau barang-barang yang biasanya mereka bawa dapat memberi kita petunjuk tentang siapa mereka, apa yang mereka sukai dan gaya hidup seperti apa yang mereka sukai. Tubuh seseorang misalnya dapat menunjukkan bahwa seseorang melakukan banyak olahraga dan latihan, makan terlalu banyak, tidak peduli dengan penampilannya, tidak percaya diri tentang dirinya sendiri atau menghabiskan banyak waktu di kamar mandi. Cacat fisik juga dapat memengaruhi sikap seseorang dengan membuatnya lebih tidak percaya diri, sementara daya tarik fisik dapat menyebabkan lebih percaya diri atau bahkan kesombongan.

Karena penampilan fisik memiliki kekuatan yang jelas untuk memengaruhi cara orang berpikir tentang diri mereka sendiri dan orang lain dan biasanya dapat dilihat sebagai dasar untuk kesan pertama yang kita dapatkan tentang seseorang yang kita temui untuk pertama kalinya, visualisasi karakter merupakan aspek penting dari pengembangan karakter. Karena *My Life of StarCraft* dibuat untuk media visual, desain karakter harus melangkah lebih jauh dari desain protagonis untuk sebuah buku dan memberi Max dan Jacob tampilan visual yang berbeda, tampilan unik yang selaras dengan karakterisasi yang dikembangkan di bab tiga.

Pengembangan karakter visual didasarkan pada prinsip-prinsip tertentu yang membantu pembuatan draf pertama dan lembar model untuk karakter dan mengarah pada seni konsep yang lebih rinci dan desain karakter yang terdefinisi dengan baik pada akhirnya. Karena hal ini akan melampaui cakupan buku ini, saya tidak akan membahas seluruh teori prinsip seni dan desain untuk media visual, tetapi merujuk pada SANDBERG (2009), BANCROFT (2006), dan SU (2011) yang memberikan pengantar yang bagus untuk topik tersebut sambil mendekatinya dari berbagai sudut pandang dengan membahas dimensi seni dan desain (seperti bentuk, bentuk, warna, nilai, garis seni, dll.), serta ceramah tentang pembuatan lembar model dan sketsa suasana hati di antara yang lainnya.

4.1 GAYA SERI DAN KARAKTER-KARAKTERNYA

Seri *My Life of StarCraft* akan didefinisikan melalui gaya grafis yang relatif efisien untuk diproduksi (dengan cara yang tidak memakan banyak waktu karena terlalu banyak detail) tetapi dapat dibedakan melalui tampilan yang menarik dan agak artistik yang menambah daya

tarik estetika pada desainnya. Referensi pertama saya adalah South Park karena didasarkan pada bentuk tanpa hiasan dan warna polos tanpa memerlukan gradien warna yang rumit tetapi mengandalkan penggunaan nilai yang agak sederhana. Namun, saya mencari sedikit lebih banyak kerumitan, terutama yang berkaitan dengan karakter. Desain yang terlalu sederhana akan membuat transfer berbagai macam emosi menjadi lebih sulit dan dapat menyebabkan pembatasan ekspresi wajah. Desain minimalis juga akan mempersulit individualisasi setiap karakter – sebagian besar anak-anak dan orang dewasa di South Park misalnya memiliki bentuk, ekspresi, dan proporsi standar dan hanya dapat dibedakan melalui gaya rambut dan pakaian mereka. Meskipun ini mungkin bekerja dengan cukup baik untuk serial *My Life of StarCraft* seharusnya menawarkan lebih banyak kemungkinan untuk pengembangan karakter yang membantu membuat setiap protagonis lebih unik.



Gambar 4.1 Papan suasana hati untuk gaya *My Life of StarCraft*.

Anime berfungsi sebagai referensi kedua untuk gaya yang dimaksud. Anime memberi karakter fitur fisik yang berlebihan, terutama dengan mata besar dan rambut besar. Mata dan alis merupakan cara yang efektif untuk mengomunikasikan emosi dan oleh karena itu referensi anime membantu memberi karakter fitur wajah yang ekspresif. Dalam hal ini, rambut juga dapat digunakan untuk menekankan suasana hati tertentu dari karakter: rambut runcing misalnya dapat melambangkan agresi, rambut kusut dapat melambangkan kekacauan sementara rambut keriting dapat menunjukkan keceriaan.

Gambar 4.1 menunjukkan papan suasana hati yang didasarkan pada ide-ide awal ini tetapi mencoba untuk menentukan gayanya. Keputusan visual yang berasal darinya menambahkan kompleksitas yang diinginkan pada tampilan dan sesuai dengan perasaan dan gaya umum dari seri itu sendiri. Seperti yang disebutkan dalam bab satu, *My Life of StarCraft* dapat diberi label sebagai semacam 'seri yang menyenangkan' yang dicirikan melalui momen-momen lucu serta melalui nada-nada gelap dan serius. Yang terakhir akan memberikan suasana yang cukup berat dari waktu ke waktu, yang dilonggarkan oleh humor halus. Visual harus mencerminkan kedua sisi yang ringan dan menghibur serta yang muram dan serius.

Dalam hal ini gaya kartun diberi tampilan yang dipahat dan bersudut dengan sangat sedikit bentuk yang lembut untuk mengganggu cara yang ceria dan lucu yang dikaitkan dengan sebagian besar kartun. Ini juga membantu untuk memberikan karakter dengan sikap: kita harus berurusan dengan protagonis yang agak sulit dengan sisi yang kasar. Bentuk-bentuknya dalam keadaan gempar daripada melambangkan harmoni batin. Gaya tersebut juga harus mengacu pada grafiti dan seni jalanan dengan menambahkan tekstur kasar pada permukaan polos yang membuat desain tampak seperti digambar di dinding dan memberikannya tampilan yang lebih kasar dan kotor. Warna yang terlalu jenuh harus dihindari, tetapi karakter harus tetap menonjol dari latar belakang.

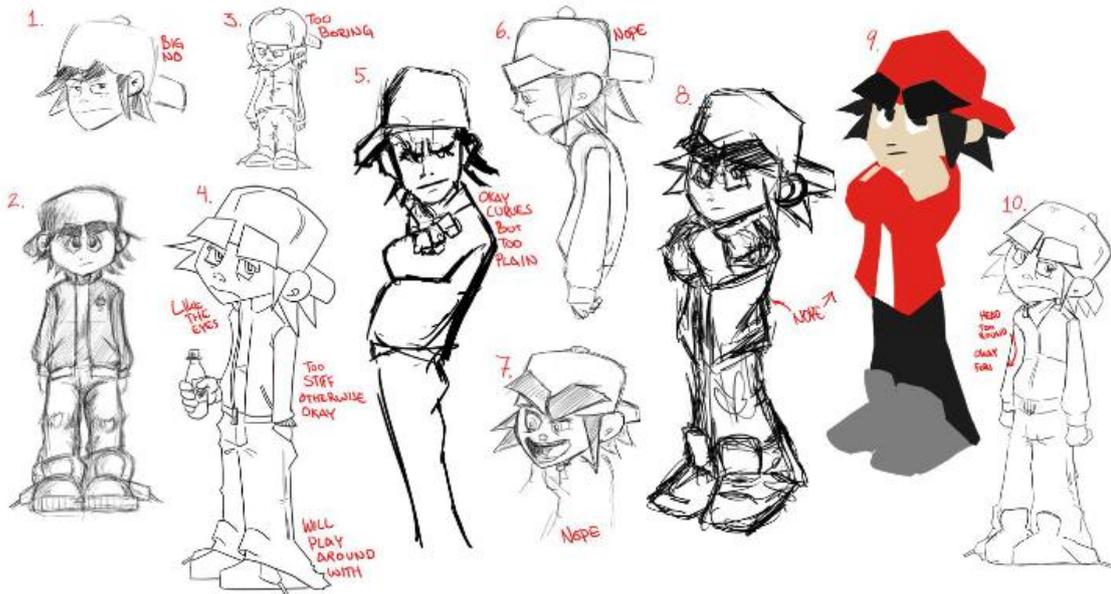
Agar gaya tersebut tetap sederhana dan mudah dieksekusi, garis seni harus dikurangi seminimal mungkin, hanya mendukung fitur wajah atau pose dan gerakan yang memberikan kompleksitas dan keunikan pada karakter. Ada banyak pilihan gaya lainnya terkait tampilan umum seri tersebut, tetapi dalam konteks buku ini hanya beberapa yang dapat disebutkan karena penekanannya terletak pada desain karakter dan bukan pada gaya visual seri itu sendiri. Oleh karena itu, informasi di atas harus memperkenalkan keputusan visual utama yang memengaruhi desain karakter dan menunjukkan sejauh mana gaya tersebut dapat dimanfaatkan untuk keuntungan karakter.

4.2 DESAIN VISUAL MAX

4.2.1 Bentuk, Bentuk (Dimensi) Dan Garis Seni

Draf pertama Max pada Gambar 4.2 (lihat halaman berikutnya) menyusun berbagai status proses visualisasi dari gaya yang sangat polos dan tanpa hiasan hingga gaya yang lebih mendetail. Saya mendekati desain dengan memulai dengan ide umum tentang Max yang tercermin dalam draf 1-3. Saya ingin mendapatkan gambaran tentang fitur-fitur tertentu, terutama tentang gayanya dan penampilan umumnya. Sketsa-sketsa tersebut membantu saya untuk menentukan cara ia berpakaian (celana panjang, topi, jaket) dan bagaimana saya menggambarkan rambutnya, tetapi sketsa-sketsa tersebut tidak berhasil mengekspresikan aspek apa pun dari kepribadiannya yang saya definisikan di bab tiga. Draf-draf tersebut harus dibuang karena terlihat terlalu kekanak-kanakan, terlalu imut, atau terlalu membosankan. SANDBERG (2009) menunjukkan bahwa desain karakter jenis ini lebih sesuai dengan preferensi anak-anak karena berbentuk bulat, lembut, dan imut. Dalam hal ini, versi-versi Max ini tidak sesuai dengan kelompok sasaran yang dituju atau menambahkan sikap yang

diinginkan pada karakter tersebut, karena tidak mengartikulasikan ketegangan atau keributan apa pun dan tidak mendukung atribut karakteristiknya.



Gambar 4.2 Pengembangan karakter Max.

Upaya berikutnya, yang ditandai sebagai nomor 8-9, difokuskan pada desain yang lebih bersudut dan lebih kecil, mencoba berkonsentrasi hanya pada fitur yang paling penting untuk menjaga karakter sesederhana mungkin (dan karenanya mudah dieksekusi). Dalam hal ini, draf nomor 9 hanya terdiri dari bentuk dan permukaan, mengabaikan segala jenis garis seni dan dimensi. Saya menyadari dengan cukup cepat bahwa desain ini tidak menawarkan cukup banyak kemungkinan untuk menyiratkan berbagai macam sikap dan emosi yang menjadi ciri khas dan bahwa desain tersebut terasa terlalu membosankan. Desain tersebut agak mengingatkan pada pahlawan gim video lama seperti Link dalam *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (NINTENDO EAD 2002) yang muncul sebagai referensi yang cukup bagus tetapi terbukti merugikan untuk serial animasi yang sangat bergantung pada kemampuan karakter untuk mengekspresikan emosi yang kompleks. Penonton harus memasukkan terlalu banyak imajinasi ke dalam karakter untuk memperdalam dimensi emosionalnya.

Draf 5 berfungsi sebagai sarana untuk mewakili pendekatan saya berikutnya yang ternyata terlalu dekat dengan proporsi sebenarnya dan kurang berlebihan secara fisik. Namun, postur tubuh yang buruk (punggung yang bungkuk) sangat cocok dengan karakter tersebut dan diperhitungkan dalam draf-draf berikutnya. Desain 6-7 menunjukkan upaya saya untuk memperbaiki rambut sang tokoh utama dan memanfaatkan bentuknya untuk mengekspresikan sikap dan karakternya melalui visual. Desain yang paling menjanjikan (4 dan 10) menggabungkan sebagian besar aspek positif dari draf-draf lainnya dan berfokus pada pembesaran yang lebih jelas pada beberapa fitur fisik, seperti kepala, mata, rambut, dan alis. Gambar 4.3 (lihat halaman berikutnya) menunjukkan draf akhir Max. Ia dirancang dengan

rasio empat kepala-tubuh yang membuat kepalanya tidak proporsional dan sesuai dengan referensi Anime, terutama dengan menonjolkan rambut dan matanya. Rambutnya tajam dan runcing yang melambungkan sikapnya yang sulit. Penonton mendapat kesan bahwa Anda dapat melukai diri sendiri jika terlalu dekat. Pada saat yang sama, fitur-fitur yang dibesarkan mampu menetralkan kesan negatif: jika Max terlihat sedih atau tidak percaya diri, matanya yang besar membantu meningkatkan simpati atau empati kepadanya dengan membuatnya terlihat imut dan sedikit kekanak-kanakan. Rambutnya lebih lembut dan lebih bulat sehingga mendukung penampilannya yang imut (lihat gambar 4.4).



Gambar 4.3 Max, draf akhir.

Ia memegang botol Dr. Pepper di tangannya, alat peraga yang berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan kegugupan melalui visual (kapan pun Max merasa tidak aman atau gugup, ia akan membuka dan menutup tutup botol). Gambar 4 menggambarkan berbagai suasana hati yang khas bagi Max dan memvisualisasikan bagaimana emosi diekspresikan melalui postur tubuhnya, fitur tubuh (rambut), ekspresi wajah (terutama melalui mata dan alisnya), dan gestur.



Gambar 4.4 Sketsa suasana hati untuk Max.

4.2.2 Warna

Warna untuk Max adalah hitam, abu-abu, putih, dan merah. STONE (2006) menggambarkan warna-warna ini dalam istilah yang melabelinya sebagai warna yang secara luas dikaitkan dengan makna yang sesuai dengan karakterisasi Max dan mendukung sikap dan sifat khasnya:

Hitam mencerminkan kesendirian, kenegatifan, beban, dan misteri (warna ini juga membangkitkan asosiasi lain, tetapi saya hanya akan berkonsentrasi pada kualitas yang relevan untuk desain karakter Max). Karena latar belakang dan perilaku Max menggambarkannya sebagai penyendiri yang memiliki kesulitan bersosialisasi dengan orang lain dan harus menghadapi masalah psikologis dan sikap pesimis terhadap kehidupan, warna hitam mencerminkan banyak karakteristik kepribadiannya. Seperti yang dijelaskan dalam bab dua, salah satu cara untuk membangkitkan minat emosional penonton terhadap karakter seperti Max adalah dengan mengandalkan prinsip misteri dan menunjukkan bahwa ada lebih banyak hal dalam dirinya daripada yang terlihat. Dalam hal ini, warna hitam juga mendukung aspek misteri dan memvisualisasikan dimensi yang tidak diketahui dari dirinya. Abu-abu melambangkan kesederhanaan dan ketidakpastian. Warna ini "jarang membangkitkan emosi yang kuat". Dalam hal ini, warna abu-abu mendukung ketidaknyamanan Max saat melihat rasa terima kasih orang lain kepadanya. Ia butuh pengakuan dan umpan balik, tetapi tidak suka jika orang-orang memperlmasalahkannya. Ketidakpastian apakah ambisinya akan memberinya kesembuhan yang diinginkan untuk masalahnya juga didukung oleh warna abu-abu. Selain itu, warna ini mencerminkan kesulitan Max untuk mengembangkan antusiasme atau emosi yang kuat untuk apa pun selain StarCraft.

Putih melambangkan kesempurnaan dan keterasingan, dan karenanya menekankan keinginan Max untuk menjadi pemain Zerg terbaik dalam liga profesional serta keterasingannya dari orang lain. Merah melambangkan gairah, energi, agresi, kemarahan, dan pertempuran, dan tampaknya menjadi warna yang sempurna untuk Max. Meskipun ia kurang antusias terhadap hal-hal lain dalam hidup, ia dapat dicirikan melalui satu gairah besar yang mengaktifkan semua energinya dan memberinya kekuatan pendorong yang kuat. Ia juga mudah gelisah dan merasakan kemarahan yang dalam di dalam dirinya. Ia melihat hidup sebagai satu perjuangan besar, sebagai pertempuran yang harus ia hadapi dan yang mungkin tidak akan ia menangkan, tetapi pada saat yang sama ia suka memperjuangkan mimpinya untuk mencapai puncak Liga StarCraft Global. Dalam hal ini ia sangat kompetitif dan tahu bahwa ia mungkin dapat memenangkan setidaknya pertempuran ini.

Saat mendesain Max, saya mencoba menghindari mengaitkannya dengan stereotip umum karena stereotip tersebut memberi label yang kuat pada karakter tersebut. ISBISTER (2006) menunjukkan bahwa "setelah stereotip 'dipersiapkan' dalam pikiran seseorang, ia cenderung mencari dan kebanyakan melihat kualitas dalam diri seseorang yang mendukung stereotip tersebut, mengabaikan kualitas yang tidak sesuai." Sementara stereotip dapat berfungsi sebagai elemen penting dalam media interaktif seperti gim video dengan membantu pemain mengidentifikasi kawan dan lawan dan memprediksi bagaimana karakter lain mungkin bereaksi atau bagaimana berperilaku dalam pergaulan sosial, penggunaan stereotip dalam animasi atau media linier mengandung risiko membuat karakter tampak membosankan karena penonton merasa mereka sudah mengenal tipe pria tersebut. Jika ada, desain visual hanya boleh mengisyaratkan elemen stereotip tertentu yang terintegrasi ke dalam desain karakter yang unik. Dalam hal ini, fitur stereotip yang lebih kecil dapat membantu memberi penonton perasaan akrab dengan karakter yang asing atau memberi penonton beberapa petunjuk tentang kepribadiannya, komunitas tempat dia tinggal, minatnya, atau latar belakang sosialnya.

4.3 DESAIN VISUAL JACOB

4.3.1 Bentuk, Bentuk (Dimensi) Dan Garis Seni

Karena penting untuk memberikan penonton tampilan karakter yang koheren yang menjamin bahwa mereka tidak tampak seperti diambil dari seri yang berbeda, gaya Jacob harus mengikuti desain dasar yang saya definisikan saat menciptakan Max. Hal ini menimbulkan beberapa kesulitan, terutama masalah bahwa beberapa fitur tampak terlalu kasar untuk Jacob yang karakternya sangat berbeda dari Max. Rambutnya menjadi contoh yang baik: Seperti yang digambarkan pada Gambar 4.5 (yang menunjukkan dua variasi Jacob, satu menggambarkannya di awal seri dan yang lainnya menggambarkan Jacob seperti yang akan terjadi di akhir seri), saya mencoba melembutkan gaya rambut dan memberinya fitur yang lebih bulat tetapi tetap saja orang tidak dapat menahan perasaan bahwa Anda mungkin masih akan menyengat diri sendiri. Entah bagaimana rambutnya membangkitkan asosiasi gergaji bundar atau landak. Namun, salah satu karakteristik Jacob adalah bahwa ia sangat

sosial, ceria, dan terbuka kepada orang lain. Oleh karena itu tampilannya tidak mendukung ciri-ciri ini karena bentuknya tampaknya lebih memiliki tujuan yang bersifat firasat.

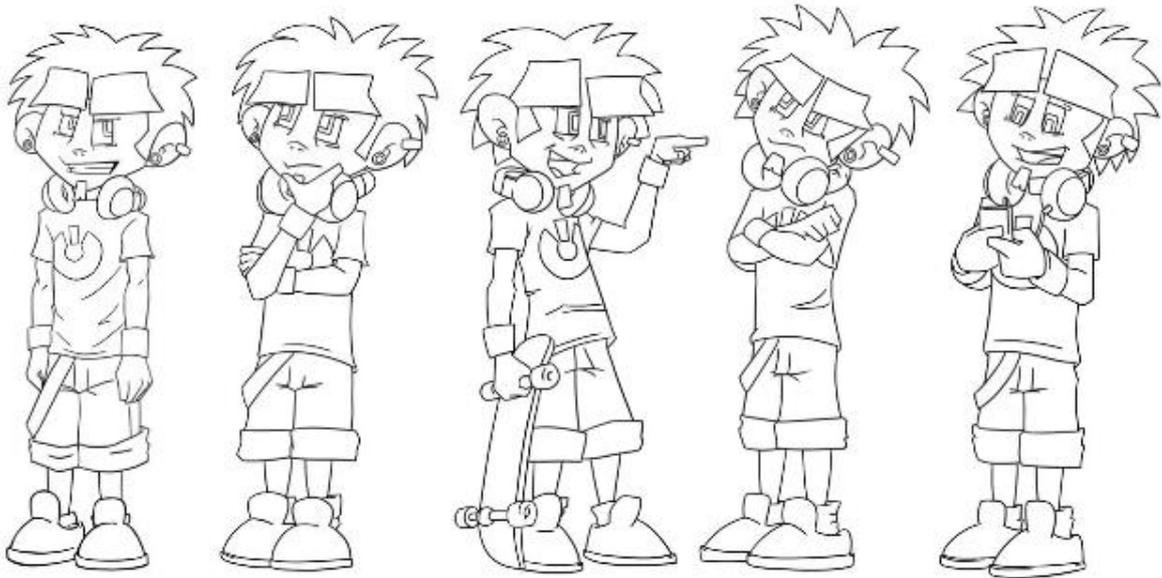


Gambar 4.5 Transformasi Jacob.

Keseimbangan antara gaya yang koheren dan ciri-ciri individual, yang mendukung kepribadian karakter, mungkin sulit dicapai. Ketika gaya didominasi oleh tampilan yang tajam dan bersudut, kreator harus menemukan cara lain untuk memberikan karakter yang dapat dibedakan melalui kualitas yang 'lebih lembut' dengan visual yang mendukung aspek-aspek ini. Dalam kasus Jacob, mungkin ada baiknya untuk mencoba berbagai postur dan ekspresi wajah yang mengomunikasikan lebih banyak keramahan dan keterbukaan.

Gambar 4.6 mengilustrasikan upaya untuk mencoba suasana hati dan postur yang berbeda serta melakukan beberapa perubahan kecil pada rambut untuk menatanya sedikit lebih longgar dan membuatnya tidak terlalu runcing. Dalam hal ini, draf kedua dari kiri tampaknya mengarah pada hasil yang diinginkan: rambut tidak terlalu runcing dan tajam serta menambahkan tampilan yang lebih bulat daripada runcing pada kepala karakter. Mungkin masih perlu sedikit perbaikan, tetapi ini mengarah ke arah yang benar. Suasana hati yang positif juga membantu memberi Jacob penampilan yang lebih lembut dan lebih ceria. Mengenai karakterisasi yang diberikan oleh bab tiga, sketsa suasana hati selanjutnya juga harus menggambarannya dalam postur yang menekankan sifatnya yang tidak aman dan bimbang di awal seri.

Draf menunjukkan bahwa masalah yang disebutkan di atas mungkin dapat dipecahkan jika saya lebih berkonsentrasi pada elemen yang dijelaskan (postur dan pengoptimalan bentuk) dan mencoba variasi tambahan yang mendukung perkembangan ini. Namun, karena keterbatasan waktu, tidak mungkin untuk menyajikan lebih banyak perubahan Jacob dalam buku ini yang mungkin menunjukkan desain karakter yang lebih baik. Dalam hal ini, visual Jacob yang disajikan di atas lebih merupakan sarana untuk mengomunikasikan kesulitan dan kekurangan sambil menunjukkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.



Gambar 4.6 Sketsa suasana hati untuk Jacob.

4.3.2 Transformasi

Desain Jacob berbeda dari desain Max sejauh harus memvisualisasikan transformasi karakter. Seperti yang dijelaskan dalam bab tiga, Jacob akan berubah selama seri. Ia tidak hanya akan mengatasi beberapa masalah pribadi utama pada tingkat psikologis, kemajuannya juga akan tercermin dalam cara ia berkembang secara visual. Jacob akan berjuang dengan pertanyaan apakah menjadi gamer profesional adalah profesi yang sah untuk dijalani atau tidak. Bermain game adalah salah satu hasrat terbesarnya, tetapi karena ia ingin menyesuaikan diri, ia takut tidak diterima oleh 'orang normal'. Jadi, pertanyaan apakah mengejar menjadi gamer profesional itu sah atau tidak didasarkan pada rasa takut dan keyakinan bahwa orang lain akan menolaknya jika mereka tahu apa yang ingin dicapainya. Terhadap latar belakang ini, Jacob juga akan mencoba menyesuaikan diri dengan orang lain dengan menyesuaikan diri secara visual. Ia takut mengekspresikan jati dirinya dan tidak mengenakan jenis pakaian yang ingin dikenakannya. Sebaliknya, ia mencoba untuk mengikuti apa yang menurutnya diharapkan darinya. Ia mengenakan topeng sosial yang menutupi perilakunya serta penampilan visualnya.

Dalam hal ini, tujuan dari desain ini adalah untuk menciptakan satu versi Max yang mewakili dirinya yang tidak percaya diri dan satu versi yang mencerminkan pertumbuhan karakternya. Versi pertama menampilkan Jacob yang polos dan cukup membosankan yang tidak memiliki kepribadian. Ia tidak memiliki atribut atau properti apa pun yang membuat penampilannya istimewa atau unik. Jika Anda membayangkan Jacob ini di antara tiga karakter utama lainnya, ia akan cocok dengan tipe 'orang biasa'. Tidak ada yang khusus tentang dirinya dan penonton kemungkinan besar akan berkonsentrasi pada karakter lain yang tampaknya lebih menarik sebelum mereka menyadari bahwa ada sesuatu yang terjadi pada Jacob yang membuatnya lebih menarik. Draf versi Jacob yang disajikan pada Gambar 4.5 ini menggambarkan ide pertama tentang bagaimana ia akan terlihat.

Perubahan perilaku dan pendapatnya akan didukung melalui pilihan pakaian dan gayanya masing-masing. Transformasi akan dimulai dengan cara yang halus dan akan dimulai dengan Jacob yang mulai menumbuhkan janggut kambing, yang akan semakin jelas saat serial berlanjut. Ia juga akan mulai mengenakan pakaian yang berhubungan dengan kutu buku/permainan, awalnya hanya saat ia bersama teman-temannya, tetapi kemudian ia akan melakukannya lebih sering di antara orang lain juga. Ini bisa menjadi cara yang bagus untuk menggambarkan kepercayaan dirinya yang semakin tumbuh dalam gaya hidup barunya dan untuk mempermainkannya saat ia terombang-ambing antara dua dunia dan dua keinginan dengan menggunakan cara ia bergaya dan berpakaian sebagai cerminan sifatnya yang tidak aman. Saat ia bertemu orang tua atau pacarnya di paruh pertama seri, ia selalu mengenakan satu set pakaian umum dan saat ia bertemu teman-temannya, ia membiarkan dirinya menjadi kutu buku. Transformasinya juga memiliki beberapa potensi lucu karena dapat memenuhi komentar seperti perubahannya menjadi pakaian kutu buku seperti saat Clark Kent berubah menjadi Superman.

Penambahan alat peraga juga dapat mendukung kepercayaan dirinya yang tumbuh dengan memberinya lebih banyak fitur unik yang mengekspresikan minatnya dan mengomunikasikannya kepada orang lain.

Karakter Jacob sangat bergantung pada visual yang membuatnya lebih menyenangkan untuk ditonton dan membantu mengekspresikan perkembangannya yang agak abstrak. Dibandingkan dengan buku, media visual memiliki lebih sedikit cara untuk menceritakan apa yang terjadi di dalam kepala karakter – monolog atau dialog dapat menjadi sarana untuk menyampaikan maksud, tetapi jika terlalu sering digunakan, hal itu dapat membuat penonton jengkel dengan tuntutan mereka untuk pendekatan yang lebih visual terhadap perasaan dan emosi karakter. Dalam kasus Jacob, visual membuat perilakunya lebih jelas dan nyata serta dapat digunakan sebagai simbol untuk menyampaikan pesan.

4.3.3. Warna

Desain warna Jacob mendukung ide-ide yang mendasari perkembangannya: kemajuan dan perubahan. Saya membayangkan dia mengenakan warna hijau di awal yang seharusnya menunjukkan pertumbuhan dan kurangnya pengalaman (STONE 2006) dan karenanya mengisyaratkan potensi perubahan. Warna yang akan dikenakannya di akhir adalah warna pelengkap untuk nuansa hijau yang saya gunakan di awal dan seharusnya melambangkan

bahwa dia berhasil mengatasi masalah terbesarnya dengan menerima jati dirinya yang sebenarnya yang dia tekan dan sembunyikan dari orang lain. Warna aslinya adalah kebalikan dari apa yang dia pura-purakan. Desain warnanya didukung oleh warna oranye yang mengomunikasikan keramahannya yang kini menunjukkan potensi penuhnya karena ia berinteraksi dengan orang lain dengan menghadirkan Jacob yang sebenarnya. Dalam hal ini ia meletakkan dasar bagi hubungan yang jujur yang didasarkan pada penerimaan.

4.4 KARAKTER YANG BERISI

Jika Anda memasukkan mereka ke dalam satu susunan karakter, Max dan Jacob akan memberikan kesan keseluruhan yang koheren secara visual. Keduanya dibentuk dengan gaya yang sama dan menggunakan prinsip desain yang sama. Pada saat yang sama, keduanya dapat dibedakan dengan jelas satu sama lain berbeda dalam ukuran, postur, ekspresi, pakaian, warna, dan gaya pribadi dan mengomunikasikan kepribadian masing-masing. Namun, khususnya Jacob menunjukkan potensi untuk perbaikan lebih lanjut karena ia belum memanfaatkan kemungkinan yang ditawarkan oleh desain karakter visual untuk mengomunikasikan karakternya secara maksimal.

Secara keseluruhan, akan ada empat karakter utama serta pacar Jacob yang akan muncul dari waktu ke waktu dalam beberapa episode. Susunan karakter akan menjadi paling menarik jika berbagai karakter yang berbeda dapat disandingkan. Karena Max dan Jacob tidak bertindak sebagai rekan atau mewakili cita-cita yang kontras, susunan karakter hanya dapat membantu memastikan bahwa mereka bekerja sama dan menawarkan visual yang menarik yang akan membantu mereka dapat dibedakan dengan jelas satu sama lain. Jika Jacob menjadi semacam rekan Max, susunannya mungkin akan menjadi lebih menarik dan penting dengan menekankan pertentangan karakter pada tingkat visual. Bentuk, rupa, dan warna dapat dimainkan secara berlawanan – lembut melawan keras, bersudut melawan bulat, gelap melawan terang, merah melawan hijau, dan seterusnya.



Gambar 4.7 Susunan Karakter. Max dan Jacob.

Ini hanyalah sebagian pilihan yang menunjukkan desain yang mengarah pada hasil akhir, baik dengan memberi contoh hal-hal yang tidak berhasil (dan karenanya mengarah pada solusi yang lebih berhasil yang menghilangkan kekurangan desain sebelumnya) atau aspek yang berhasil dengan baik dan tersirat dalam desain akhir.

BAB 5

KARAKTER SEBAGAI TITIK PENGHUBUNG DALAM MEDIA KONVERGEN

Seperti yang telah ditunjukkan dalam pengantar buku ini, prinsip pengembangan karakter dapat dengan mudah diterapkan pada berbagai jenis media. Dalam hal ini, desain karakter yang dipikirkan dengan matang menawarkan banyak kemungkinan untuk spektrum aplikasi yang luas: dapat berfungsi sebagai dasar bagi karakter dalam film, serial, animasi, buku, komik, atau permainan, dan lain-lain. Dalam beberapa kasus, hanya diperlukan perubahan kecil agar desain karakter berfungsi dalam konteks lain, yang lain memerlukan revisi yang lebih terperinci.

Aliran konten yang konstan di berbagai platform di era media baru menuntut elemen media serbaguna yang memungkinkan kerja sama yang tidak rumit antara berbagai industri media. Terutama perusahaan film dan televisi yang terhubung dan berinvestasi dalam pengembangan permainan hingga tingkat yang semakin meningkat dan sangat bergantung pada pertukaran konsep media untuk media visual dan interaktif: Dalam hal ini, pemasaran silang merek dan produk media dapat dilihat sebagai praktik umum. Setiap kali film laris dirilis, biasanya diikuti oleh adaptasi permainan dari film tersebut. *The Dark Knight* (Christopher Nolan 2008), trilogi *Lord of the Rings* (Peter Jackson 2001-03) Atau Film *Harry Potter* (Chris Columbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell, David Yates 2001-11) hanyalah beberapa contoh film yang semuanya disertai dengan permainan video serta berbagai macam tiruan dan barang dagangan lintas media yang memenuhi hampir setiap preferensi dan persyaratan pelanggan.

Johnson (2009) melabeli produk-produk media yang bekerja pada berbagai macam media ini sebagai waralaba hiburan "jaringan konten yang dapat diperluas secara terus-menerus untuk melayani beberapa industri budaya yang luas jangkauannya." Konvergensi media juga mencakup aspek lain konvergensi teknologi: Elkington (2009) menyatakan bahwa "teknologi yang digunakan untuk citra buatan komputer (CGI) dalam film semakin sering merupakan teknologi yang sama yang digunakan untuk mengembangkan permainan video, sampai-sampai seniman dan teknisi dapat bergerak di antara kedua industri tersebut dengan semakin lancar".

Batasan antara pengembangan film dan permainan video tampaknya mencair dan berakhir dengan penggabungan kedua industri tersebut. Namun, asumsi inilah yang mengarah pada salah satu kesalahpahaman terbesar mengenai industri film dan investasi mereka dalam pengembangan permainan: Keyakinan bahwa karena kesamaan mereka, transfer konsep film ke dalam permainan merupakan proses yang mudah. ELKINGTON (2009) menunjukkan bahwa sebagian besar adaptasi permainan video dari film tidak mendapat persetujuan dari kritikus dan pemain dan tampaknya ditakdirkan untuk gagal sejak awal. Hal ini tampak paradoks pada pandangan pertama karena produk berlisensi telah membuktikan dirinya dalam bentuk versi filmnya di pasaran dan karenanya tampaknya mengurangi risiko perusahaan game yang dapat memanfaatkan kehebohan seputar adaptasi sinematik. Namun demikian, penonton lebih

sering bereaksi dengan ketidaksetujuan dan merasa bahwa game tersebut gagal memenuhi harapan mereka. Mengapa demikian?

Karena kerja sama antara industri film dan permainan video dapat dianggap sebagai aspek penting dari pemasaran lintas-media kontemporer, bab ini akan mencoba menjawab pertanyaan ini sampai tingkat tertentu dengan menggunakan desain dan pengembangan karakter untuk serial *My Life of StarCraft* sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran akan perbedaan antara kedua media dan untuk menunjukkan bagaimana karakter harus diubah agar dapat berfungsi dalam adaptasi permainan video. Oleh karena itu, hal ini melengkapi subjek 'pengembangan karakter' dengan menambahkan dimensi lain yang diperlukan untuk desain karakter yang sukses dalam media interaktif. Dalam hal ini, buku ini hanya dapat berkonsentrasi pada aspek yang paling penting dan tidak akan dapat mencakup seluruh proses adaptasi, tetapi tetap membantu untuk memahami mengapa transfer dari media visual ke media interaktif bukanlah hal yang mudah untuk dicapai dan bahwa konvergensi media tidak selalu mengarah pada waralaba hiburan yang sukses.

5.1 MEDIA INTERAKTIF

Prinsip Desain Karakter Yang Baik Untuk Game

Salah satu masalah utama yang berkaitan dengan desain karakter untuk game adalah bahwa hal itu merupakan aspek yang cukup diabaikan dalam keseluruhan proses penciptaan. Penulis seperti ROLLINGS AND ADAMS (2003) atau ISBISTER (2006) menunjukkan bahwa mayoritas kreator jelas berasumsi bahwa menjadikan pahlawan pria dan wanita sinematik sebagai panutan untuk penciptaan karakter game akan cukup untuk memberi karakter pahlawan game tersebut kepribadian. Namun, itu adalah kesalahpahaman. Lara Croft (serial *The Tomb Raider*, CORE DESIGN AND CRYSTAL DYNAMICS, 1996–2013) dalam pengertian ini tidak lebih dari sekadar tiruan buruk dari Indiana Jones (STEVEN SPIELBERG, 1981-92) yang tidak memiliki semua kedalaman karakter pahlawan dalam film (ROLLINGS & ADAMS 2003). Dr. Henry Walton 'Indiana' Jones memiliki sedikit keanehan, kekurangan, dan ketidaksempurnaan yang bercampur dengan sedikit sinisme dan sedikit keberuntungan di pihaknya yang membantunya lebih dari sekali untuk menyelamatkan diri. Semua sifat dan kualitas ini membuatnya tampak lebih nyata dan simpatik. Lara Croft di sisi lain terasa cukup dangkal jika dibandingkan karena ia tidak memiliki sisi yang menambah kompleksitas pada karakternya. Ia adalah seorang petualang yang sangat terampil dan pemberani, ia kaya, tampan, dan cerdas – singkatnya: semacam pahlawan super yang menonjol dari kerumunan dalam segala hal. Namun selain itu ia tidak memiliki banyak hal lain untuk ditawarkan yang membuat kepribadiannya unik dan mendalam.

Sulit untuk mengenali diri sendiri dalam dirinya karena ia terlalu sempurna.¹² Namun, apakah karakter gim harus diberikan kepribadian yang unik dan menarik? Apakah kurangnya kedalaman karakter membuat *Seri Tomb Raider* menjadi gim yang buruk dari segi karakter? – Tidak demikian karena para kreator menyadari bahwa mereka tidak dapat membatasi diri pada penggunaan "prinsip desain media linear pasif" yang mungkin cocok untuk film tetapi tidak untuk game (ISBISTER 2006). Penggunaan prinsip-prinsip ini

"dapat menghasilkan dialog yang tersusun dengan baik, adegan yang menggugah emosi, atau gerakan yang sangat mirip dengan kehidupan nyata dalam karakter, tetapi tidak membahas inti dari pengalaman—keterlibatan pemain yang aktif dan terus berkembang dengan dunia game dan karakter di dalamnya. Karakter dalam game harus mengungkapkan dirinya dalam kaitannya dengan pemain dan tindakan serta motivasinya. Karakter pemain adalah bentuk fisik, sosial, dan emosional orang tersebut dalam game."
(ISBISTER 2006)

Para kreator Tomb Raider menemukan cara lain untuk menutupi kekurangan Croft terkait kedalaman karakternya. Pengalaman sensorik yang dialami pemain saat memainkannya, misalnya, merupakan sesuatu yang sangat membantu menghubungkan pemain dengan karakternya dengan cara yang menyenangkan karena apa yang disebut umpan balik 'visceral' atau sensorik juga merupakan prinsip desain karakter untuk permainan. Permainan ini berhasil memanfaatkan prinsip ini dan prinsip lainnya yang membedakan desain karakter media interaktif dari pengembangan karakter untuk media visual. ISBISTER (2006), yang merekomendasikan pendekatan yang lebih psikologis terhadap pengembangan karakter dalam permainan, menyebutkan empat prinsip atau dimensi pengalaman psikologis pemain terhadap karakter pemain yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk desain karakter yang sukses dalam media interaktif:

1. **Umpan Balik Visceral;** meliputi bagaimana pemain merasakan karakternya secara sensoris, terutama melalui interaksi dengan avatarnya dengan menggunakan antarmuka (pengendali, papan ketik, tetikus) untuk menavigasi dan mengendalikan karakter. "Aspek umpan balik visceral meliputi jenis kekuatan fisik yang dimiliki karakter, bagaimana rasanya mengendalikannya dan bergerak di dunia, dan efek umum yang ditimbulkan tindakan pada indra (biasanya terbatas pada penglihatan dan pendengaran, terkadang sentuhan)" (ISBISTER 2006). Potensi dimensi ini terletak pada kemampuannya untuk memberi pemain kekuatan dan keterampilan yang tidak dimilikinya (atau yang tidak berkembang) dalam kehidupan nyata tetapi dapat dialami melalui interaksi dengan karakter pemain. Pada dasarnya setiap permainan pertarungan yang bagus sangat bergantung pada umpan balik visceral yang menarik. Avatar seperti Lara Croft, Batman (dalam Batman: Arkham Asylum, ROCKSTEADY STUDIOS FERAL INTERACTIVE 2009), Faith (Mirror's Edge, DICE 2008) atau Desmond Miles (seri Assassin's Creed, UBISOFT MONTREAL, GAMELOFT DAN GRIPTONITE GAMES 2007-11) juga menawarkan umpan balik mendalam yang membuat karakter tersebut menyenangkan untuk dikendalikan dan mengamati bagaimana kontrol tersebut dijalankan olehnya. Menyelinap, melompat, berlari, dan segala macam tindakan dan kemampuan fisik dapat dibawa ke tingkat pengalaman yang sama sekali baru melalui interaksi dengan karakter pemain.

2. **Penyerangan Kognitif;** menjamin pengalaman intuitif saat mengendalikan karakter. Ini menggambarkan kemampuan pemain untuk berpikir dalam cara yang ditawarkan karakter untuk memecahkan teka-teki atau mengambil tindakan dalam dunia permainan. "Pemain harus memetakan dirinya secara kognitif ke karakter pemain. Karakter pemain yang kita huni secara intuitif merasakan hal ini sebagian karena pemain mampu menyinkronkan strategi pemecahan masalahnya dengan kemampuan karakter" (ISBISTER 2006). Penyelaman kognitif dalam pengertian ini diberikan ketika pemain secara naluriah mendekati masalah dengan cara yang sesuai dengan mekanisme permainan yang diberikan dan oleh karena itu juga dengan kemampuan yang diberikan karakter pemain. Jika pemain mencoba memanjat, misalnya, atau mengambil dan memindahkan barang karena ia merasa bahwa tindakan ini diperlukan untuk melangkah lebih jauh tetapi tidak ada satu pun yang dapat dilakukan dengan karakter, pemain akan mulai merasa tidak puas karena strategi kognitifnya tidak sesuai dengan mekanisme permainan dan kemampuan karakter. **KETERSEDIAAN SOSIAL |** Karakter pemain dapat digambarkan sebagai penghubung antara pemain dan dunia gim yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan lingkungan digital. Oleh karena itu, sangat penting bahwa karakter tersebut muncul sebagai makhluk unik yang tertanam dalam lingkungannya dan dalam konteks sosial tempat karakter tersebut dapat berinteraksi dengan NPC (atau karakter lain (dan pemain) dalam MMO). Kreator harus memikirkan dunia sosial yang mengelilingi karakter tersebut dan memutuskan dengan hati-hati tentang kemampuan dan karakteristik sosial yang "mencontohkan peran sosial dan emosi yang harus dimiliki pemain dalam gim". (ISBISTER 2006). Dimensi sosial ini terlihat setiap kali karakter pemain berdialog atau berinteraksi dengan karakter atau NPC lain atau melalui cara dia berperilaku dan bertindak dalam adegan yang dipotong. Dalam konteks ini, pemain harus mendapatkan kesan yang relatif koheren tentang karakter pemain dengan memahami peran sosial dan kepribadiannya. Jika karakter tersebut berkembang dan mengubah sikap atau perilakunya, perubahan ini harus tampak termotivasi dan masuk akal dan karenanya dapat dipahami. Terutama dalam permainan peran (RPG), dimensi sosial sangatlah penting. Pemain perlu merasa bahwa ia dapat melakukan interaksi sosial dengan cara yang sesuai dengan karakternya dan bahwa NPC bereaksi secara memadai terhadap kepribadiannya. Kemampuan bersosialisasi dengan karakter lain akan membantu menciptakan keterlibatan dan memberi pemain perasaan keakraban.
3. **Keterampilan Fantasi;** Dimensi ini berfungsi sebagai sarana untuk memungkinkan pemain menjelajahi dan memproses harapan, keinginan, ketakutan, dan masalah dalam kehidupan nyata dengan cara yang menyenangkan dengan menggunakan karakter pemain dan dunia permainan sebagai media. "Psikolog dalam tradisi psikoanalitik menggembar-gemborkan pentingnya cerita dan wahana fantasi lainnya dalam membantu anak-anak dan orang dewasa untuk mengatasi masalah, mengeksplorasi masalah yang sarat emosi atau pelik, atau untuk menciptakan landasan bagi perubahan identitas yang penting" (ISBISTER 2006). Karakter pemain

yang dapat diajak berhubungan oleh pemain karena sang pahlawan harus menaklukkan ketakutan dan masalah yang dialami banyak orang (beberapa contohnya adalah: masalah kedewasaan, ketakutan akan masa lalu atau masa depan, ketidakpastian, arachnofobia, atau keraguan diri, dan lain-lain) dapat digunakan sebagai panutan yang mencerminkan masalah-masalah ini di satu sisi, tetapi di sisi lain cukup kuat untuk menaklukkannya. Pada saat yang sama, permainan ini menyediakan lingkungan fantasi yang memberikan pemain pengalaman petualangan yang mungkin tidak akan pernah dialaminya dalam kehidupan nyata dan menawarkannya kesempatan untuk mencoba berbagai identitas – mulai dari pembunuh dan penembak jitu hingga tentara dan pejuang, dari penyihir, pemburu penyihir dan pembunuh vampir hingga putri dan tukang ledeng yang suka berpetualang. Prinsip ini juga mendefinisikan harapan dan ekspektasi pemain saat memutuskan untuk memainkan permainan ini. Pemain tertarik dengan cara tertentu dan mencari pengalaman fantasi tertentu. Pemain first person shooter mungkin menyukai perasaan diberdayakan atau tantangan kompetitif yang diberikan permainan ini. Pemain RPG mungkin suka menciptakan karakter individu yang terasa seperti kulit kedua baginya dan yang dapat diberikan kekuatan yang menyenangkan untuk dikendalikan dan dialami. Mereka juga dapat mewujudkan semua hal yang tidak dimiliki atau diwakili pemain dalam kehidupan nyata tetapi yang ingin dimiliki atau diwujudkannya. Dimensi fantasi harus selaras dengan semua dimensi lainnya. Dalam hal ini, pemain akan kecewa jika ia mengetahui bahwa banyak keinginan fantasi untuk memainkan permainan tidak dapat dipenuhi oleh mekanisme permainan. Ia mungkin menyadari misalnya bahwa karakter tersebut tidak dapat berinteraksi dengan NPC dengan cara yang diinginkan atau bahwa ia benar-benar membosankan untuk dimainkan karena kemampuannya tidak sesuai dengan harapan. Ia mungkin juga merasa tidak senang dengan desain karakter yang dangkal yang tidak memiliki kedalaman dan latar belakang apa pun dan tidak memberikan motivasi untuk menyukai karakter pemain atau untuk tertarik pada cerita dan perkembangannya.

5.2 DESAIN KARAKTER YANG BERASAL DARI SENI DAN CERITA

Tidak semua gim memerlukan penggunaan masing-masing dimensi yang disebutkan di atas secara ekstensif. "Inti permainan dari beberapa gim dapat menyebabkan ketidakrelevanan atau nilai minimal dari lapisan tertentu" (ISBISTER 2006). Dalam hal ini, ada baiknya merujuk ke ROLLINGS & ADAMS (2003) yang membedakan antara desain karakter yang bersumber dari seni dan bersumber dari cerita dan menggabungkan pendekatan ini dengan dimensi ISBISTER.

Desain Karakter Yang Berasal Dari Seni terutama digunakan untuk jenis gim yang lebih sederhana di mana cerita tidak terlalu penting tetapi menekankan pada permainan yang lancar, pendalaman kognitif, dan umpan balik yang mendalam. Gim yang didasarkan pada pengembangan yang bersumber dari seni mengambil tampilan visual karakter sebagai titik awal sementara mengabaikan pengembangan latar belakang baik sepenuhnya atau

menambahkan informasi yang diperlukan setelah visual karakter selesai. Kebanyakan gim klasik – seperti Super Mario Bros. (NINTENDO CREATIVE DEPARTMENT 1985) atau Pac-Man (ATARI INC. 1982) – menggunakan desain yang bersumber dari seni karena teknologinya terbatas pada masa itu dan karakternya harus cukup sederhana dan fungsional agar gim dan visualnya dapat berfungsi. Namun, gim kontemporer juga masih sangat bergantung pada desain karakter yang digerakkan oleh seni. Misalnya, kebanyakan karakter Jump n' Run dikembangkan dengan cara ini.

Desain karakter yang bersumber dari seni lebih mungkin memenuhi syarat untuk penggunaan media konvergen dan dapat dengan mudah diadaptasi ke media lain (seperti mainan, film, televisi, komik, cetakan kaus oblong, dan sebagainya) dan oleh karena itu memiliki daya tarik khusus bagi industri media yang mendukung konten yang terbuka untuk pemanfaatan pemasaran silang. Penampilan karakter sangat penting untuk pendekatan yang bersumber dari seni. Penampilan "memberikan dampak paling langsung pada pemain, dan Anda dapat menyampaikan banyak hal" tentang karakter melalui desain visualnya (ADAMS & ROLLINGS 2007). Karena pemain tidak akan diberikan latar belakang yang kaya atau berbagai karakteristik dan sifat avatarnya, penampilannya merupakan sarana penting untuk memungkinkan pemain terhubung atau mengidentifikasi dirinya. Daya tarik fisik, daya tarik seksual, atau kualitas seperti kartun seperti kelucuan atau penampilan konyol, keren, atau tangguh serta melebih-lebihkan atribut visual ini adalah cara umum untuk membuat karakter menarik bagi pemain.

Tubuh, suara, pakaian, postur, objek dan alat peraga simbolis, senjata, gerakan, dan ekspresi wajah semuanya merupakan elemen penting yang harus dirancang dengan cermat untuk mendapatkan efek yang diinginkan dan untuk mengekspresikan kepribadian yang jelas atau peran yang dimiliki karakter dalam dunia permainan. Desain karakter visual yang didokumentasikan dalam bab empat menyajikan karakter yang juga dapat digunakan dalam permainan video tergantung pada genrenya, beberapa fitur harus diubah atau ditambahkan, tetapi secara umum pendekatan artistik terhadap pembuatan karakter permainan cukup mirip dengan visualisasi karakter untuk serial animasi. Kedua jenis media tersebut bergantung pada prinsip seni yang sama yang berguna untuk pembuatan karakter dengan memanfaatkan bentuk, rupa, warna, nilai, dan garis seni untuk mengembangkan karakter yang visualnya mencerminkan sikap tertentu serta kualitas karakteristik sang pahlawan. Namun, dalam konteks desain karakter yang bersumber dari seni untuk permainan, prinsip desain lebih cenderung mendukung bakat dan kemampuan tertentu dari avatar daripada berusaha keras untuk menekankan sikap, minat, dan sifatnya karena elemen-elemen ini tidak terpenting dalam desain yang digerakkan oleh cerita atau media linier. Lebih jauh, pendekatan yang digerakkan oleh seni kurang peduli untuk menghindari stereotip karena yang terakhir mungkin mengekspresikan kualitas penting yang mendukung permainan secara lebih langsung dan karenanya memberikan orientasi dan panduan. Dalam hal ini aspek ini terhubung dengan perbedaan paling mencolok antara desain karakter visual media linear dan non-linear: permintaan visual yang mendukung dimensi interaktif permainan.

Dalam hal ini mata karakter misalnya dapat menunjukkan ke mana harus pergi selanjutnya. Oleh karena itu, pilihan desain tentang ukuran fitur wajah atau tubuh avatar harus mempertimbangkan pemanfaatan penampilan fisik ini dan memastikan bahwa hal itu sesuai dengan tuntutan permainan interaktif. Seperti yang disebutkan di atas, dimensi umpan balik visceral dan pencelupan kognitif juga harus selaras dengan desain untuk membangun ikatan yang lebih dalam antara pemain dan karakter pemain. Bahkan avatar yang paling menarik atau paling lucu dengan fitur paling berbeda yang membantu pemain untuk berorientasi tidak akan meyakinkan jika dia tidak menyenangkan untuk ditonton dan dikendalikan atau jika kontrolnya tidak terasa intuitif dan logis.

Karakter yang didefinisikan oleh pilihan desain yang bersumber dari seni cukup sering dilihat sebagai semacam 'alat' atau 'boneka' yang dapat digunakan pemain untuk menavigasi melalui ruang permainan. ADAMS & ROLLINGS (2007) membedakan antara avatar yang tidak spesifik, sebagian spesifik, dan sepenuhnya spesifik dengan cara yang dua jenis pertama menggambarkan karakter yang sama sekali tidak terdefinisi dan menyisakan banyak ruang untuk imajinasi pemain sendiri. Gordon Freeman (*Half-Life*, VALVE 1998) adalah contoh sempurna untuk karakter yang sama sekali tidak spesifik: Anda tidak melihatnya atau mendengarnya berbicara, Anda tidak mempelajari apa pun tentang kepribadian atau pendapatnya, dan ia hanya melakukan hal-hal yang Anda inginkan. Oleh karena itu, ia tampak menjadi satu kesatuan dengan pemain. Lara Croft sebagai perbandingan menawarkan beberapa bagian latar belakang, memiliki penampilan visual dan semacam kepribadian (meskipun yang terakhir tidak terlalu terdefinisi dan cukup dangkal). Oleh karena itu, ia adalah contoh yang baik untuk karakter yang sebagian spesifik yang dapat dilihat sebagai perwakilan pemain. Kedua desain karakter tersebut memiliki kelebihan karena menyisakan ruang kosong bagi pemain untuk diisi dengan imajinasinya sendiri. Dalam hal ini, pemain mungkin merasa mudah untuk mengidentifikasi dengan avatar jenis ini meskipun ada kemungkinan ia merasa terganggu atau kecewa dengan kurangnya kedalaman psikologis atau latar belakang mereka.

Desain Karakter Berbasis Cerita Menurut ADAMS & ROLLINGS (2007) pengembangan karakter yang bersumber dari cerita menekankan pada latar belakang cerita dan kepribadian yang membuat karakter jenis ini sangat spesifik. Kate Walker (*Syberia*, MICROIDS 2002) dan George Stobbart (*Broken Sword*, REVOLUTION SOFTWARE 1996) menjadi contoh yang baik untuk karakter tersebut: Keduanya memiliki kepribadian, kebiasaan, dan kekhasan yang unik serta sifat-sifat khas dan pemain sama sekali tidak memiliki cara untuk memengaruhi sikap dan perkembangan mereka. Ia lebih merupakan teman dalam perjalanan mereka yang memberi tahu mereka apa yang harus dilakukan dan ke mana harus pergi tetapi tidak bagaimana bereaksi terhadap orang dan situasi yang mereka hadapi. Kontrol tidak langsung yang umum untuk petualangan point-and-click semakin menekankan perbedaan antara pemain dan avatar karena pemain hanya dapat mengklik titik tertentu dalam dunia permainan untuk menavigasi avatar tetapi ia tidak dapat menavigasinya secara langsung. ADAMS & ROLLINGS (2007) menunjukkan bahwa kontrol tidak langsung membuat avatar "jelas menjadi orang lain", dengan pikirannya sendiri.

Dibandingkan dengan karakter-karakter ini, avatar seperti James Sunderland (*Silent Hill 2*, Konami Computer Entertainment Tokyo 2001) atau Zoë Castillo (*Dreamfall: The Longest Journey*, FUNCOM 2006) tampak kurang spesifik karena pemain dapat mengendalikan keduanya secara langsung dan dapat memengaruhi perilaku mereka hingga tingkat tertentu. Meskipun demikian, kedua karakter tersebut juga merupakan contoh untuk desain karakter yang bersumber dari cerita yang menyajikan setiap avatar dengan latar belakang, ciri khas, masalah, dan perjuangan masing-masing yang membuat mereka jauh lebih spesifik daripada Lara Croft misalnya. Pemain dapat mengikuti cerita mereka dengan memperhatikan kepribadian dan perkembangan karakter (mirip dengan pengalaman yang kita alami saat menonton film di mana kita menyadari bahwa tokoh utamanya adalah orang lain dengan kehidupannya sendiri, hanya saja sekarang kita mengalaminya secara interaktif) atau kita mungkin dapat mengenali diri kita sendiri di dalam diri mereka dengan mampu memahami masalah, perjuangan, harapan, dan keinginan mereka. Kasus terakhir akan membuat kita merasa sedikit lebih seperti menonton bagian diri kita sendiri di dalam karakter tersebut, berharap bahwa ia akan berhasil yang akan terasa seperti kemenangan kecil bagi diri kita juga.

Keputusan untuk desain karakter yang sangat spesifik dapat menjadi keputusan yang berisiko karena kreator tidak tahu apakah pemain akan dapat mengidentifikasi dengan avatar atau menghargai kualitasnya. Setiap pemain memiliki preferensi yang berbeda dan mendefinisikan kepribadian avatar pada tingkat yang lebih besar menyisakan lebih sedikit ruang untuk proyeksi orang-orang itu sendiri. Kate Walker misalnya mungkin muncul sebagai karakter yang agak menyebalkan di awal permainan *Siberia* pertama. Ini dimaksudkan oleh kreator karena Kate harus berkembang selama petualangannya dan semakin berubah menjadi seorang petualang yang meninggalkan jati dirinya yang lama. Merupakan pengalaman yang menyenangkan untuk melihat bagaimana dia berubah, tetapi pada awalnya beberapa pemain mungkin bertanya-tanya mengapa mereka harus berhadapan dengan wanita yang tidak sabaran ini dan pembicaraannya yang dangkal di telepon dengan pacarnya yang jelas-jelas tidak memiliki hubungan baik dengannya.

Desain karakter yang bersumber dari cerita memerlukan latar belakang yang terdefinisi dengan baik dan didasarkan pada keputusan tentang "peran, kepribadian, dan perilaku karakter, bukan penampilannya" (ADAMS & ROLLINGS 2007). Dalam hal ini, pengembangan karakter untuk *My Life of StarCraft* sebagaimana didokumentasikan dalam bab tiga, dapat digunakan untuk proyek permainan yang lebih berfokus pada cerita dan kepribadian karakter. Cukup banyak prinsip desain karakter yang dijelaskan dalam bab dua juga dapat ditransfer ke pengembangan avatar untuk permainan yang digerakkan oleh cerita (sementara permainan yang bersumber dari seni sebagai perbandingan hanya membutuhkan informasi yang sangat mendasar yang seharusnya tidak terlalu mendalam; sebaliknya pendekatan yang bersumber dari seni lebih berfokus pada pengembangan karakter visual).

Namun, yang terpenting untuk diingat adalah bahwa desain tidak dapat berhenti di situ dan masih ada perbedaan yang sangat besar antara karakter yang dirancang dengan baik untuk serial animasi dan karakter untuk permainan. Pemain memutuskan untuk memainkan gim video karena suatu alasan yang membedakan media tersebut dari buku dan film: gim

tersebut menawarkan interaktivitas dan memungkinkan pemain untuk mengambil bagian aktif dalam cerita yang disediakan. Seorang gamer tidak tertarik pada semua aspek karakter jika tidak ada hal lain yang mengamankan ikatan antara dirinya dan avatarnya. Meskipun ia mungkin sangat tertarik pada latar belakang Max dan Jacob dan senang melihat mereka berjuang dengan masalah masing-masing dan mengatasi masalah mereka dalam serial tersebut, ia mungkin menganggap gim yang terlalu berfokus pada aspek-aspek tersebut membosankan.

5.3 ANALISIS DESAIN KARAKTER

Untuk mengartikan ekspresi pada karakter kartun, penting untuk memahami bagaimana ekspresi wajah dapat merepresentasikan berbagai emosi dan karakteristik. Berikut adalah beberapa poin penting yang dapat membantu dalam analisis ekspresi wajah karakter kartun:

Elemen Dasar Ekspresi Wajah

1. **Mata:** Posisi dan bentuk mata memainkan peran penting dalam mengekspresikan emosi. Misalnya, mata yang membesar dapat menunjukkan keterkejutan atau ketertarikan, sementara mata yang menyipit dapat menunjukkan kemarahan atau skeptisisme.
2. **Mulut:** Bentuk mulut juga sangat menentukan. Senyuman lebar menunjukkan kebahagiaan, sedangkan bibir yang terkatup atau melengkung ke bawah dapat menunjukkan kesedihan atau ketidakpuasan.
3. **Alis:** Gerakan alis, seperti mengangkat atau menyipitkan, memberi nuansa tambahan pada ekspresi. Alis yang terangkat dapat menunjukkan kebingungan atau keterkejutan, sementara alis yang menyatu dapat menunjukkan kemarahan atau konsentrasi.

Representasi Emosi

Ekspresi wajah dalam animasi tidak hanya berfungsi untuk menunjukkan perasaan, tetapi juga untuk mengembangkan karakter. Misalnya, karakter yang memiliki ekspresi wajah yang lebih dinamis dan beragam cenderung lebih menarik dan mudah dipahami oleh penonton. Hal ini membantu dalam membangun hubungan emosional antara karakter dan penonton.

Teknik Pembuatan Ekspresi

Para animator sering menggunakan pola dan kerangka dasar untuk menciptakan ekspresi wajah. Dengan memahami bagaimana berbagai elemen wajah berinteraksi, animator dapat menggambarkan emosi yang kompleks. Misalnya, kombinasi antara mata, mulut, dan alis dapat digunakan untuk menciptakan ekspresi yang lebih kaya dan realistis.

Contoh

Joy adalah salah satu karakter utama dalam film *Inside Out 2*, yang mewakili emosi kebahagiaan dan optimisme. Dalam mendesain karakter Joy, ekspresi wajahnya sangat penting untuk menyampaikan sifat ceria dan energik yang dimilikinya. Berikut adalah beberapa aspek dari ekspresi wajah dan karakter Joy:



Ekspresi Wajah Joy

1. **Mata:** Joy memiliki mata yang besar dan cerah, sering kali menunjukkan semangat dan kegembiraan. Mata yang bersinar dapat menggambarkan rasa ingin tahunya yang tinggi dan kemampuannya untuk melihat sisi positif dalam situasi apapun.
2. **Mulut:** Senyuman lebar adalah ciri khas Joy, mencerminkan kebahagiaan yang tulus. Ekspresi wajahnya sering kali menunjukkan senyum yang lebar dan ceria, yang mengundang penonton untuk merasakan keceriaan yang sama.
3. **Alis:** Alis Joy biasanya terangkat, memberikan kesan antusiasme dan keterbukaan. Ini membantu menyampaikan bahwa dia selalu siap untuk menghadapi tantangan dan mencari kebahagiaan.

Untuk membuat karakter Joy dalam film *Inside Out 2* terlihat lebih hidup, berbagai teknik animasi digunakan. Berikut adalah beberapa teknik yang berkontribusi pada penghidupan karakter Joy:

1. **Animasi Ekspresif**

Joy dirancang dengan ekspresi wajah yang sangat ekspresif. Animator menggunakan prinsip animasi seperti squash and stretch untuk memberikan kesan bahwa Joy memiliki energi dan keceriaan yang melimpah. Ekspresi wajahnya, seperti senyuman lebar dan mata yang bersinar, membuatnya tampak lebih hidup dan relatable.

2. **Gerakan Dinamis**

Gerakan tubuh Joy yang cepat dan dinamis mencerminkan sifatnya yang ceria dan optimis. Animator mengimplementasikan pergerakan yang halus dan energik, sehingga Joy tampak selalu bergerak dan aktif, memperkuat karakternya sebagai simbol kebahagiaan.

3. **Penggunaan Warna**

Warna cerah dan kontras yang digunakan untuk karakter Joy, seperti kuning yang mencolok, membantu menarik perhatian penonton dan menciptakan asosiasi positif dengan kebahagiaan. Warna ini juga berfungsi untuk membedakannya dari emosi lain yang lebih gelap atau lebih serius.

4. **Penggambaran Emosi Melalui Gestur**

Gestur tangan dan tubuh Joy sering kali mencerminkan perasaannya. Misalnya, ketika Joy merasa gembira, ia mungkin melompat atau menari, yang menunjukkan semangatnya. Animator memperhatikan detail-detail kecil ini untuk menambah kedalaman pada karakternya.

5. **Interaksi dengan Karakter Lain**

Interaksi Joy dengan karakter lain dalam film juga menambah dimensi pada karakternya. Reaksi Joy terhadap emosi lain, seperti Sadness, menunjukkan bagaimana ia beradaptasi dengan situasi yang berbeda, menambah kompleksitas dan realisme pada karakternya.

6. Teknik Pencahayaan dan Bayangan

Penggunaan pencahayaan yang baik membantu menonjolkan karakter Joy. Efek pencahayaan yang cerah dan bayangan yang lembut memberikan kesan kedalaman dan volume, membuat Joy tampak lebih tiga dimensi dan hidup. Dengan menggabungkan teknik-teknik ini, animator Pixar berhasil menciptakan karakter Joy yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan emosi dan nuansa yang kompleks, menjadikannya salah satu karakter yang paling diingat dalam film *Inside Out 2*.

Sadness adalah salah satu karakter utama dalam film *Inside Out 2*, yang mewakili emosi kesedihan. Dalam mendesain karakter Sadness, ekspresi wajahnya sangat penting untuk menyampaikan sifat dan perannya dalam cerita. Berikut adalah beberapa aspek dari ekspresi wajah dan karakter Sadness:



Ekspresi Wajah Sadness

1. **Mata:** Sadness memiliki mata yang besar dan lembut, sering kali terlihat sedih atau melankolis. Mata yang sedikit membengkak atau berkaca-kaca dapat menggambarkan kesedihan yang mendalam, memberikan kesan bahwa ia merasakan emosi yang kuat.
2. **Mulut:** Ekspresi mulut Sadness biasanya menunjukkan bentuk yang melengkung ke bawah, menciptakan kesan bahwa ia sedang merasa tidak bahagia atau putus asa. Senyuman yang jarang muncul menambah nuansa kesedihan yang melekat pada karakternya.
3. **Alis:** Alis Sadness cenderung menyatu di tengah dan terangkat di bagian ujung, yang memberikan ekspresi empati dan kerentanan. Ini membantu penonton merasakan kedalaman emosinya dan memahami perjuangannya.

Sadness berfungsi sebagai pengingat bahwa kesedihan adalah bagian penting dari pengalaman manusia. Keberadaan Sadness membantu menunjukkan bahwa meskipun kebahagiaan adalah hal yang diinginkan, kesedihan juga memiliki perannya sendiri dalam membentuk pengalaman hidup yang lebih kaya dan lebih bermakna. Dengan desain yang lembut dan ekspresi yang penuh makna, Sadness tidak hanya menjadi karakter yang mudah diingat, tetapi juga memberikan pesan penting tentang penerimaan emosi dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk membuat karakter Sadness dalam film *Inside Out 2* terlihat lebih realistis, berbagai teknik animasi digunakan. Berikut adalah beberapa teknik yang berkontribusi pada penghidupan karakter Sadness:

1. Desain Visual yang Detail

Sadness dirancang dengan warna biru yang lembut dan bentuk tubuh yang lebih membulat, menciptakan kesan empati dan kerentanan. Detail dalam desain, seperti tekstur kulit dan bentuk wajah, membantu menambah kedalaman emosional pada karakter.

2. Ekspresi Wajah yang Halus

Animator menggunakan ekspresi wajah yang halus untuk menggambarkan emosi Sadness. Mata yang besar dan lembut, serta mulut yang sering kali melengkung ke bawah, menciptakan kesan sedih yang mendalam. Penggunaan teknik squash and stretch pada wajahnya juga memberikan nuansa kehidupan yang lebih nyata.

3. Gerakan yang Lembut

Gerakan Sadness cenderung lebih lambat dan lembut dibandingkan dengan karakter lain seperti Joy. Ini mencerminkan sifatnya yang lebih introspektif dan melankolis. Animator memperhatikan ritme gerakan untuk menciptakan kesan bahwa Sadness memiliki berat emosional yang lebih.

4. Interaksi Emosional

Interaksi Sadness dengan karakter lain, terutama Joy, membantu menambah realisme. Reaksi Sadness terhadap situasi dan emosi lain menunjukkan bagaimana ia berfungsi dalam konteks yang lebih besar, menciptakan dinamika yang kompleks dan realistis.

5. Penggunaan Warna dan Pencahayaan

Warna biru yang digunakan untuk Sadness tidak hanya mencerminkan kesedihan, tetapi juga memberikan kontras yang kuat dengan karakter lain. Pencahayaan yang lembut dan bayangan yang tepat membantu menonjolkan fitur wajah dan ekspresi Sadness, memberikan kedalaman visual yang lebih.

Anger dalam film *Inside Out 2* memiliki desain yang mencolok dan ekspresi wajah yang kuat, mencerminkan sifatnya yang emosional dan temperamental. Berikut adalah penjelasan mengenai ekspresi wajah dan karakter Anger dalam film tersebut.

Ekspresi Wajah Anger

1. **Wajah Merah Cerah:** Anger digambarkan dengan warna merah yang mencolok, melambangkan kemarahan dan intensitas emosional. Warna ini langsung menarik perhatian penonton dan menciptakan asosiasi yang kuat dengan emosi marah.
2. **Mata dan Alis:** Ekspresi wajah Anger sering kali ditandai dengan mata yang besar dan alis yang tebal, memberikan kesan marah atau frustrasi. Alis yang menyusut ke bawah menciptakan tampilan yang agresif, sementara mata yang melotot menambah kesan ketidakpuasan.



3. **Mulut yang Lebar:** Anger memiliki mulut yang lebar dan sering kali terbuka, mengekspresikan teriakan atau kemarahan. Ini memperkuat karakteristiknya sebagai sosok yang tidak segan-segan untuk menunjukkan emosinya dengan vokal.
4. **Gerakan Tubuh:** Selain ekspresi wajah, gerakan tubuh Anger juga berkontribusi pada karakternya. Ia sering kali terlihat bergerak cepat dan dengan gestur yang dramatis, menambah kesan bahwa ia adalah karakter yang mudah tersulut emosinya.

Untuk membuat karakter Anger dalam film *Inside Out 2* terlihat lebih hidup, beberapa teknik animasi digunakan oleh para animator Pixar. Berikut adalah beberapa teknik yang berkontribusi pada penghidupan karakter Anger:

1. **Desain Visual yang Kuat**

Anger dirancang dengan warna merah menyala dan bentuk tubuh yang kompak, menciptakan kesan kemarahan yang kuat. Detail dalam desain, seperti urat-urat di kepala dan gigi yang runcing, membantu menambah kesan agresif dan emosional pada karakter.

2. **Ekspresi Wajah yang Ekspresif**

Animator menggunakan ekspresi wajah yang sangat ekspresif untuk menggambarkan emosi Anger. Mata yang menyipit dan alis yang mengerut, serta mulut yang mengeluarkan asap, menciptakan kesan marah yang intens. Penggunaan teknik squash and stretch pada wajahnya juga memberikan nuansa kehidupan yang lebih dramatis.

3. **Gerakan Cepat dan Tegap**

Gerakan Anger cenderung cepat dan tegas, mencerminkan sifatnya yang temperamental. Animator memperhatikan ritme gerakan untuk menciptakan kesan bahwa Anger bergerak dengan energi yang kuat dan terkontrol. Gerakan tangan yang menunjuk dan kaki yang menghentak menambah kesan kemarahan yang meledak-ledak.

4. **Interaksi Emosional**

Interaksi Anger dengan karakter lain, terutama Joy dan Sadness, membantu menambah realisme. Reaksi Anger terhadap situasi dan emosi lain menunjukkan bagaimana ia berfungsi dalam konteks yang lebih besar, menciptakan dinamika yang kompleks dan menarik.

5. **Penggunaan Warna dan Pencahayaan**

Warna merah yang digunakan untuk Anger tidak hanya mencerminkan kemarahan, tetapi juga memberikan kontras yang kuat dengan karakter lain. Pencahayaan yang tegas dan bayangan yang dramatis membantu menonjolkan fitur wajah dan ekspresi Anger, memberikan kedalaman visual yang lebih.

Disgust adalah salah satu karakter emosi baru yang muncul dalam film *Inside Out 2*, mewakili rasa jijik atau muak. Dalam mendesain karakter Disgust, ekspresi wajah dan karakternya dirancang untuk menyampaikan sifat yang kritis dan sinis. Berikut adalah beberapa aspek dari ekspresi wajah. Ekspresi Wajah Disgust:



1. **Mata:** Disgust memiliki mata yang menyipit, seolah-olah sedang menilai atau mengkritik. Ekspresi matanya yang tajam dan skeptis mencerminkan sifatnya yang tidak mudah terkesan.
2. **Mulut:** Mulut Disgust sering kali membentuk garis lurus atau melengkung ke bawah, menunjukkan ketidaksetujuan atau rasa jijik. Bibir yang mencibir dapat menggambarkan sikap sarkastisnya.
3. **Hidung:** Hidung Disgust yang sedikit berkerut dapat menambah kesan bahwa ia merasa terganggu atau tidak suka dengan sesuatu. Ini membantu menyampaikan rasa jijiknya secara visual.

Karakter Disgust dalam film *Inside Out 2* memang terlihat sinis, bermulut pedas, dan sering berekspresi jijik. Namun, dibalik sifat buruknya, Disgust sebenarnya adalah karakter yang jujur dan dapat diandalkan. Berikut beberapa teknik yang digunakan untuk membuat karakter Disgust terlihat lebih hidup:

1. Ekspresi Wajah yang Jelas

Disgust digambarkan dengan wajah yang sering mengernyit dan memasang ekspresi jijik. Ekspresi wajahnya yang berlebihan dan berlebas-lebas membuat karakternya terlihat lebih hidup dan mudah dikenali.

2. Gerakan Tubuh yang Ekspresif

Selain wajah, gerakan tubuh Disgust juga dibuat sangat ekspresif. Ia sering memutar bola mata, melipat tangan di dada, dan membuang muka dengan angkuh. Gerakan tubuhnya yang berlebihan menambah kesan sinis dan narsis pada karakternya.

3. Suara Khas yang Menonjol

Disgust diisi suaranya oleh seorang aktris yang memiliki suara khas dan menonjol. Suaranya yang sinis, pedas, dan terdengar jijik membuat karakternya semakin hidup dan mudah diingat penonton.

4. Warna yang Mencolok

Disgust digambarkan dengan warna hijau yang mencolok. Warna hijau yang sering diasosiasikan dengan rasa jijik dan kemuakan ini membuat karakternya semakin kuat dan mudah dikenali. Dengan menggunakan teknik-teknik di atas, seperti ekspresi wajah yang jelas, gerakan tubuh yang ekspresif, suara khas yang menonjol, dan warna yang mencolok.

Fear adalah salah satu karakter emosi dalam film *Inside Out 2*, yang mewakili rasa takut dan berfungsi untuk melindungi Riley dari bahaya. Dalam mendesain karakter Fear, ekspresi wajah dan karakteristiknya sangat penting untuk menyampaikan sifatnya yang cemas dan waspada. Berikut adalah beberapa aspek dari ekspresi wajah. Ekspresi Wajah Fear:



1. **Mata:** Fear memiliki mata yang besar dan bulat, sering kali terlihat terbelalak. Ekspresi mata yang lebar ini mencerminkan rasa takut dan kewaspadaan, membuat penonton merasakan ketegangan yang dialami oleh karakter.
2. **Mulut:** Mulut Fear sering kali terlihat terbuka, seolah-olah sedang berteriak atau mengeluarkan suara ketakutan. Bentuk mulut ini menambah kesan dramatis dan menunjukkan bahwa dia selalu siap untuk bereaksi terhadap situasi yang menakutkan.
3. **Alis:** Alis Fear biasanya terangkat dan melengkung, memberikan ekspresi ketidakpastian dan kekhawatiran. Posisi alis ini membantu menekankan rasa cemas yang selalu menyertainya.

Untuk membuat karakter Fear dalam film *Inside Out 2* terlihat lebih hidup, beberapa teknik animasi yang digunakan meliputi:

1. **Desain Visual yang Menarik**

Fear dirancang dengan warna ungu yang mencolok dan bentuk tubuh yang ramping, menciptakan kesan ketakutan yang khas. Desain ini membantu penonton langsung mengenali karakter dan memahami sifatnya.

2. **Ekspresi Wajah yang Ekspresif**

Animator menggunakan teknik blendshape untuk menciptakan ekspresi wajah yang realistis. Fear memiliki mata yang besar dan bulat, sering kali terlihat terbelalak, serta mulut yang terbuka lebar, mencerminkan rasa takut yang mendalam. Detail-detail seperti alis yang terangkat dan kerutan di dahi juga menambah nuansa cemas pada ekspresinya.

3. **Gerakan Dinamis dan Energik**

Gerakan Fear dirancang untuk terlihat cepat dan energik, mencerminkan sifatnya yang selalu waspada. Animator mengimplementasikan gerakan yang tajam dan tiba-tiba, yang menciptakan kesan bahwa Fear selalu siap untuk bereaksi terhadap situasi yang menakutkan.

4. **Interaksi Emosional**

Interaksi Fear dengan karakter lain, terutama Joy dan Sadness, membantu menambah kedalaman emosional. Reaksi Fear terhadap situasi dan emosi lain menunjukkan bagaimana ia berfungsi dalam konteks yang lebih besar, menciptakan dinamika yang kompleks.

5. **Penggunaan Warna dan Pencahayaan**

Warna ungu yang digunakan untuk Fear tidak hanya mencerminkan ketakutan, tetapi juga memberikan kontras yang kuat dengan karakter lain. Pencahayaan yang tepat membantu menonjolkan fitur wajah dan ekspresi Fear, memberikan kedalaman visual yang lebih.

Anxiety dalam film *Inside Out 2* mewakili emosi kecemasan dan dirancang untuk mencerminkan sifat yang kompleks dan relevan dengan pengalaman remaja. Berikut adalah penjelasan mengenai ekspresi wajah. Ekspresi Wajah Anxiety:

1. **Mata:** Anxiety memiliki mata yang besar dan ekspresif, sering kali terlihat cemas atau khawatir. Mata yang sedikit membulat dan terbelalak dapat menunjukkan ketegangan dan rasa takut terhadap situasi yang tidak pasti.
2. **Mulut:** Ekspresi mulut Anxiety biasanya menggambarkan ketidakpastian, dengan bibir yang bergetar atau membentuk garis lurus. Terkadang, mulutnya dapat terlihat terbuka seolah-olah ingin berteriak atau mengeluarkan suara ketakutan.
3. **Alis:** Alis Anxiety sering kali terangkat dan melengkung, memberikan kesan bahwa ia selalu dalam keadaan waspada dan cemas. Posisi alis ini membantu menekankan perasaan ketidakpastian dan kekhawatiran yang menyertainya.



Karakter Anxiety

Anxiety berfungsi sebagai pengingat bahwa kecemasan adalah bagian alami dari kehidupan, terutama saat memasuki masa remaja. Meskipun sikapnya kadang-kadang terlihat berlebihan, Anxiety memiliki niat baik dan memberikan pelajaran bahwa merasakan kecemasan adalah hal yang normal. Karakter ini juga menunjukkan bahwa kecemasan dapat berfungsi sebagai alarm bawaan yang membantu individu untuk lebih berhati-hati dan mempersiapkan diri sebelum mengambil tindakan.

Untuk membuat karakter Anxiety dalam film *Inside Out 2* terlihat lebih hidup, beberapa teknik animasi yang digunakan meliputi:

1. Desain Visual yang Menarik

Karakter Anxiety dirancang dengan warna yang mencolok dan bentuk yang unik, menciptakan kesan visual yang langsung dikenali. Warna dan desain membantu mengekspresikan sifat cemas dan waspada dari karakter ini.

2. Ekspresi Wajah yang Ekspresif

Animator menggunakan teknik blendshape untuk menciptakan ekspresi wajah yang realistis dan dinamis. Ekspresi wajah Anxiety, seperti mata yang besar dan terbelalak serta mulut yang sering kali terbuka, mencerminkan rasa cemas dan ketegangan yang dialaminya. Detail seperti alis yang terangkat juga menambah kedalaman emosi.

3. Gerakan yang Halus dan Dinamis

Gerakan tubuh Anxiety dirancang untuk terlihat cepat dan tidak menentu, mencerminkan sifatnya yang selalu waspada. Animator menggunakan teknik animasi yang memungkinkan transisi yang mulus antara berbagai ekspresi dan gerakan, sehingga emosi yang ditampilkan terasa lebih nyata.

4. **Interaksi Emosional**

Interaksi Anxiety dengan karakter lain, terutama dengan Joy dan Fear, membantu menambah kedalaman emosional. Reaksi Anxiety terhadap situasi dan karakter lain menunjukkan bagaimana ia berfungsi dalam konteks yang lebih besar, menciptakan dinamika yang kompleks.

5. **Penggunaan Warna dan Pencahayaan**

Warna yang digunakan untuk Anxiety memberikan kontras yang kuat dengan karakter lain, membantu menonjolkan ekspresi dan emosi. Pencahayaan yang tepat juga digunakan untuk menyoroti fitur wajah dan ekspresi Anxiety, memberikan kedalaman visual yang lebih.

Envy adalah salah satu karakter emosi baru yang muncul dalam film *Inside Out 2*, mewakili perasaan iri hati yang umum dirasakan oleh remaja. Dalam mendesain karakter Envy, ekspresi wajah dan karakteristiknya dirancang untuk menyampaikan sifat yang kompleks dan relevan dengan pengalaman remaja. Berikut adalah penjelasan mengenai ekspresi wajah. Ekspresi Wajah Envy



1. **Mata:** Envy memiliki mata yang sedikit menyipit, seolah-olah sedang menilai atau membandingkan dirinya dengan orang lain. Ekspresi mata yang sinis dan iri dapat mencerminkan sifatnya yang selalu merasa tidak puas dengan pencapaian orang lain.
2. **Mulut:** Mulut Envy sering kali membentuk garis lurus atau melengkung ke bawah, menunjukkan rasa tidak suka atau kecemburuan. Bibir yang mencibir dapat menggambarkan sikap sarkastisnya.
3. **Alis:** Alis Envy yang sedikit mengerut dapat menambah kesan bahwa ia merasa terganggu atau tidak senang dengan keberhasilan orang lain. Ini membantu menyampaikan rasa iri yang dirasakannya secara visual.

Karakter Envy dalam film *Inside Out 2* diperkenalkan sebagai emosi baru yang mencerminkan perasaan iri dan keinginan untuk memiliki apa yang dimiliki orang lain. Untuk membuat karakter ini terlihat lebih hidup, berbagai teknik animasi dan desain karakter digunakan. Berikut adalah beberapa teknik yang dapat diterapkan:

1. **Desain Visual yang Menarik**

Envy digambarkan dengan warna biru kehijauan dan bentuk seperti jamur kecil, yang memberikan kesan unik dan mudah dikenali. Desain ini menciptakan daya tarik visual

yang kuat, menarik perhatian penonton dan mencerminkan sifatnya yang selalu ingin lebih tinggi dan lebih baik.

2. Ekspresi Wajah yang Dinamis

Mata besar Envy berfungsi sebagai simbol dari rasa ingin tahu dan kepo terhadap orang lain. Ekspresi wajah yang dinamis, seperti mengernyit atau melotot, dapat digunakan untuk menunjukkan perasaan cemburu dan ketidakpuasan, membuat penonton lebih terhubung dengan emosi yang dialaminya.

3. Gerakan Tubuh yang Menunjukkan Ketidakpuasan

Gerakan tubuh Envy, seperti melompat-lompat atau berusaha menjangkau hal-hal yang lebih tinggi, dapat menambah kedalaman karakter. Gerakan ini mencerminkan keinginan dan ketidakpuasan yang mendalam, serta menyoroti sifatnya yang selalu merasa kurang.

4. Interaksi dengan Karakter Lain

Envy sering kali berinteraksi dengan karakter lain, seperti Disgust, yang menunjukkan ketertarikan pada penampilan mereka. Interaksi ini dapat digunakan untuk menyoroti perasaan iri dan keinginan untuk menjadi seperti orang lain, memberikan konteks emosional yang lebih dalam

Embarrassment dalam film *Inside Out 2* dirancang untuk mencerminkan perasaan malu yang sering dialami remaja. Berikut adalah penjelasan mengenai ekspresi wajah. Ekspresi Wajah Embarrassment

1. **Mata:** Embarrassment memiliki mata yang besar dan ekspresif, sering kali terlihat menghindar atau menunduk. Ekspresi mata yang cemas mencerminkan rasa malu dan ketidaknyamanan dalam situasi sosial.
2. **Mulut:** Ekspresi mulut Embarrassment biasanya menunjukkan senyuman yang dipaksakan atau bibir yang terkatup, menciptakan kesan bahwa ia merasa tidak nyaman atau ingin menyembunyikan perasaannya. Kadang-kadang, mulutnya dapat terlihat sedikit terbuka, seolah-olah ingin mengeluarkan kata-kata tetapi terhambat oleh rasa malu.
3. **Alis:** Alis Embarrassment sering kali terangkat dan melengkung, memberikan ekspresi ketidakpastian dan kekhawatiran. Posisi alis ini membantu menekankan perasaan canggung yang dialaminya.



Teknik untuk Membuat Karakter Embarrassment dalam Film *Inside Out 2* Terlihat Lebih Hidup Karakter Embarrassment dalam film *Inside Out 2* dirancang untuk merepresentasikan rasa malu yang sering dialami remaja. Untuk membuat karakter ini terlihat lebih hidup, beberapa teknik animasi dan desain karakter dapat diterapkan:

1. Desain Visual yang Menarik

Embarrassment memiliki warna merah muda yang lembut, mirip dengan pipi yang bersemu. Bentuk tubuhnya yang bulat dan lembut menggambarkan sifat pemalu dan

canggung. Desain ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mencerminkan karakteristik emosionalnya yang ingin bersembunyi dari situasi sosial yang canggung.

2. Ekspresi Wajah yang Ekspresif

Ekspresi wajah Embarrassment harus sangat ekspresif untuk menunjukkan berbagai nuansa malu, seperti menghindari tatapan orang lain, mengerutkan dahi, atau bahkan tersenyum canggung. Ekspresi ini dapat membantu penonton merasakan ketidaknyamanan yang dialami karakter dalam situasi sosial tertentu.

3. Gerakan Tubuh yang Canggung

Gerakan tubuh Embarrassment dapat mencerminkan kecanggungan dan rasa malu. Misalnya, ia bisa terlihat berusaha menyusut atau menutupi dirinya ketika berada dalam situasi yang memalukan. Gerakan ini akan menambah kedalaman karakter dan membuat penonton lebih terhubung dengan perasaannya.

4. Interaksi dengan Karakter Lain

Interaksi Embarrassment dengan emosi lain, seperti Joy atau Sadness, dapat memperkuat karakterisasi dan menyoroti dinamika emosional remaja. Misalnya, saat berhadapan dengan situasi yang memalukan, reaksi karakter lain dapat memberikan konteks yang lebih dalam tentang bagaimana Embarrassment merasakan dan menghadapi emosi tersebut.

5. Suara yang Mencerminkan Ketidakpastian

Pengisi suara untuk Embarrassment harus mampu menyampaikan ketidakpastian dan keraguan melalui intonasi dan ekspresi vokal. Suara yang lembut dan ragu-ragu dapat membantu menekankan sifat pemalu dari karakter ini, menjadikannya lebih relatable bagi penonton yang pernah mengalami perasaan serupa.

Ennui dalam film *Inside Out 2* mewakili emosi kebosanan, yang sering kali dialami oleh remaja. Dalam mendesain karakter Ennui, ekspresi wajah dan karakteristiknya dirancang untuk mencerminkan sifat apatis dan ketidakpedulian. Berikut adalah penjelasan mengenai ekspresi wajah. Ekspresi Wajah Ennui:

1. **Mata:** Ennui memiliki mata yang tampak lelah dan tidak bersemangat, sering kali terlihat setengah terpejam atau menatap kosong. Ekspresi mata ini mencerminkan rasa bosan dan ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitarnya.
2. **Mulut:** Ekspresi mulut Ennui biasanya datar atau membentuk garis lurus, menunjukkan kurangnya minat atau antusiasme. Kadang-kadang, mulutnya bisa terlihat sedikit terbuka, seolah-olah mengeluarkan desahan atau keluhan.
3. **Alis:** Alis Ennui cenderung terangkat dan melengkung, memberikan kesan bahwa ia merasa tidak terpengaruh atau tidak peduli dengan situasi yang ada. Posisi alis ini membantu menekankan perasaan kebosanan yang dialaminya.



Ennui berfungsi untuk menggambarkan perasaan kebosanan yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan remaja. Dalam *Inside Out 2*, karakter ini menunjukkan bagaimana kebosanan dapat mempengaruhi cara seseorang berinteraksi dengan dunia dan orang-orang di sekitarnya. Karakter ini menggambarkan bahwa kebosanan dapat menjadi pendorong untuk mencari pengalaman baru dan mengatasi rutinitas yang monoton. Dengan desain yang mencolok dan ekspresi wajah yang khas, Ennui menjadi karakter yang relevan dalam *Inside Out 2*, mencerminkan pengalaman emosional yang kompleks yang dialami oleh remaja. Karakter ini menambah dimensi baru dalam pemahaman tentang emosi, menunjukkan bahwa kebosanan juga memiliki peran dalam pertumbuhan dan perkembangan pribadi.

Karakter Ennui dalam film *Inside Out 2* menggambarkan perasaan kebosanan dan ketidakpuasan yang sering dialami remaja. Untuk membuat karakter ini terlihat lebih hidup, beberapa teknik desain dan animasi dapat diterapkan:

1. Desain Visual yang Menarik

Ennui memiliki postur tubuh yang lemas dan menyerupai mie, mencerminkan sifatnya yang tidak bersemangat dan apatis. Warna biru keabu-abuan yang digunakan untuk karakter ini memberikan kesan suram dan membosankan, sesuai dengan tema kebosanan yang diwakilinya.

2. Ekspresi Wajah yang Minim

Karakter Ennui jarang menunjukkan ekspresi wajah yang berlebihan, sering kali terlihat datar atau tanpa emosi. Hal ini mencerminkan ketidakpeduliannya terhadap lingkungan sekitar. Dengan wajah yang tidak banyak berubah, penonton dapat merasakan beratnya rasa bosan yang dialaminya.

3. Gerakan Tubuh yang Lamban

Gerakan Ennui harus mencerminkan kelelahan mental dan fisik. Misalnya, ia bisa terlihat lamban dalam bergerak, sering kali berbaring atau duduk dengan posisi yang tidak bersemangat. Gerakan yang tidak energik ini akan menambah kedalaman karakter dan menekankan perasaan kebosanan yang dialaminya.

4. Interaksi dengan Karakter Lain

Interaksi Ennui dengan emosi lain, seperti Anxiety, dapat memperkuat karakterisasi dan menyroti dinamika emosional remaja. Misalnya, Ennui dapat terlihat acuh tak acuh terhadap kekhawatiran yang ditimbulkan oleh Anxiety, menyroti kontras antara rasa cemas dan kebosanan.

5.4 PERHATIKAN EMPAT PRINSIP INI DAN SEMUANYA AKAN MUNGKIN

Jadi, bagaimana cara mentransfer karakter yang digerakkan oleh cerita yang diambil dari media linier ke format interaktif? Pertama-tama, kreator gim yang didasarkan pada *My Life of StarCraft* harus bertanya pada dirinya sendiri genre apa yang paling sesuai dengan topik dan karakternya. Jika serial tersebut berlangsung cukup lama, penonton akan mengenal karakternya dengan cukup baik, mereka juga akan tahu bahwa serial tersebut adalah serial yang menyenangkan dengan nada gelap yang sangat menekankan karakter dan

perkembangan mereka. Gim seperti apa yang diharapkan seseorang jika dia mengetahui semua hal ini? Bagaimana dia akan bereaksi jika dia mengetahui bahwa itu adalah petualangan lompat dan lari atau platformer yang biasanya mengabaikan sebagian besar latar belakang dan pengembangan karakter yang dapat Anda temukan dalam serial tersebut? – Apakah dia harus kecewa atau adakah cara untuk membuat gim tersebut menarik meskipun memiliki fokus yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan serialnya? Game yang merupakan adaptasi dari film cukup sering tidak memuaskan penontonnya. Alasannya sering kali dapat dipersempit menjadi pemetaan yang buruk dari keempat dimensi yang telah dibahas di atas. Bisa jadi seorang gamer yang membeli game berdasarkan komik atau film tentang pahlawan super misalnya, ingin memainkan karakter ini dalam game tersebut agar merasa bahwa ia dapat mengendalikan kekuatan super sang pahlawan itu sendiri.

Jika avatar didesain dengan baik, ia akan terasa seperti kulit kedua dan gamer akan mengalami lapisan hiburan baru yang interaktif yang tidak dapat diberikan oleh film atau komik. Di sisi lain, desain yang ceroboh dapat menyebabkan kekecewaan karena pemain mungkin merasa bahwa sang pahlawan tidak dapat melakukan semua hal keren yang ia lakukan dalam film atau bahwa ia sangat sulit dan rumit untuk dikendalikan. Dalam hal ini, umpan balik yang mendalam tidak selaras dengan kemampuan fantasi (ISBISTER 2006). Pemain berharap untuk merasa berdaya atau diberikan kemampuan luar biasa yang ternyata merupakan tiruan yang cukup buruk dari kekuatan yang dimiliki sang pahlawan di media lain atau yang terlalu sulit untuk ditangani. Seorang pemain RPG mungkin berharap untuk dapat menyesuaikan penampilan karakternya untuk menciptakan avatar unik yang menggabungkan cita-citanya atau mengekspresikan keinginan dan preferensinya. Karakter tersebut harus sesuai dengan "persona sosial yang ingin dicoba oleh pemain dan [harus menawarkan] cara untuk menyesuaikan penampilan yang menyenangkan dan menarik" (ISBISTER 2006). Pemain ini mungkin merasa kecewa jika permainan tersebut tidak menawarkan opsi pembuatan karakter khusus atau bahwa karakter yang dibuat memang terlihat sangat memuaskan tetapi pembuatnya tidak berupaya untuk memungkinkan pemain bertindak melalui karakter tersebut dengan cara yang sesuai dengan citra yang dimilikinya terhadap avatarnya. Dalam kasus ini, dimensi fantasi akan tidak selaras dengan dimensi sosial. Tidak harus dimensi fantasi yang berkonflik dengan dimensi lain: Pemain mungkin setuju dengan kemampuan yang ditawarkan avatarnya dan merasa bahwa permainan pada dasarnya sesuai dengan harapannya dalam hal ini, tetapi sebaliknya merasa bahwa permainan tersebut sangat tidak logis. Tindakan yang coba dilakukannya tidak akan berhasil sebagian besar waktu dan solusi untuk memecahkan beberapa teka-teki tidak masuk akal dan tidak seorang pun yang waras akan memikirkannya sejak awal. Dalam kasus ini, kurangnya pendalaman kognitif adalah alasan ketidaksetujuan pemain.

Contoh-contoh ini harus menunjukkan bahwa desain karakter harus disusun dengan hati-hati dengan mempertimbangkan semua lapisan yang berbeda yang penting untuk pengalaman interaktif yang sukses. Jika seorang kreator mengingat dimensi tersebut, konten dari media lain dapat diadaptasi ke hampir setiap genre permainan.

Dalam konteks ini, bahkan adaptasi seri *My Life of StarCraft* ke platform atau genre *jump n' run* bukanlah tugas yang mustahil. Kita mungkin berpikir tentang *Braid* (NUMBER NONE, INC. 2008) yang dapat digambarkan sebagai gabungan antara permainan platform dan teka-teki dan yang paling berhasil mengintegrasikan lapisan latar belakang yang mendalam ke dalam permainan. Hal ini terjadi dengan cara yang sangat luar biasa: Pemain tidak hanya mempelajari sesuatu tentang pahlawan di antara berbagai level dengan membaca cerita puitis yang memberikan pandangan sekilas ke masa lalu dan perasaan karakter, latar belakang juga merupakan dasar untuk permainan itu sendiri. Dengan menemukan rahasia pahlawan di akhir permainan, pemain akan melihat semua tindakan yang dilakukannya dalam permainan dan juga avatarnya dalam cahaya yang berbeda. Dalam hal ini, contoh tersebut juga mencerminkan prinsip penting lain dari desain permainan:

"Pertumbuhan dan perkembangan sang pahlawan merupakan bagian penting dari cerita sama pentingnya, jika tidak lebih penting, daripada alur cerita itu sendiri. Siklus pertumbuhan karakter umum yang terkait dengan Perjalanan Sang Pahlawan memberikan saran tentang cara mengelola pertumbuhan karakter sang pahlawan. Sang pahlawan memulai dengan kesadaran terbatas tentang dirinya dan situasinya. Seiring berjalannya cerita, kesadaran sang pahlawan meningkat" (ROLLINGS & ADAMS 2003).

Pengembangan karakter menambah kompleksitas cerita dan membuat pengalaman bermain game lebih intens.¹³ Dengan cara ini *Braid* menggabungkan dimensi visceral dan kognitif yang berfungsi dengan baik dengan latar belakang cerita yang memberikan kedalaman pada karakter dan membuat permainan platform ini menjadi pengalaman yang agak puitis.

Pikiran yang kreatif akan menemukan cara untuk membuat game yang mencerminkan aspek-aspek penting dari produk asli dan membentuknya dengan cara tertentu agar sesuai dengan media baru. Dengan mengacu pada empat dimensi yang penting untuk desain karakter yang baik, ia tidak akan kehilangan fokus pada persyaratan interaktif permainan dan karena itu harus membuat konten yang tidak membatasi diri pada struktur linier media asli tetapi mengubahnya menjadi elemen pengalaman interaktif yang dapat mereka peroleh.

Desain karakter untuk *My Life of StarCraft* misalnya dapat dengan mudah dijadikan dasar karakter dalam novel. Banyak sisi karakter yang tidak akan ditampilkan kepada penonton serial tersebut tetapi membantu menciptakan protagonis yang dapat dipercaya dan mendalam dengan motif dan perilaku yang masuk akal juga dapat diintegrasikan ke dalam novel karena media ini mampu memberikan wawasan tentang pikiran dan jiwa karakter jauh lebih baik daripada yang mungkin terjadi dalam serial tersebut. Oleh karena itu, perbedaan antara kedua media ini berasal dari cara yang dapat digunakan untuk mengomunikasikan kualitas dan latar belakang karakter, sedangkan penciptaan karakter itu sendiri tidak terpengaruh olehnya.

Dalam hal ini, mudah untuk melupakan fakta bahwa semua film ini pada awalnya merupakan adaptasi film dari sebagian besar komik atau buku yang sukses dan oleh karena itu 'film' bukanlah media asli tempat munculnya tiruan tersebut. Meskipun demikian, adaptasi film tersebut membantu menarik minat penonton yang jauh lebih besar dan menjangkau

kelompok sasaran yang tidak mengonsumsi produk asli. Dengan cara ini, penggunaan berbagai platform menciptakan pasar dan struktur pemasaran baru untuk menjual produk kepada konsumen dengan preferensi dan permintaan yang berbeda. Misalnya, penggemar Batman mungkin bahkan belum pernah membaca buku komik klasik, tetapi mereka mungkin mengoleksi semua film atau materi televisi (seperti serial tahun 1960-an yang dibintangi Adam West dan Burt Ward atau adaptasi Tim Burton dari akhir tahun 80-an dan awal 90-an atau Batman: The Animated Series dari tahun 1990-an) dan memiliki berbagai barang dagangan dari adaptasi media ini.

Game mendatang Tomb Raider (CRYSTAL DYNAMICS, diumumkan untuk tahun 2013) mungkin dapat mengisi celah ini karena menambahkan lebih banyak latar belakang dan kerentanan pada karakter tersebut, yang tampak jauh lebih terbuka untuk membuat orang mengenali diri mereka sendiri dalam diri Lara Croft muda. Pertumbuhan karakter tidak harus dibatasi pada aspek-aspek yang bersumber dari cerita seperti kepribadian dan pengetahuan dirinya. Naik level, peningkatan keterampilan, serta pencapaian kemampuan baru merupakan cara untuk menambah kompleksitas pada karakter dan menunjukkan bahwa karakter tersebut telah berkembang hingga tingkat tertentu.

5.5 PENGEMBANGAN KARAKTER ANIMASI

Dalam beberapa tahun terakhir, semakin banyak studio animasi yang bermunculan di Indonesia. Banyak pihak menganggap ini sebagai tanda positif bagi kebangkitan industri animasi lokal. Namun, ada berbagai tantangan yang harus dihadapi oleh studio-studio tersebut sebelum dapat mengembangkan industri animasi lokal secara signifikan. Salah satu kendala utama adalah kurangnya sumber daya manusia (SDM) yang terampil, seperti animator yang kompeten. Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), kontribusi film animasi terhadap total industri ekonomi kreatif hanya sekitar 5% pada tahun lalu. Angka tersebut mencakup kurang dari sepertiga dari kontribusi total 16 subsektor dalam industri ekonomi kreatif. Ricky Pesik, Wakil Kepala Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), menyatakan bahwa kontribusi yang rendah ini disebabkan oleh ekosistem industri animasi di Indonesia yang belum berkembang dengan baik.

Pengembangan karakter animasi merupakan proses penting dalam industri animasi, terutama dalam konteks pendidikan dan pengembangan karakter anak. Berikut adalah beberapa aspek utama terkait pengembangan karakter animasi yang diungkapkan dalam berbagai penelitian dan artikel.

Penggunaan Media Animasi dalam Pendidikan Karakter

1. **Media Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca**

Penelitian menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Melalui penggunaan video animasi, siswa menunjukkan minat yang tinggi dan tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

2. **Video Animasi untuk Siswa Tunarungu**

Pengembangan video animasi khusus untuk siswa tunarungu bertujuan untuk membentuk karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video ini sangat efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran, dengan tingkat validitas yang tinggi dari para ahli.

3. Karakter Cinta Tanah Air

Penelitian lain fokus pada pengembangan video animasi yang menanamkan rasa cinta tanah air pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah model 4D, dan hasilnya menunjukkan bahwa video tersebut sangat layak sebagai media pembelajaran.

4. Peningkatan Karakter Melalui Animasi Pendidikan

Animasi pendidikan terbukti dapat meningkatkan karakter siswa, termasuk sikap jujur, disiplin, dan tanggung jawab. Penggunaan animasi dalam pembelajaran membantu siswa memahami dan mengingat nilai-nilai karakter dengan lebih baik.

5.6 PERTUMBUHAN INDUSTRI ANIMASI DI INDONESIA

Industri animasi di Indonesia mengalami pertumbuhan signifikan, dengan banyak karakter lokal yang semakin dikenal. Dalam beberapa tahun terakhir, animasi 3D menjadi dominan, dan banyak animator Indonesia yang berhasil di kancah internasional. Pertumbuhan ini juga didorong oleh meningkatnya permintaan untuk konten animasi dari luar negeri. Secara keseluruhan, pengembangan karakter animasi tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada dampak pendidikan yang dapat ditimbulkan, menjadikannya alat yang efektif dalam membentuk karakter anak-anak.

ENSPIRE STUDIO

Andre Surya Wiyono, Setelah kembali ke Indonesia, ia membuka studio animasi ini lima tahun yang lalu dan juga mendirikan sekolah animasi tiga tahun lalu. Proyek yang dikerjakan oleh Enspire sangat beragam, mencakup film panjang, film pendek, iklan komersial, permainan, dan film berbasis permainan.

Enspire Studio adalah salah satu studio animasi lokal yang sedang berkembang di Indonesia. Berikut beberapa fakta tentang Enspire Studio:

- Enspire Studio didirikan 5 tahun lalu oleh Andre Surya, yang sebelumnya berpengalaman bekerja di industri film Hollywood.
- Studio ini berbasis di Jakarta dan mengerjakan berbagai proyek animasi, tidak hanya film panjang dan pendek, tapi juga iklan komersial, game, film game, dll.
- Enspire Studio berfokus pada produksi animasi berkualitas tinggi (high end animation). Klien mereka banyak berasal dari luar negeri seperti membuat iklan untuk perusahaan TV besar seperti HBO.
- Studio ini juga mendirikan sekolah animasi untuk mengembangkan animator muda. Lulusan sekolah ini dijamin 100% langsung bekerja di industri animasi tanpa perlu kuliah.
- Proyek animasi breakthrough Enspire Studio adalah mengembangkan game RPG pertama di Indonesia berjudul Legrand Legacy yang akan diluncurkan tahun depan.

Game ini bernuansa Indonesia tapi juga terinspirasi Jepang dan Barat untuk menyasar pasar luar negeri.

Jadi Enspire Studio merupakan salah satu contoh studio animasi lokal yang sedang berkembang dan mengerjakan proyek-proyek berkualitas tinggi, baik untuk pasar dalam maupun luar negeri. Mereka juga berusaha mengembangkan talenta animator Indonesia melalui sekolah animasi yang didirikan.

Enspire Studio telah mengerjakan berbagai proyek terkenal sejak berdirinya. Berikut adalah beberapa di antaranya:

1. **Film Pendek "The Escape"**

Proyek debut Enspire Studio adalah film pendek berjudul "The Escape," yang berhasil meraih 12 penghargaan di kategori film pendek. Ini menandai awal yang kuat bagi studio dalam industri animasi 3D.

2. **Proyek Animasi untuk Klien Internasional**

Enspire Studio juga terlibat dalam berbagai proyek animasi untuk klien dari luar negeri, termasuk negara-negara seperti Jepang, Amerika Serikat, Spanyol, dan Korea Selatan. Proyek-proyek ini mencakup pembuatan animasi untuk film, iklan, dan video promosi.

3. **Karakter Animasi dan IP Sendiri**

Studio ini berambisi untuk menciptakan karakter animasi yang khas dan terkenal, mirip dengan karakter-karakter ikonik seperti Spiderman dan Iron Man. Andre Surya, pendiri Enspire, berharap agar animator muda Indonesia dapat menghasilkan karya-karya yang diakui secara global.

4. **Kolaborasi dengan Sekolah Animasi ESDA**

Melalui Enspire School of Digital Arts (ESDA), studio ini tidak hanya menghasilkan karya animasi tetapi juga melatih generasi baru animator. Banyak siswa dari ESDA yang telah terlibat dalam proyek-proyek animasi, termasuk proyek kartun Korea dan serial Netflix.

Dengan berbagai proyek ini, Enspire Studio terus berupaya untuk memperkuat posisinya dalam industri animasi, baik di tingkat nasional maupun internasional. Perkembangan industri animasi di Indonesia telah memberikan dampak signifikan terhadap pembuatan karakter animasi lokal. Berikut adalah beberapa poin penting mengenai pengaruh tersebut:

Pertumbuhan Pesat Industri Animasi

1. **Peningkatan Jumlah Studio dan Animator**

Sejak 2020, terdapat sekitar 120 studio animasi di Indonesia, dengan pertumbuhan industri animasi mencapai 153% dalam lima tahun terakhir, atau rata-rata 26% per tahun. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak animator lokal yang terlibat dalam pembuatan karakter dan proyek animasi.

2. **Dominasi Animasi 3D**

Saat ini, animasi 3D menjadi tren utama dalam industri animasi Indonesia. Banyak karakter animasi lokal yang diciptakan dalam format ini, yang memungkinkan visualisasi yang lebih menarik dan modern.

Pengaruh Budaya Lokal

3. **Penggunaan Kekayaan Budaya**

Karakter animasi lokal sering kali diambil dari kekayaan budaya Indonesia, yang membantu menciptakan keaslian dalam karya animasi. Ini tidak hanya meningkatkan rasa bangga terhadap karya lokal, tetapi juga memperkenalkan budaya Indonesia kepada audiens global.

4. **Pendidikan dan Pembelajaran**

Animasi yang menampilkan budaya dan nilai-nilai lokal dapat digunakan sebagai alat pendidikan, membantu anak-anak memahami dan mencintai budaya mereka sendiri. Ini juga berkontribusi pada pembentukan karakter yang positif.

Kesempatan di Pasar Global

5. **Keterlibatan di Kancah Internasional**

Animator Indonesia kini semakin banyak terlibat dalam proyek internasional, termasuk pembuatan karakter untuk musik video dan proyek film besar. Hal ini menunjukkan bahwa karakter animasi lokal tidak hanya dikenal di dalam negeri, tetapi juga di luar negeri.

6. **Ekspansi Pasar**

Dengan meningkatnya permintaan untuk konten animasi dari luar negeri, industri animasi Indonesia memiliki peluang besar untuk menembus pasar global. Ini menciptakan ruang bagi karakter animasi lokal untuk dikenal secara internasional, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas dan inovasi dalam pembuatan karakter.

Secara keseluruhan, perkembangan industri animasi di Indonesia tidak hanya memperkaya pembuatan karakter animasi lokal, tetapi juga mengedepankan nilai-nilai budaya dan meningkatkan daya saing di pasar global.

Enspire Studio, seperti banyak studio animasi di Indonesia yang berusaha menjangkau pasar internasional, menghadapi sejumlah tantangan dalam memasarkan animasi mereka di luar negeri. Berikut adalah beberapa tantangan utama yang mungkin dihadapi oleh Enspire Studio:

1. **Persaingan Global:** Pasar animasi internasional sangat kompetitif, dengan banyak studio besar di negara-negara seperti Amerika Serikat, Jepang, dan Eropa yang sudah mapan. Enspire Studio harus bersaing dengan perusahaan-perusahaan besar ini, yang memiliki sumber daya dan reputasi yang lebih kuat di pasar global.
2. **Akses ke Jaringan Distribusi:** Mendapatkan akses ke jaringan distribusi internasional bisa menjadi tantangan. Studio seperti Enspire perlu menjalin kemitraan dengan distributor atau platform streaming global untuk memastikan animasi mereka dapat diakses oleh audiens internasional.
3. **Pembiayaan dan Investasi:** Animasi berkualitas tinggi membutuhkan dana yang signifikan. Studio-studio di Indonesia, termasuk Enspire, mungkin menghadapi tantangan dalam mendapatkan investasi yang memadai untuk memproduksi proyek-proyek besar yang dapat bersaing di pasar internasional.
4. **Kendala Budaya dan Pasar:** Setiap pasar memiliki preferensi dan sensitivitas budayanya sendiri. Enspire Studio harus mampu menyesuaikan konten mereka agar

relevan dan diterima di berbagai pasar internasional, tanpa kehilangan identitas kreatif mereka.

5. **Brand Recognition:** Membangun pengenalan merek di pasar internasional membutuhkan waktu dan upaya pemasaran yang signifikan. Studio yang berbasis di negara berkembang sering kali memerlukan strategi pemasaran yang kuat untuk meningkatkan profil mereka di luar negeri.
6. **Perbedaan Bahasa:** Bahasa dapat menjadi hambatan dalam pemasaran internasional. Meskipun animasi adalah media visual, penyesuaian bahasa dan lokalisasi tetap penting untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Ini bisa melibatkan subtitling, dubbing, dan bahkan penyesuaian dialog agar lebih sesuai dengan audiens global.
7. **Regulasi dan Perizinan:** Setiap negara memiliki regulasi dan peraturan tersendiri terkait dengan media dan hiburan. Enspire Studio perlu memahami dan mematuhi regulasi-regulasi ini untuk memastikan bahwa animasi mereka dapat ditayangkan di pasar internasional.
8. **Promosi yang Kurang Efektif:** Promosi film animasi lokal juga perlu ditingkatkan, baik di dalam negeri maupun internasional. Masyarakat perlu lebih dikenalkan pada film animasi lokal untuk meningkatkan minat dan dukungan terhadap karya-karya dalam negeri. Di tingkat internasional, promosi yang lebih agresif dapat membantu memperkenalkan animasi Indonesia kepada pasar global.
9. **Ekosistem yang Belum Matang:** Ekosistem industri animasi di Indonesia belum sepenuhnya terbangun. Meskipun terdapat banyak studio, kolaborasi dan dukungan antara pelaku industri masih perlu ditingkatkan. Hal ini termasuk dukungan dari pemerintah dan lembaga terkait untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan industri.

Meskipun tantangan ini signifikan, Enspire Studio dapat memanfaatkan kreativitas dan keunikan mereka untuk menarik perhatian global. Kolaborasi dengan mitra internasional dan pemanfaatan platform digital bisa menjadi langkah penting dalam mengatasi hambatan-hambatan ini.

Enspire Studio dikenal karena karya animasi berkualitas tinggi, terutama film pendek. Selain "The Escape," berikut adalah beberapa film pendek lainnya yang telah diproduksi oleh Enspire Studio:

1. **The Escape**

Rilis: 2012

Sinopsis: Kisah tentang seorang narapidana yang mencoba melarikan diri dari penjara dengan berbagai rencana cerdik, namun selalu berujung pada kegagalan.

Prestasi: Memenangkan penghargaan di beberapa festival film internasional.

2. **TIFA**

Rilis: 2018

Sinopsis: Mengambil inspirasi dari kebudayaan Papua, Indonesia, film ini bercerita tentang seorang anak perempuan bernama Tifa yang menghadapi tantangan untuk melindungi desanya dari ancaman misterius.

Selain film-film tersebut, Enspire Studio juga mengerjakan berbagai proyek lain dalam bentuk animasi pendek, iklan, dan kolaborasi dengan klien internasional. Namun, "The Escape" dan "TIFA" adalah beberapa contoh film pendek yang paling dikenal.

BAB 6

ALAT UNTUK MEMPERMUDAH PENGEDITAN DAN PENINJAUAN

6.1 PENDAHULUAN

Setelah Anda menyelesaikan draf karakter pertama Anda, pekerjaan belum sepenuhnya selesai. Proses pengeditan dan peninjauan sering kali menjadi salah satu tahap yang paling memakan waktu dalam pengembangan karakter animasi, terutama ketika bekerja dengan tim. Biasanya, desain karakter dibagikan dalam format jpg. Meskipun ini memudahkan berbagi melalui email, ada metode yang lebih efisien. Menggunakan perangkat lunak pemeriksaan online yang disesuaikan dengan kebutuhan tim Anda dapat mempermudah pelacakan semua perubahan yang dilakukan.

Pertimbangkan untuk melihat perbandingan beberapa alat populer untuk peninjauan dan manajemen proyek yang sering digunakan dalam industri kreatif. Proses pengeditan dan peninjauan dapat menjadi rumit, tetapi dengan alat yang tepat, proses ini bisa menjadi lebih sederhana dan efisien untuk seluruh tim Anda. Anda bisa mencoba Krock gratis selama dua minggu pertama untuk memahami semua fiturnya, atau Anda dapat memesan panggilan demo singkat untuk mendapatkan panduan langsung tentang platform tersebut. Jadi apapun tahap perjalanan animasi Anda, teruskan mengeksplorasi dan mengembangkan karakter. Teknik Anda akan semakin baik seiring dengan percobaan taktik baru, eksplorasi karakter baru, dan upaya untuk mendorong batas-batas kreativitas. Kenali karakter Anda seperti Anda mengenal teman baik, dan Anda akan melihat keajaiban muncul di layar.

6.2 MENINGKATKAN EFISIENSI PENGEDITAN DAN PENINJAUAN DALAM ANIMASI

Dalam proses animasi, alat untuk mempermudah pengeditan dan peninjauan memainkan peran krusial dalam efisiensi dan kelancaran alur kerja. Ketika mengembangkan karakter atau proyek animasi lainnya, terutama saat bekerja dengan tim, memiliki alat yang tepat dapat membuat perbedaan besar. Salah satu solusi efektif adalah menggunakan perangkat lunak pemeriksaan online yang memungkinkan kolaborasi secara real-time dan pelacakan perubahan. Alat seperti Krock, Frame.io, dan Wipster menawarkan fitur yang memungkinkan tim untuk memberikan umpan balik langsung, menandai perubahan, dan melihat revisi dalam konteks yang sama. Alat-alat ini mempermudah proses berbagi desain karakter, gambar, dan video dengan format yang mudah diakses dan dikelola, menghindari kerumitan pengiriman file berulang kali melalui email. Selain itu, perangkat lunak ini sering dilengkapi dengan fitur manajemen proyek yang membantu melacak tenggat waktu, tugas, dan status pekerjaan. Dengan menggunakan alat-alat ini, tim animasi dapat memastikan bahwa setiap pengeditan dan revisi dilakukan dengan efisien, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan kualitas akhir proyek. Sebagai tambahan, banyak alat menawarkan uji coba gratis atau demo, sehingga tim dapat mengevaluasi fiturnya sebelum berkomitmen. Mengintegrasikan alat yang sesuai ke dalam alur kerja dapat menyederhanakan proses kreatif dan memastikan bahwa setiap detail proyek animasi dikelola dengan baik.

Dalam industri animasi, proses pengeditan dan peninjauan merupakan tahap krusial yang mempengaruhi kualitas akhir dari sebuah proyek. Alat yang tepat dapat mempercepat proses ini dan memastikan hasil yang lebih baik. Menggunakan perangkat lunak khusus untuk pengeditan dan peninjauan dapat mengoptimalkan alur kerja tim dan meminimalkan kesalahan yang mungkin terjadi akibat komunikasi yang tidak efektif.

Salah satu alat yang sangat membantu dalam meningkatkan efisiensi adalah perangkat lunak pemeriksaan online. Alat seperti Krock, Frame.io, dan Wipster memungkinkan kolaborasi secara real-time antara anggota tim, tanpa perlu bergantung pada pengiriman file secara berulang-ulang melalui email. Dengan kemampuan ini, tim dapat memberikan umpan balik langsung, melihat revisi dalam konteks yang sama, dan menyusun perbaikan dengan lebih cepat.

Krock, misalnya, menawarkan fitur yang memungkinkan pengguna untuk menandai perubahan secara langsung pada desain karakter atau animasi. Hal ini sangat mempermudah proses peninjauan karena komentar dan saran dapat ditambahkan langsung pada frame atau elemen tertentu, mengurangi kemungkinan kesalahpahaman dan memastikan bahwa semua feedback diterima dengan jelas.

Frame.io adalah platform lain yang dikenal dengan kemampuannya untuk mengelola dan melacak proses revisi dengan sangat efisien. Fitur seperti pengaturan versi dan pelacakan perubahan memastikan bahwa tim dapat bekerja dengan versi terbaru dari proyek tanpa kebingungan. Alat ini juga menawarkan integrasi dengan berbagai perangkat lunak editing, menjadikannya pilihan yang fleksibel dan mudah digunakan dalam berbagai alur kerja kreatif.

Wipster menawarkan fungsionalitas serupa dengan tambahan fitur manajemen proyek yang memungkinkan tim untuk melacak tenggat waktu, tugas, dan status pekerjaan. Dengan antarmuka yang user-friendly, Wipster memudahkan anggota tim untuk berkolaborasi dan mengelola tugas tanpa harus beralih antara berbagai aplikasi atau alat.

Penggunaan alat-alat ini tidak hanya mempercepat proses pengeditan dan peninjauan, tetapi juga meningkatkan akurasi dan kualitas hasil akhir. Dengan fitur pelacakan yang baik, tim dapat dengan mudah melihat perubahan yang dilakukan dan memastikan bahwa semua umpan balik diterapkan secara efektif. Ini juga membantu dalam mengurangi waktu yang dihabiskan untuk revisi dan memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi.

Selain itu, banyak dari alat ini menawarkan uji coba gratis atau demo, memungkinkan tim untuk mengevaluasi fitur dan fungsionalitas sebelum membuat keputusan akhir. Uji coba ini memberikan kesempatan untuk memahami bagaimana alat tersebut dapat diintegrasikan ke dalam alur kerja tim dan bagaimana alat tersebut dapat meningkatkan efisiensi.

Integrasi alat pengeditan dan peninjauan yang tepat dalam alur kerja dapat memberikan keuntungan besar bagi tim animasi. Dengan mengurangi kerumitan dalam berbagi dan mengelola file, serta menyediakan platform untuk kolaborasi yang lebih baik, alat-alat ini memastikan bahwa setiap detail proyek dikelola dengan baik dan efisien.

Selain itu, memanfaatkan fitur manajemen proyek yang ditawarkan oleh banyak alat ini dapat membantu dalam merencanakan dan mengatur pekerjaan dengan lebih baik. Tim

dapat menetapkan tenggat waktu, memonitor kemajuan, dan memastikan bahwa semua anggota tim tetap pada jalur yang benar, meningkatkan koordinasi dan produktivitas.

Secara keseluruhan, dengan mengadopsi alat perangkat lunak yang sesuai untuk pengeditan dan peninjauan, tim animasi dapat mengatasi tantangan yang sering dihadapi dalam proses kreatif. Alat ini tidak hanya meningkatkan efisiensi tetapi juga membantu dalam menghasilkan hasil akhir yang berkualitas tinggi, menjadikan proyek animasi lebih sukses dan memuaskan bagi semua pihak yang terlibat.

6.3 FITUR UTAMA ALAT PEMERIKSAAN ONLINE UNTUK TIM ANIMASI

Alat pemeriksaan online telah menjadi aspek krusial dalam proses animasi modern, menyediakan fitur yang memungkinkan tim untuk bekerja dengan lebih efisien dan efektif. Salah satu fitur utama adalah kemampuan kolaborasi real-time, yang memungkinkan anggota tim memberikan umpan balik langsung pada elemen animasi. Dengan fitur ini, komentar dan saran dapat ditambahkan secara langsung pada frame atau elemen tertentu, mempermudah komunikasi dan mengurangi risiko kesalahpahaman. Selain itu, pengaturan versi dan pelacakan perubahan merupakan fitur penting lainnya, memungkinkan tim untuk melacak berbagai iterasi dari proyek dan membandingkan perubahan antara versi yang berbeda, sehingga memastikan bahwa semua perubahan diterapkan dengan benar.

Manajemen tugas dan tenggat waktu juga merupakan fitur vital, karena membantu tim dalam mengatur pekerjaan dan memastikan bahwa deadline dipenuhi. Dengan fitur ini, anggota tim dapat menetapkan tugas, memantau kemajuan, dan menjaga proyek tetap pada jalur yang benar. Integrasi dengan perangkat lunak editing adalah fitur lain yang sangat berguna, memfasilitasi transfer file yang mulus antara alat pemeriksaan dan perangkat lunak animasi, yang mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk memindahkan file dan memastikan bahwa tim bekerja dengan versi terbaru dari proyek.

Antarmuka pengguna yang intuitif memainkan peran penting dalam memastikan bahwa alat pemeriksaan online mudah digunakan tanpa memerlukan pelatihan yang intensif. Alat seperti Wipster menyediakan antarmuka yang user-friendly, mempercepat proses adaptasi bagi tim baru. Fitur komentar dan notasi memungkinkan umpan balik yang terperinci dengan menambahkan komentar langsung pada frame tertentu serta menggambar atau menandai area yang memerlukan perhatian. Pengaturan akses dan keamanan juga krusial, memberikan kontrol atas siapa yang dapat melihat atau mengedit file, menjaga integritas proyek.

Fitur umpan balik visual dan audio menawarkan dimensi tambahan dalam komunikasi, memungkinkan anggota tim memberikan komentar melalui rekaman suara atau video, yang memperjelas umpan balik. Kompatibilitas format file adalah fitur penting lainnya, memastikan bahwa alat dapat menangani berbagai format yang umum digunakan dalam animasi, seperti video dan gambar, untuk memudahkan berbagi dan peninjauan. Beberapa alat juga menyediakan fitur akses offline, memungkinkan peninjauan dan umpan balik meskipun konektivitas internet terbatas. Semua fitur ini berkontribusi pada efisiensi dan kualitas proses

pengeditan dan peninjauan, menjadikan alat pemeriksaan online sebagai komponen penting dalam alur kerja animasi.

Fitur Utama Alat Pemeriksaan Online untuk Tim Animasi Dalam era digital yang semakin maju, alat pemeriksaan online telah menjadi sangat penting dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas tim animasi. Berikut adalah beberapa fitur utama yang membuat alat pemeriksaan online menjadi sangat berguna bagi tim animasi:

1. Penggunaan AI untuk Animasi:

- Alat-alat AI seperti CapCut menawarkan fitur "script to video" yang memungkinkan pembuatan animasi dengan cepat dan efisien. CapCut juga menawarkan antarmuka intuitif dan fitur pengeditan serbaguna yang membuat proses pembuatan animasi menjadi lebih mudah dan profesional.

2. Penangkapan Gerak Wajah:

- Adobe Character Animator menggunakan penangkapan gerak wajah real-time untuk membuat karakter kartun berbicara dengan ekspresi wajah yang nyata. Fitur ini memungkinkan animator untuk menggunakan ekspresi wajah mereka sendiri untuk membuat karakter hidup dan interaktif.

3. Software Animasi 3D:

- KeyShot adalah software animasi 3D yang cepat dan mudah digunakan. Fitur utamanya adalah kemampuan untuk membuat animasi 3D dengan cepat dan efisien, membuatnya sangat berguna bagi tim animasi yang membutuhkan hasil yang cepat.

4. Peralatan Dasar:

- Peralatan dasar seperti kamera/webcam sangat penting dalam proses scanning gambar dan line test. Mereka membantu dalam memastikan bahwa gambar yang dihasilkan akurat dan berkualitas tinggi.

Dengan fitur-fitur ini, tim animasi dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas produksi mereka. Mereka dapat membuat animasi yang lebih profesional dan menarik dengan menggunakan teknologi canggih yang tersedia.

Dengan memanfaatkan fitur-fitur utama dari alat pemeriksaan online, tim animasi dapat mengalami peningkatan signifikan dalam produktivitas dan kualitas kerja mereka. Salah satu manfaat utama adalah pengurangan waktu yang diperlukan untuk proses revisi. Dengan kolaborasi real-time dan pelacakan perubahan yang efektif, tim dapat menyelesaikan revisi lebih cepat dan dengan akurasi yang lebih tinggi. Ini mengurangi kebutuhan untuk berulang kali mengirimkan file dan menunggu umpan balik, serta mempercepat siklus produksi keseluruhan.

Integrasi dengan perangkat lunak editing tidak hanya menyederhanakan alur kerja, tetapi juga memungkinkan tim untuk menerapkan perubahan dengan lebih cepat dan efisien. Dengan kemampuan untuk bekerja langsung dengan versi terbaru dari file proyek, tim dapat menghindari kesalahan yang mungkin terjadi akibat penggunaan versi yang tidak terbaru. Ini sangat penting dalam proyek animasi di mana setiap detail kecil dapat mempengaruhi hasil akhir secara signifikan.

Antarmuka pengguna yang intuitif dan fitur komentar serta notasi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan kolaborasi. Dengan antarmuka yang mudah digunakan, anggota tim dapat beradaptasi dengan cepat, sementara fitur komentar dan notasi mempermudah penambahan umpan balik yang terperinci tanpa membingungkan. Ini memungkinkan setiap anggota tim untuk memahami dengan jelas apa yang perlu diubah atau diperbaiki, yang berkontribusi pada hasil akhir yang lebih baik.

Manajemen tugas dan tenggat waktu yang efektif juga berkontribusi pada keberhasilan proyek dengan memastikan bahwa semua tugas diselesaikan tepat waktu dan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Fitur pengaturan akses dan keamanan melindungi integritas proyek dengan membatasi akses ke file dan perubahan, yang sangat penting dalam melindungi data sensitif dan hak cipta.

Selain itu, kemampuan untuk memberikan umpan balik visual dan audio memperkaya komunikasi tim, menjadikannya lebih mudah untuk menjelaskan ide atau masalah yang mungkin sulit diungkapkan hanya dengan teks. Fitur ini meningkatkan pemahaman dan mempercepat proses peninjauan dengan memberikan konteks tambahan yang seringkali diperlukan dalam animasi.

Kemampuan alat pemeriksaan online untuk menangani berbagai format file dan menawarkan akses offline memastikan fleksibilitas dan kontinuitas kerja, yang sangat berguna dalam proyek-proyek dengan banyak anggota tim atau saat bekerja dalam berbagai lokasi. Ini memastikan bahwa tidak ada bagian dari proyek yang terhambat oleh masalah teknis atau keterbatasan akses.

Secara keseluruhan, alat pemeriksaan online menawarkan solusi komprehensif yang dapat meningkatkan alur kerja tim animasi secara drastis. Dengan mengintegrasikan fitur-fitur utama ini, tim dapat bekerja dengan lebih efisien, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan kualitas produk akhir mereka. Investasi dalam alat yang tepat tidak hanya mempercepat proses produksi tetapi juga memastikan bahwa proyek animasi mencapai standar tertinggi yang diinginkan.

6.4 MENGINTEGRASIKAN ALAT PENGEDITAN DALAM ALUR KERJA KREATIF

Dalam dunia kreatif yang semakin kompleks, mengintegrasikan alat pengeditan yang efektif dalam alur kerja kreatif adalah kunci untuk meningkatkan efisiensi, kualitas, dan produktivitas. Alat pengeditan modern tidak hanya mempermudah proses editing, tetapi juga memungkinkan kolaborasi yang lebih baik, pengelolaan proyek yang lebih terstruktur, dan hasil akhir yang lebih profesional. Integrasi yang efektif memerlukan pemahaman menyeluruh tentang bagaimana berbagai alat dapat bekerja bersama dalam alur kerja kreatif.

Pertama-tama, penting untuk memilih alat pengeditan yang sesuai dengan kebutuhan spesifik proyek. Alat pengeditan video seperti Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, atau DaVinci Resolve memiliki fitur canggih yang memungkinkan pengguna untuk melakukan editing dengan presisi tinggi. Setiap alat memiliki keunggulan dan kekurangan, jadi memahami fitur yang ditawarkan dan bagaimana mereka cocok dengan alur kerja tim adalah langkah pertama dalam integrasi yang sukses.

Selanjutnya, integrasi alat pengeditan dengan perangkat lunak manajemen proyek sangat penting. Alat seperti Asana, Trello, atau Monday.com membantu tim untuk melacak kemajuan tugas, menetapkan tenggat waktu, dan mengelola beban kerja. Dengan menghubungkan alat pengeditan dengan perangkat lunak manajemen proyek, tim dapat memantau status setiap bagian dari proyek dan memastikan bahwa semua elemen dikerjakan sesuai jadwal. Misalnya, file video yang diedit dapat diunggah ke platform manajemen proyek untuk pemantauan dan umpan balik yang terpusat.

Kolaborasi adalah elemen kunci dalam alur kerja kreatif. Alat pengeditan yang mendukung fitur kolaborasi real-time memungkinkan beberapa anggota tim untuk bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan. Adobe Creative Cloud dan Frame.io adalah contoh alat yang menyediakan kemampuan untuk berbagi proyek secara real-time, memberikan komentar, dan melakukan revisi langsung. Fitur ini mengurangi waktu yang dihabiskan untuk berkoordinasi dan memastikan bahwa semua anggota tim berada pada halaman yang sama.

Fitur penyimpanan cloud juga memainkan peran penting dalam integrasi alat pengeditan. Layanan seperti Google Drive, Dropbox, atau Box memungkinkan tim untuk menyimpan dan mengakses file dari mana saja. Ini tidak hanya mempermudah berbagi file besar tetapi juga meminimalkan risiko kehilangan data. Dengan menyimpan file proyek di cloud, tim dapat memastikan bahwa semua versi terbaru tersedia bagi semua anggota yang membutuhkan akses.

Dalam proses pengeditan, penggunaan alat yang mendukung berbagai format file sangat penting. Proyek kreatif sering melibatkan berbagai jenis file, dari video dan gambar hingga audio dan teks. Alat pengeditan yang kompatibel dengan berbagai format memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan semua elemen proyek dengan mulus. Ini memastikan bahwa proses editing tidak terhambat oleh masalah format file dan memungkinkan tim untuk bekerja lebih efisien.

Integrasi alat pengeditan juga harus mencakup fitur pelacakan perubahan dan pengaturan versi. Alat seperti GitHub untuk pengembangan perangkat lunak atau alat seperti Frame.io untuk video memungkinkan tim untuk melacak perubahan yang dilakukan pada proyek dari waktu ke waktu. Dengan fitur ini, anggota tim dapat kembali ke versi sebelumnya jika diperlukan dan memastikan bahwa perubahan diterapkan dengan benar tanpa kehilangan data penting.

Analisis dan pelaporan juga merupakan aspek penting dari integrasi alat pengeditan. Alat yang menyediakan fitur analitik memungkinkan tim untuk mengevaluasi kinerja proyek, mengidentifikasi masalah, dan membuat keputusan berbasis data. Misalnya, alat analitik dapat membantu tim memahami bagaimana elemen video tertentu berfungsi dalam konteks keseluruhan proyek dan membuat penyesuaian yang diperlukan.

Selain itu, pelatihan dan dukungan teknis adalah faktor yang tidak boleh diabaikan. Mengintegrasikan alat pengeditan baru dalam alur kerja sering memerlukan pelatihan untuk anggota tim. Banyak penyedia alat pengeditan menawarkan dokumentasi, tutorial, dan dukungan pelanggan untuk membantu pengguna memahami fitur dan memaksimalkan

penggunaan alat. Investasi dalam pelatihan dan dukungan teknis memastikan bahwa tim dapat memanfaatkan semua fitur yang tersedia dan mengatasi masalah teknis dengan cepat.

Pengelolaan aset adalah aspek lain yang krusial dalam integrasi alat pengeditan. Alat manajemen aset digital (DAM) seperti Adobe Bridge atau Media Asset Manager membantu tim mengorganisasi, menyimpan, dan mengakses aset kreatif dengan efisien. Dengan sistem DAM, tim dapat dengan mudah menemukan dan menggunakan elemen proyek yang diperlukan tanpa kehilangan waktu mencari file yang tersebar di berbagai lokasi.

Automasi proses juga merupakan keuntungan dari integrasi alat pengeditan. Banyak alat pengeditan menyediakan fitur automasi yang memungkinkan pengguna untuk menyederhanakan tugas-tugas rutin seperti konversi format, penyesuaian warna, atau rendering video. Dengan mengotomatisasi tugas-tugas ini, tim dapat menghemat waktu dan fokus pada aspek kreatif proyek yang lebih penting.

Alat pengeditan juga dapat diintegrasikan dengan platform distribusi untuk mempermudah proses penyebaran konten. Alat seperti Hootsuite atau Buffer memungkinkan tim untuk merencanakan dan mengelola distribusi konten secara efisien. Ini memastikan bahwa konten yang diedit dapat dengan cepat dan mudah didistribusikan ke berbagai saluran media sosial dan platform online.

Pertimbangan biaya adalah faktor penting lainnya dalam memilih dan mengintegrasikan alat pengeditan. Alat pengeditan yang berbeda memiliki struktur biaya yang berbeda, dari langganan bulanan hingga pembelian lisensi satu kali. Tim harus mengevaluasi biaya dan manfaat dari masing-masing alat untuk memastikan bahwa mereka memilih solusi yang paling cost-effective tanpa mengorbankan kualitas atau fungsionalitas.

Pengelolaan tim dan komunikasi internal juga diperkuat dengan alat pengeditan yang tepat. Alat seperti Slack atau Microsoft Teams memungkinkan anggota tim untuk berkomunikasi secara langsung dan berbagi pembaruan proyek dengan cepat. Integrasi alat pengeditan dengan platform komunikasi ini memudahkan diskusi tentang revisi, umpan balik, dan masalah lainnya yang mungkin timbul selama proses editing.

Pengujian dan umpan balik merupakan bagian integral dari alur kerja kreatif. Alat pengeditan yang menyediakan fitur untuk mengumpulkan umpan balik dari pemangku kepentingan atau audiens target memungkinkan tim untuk melakukan penyesuaian sebelum finalisasi proyek. Ini memastikan bahwa produk akhir memenuhi harapan dan standar yang ditetapkan, serta memperbaiki area yang mungkin perlu diperbaiki.

Akhirnya, penting untuk melakukan evaluasi berkala terhadap alat pengeditan yang digunakan. Teknologi dan kebutuhan proyek dapat berubah, dan alat yang digunakan saat ini mungkin tidak selalu menjadi yang terbaik di masa depan. Melakukan evaluasi rutin memastikan bahwa tim tetap menggunakan alat yang paling efisien dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Dengan mengintegrasikan alat pengeditan secara efektif dalam alur kerja kreatif, tim dapat meningkatkan kolaborasi, mengelola proyek dengan lebih baik, dan menghasilkan produk akhir yang lebih berkualitas. Alat pengeditan yang tepat, ketika digunakan dengan

bijaksana, dapat mempercepat proses kreatif dan memberikan hasil yang lebih memuaskan dan profesional.

6.5 PENGUJIAN DAN UMPAN BALIK

Fitur untuk Mengumpulkan Umpan Balik dari Pemangku Kepentingan dan Audiens Target

Pengujian dan umpan balik adalah langkah penting dalam proses pengembangan animasi, memastikan bahwa produk akhir memenuhi harapan dan standar yang ditetapkan. Mengumpulkan umpan balik dari pemangku kepentingan dan audiens target tidak hanya membantu meningkatkan kualitas animasi tetapi juga mempercepat proses revisi dan perbaikan. Fitur yang mendukung pengumpulan umpan balik secara efektif dapat sangat mempengaruhi kesuksesan akhir dari proyek animasi.

Pertama-tama, penting untuk memahami bahwa umpan balik dapat datang dari berbagai sumber, termasuk klien, tim internal, dan audiens target. Alat pengujian animasi yang baik harus memungkinkan kolaborasi dan komunikasi yang mulus antara semua pihak tersebut. Misalnya, platform seperti Frame.io dan Wipster menyediakan fitur yang memungkinkan pemangku kepentingan untuk memberikan komentar langsung pada video, mengomentari frame tertentu, dan bahkan menandai area yang perlu diperbaiki. Ini mempermudah proses revisi dengan memberikan umpan balik yang spesifik dan kontekstual.

Selain itu, fitur penandaan dan komentar memungkinkan anggota tim untuk mengidentifikasi masalah dan memberikan saran perbaikan secara langsung pada elemen animasi. Ini sangat berguna dalam menghindari kebingungan dan memastikan bahwa semua umpan balik dapat diakses dan ditindaklanjuti dengan mudah. Misalnya, jika seorang animator menerima komentar tentang animasi karakter yang tidak sesuai dengan visi kreatif, mereka dapat segera melihat frame yang dimaksud dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

Alat seperti Adobe Creative Cloud dan Krock juga menyediakan fitur untuk berbagai versi revisi dan melacak perubahan. Dengan kemampuan ini, tim dapat dengan mudah membandingkan versi yang berbeda dari animasi dan memeriksa bagaimana perubahan telah diterapkan. Ini membantu dalam memastikan bahwa semua umpan balik diterima dan diimplementasikan dengan benar, dan juga memungkinkan pemangku kepentingan untuk melihat kemajuan proyek dari waktu ke waktu.

Pengujian dengan audiens target adalah langkah krusial untuk memastikan bahwa animasi beresonansi dengan penonton yang dimaksud. Alat seperti UserTesting atau survei online dapat digunakan untuk mengumpulkan umpan balik dari audiens target yang sebenarnya. Dengan mengadakan sesi pengujian dan meminta tanggapan dari penonton yang memiliki profil serupa dengan audiens yang diharapkan, tim animasi dapat mengidentifikasi elemen yang berhasil dan area yang memerlukan perbaikan.

Fitur analitik dalam alat pengujian dapat memberikan wawasan tambahan tentang bagaimana animasi diterima oleh audiens. Alat analitik dapat melacak metrik seperti tingkat retensi penonton, interaksi dengan elemen tertentu, dan reaksi emosional terhadap berbagai bagian animasi. Data ini membantu tim untuk membuat keputusan yang didasarkan pada informasi konkret dan meningkatkan aspek-aspek yang mungkin kurang efektif.

Proses pengumpulan umpan balik juga harus diatur secara sistematis. Menggunakan alat manajemen proyek seperti Asana atau Trello, tim dapat mengatur umpan balik yang diterima, menetapkan tugas untuk perbaikan, dan melacak kemajuan. Ini memastikan bahwa umpan balik ditangani dengan efisien dan tidak ada masalah yang terlewatkan.

Komunikasi yang jelas dan terbuka selama proses umpan balik adalah kunci untuk keberhasilan pengujian. Alat komunikasi seperti Slack atau Microsoft Teams memungkinkan anggota tim untuk mendiskusikan umpan balik, berbagi pembaruan, dan menyelesaikan masalah secara real-time. Dengan integrasi alat pengujian dan platform komunikasi, tim dapat berkolaborasi lebih efektif dan memastikan bahwa setiap aspek umpan balik ditangani dengan cepat.

Terakhir, penting untuk membuat proses pengujian dan umpan balik menjadi pengalaman yang positif bagi semua pihak yang terlibat. Menghargai kontribusi pemangku kepentingan dan audiens target serta memberikan respons yang konstruktif terhadap umpan balik mereka dapat meningkatkan hubungan kerja dan membantu dalam pencapaian hasil yang lebih baik. Proses ini bukan hanya tentang mengumpulkan umpan balik tetapi juga tentang membangun kepercayaan dan kerjasama yang mendukung kesuksesan proyek animasi secara keseluruhan.

Dengan fitur dan strategi yang tepat untuk mengumpulkan umpan balik, tim animasi dapat memastikan bahwa produk akhir tidak hanya memenuhi harapan tetapi juga melebihi standar kualitas. Pengujian yang efektif dan umpan balik yang konstruktif adalah kunci untuk menciptakan animasi yang menarik, relevan, dan berdampak.

DAFTAR ISI

- Adams, E. & Rollings, A. (2007) *Fundamentals Of Game Design*. Upper Saddle River, Nj: Pearson Prentice Hall.
- Bancroft, T. (2006) *Creating Characters With Personality. For Film, Tv, Animation, Video Games, And Graphic Novels*. New York: Watson-Guptill.
- Bleicher, S. (2012) *Contemporary Color. Theory & Use*. Clifton Park, Ny: Delmar Cengage Learning.
- Card, O. S. (2010) *Characters & Viewpoint*. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books.
- Elkington, T. (2009) *Too Many Cooks. Media Convergence And Self-Defeating Adaptions*. In: B.
- Perron And M. J. P. Wolf Eds. (2009) *Video Game Theory Reader* New York: Routledge, Pp. 213-35.
- Iglesias, K. (2005) *Writing For Emotional Impact. Advanced Dramatic Techniques To Attract, Engage, And Fascinate The Reader From Beginning To End*. Livermore: Wingspan Press.
- Isbister, K. (2006) *Better Game Characters By Design. A Psychological Approach*. San Francisco, California: Morgan Kaufmann.
- Johnson, D. (2009) *Franchise Histories. Marvel, X-Men, And The Negotiated Process Of Expansion*. In: J. Staiger And S. Hake (Eds.) *Convergence, Media, History*. New York: Routledge, Pp. 14-23.
- Lauther, H. (2004) *Creating Characters. A Writer's Reference To The Personality Traits That Bring Fictional People To Life*. Jefferson, Nc: Mcfarland.
- Mackee, R. (1999) *Story. Substance, Structure, Style, And The Principles Of Screenwriting*. London: Methuen.
- Miller, C. H. (2004) *Digital Storytelling. A Creator's Guide To Interactive Entertainment*. Amsterdam: Elsevier.
- Morell, J. P. (2008) *Bullies, Bastards & Bitches. How To Write The Bad Guys Of Fiction*. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books.
- Rollings, A. & Adams. E. (2003) *Andrew Rollings And Ernest Adams On Game Design*. Indianapolis, Ind.: New Riders.
- Stone, T. L. (2006) *Color Design Workbook. A Real-World Guide To Using Color In Graphic Design*. Gloucester, Ma: Rockport Publishers.

Su, H. (2011) *Alive Character Design. For Game, Animation And Film*; Character Design Course. Harrow: Cypi Press.

Swain, D. V. (1990) *Creating Characters: How To Build Story People*. Cincinnati, Ohio: Writer's Digest Books.

Vogler, C. (2007) *The Writer's Journey. Mythic Structure For Writers*. Studio City, Ca: Michael Wiese Productions.

Wong, W. (1993) *Principles Of Form And Design*. New York: John Wiley & Sons.

Film:

Inside out 2. Pixar Studio. 2024.

DESAIN KARAKTER TOKOH ANIMASI

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

Bio Data Penulis



Penulis lahir di Semarang pada tanggal 1 Maret 1983. Penulis menempuh pendidikan Sarjana Teknik Elektro di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), lulus tahun 2004, kemudian tahun 2005 melanjutkan studi pada Magister Desain pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB), dan melanjutkan studi pada program studi Teknologi Multimedia pada Swinburne University of Technology Australia.

Penulis sejak tahun 2010, menjadi dosen pada program studi Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), memiliki jabatan fungsional Lektor 300 dan sedang proses mengajukan kenaikan jabatan fungsional menjadi Lektor Kepala. Penulis juga seorang wirausaha di bidang toko online yang berhasil di kota Semarang dan juga aktif sebagai freelancer dalam bidang fotografi, web design dan multimedia.



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-623-8642-25-0 (PDF)



9 786238 642250