

Perancangan Desain Karakter Pada Komik *in Game Rwa Bhineda : The World of Balance* Studi Independen Agate

NI KADEK KARISMA DEWI, I NYOMAN LARRY JULIANTO*

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar

Email : karisumaao00@gmail.com

Email korespondensi* : larry_smartdesign@gmail.com

ABSTRAK

Bali memiliki banyak sekali keunikan, tidak hanya dari segi pariwisata tetapi juga dari sisi kebudayaan yang dimilikinya. Salah satunya adalah adanya konsep duality yaitu Rwa Bhineda yang merupakan kepercayaan masyarakat Bali dari adanya sisi gelap dan terang yang akan selalu saling melengkapi. Daris inilah, dasar dari konsep ide komik in game yang berjudul Rwa Bhineda: The World of Balance tercipta. Komik ini memiliki unsur inovasi dari sisi penggabungan dua jenis konsep tema yaitu pemanfaatan unsur budaya lokal Bali yang digabungkan dengan konsep futuristic/tema teknologi modern yang menjadi dasar dari dunia pada komik ini. Perancangan ini dilakukan untuk memberi gambaran kepada masyarakat bahwa ada banyak hal yang perlu dipertimbangkan dalam komik contohnya adalah perancangan desain karakternya. Project ini merupakan proyek studi independen program kampus merdeka penulis di Agate. Diharapkan artikel ini selain dapat membantu untuk melestarikan budaya lokal, tetapi juga bisa meningkatkan kembali kreativitas dan inovasi dari kreator komik Indonesia ke depannya.

Kata kunci: *desain karakter, komik, Bali modern, studi independen, game*

ABSTRACT

Bali has a lot of uniqueness, not only about tourism, Bali has a lot of special culture. Rwa Bhineda is one of it, which is a Balinese belief in the existence of dark and light sides that will always complement each other. This is the basic concept of comic ideas in the game entitled Rwa Bhineda: The World of Balance was created. This comic has an element of innovation in terms of combining two types of concepts, the use of elements of local Balinese culture combined with futuristic concepts/modern technology themes which are the basis of the world in this comic. The purpose of this artwork is to give an idea to the public there's a lot of important point need to be considered in comics and character design is one thing to think about. This is one project from independent study Kampus Merdeka program at Agate.

Keywords: *character design, comic, Bali modern, independent study, game*

1. PENDAHULUAN

Bali memiliki banyak sekali keunikan yang seharusnya dapat dilestarikan atau diturunkan pada generasi penerus bangsa, dan budaya Bali adalah salah satunya. Di Bali, terdapat salah satu konsep filosofi yang paling terkenal tentang duality yaitu dikenal dengan istilah *rwa bhineda* yang merupakan kepercayaan masyarakat Bali dari adanya sisi gelap dan terang yang akan selalu saling melengkapi. *Rwa bhineda* terdiri dari dua kata yaitu *rwa* yang berarti dua dan *bhineda* yang berarti berbeda. *Rwa Bhineda* adalah keseimbangan hidup manusia dalam dimensi dualistis yaitu percaya terhadap adanya dua kekuatan yang sangat dahsyat. Adanya baik buruk, adanya benar salah, adanya sekala dan niskala, dan sejenisnya adalah contohnya (Ardana, 2012). Keseimbangan adalah kunci utama dari konsep ini. Konsep ini juga mengajarkan pada masyarakat untuk tetap belajar mengontrol diri dalam berbagai situasi untuk merasakan suka dan duka dengan perasaan sekaligus tindakan yang lebih seimbang/tidak berlebihan (Wirawan, 2019). Konsep filosofis yang sangat menarik inilah yang menjadi landasan dasar penulis untuk merancang karya komik tetapi yang memiliki unsur kebaruan di dalamnya.

Konsep yang terkenal dari Bali ini sebenarnya sudah sempat dimanfaatkan oleh beberapa peneliti lainnya yang juga tertarik menggunakan konsep ini dalam perancangan game misalnya seperti "Perancangan Konsep Video Game The Art of Rwa Bhineda" oleh Fajareka Setiawan dan "Perancangan Concept Art Video Game Strategi Berbasis Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa ke Nusantara" oleh Sultan Rafi Dangkelana Umar, hanya saja memang masih lebih fokus pada konsep yang mengambil latar terkait kisah mitologi dan juga terhadap kisah yang ada di masa lalu. Budaya adalah sesuatu yang perlu dikembangkan agar bisa diterima oleh masyarakat masa kini, darisinih adaptasi budaya menjadi hal yang penting karena budaya tidak cukup hanya sekedar dipertahankan namun juga perlu untuk terus dikembangkan (Julianto & Sachari, 2016). Mengembangkan konsep yang menggabungkan dua jenis tema yaitu pemanfaatan unsur budaya lokal yang dicampur dengan tema futuristik/teknologi modern bisa jadi salah satu langkah untuk membawa budaya lokal pada suatu hal yang baru. Perancangan ini akan lebih difokuskan pada sisi media untuk *entertaining* tapi disisi lain dapat memberi gambaran pada masyarakat bahwa budaya lokal juga banyak yang dapat dikaitkan dengan budaya yang ada pada hari ini. Sehingga style seperti apapun yang digunakan, esensi penting pada budaya lokal yang ingin diangkat tetap ada di dalamnya jika ditelaah secara mendalam. Hal seperti inilah yang harapannya dapat menjadi ciri khas dari karya lokal ke depannya tetapi tetap dapat bersaing dengan produk dari luar.

Menciptakan media komik yang bisa *entertain* bukanlah hal yang mudah. Sebatas mengandalkan perasaan pribadi penulis juga tidak cukup, karena komik itu adalah gambar diam yang saling berkaitan satu sama lain untuk mendapat suatu tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 2008). Selain mempertimbangkan plot hingga panning dalam komik, desain karakter menjadi salah satu kunci dalam membuat *flow* dari komik menjadi lebih menyenangkan. Desain karakter yang tidak mendukung apalagi sulit dikaitkan dengan pembaca akan membuat plot cenderung sulit berjalan lancar. Bahkan publisher *manga* di Jepang juga menjelaskan pentingnya memahami karakter yang mau dikembangkan dalam suatu komik hingga terdapat aturannya tersendiri untuk membuat desain karakter yang berpotensi untuk dapat diterima oleh pembacanya (Nakashima, 2015). Maka dari itu, pada penulisan artikel ini akan difokuskan untuk menjelaskan perancangan desain karakter yang akan muncul pada komik game prototipe yang berjudul *Rwa Bhineda*:

The World of Balance yang paling pertama. Diharapkan artikel ini dapat membantu masyarakat dalam memberikan penggambaran proses yang bisa dilakukan agar hasil perancangan menjadi lebih inovatif dan kreatif sekaligus menarik untuk terus dikembangkan.

1.1 Perancangan

Perancangan adalah proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran yang kreatif guna mencapai hasil yang optimal. Kata perancangan atau dalam bahasa Inggris "design" mempunyai arti yaitu merencanakan atau mengatur segala sesuatu agar menjadi lebih baik (Hutahaen, Sinaga, & Rajagukguk, 2016).

1.2 Desain Karakter

Desain karakter adalah penyusunan suatu wujud karakter dalam suatu bentuk desain. Desain karakter ini akan ditujukan pada desain karakter yang akan muncul pada komik *in game* Rwa Bhineda: The World of Balance berdasarkan inovasi dan kreativitas penulis dengan menggabungkan dua konsep tema yaitu tema teknologi modern yang memiliki unsur pada budaya lokal. Beberapa unsur budaya lokal dari Bali yang digunakan sebagai referensi visual adalah seperti Barong Ket, Rangda, hingga gelang tridatu. Barong dan Rangda digunakan karena wujud ini merupakan simbol dari *rwa bhineda* menurut kepercayaan orang Bali (Darmawan, 2020). Lalu gelang tridatu merupakan sumber kekuatan sekaligus pelindung bagi yang memilikinya untuk terhindar dari ilmu hitam seperti leak, cetik, dan sebagainya yang saat ini juga sudah menjadi budaya yang sangat populer di Bali (Admaja & Rai, 2017).

1.3 Komik in Game Rwa Bhineda : The World of Balance

Komik merupakan salah satu media desain komunikasi visual. Komik pada game *Rwa Bhineda : The World of Balance* memiliki latar cerita yang telah dimodifikasi oleh penulis dengan mengadaptasi unsur budaya lokal dengan dunia teknologi modern. Perusahaan RwaBhin merupakan salah satu perusahaan ternama dalam menciptakan keseimbangan dunia pada komik ini. Saat ini dunia menjadi tidak seimbang dan manusia semakin terpengaruh aura kegelapan semenjak kehadiran monster leak ke permukaan melalui portal misterius dan mulai menyerang masyarakat. Topeng Barong yang menjadi *symbol of peace* di dunia ini pun harus segera diwariskan kepada manusia yang memang mampu dan memiliki kekuatan tinggi. Suatu hari, CEO dari perusahaan ternama itu mengadakan sayembara, siapapun yang berhasil menyelesaikan tantangan dari teknologi simulasi yang telah dirancang perusahaan untuk mengalahkan monster Leak, maka dialah penerus dari *symbol of peace* (Barong) berikutnya. Banyak yang setuju dan merasa tertantang tapi ada juga yang tidak bisa menerima situasi tersebut misalnya seperti *main protagonist* karena menyadari bahwa CEO telah dipengaruhi aura kegelapan sehingga mengadakan sayembara secara bebas dan tidak bertanggung jawab terkait *symbol of peace*, karena bisa saja nantinya malah jatuh ke tangan orang dengan tujuan yang tidak benar dan membuat dunia semakin kacau. Perancangan desain karakter akan diarahkan untuk dapat menjelaskan alur ini pada komik nantinya.

1.4 Studi Independen Agate

Program studi independen adalah salah satu program yang dicetuskan Kemendikbud, yaitu mahasiswa dapat mengembangkan sebuah proyek berdasarkan topik sosial khusus yang dapat dikerjakan bersama dengan kelompok tim. Dengan adanya program ini, mahasiswa dapat mewujudkan berbagai karya besar yang bahkan dapat dilombakan pada lomba nasional maupun internasional (Tohir, 2020). Saat ini penulis sedang mengikuti kegiatan program studi independen kampus merdeka batch pertama secara resmi di salah satu industri game Indonesia yaitu Agate.

2. METODE / PROSES KREATIF

Perancangan desain dilakukan untuk dapat menciptakan hasil prototipe yang diinginkan. Proses desain dilakukan berdasarkan dengan berbagai hal yang telah dipelajari dan dipahami penulis ketika sedang dalam proses belajar di program studi independen Agate, berikut langkah beserta bagan prosesnya:

2.1 Konsep Awal(Perencanaan)

Konsep awal(perencanaan) merupakan proses *brainstorming* dari penulis untuk menemukan ide pengarah desain yang lebih tepat. Proses ini dilakukan penulis dengan membuat berbagai *keywords* yang berkaitan dengan konsep awal dari game lalu menyempurnakannya dengan memadatkannya menjadi paling banyak tiga *keywords* yang benar-benar dapat mengacu pada konsep desain.

2.2 Menentukan User Persona

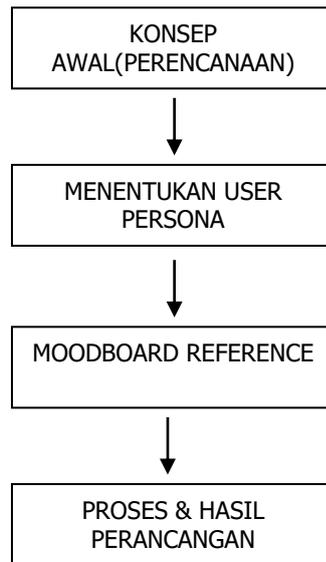
Setelah konsep awal(perencanaan) dilakukan, tahap selanjutnya adalah menentukan user persona. User persona awalnya ditentukan berdasarkan survey yang sudah dilakukan. Dari survey yang telah dilakukan, satu target audience utama akan menjadi perwakilan yang bisa dijadikan pertimbangan dalam perancangan desain.

2.3 Moodboard Reference

Moodboard reference adalah tahap ketiga yang merupakan proses penentuan prompt/kilasan singkat dari karakter dan juga kumpulan gambar referensi yang dapat mengarah pada prompt. *Moodboard reference* yang dikumpulkan juga perlu mengena pada konsep sekaligus target dari user persona. *Moodboard* dapat menjelaskan tiga hal yaitu *technical reference*, *object reference*, dan *mood reference* yang bisa dijelaskan secara terpisah/sesuai dengan kebutuhan. *Technical reference* lebih mengarah pada kumpulan referensi yang dapat menjelaskan bentuk karakter maupun pose yang sesuai. *Object reference* lebih mengarah secara mendetail pada objek misalnya jenis pakaian ataupun gaya rambut, hingga wajah yang dapat menjadi referensi ketika perancangan desain. Sedangkan *mood reference* lebih mengarah pada mood/suasana yang dapat muncul jika karakter akan divisualisasi.

2.4 Proses dan Hasil Perancangan

Proses dan hasil perancangan ini adalah proses perancangan dari desain karakter yang akan dibuat dan telah mengacu pada *moodboard reference* yang telah disusun. Pada tahap ini juga akan membahas kaitan antara visual yang telah dirancang dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Emosi yang dapat diterima oleh target audience ketika melihat suatu visual juga akan menjadi pembahasan. Terdapat tiga tingkatan dalam memproses emosi ketika melihat suatu produk yaitu level *visceral*, *behavioral*, dan *reflective*. *Visceral* adalah terkait pada kualitas suatu produk dan bagaimana audience dapat merasakannya, *behavioral* adalah pengalaman yang dirasakan dari audience terkait rasa senang terhadap keefektifan suatu produk, dan level *reflective*/tingkatan tertinggi yang dapat membekas sangat lama yaitu audience dapat melihat adanya refleksi dari masa lalu yang membuatnya justru dapat melihat masa depan lewat produk yang dikomunikasi lewat suatu media (Julianto, NILAI INTERAKSI VISUAL DALAM PERKEMBANGAN MEDIUM KOMUNIKASI PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0, 2019).



Gambar 2. Bagan Proses Desain (Sumber : Dokumentasi Penulis)

3. PEMBAHASAN

Proses desain yang akan dipaparkan pada artikel ini akan dijelaskan secara berurutan sesuai dengan metode/proses kreatif yang telah dibuat pada poin nomor 2.

3.1 Konsep Awal(Perencanaan)

Konsep awal(perencanaan) adalah tahap pertama yang merupakan tahap *brainstorming* pada *keywords*. Dari *brainstorming* yang telah dilakukan, terdapat 20 jenis *keywords* yang dirasa dapat berkaitan satu sama lain yaitu *fun, competitive, Balinese philosophy, Balinese culture, modern era, employee, safety agent, corporation, battle strategy, fantasy, anime style, peace, folklore, history, hero/heroic, history, cheerful, futuristic, dimensional portal, dan darkness*.

BRAINSTORMING KEYWORDS

- | | | |
|------------------------|------------------------|--|
| 1. FUN | 11. ANIME STYLE | 3 KEYWORDS YANG JADI ACUAN
1. BALINESE PHILOSOPHY
2. FUTURISTIC/MODERN ERA
3. HERO/HEROIC |
| 2. COMPETITIVE | 12. PEACE | |
| 3. BALINESE PHILOSOPHY | 13. FOLKLORE | |
| 4. BALINESE CULTURE | 14. HISTORY | |
| 5. MODERN ERA | 15. HERO/HEROIC | |
| 6. EMPLOYEE | 16. HISTORY | |
| 7. SAFETY AGENT | 17. CHEERFUL | |
| 8. CORPORATION | 18. FUTURISTIC | |
| 9. BATTLE strategy | 19. DIMENSIONAL PORTAL | |
| 10. FANTASY | 20. DARKNESS | |

Gambar 3. Proses Brainstorming Keywords (Sumber : Dokumentasi Penulis)

Berdasarkan pada 20 *keywords* yang telah disusun, terdapat tiga jenis *keywords* yang dipilih yang dirasa dapat mewakili 20 *keywords* yang telah disusun sebelumnya yaitu *Balinese philosophy, futuristic/modern era, dan hero/heroic*. *Balinese philosophy* dipilih karena terdapat nilai filosofi Bali yang akan selalu bisa direlasikan kapanpun dan dimanapun yaitu *Rwa Bhineda*. Pemilihan *keywords* ini dapat mewakili beberapa *keywords* seperti *Balinese culture, folklore, history, dan peace*. Sedangkan *futuristic/modern era* dapat mewakili beberapa *keywords* seperti *employee, safety agent, corporation, dan dimensional portal*. Disini penulis akhirnya menyadari bahwa walaupun ingin membuat karya yang berkaitan dengan nilai filosofi Bali, pemikiran konsep ternyata memang lebih cenderung mengarah pada latar dunia dengan teknologi yang lebih modern, darisinitulah penulis memiliki pemikiran untuk membentuk dunia sendiri yang dunia tersebut memiliki dunia dengan teknologi yang lebih

modern tapi tetap mengarah pada nilai filosofis Bali sebagai landasan awalnya, sehingga pemikiran judul Rwa Bhineda : The World of Balance tercipta.

Yang terakhir adalah *hero/heroic* yang dapat mewakili sisa *keywords* yaitu *darkness, battle strategy, competitive, fun, cheerful, anime style, dan fantasy*. *Keywords* inilah yang menjadi pendukung untuk mengarahkan penulis dalam membuat dunia yang mengutamakan keseimbangan tetapi semuanya mulai semakin jatuh pada kegelapan yang membuat ada banyaknya kejahatan yang muncul, darisinitilah sisi *hero* juga menjadi poin tujuan dari karakternya.

3.2 Menentukan User Persona

Proses kedua adalah menentukan user persona. Berdasarkan survey yang telah dilakukan, user dengan target seperti Albert adalah orang yang dapat mewakili target yang dituju. Dari user persona ini dapat disimpulkan bahwa perancangan desain yang diminati adalah sesuatu yang berbasis teknologi modern tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa ia akan tertarik dengan adanya unsur dari budaya lokal sehingga perencanaan konsep awal dapat dilanjutkan untuk dikembangkan kembali. Ia menyukai gaya style anime, menyukai hal yang kompetitif dan adanya *achievements* sehingga cerita tentang suatu perebutan posisi tapi disisi lain untuk melakukan hal yang benar dirasa cocok untuk target user seperti ini. Ia juga lebih suka bermain pada layar PC sehingga ukuran desain juga perlu dipertimbangkan berdasarkan hal ini. Sesuatu yang *cool*/keren juga cocok diaplikasi pada user target laki-laki.



Gambar 4. Target User Persona (Sumber : Dokumentasi Penulis)

3.3 Moodboard Reference

Proses ketiga yang dilakukan adalah menentukan *moodboard reference*. Hal ini dilakukan untuk memperdalam desain karakter yang ingin diproses dimulai dari tabel prompt, moodboard, dan penjelasan terkait perancangannya.

Tabel 1. Prompt Karakter Player 1

Karakter Player 1	
Nama	I Putu Pramana Adhi Astika
Gender	Laki-laki
Umur	21 tahun
Pekerjaan	<i>Safety Agent(police)</i>
Sifat	Baik hati, idealis, dan suka menegakkan keadilan. Hanya saja, ia memiliki fobia kepada gender lain(wanita) sehingga bisa grogi hingga stress jika harus berhadapan dengan gender tersebut.
Kemampuan	Menembak dengan pistol, belum terpengaruh aura kegelapan.



Gambar 5. Moodboard Player Reference (Sumber : Dokumentasi Penulis)

Karakter ini merupakan desain karakter pertama yang akan muncul pada komik dan game. Karakter player ini akan didesain dalam gaya style anime. Desain karakter dalam bentuk manusia dipilih karena karakter ini akan dimainkan oleh player dan juga akan muncul di komik, sehingga karakter yang dibuat perlu untuk bisa lebih mudah di *empathy* oleh *target audience*. Dan untuk menciptakan hal itu, memunculkan kelebihan dan kekurangan dari manusia bisa dimanfaatkan (Nakashima, "NOBODY loves a perfect guy" – "Sympathy" of your character – Japanese Manga 101 – #007, 2015). Desain karakter player ini akan fokus lebih diarahkan pada style futuristik karena memang ia adalah manusia yang berasal dari dunia pada teknologi yang sudah modern.

Tetapi khas dari Bali tetap ditambahkan dari sisi nama dan juga beberapa atributnya karena dunia pada komik ini memang berbasis pada nilai filosofis yang dimiliki orang Bali sehingga beberapa objek hingga nama karakter dapat menggunakan hal yang ada di Bali. "I Putu" berarti anak laki-laki yang pertama, "Pramana" berarti jiwa, "Adhi" berarti kemuliaan, dan "Astika" berarti baik hati. Sifat karakter disesuaikan sedemikian rupa sehingga vibe dari karakter dapat muncul. Selain itu, di tangannya akan terdapat gelang tridatu yang dapat digunakan sebagai amunisi untuk mengubah tembakan pistol menjadi kekuatan energi sehingga dapat mengusir/bahkan membasmi monster yang menyerang. Hanya saja ia memiliki kekurangan yaitu memiliki semacam rasa takut pada gender seperti wanita yang justru akan lebih banyak ia temui ke depannya.

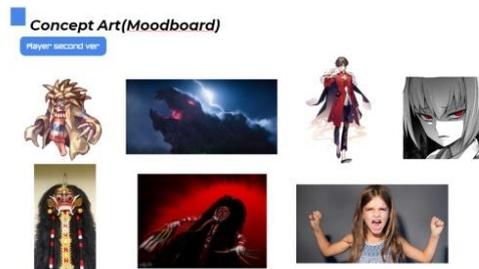


Gambar 6. Moodboard Player Second Ver Reference (Sumber : Dokumentasi Penulis)

Selanjutnya pada Gambar 6 adalah *moodboard* ketika Pramana membayangkan dirinya menggunakan topeng dari Barong yang merupakan *symbol of peace*. Desainnya akan diarahkan pada bentuk setengah manusia yang mengenakan topeng dan semacam memiliki jubah berbulu yang dapat menggambarkan sisi Barong dalam desain tersebut. Jika desain versi normalnya cenderung ke futuristik, tema untuk versi ia mengenakan topeng lebih diarahkan ke sisi budaya lokalnya karena kekuatannya berdasarkan pada topeng Barong yang tradisional. Untuk bagian ini tidak akan muncul pada saat *gameplay* dan hanya akan muncul pada komik hingga ilustrasi karakter.

Tabel 2. Prompt Karakter Monster

Monster Leak	
Nama	<i>unknown</i>
Gender	Wanita
Umur	<i>unknown</i>
Pekerjaan	<i>unknown</i>
Sifat	Ganas dan seperti tidak bisa dikendalikan
Kemampuan	Menyerang dengan teriakan atau menggunakan bola api



Gambar 7. Moodboard Monster Leak Reference (Sumber : Dokumentasi Penulis)

Monster ini dinamakan Monster Leak dan bukan Rangda karena pada dasarnya Rangda bukanlah monster, melainkan ratu yang menguasai seluruh sisi kegelapan yang ada di dunia sehingga memiliki tingkat yang sederajat dengan Barong. Leak sendiri sebenarnya bukanlah monster, melainkan sebuah ilmu hitam yang dapat dimanfaatkan oleh siapa saja dan cenderung dimanfaatkan untuk mengganggu orang lain. Monster Leak digambarkan dekat dengan visual dari Rangda karena memang kekuatan tersebut berasal dari Rangda. Selain itu, karakter ini sebenarnya berasal dari wanita dan pada stereotipe orang Bali juga sering merelasikan karakter wanita bisa memiliki jiwa yang besar dan lebih keras dari laki-laki sehingga ada juga stereotipe yang menjelaskan bahwa laki-laki/purusa adalah simbol yang positif sedangkan wanita itu yang sebaliknya walaupun itu masih kurang tepat (Atmadja, Sendratari, & Rai, 2015). Dalam dunia pada komik *in game* ini, Monster Leak akan berwujud monster seperti awan/api yang melayang dengan visual wajah seperti Rangda tetapi berambut hitam yang sebenarnya merupakan bahan uji coba dari orang-orang yang belum diketahui dengan memanfaatkan wanita.

Tabel 3. Prompt Karakter NPC 1

NPC 1	
Nama	<i>unknown</i>
Gender	Wanita
Umur	kira-kira umur di 10 tahun ke bawah
Pekerjaan	<i>unknown</i>
Sifat	Gadis kecil yang manis dan terlihat polos
Kemampuan	unknown, belum terpengaruh aura kegelapan



Gambar 8. Moodboard Gadis Kecil Reference (Sumber : Dokumentasi Penulis)

Karakter gadis kecil merupakan *non playable character* dan hanya akan muncul pada komik in gamenya. Karakter ini adalah karakter yang paling pertama ditolong oleh Pramana. Karakternya akan dibuat manis dan lucu seperti karakter gadis manusia pada umumnya. Hanya saja disini Pramana belum mengetahui siapa sebenarnya gadis kecil ini dan pada komik memang tidak akan dimunculkan keseluruhan tentang hal tersebut. Karakter ini perlu ada untuk memunculkan sisi takut terhadap perempuan yang dimiliki Pramana dan memperjelas sisi hero.

Tabel 4. Prompt Karakter NPC 2

NPC 2	
Nama	Alford Stain
Gender	Laki-laki
Umur	kira-kira umur orang dewasa umur 30-an
Pekerjaan	CEO Perusahaan RwaBhin
Sifat	Memiliki wajah yang ramah, pemikir yang keras, perfectionist
Kemampuan	<i>researcher</i> , sudah terpengaruh aura kegelapan

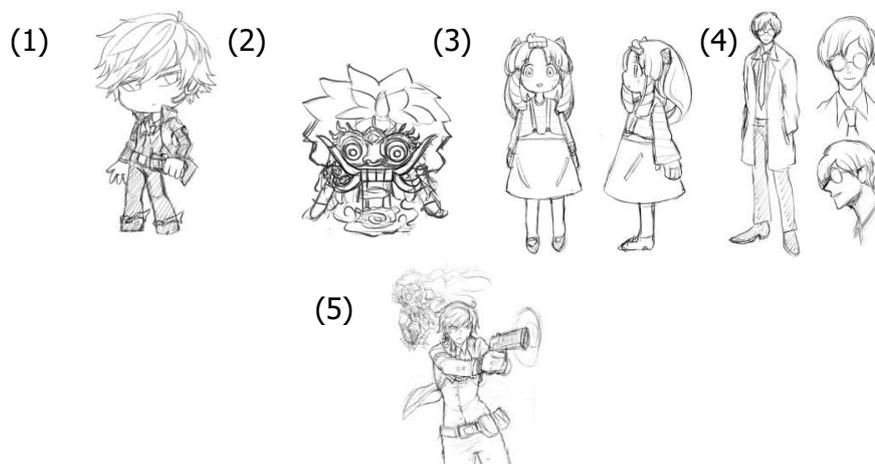


Gambar 9. Moodboard CEO RwaBhin Reference (Sumber : Dokumentasi Penulis)

Alford Stain merupakan *non playable character* yang merupakan orang yang sangat berpengaruh dalam dunia pada komik ini karena ia merupakan salah satu pendiri perusahaan RwaBhin yang merupakan pencetus paling berpengaruh dari terciptanya keseimbangan dunia sehingga pendapat/hal apapun yang dilakukan pendiri-pendiri pada perusahaan ini akan selalu diakui oleh masyarakatnya. Hanya saja, semenjak kemunculan monster Leak dan meningkatnya aura kegelapan, hal itu membuat karakter ini mengambil langkah yang salah dengan menyebarkan *symbol of peace* (topeng Barong) dengan bebas.

3.4 Proses dan Hasil Perancangan

Proses dan hasil perancangan dimulai dari proses perancangan sketsa, penentuan warna dasar, dan bagian polishing/bagian ketika perancangan dimaksimalkan.



Gambar 10. Proses Sketsa (1)Pramana(2)Monster Leak(3)Gadis Kecil(4)CEO RwaBhin(5)Pramana & second versionnya (Sumber : Dokumentasi Penulis)

Tahap pertama adalah sketsa karakter. Karakter dibuat dengan menyesuaikan pada *prompt* sekaligus *moodboard reference* yang telah dikumpulkan sketsa yang telah dibuat adalah sketsa karakter untuk Pramana(karakter player pertama), Monster Leak(boss monster pertama), gadis kecil(NPC 1), Stain CEO RwaBhin(NPC 2), dan juga Pramana dalam tiga versi yaitu versi chibi, versi anime yang mendekati proporsi manusia normal, dan versi ketika karakter mengenakan topeng Barong.



Gambar 11. Proses Penentuan Warna (1)Pramana(2)Monster Leak(3)Gadis Kecil(4)CEO RwaBhin(5)Pramana & second versionnya (Sumber : Dokumentasi Penulis)

Tahap kedua adalah penentuan warna. Secara visual suasana yang dimunculkan pada karakter Pramana memiliki sisi yang tenang, tegas, dan fokus dengan penggunaan costume yang cenderung berwarna biru ke gelap yang dapat memunculkan sisi profesi yang dimiliki oleh karakter yaitu seorang *safety agent* yang bertugas melindungi masyarakat. Desain costume pun disesuaikan untuk dapat mengena pada konsep futuristik. Selain itu, warna biru memang diidentikkan juga dengan teknologi yang membuatnya secara desain cukup tepat diaplikasikan. Untuk versi kedua dari Pramana itu telah tercampur dengan warna hingga objek item yang ada pada Barong. Sedangkan untuk Monster Leak memiliki warna hitam, merah, yang memiliki transisi ke warna pink, ungu, dan putih dibuat untuk memunculkan suasana seperti "sesuatu yang manis(warna favorit gadis)" yang sedang murka/marah terlihat dari transisi warna dari merah ke hitam yang ada pada bagian kepala monster.

Pemilihan warna untuk karakter NPC yaitu si gadis kecil dan CEO RwaBhin juga telah disesuaikan untuk dapat memunculkan mood awal dari karakter. Si gadis kecil memiliki warna rambut silver ke pink yang sebenarnya ada alasan di balik hal tersebut, dan ia memiliki aksesoris seperti tanduk pendek di atas kepalanya yang memiliki warna dari tridatu. Sedangkan CEO yang merupakan orang luar(memiliki nama asing), moodnya disesuaikan dengan hal tersebut. Costume yang dikenakan juga disesuaikan agar dapat terlihat seperti seorang peneliti walaupun merupakan CEO perusahaan.



Gambar 12. Proses Akhir Yang Telah Diselesaikan (Sumber : Dokumentasi Penulis)

Tahap ketiga sekaligus terakhir, yang dilakukan adalah merancang desain karakter secara maksimal pada desain karakter dengan memproses maksimal desain karakter yang memang sedang dielukan pada prototipe game untuk mengefisienkan waktu terbatas dalam pembuatannya. Pada proses ini, hanya karakter player dan monster yang diproses sampai tahap akhir sedangkan karakter NPC 1 dan 2 akan diproses maksimal saat perancangan komik. Proses dalam memaksimalkannya dimulai dari proses lining pada seluruh bagian yang telah dibuat pada sketsa sebelumnya, dilanjutkan pada tahap pemberian warna dasar hingga polishing seperti memberi kedalaman efek warna hingga lining dengan tetap memperhatikan nilai estetika dari karakter agar lebih menarik untuk dilihat.

4. KESIMPULAN

Perancangan desain karakter perlu untuk dilakukan secara terstruktur dan jelas karena hanya memperhatikan nilai estetika saja tidak cukup untuk dapat membuat karakter yang relevan dengan hal yang ingin dicapai. Semakin matang perencanaan dalam perancangan, maka perancangan yang dibuat dapat menjadi lebih maksimal dari berbagai sisi. Perlu juga untuk diketahui, bahwa perancangan desain karakter hanyalah salah satu dari bagian pokok yang perlu dipertimbangkan secara matang dalam perancangannya, sehingga proses dalam membuat komik memang membutuhkan perencanaan matang, kerja keras, hingga konsistensi dalam pembuatannya. Belum lagi mempertimbangkan terkait batas waktu yang dimiliki yang membuat komik menjadi salah satu media yang sebenarnya cukup kompleks untuk diselesaikan.

Pada artikel ini, perancangannya telah ditunjukkan sesuai dengan yang ingin dicapai pada target konsep awal yaitu menggabungkan konsep pada budaya lokal dengan konsep teknologi modern berdasarkan proses desain yang telah dijelaskan secara detail di atas. Desain karakter juga sudah ditargetkan pada user persona yang perlu dituju yaitu dengan desain karakter bergaya anime tapi tetap memiliki basis konsep budaya lokal. Dengan ini, diharapkan ke depannya perancangan komik oleh komikus-komikus Indonesia dapat mengacu terlebih dahulu pada proses observasi hingga *research* yang lebih matang secara *step by step* sebelum benar-benar memprosesnya menjadi suatu komik yang benar-benar *entertaining* untuk dibaca maupun dilihat secara visual tetapi juga tetap mampu melestarikan budaya lokal nusantara yang beragam dan unik lainnya dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih pada berbagai pihak yang telah mendukung berjalannya project studi independen yang telah dilakukan terutama pada pihak mitra dari program kampus merdeka yaitu Agate yang telah membuka program ini sehingga penulis mendapat kesempatan untuk mengasah kemampuannya dengan lebih baik dari berbagai sisi di program studi independen yang telah dibuka pada batch pertama.

DAFTAR RUJUKAN

- Admaja, A. T., & Rai, I. W. (2017). BISNIS GELANG TRIDATU SEBAGAI BUDAYA POPULER PADA MASYARAKAT BALI. *SEMINAR NASIONAL RISET INOVATIF*, 8.
- Ardana, I. K. (2012). SEKALA NISKALA: Realitas Kehidupan Dalam Dimensi Rwa Bhineda. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 18.
- Atmadja, N. B., Sendratari, L. P., & Rai, I. W. (2015). Deconstructing Gender Stereotypes in Leak . *Jurnal Komunitas Research & Learning in Sociology & Anthropology*, 8.
- Darmawan, A. (2020). BARONG KET : PEMUJAAAN DARI SATUA KE TATTWA DI BALI. Dalam W. Khrisna, I. P. Darmawan, I. M. Windya, P. C. Yhani, I. M. Utara, I. M. Hartaka, . . . K. Y. Rahayu, *Hindu Nusantara : Antara Tradisi dan Upacara* (hal. 249). Badung: NILACAKRA.
- Hutahaen, H. D., Sinaga, B., & Rajagukguk, A. A. (2016). ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI ALGORITMA APRIORI UNTUK KORELASI PENJUALAN PRODUK (STUDI KASUS : APOTIK DIORY FARMA). *Journal of Informatic Pelita Nusantara vol 1 no 1, 7*.
- Julianto, I. N. (2019). NILAI INTERAKSI VISUAL DALAM PERKEMBANGAN MEDIUM KOMUNIKASI PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur(SENADA)*, 5.
- Julianto, I. N., & Sachari, A. (2016). Keterlibatan Simbol Tradisi sebagai Stimulus bagi Anak-Anak dalam Proses Mempelajari Budaya Bali. *SOSIO HUMANIKA Jurnal Pendidikan Sains Sosial dan Kemanusiaan*, 20.
- McCloud, S. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nakashima, T. (2015, Februari 28). "NOBODY loves a perfect guy" – "Sympathy" of your character – *Japanese Manga 101 – #007*. Diambil kembali dari SMAC! SILENT MANGA COMMUNITY: https://www.manga-audition.com/japanesemanga101_007/
- Nakashima, T. (2015, Maret 5). *5 Rules of character Imageboard, JapaneseManga101-#008*. Diambil kembali dari SMAC! Silent Manga Community: https://www.manga-audition.com/japanesemanga101_008/
- Setiawan, F. (2015). *PERANCANGAN CONCEPT ART VIDEO GAME THE ART OF RWA BHINEDA*. Yogyakarta: ISI YOGYAKARTA.
- Tohir, M. (2020). Merdeka Belajar : Kampus Merdeka. *OSFPREPRINTS*, 19.
- Umar, S. R. (2020). *PERANCANGAN CONCEPT ART VIDEO GAME STRATEGI BERBASIS SEJARAH KEDATANGAN BANGSA EROPA KE NUSANTARA*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Wirawan, I. G. (2019). Rwa Bhineda. *ISI Denpasar | Institutional Repository*, 6.