

Analisis Desain Karakter dengan Metode *Bishop's Shape Language* dalam *Video game* (Studi Kasus: *Animal Crossing: New Horizons*)

Shannon Glenda Tenardi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
shannongtenardi@gmail.com

Naldo Yanuar Heryanto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
naldo.heryanto@uph.edu

ABSTRAK

Makalah ini berfokus pada pembahasan shape language terhadap desain karakter dari *video game* edukasional berjudul “*Animal Crossing: New Horizons*”. Pembahasan ini akan dilandasi dari teori bernama *Bishop's Shape Language*. Metode riset yang digunakan adalah metode studi pustaka, metode ini akan membantu penulis dalam proses analisis shape language. Analisis shape language akan dilakukan pada karakter *villagers* dari “*Animal Crossing: New Horizons*”. Hal ini bertujuan agar penulis mampu menyampaikan cara untuk mengenali perasaan maupun sifat dari karakter-karakter *video game* “*Animal Crossing: New Horizons*” sehingga kognitif dan cara berpikir anak-anak di Indonesia khususnya yang gemar memainkannya maupun yang baru ingin mengenalinya dapat dilatih untuk lebih peka dalam memahami perasaan dari karakter-karakter dari *video game* tersebut.

Kata Kunci: *Video game*, *Animal Crossing*, Desain Karakter, *Bishop's Shape Language*

PENDAHULUAN

Seiring pandemi Covid-19 semua orang diwajibkan untuk melakukan aktivitas di rumah demi mengurangi bertambahnya penularan virus corona. Hal ini mempengaruhi keterbatasan anak-anak dalam berinteraksi dan beraktivitas di luar rumah. Keterbatasan aktivitas yang dialami anak-anak membuat aktivitas yang dihabiskan sebagian besar waktunya adalah menatap layar seperti belajar secara *online*, menonton film dan bermain *game* (Dewi, 2021). Faktanya, dari ketiga aktivitas tersebut *CNNIndonesia.com* mencatat bahwa selama pandemi terjadi peningkatan yang signifikan pada pengguna *video game* selama jam sibuk yakni sebesar 75% (Makki, 2021). Penggunaan *game* yang meningkat menjadi sebuah permasalahan yang baru bagi orang tua terhadap pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak. Namun, menurut Dr. Catharine Mayung Sambo Sp.A, pertimbangan bermain *video game* baik atau buruk tergantung pada usia, genre, isi *game* serta berapa lama durasi seorang anak memainkan *game* tersebut. Oleh sebab itu, pentingnya untuk tidak hanya memperhatikan *screen time* seorang anak dalam bermain *video game* saja akan tetapi, perlunya memastikan konten dari genre yang aman bagi anak-anak sesuai usianya (Dewi, 2021).

Salah satu *video game* yang telah dinilai memiliki konten yang aman dan telah disetujui oleh ahli, orang tua dan anak-anak adalah "Animal Crossing: New Horizons". Se-buah *video game* yang telah menjadi trend semasa pandemi dimana menurut ahli di situs *Common Sense media*, *game* ini sangat cocok untuk anak dalam usia minimum 7 tahun hingga 7 tahun keatas (Krluke, 2020). *Video game* ini dibuat oleh perusahaan Jepang bernama Nintendo yang dirilis pada 22 Maret 2020. Semenjak dirilis, *video game* bergenre simulasi edukasional ini telah digemari oleh seluruh kalangan khususnya anak-anak dikarenakan konsep petualangan, edukasi dari misi-misi seperti mengelola uang, koleksi lukisan dan mengenal karakter-karakter dalam penduduk dari karakter-karakter baru yang lebih beragam dari seri lamanya (Zalewski, 2020).

Memahami perasaan dan sifat karakter tentunya akan mempermudah pemain dalam melatih kognitif dan cara berpikir anak-anak untuk menyelesaikan misi atau teka-teki yang diberikan oleh karakter desain dari karakter desainer *game* tersebut. Sebuah karakter yang didesain baik di dalam *video game* tersebut tidak akan terciptakan tanpa adanya seorang karakter desainer (Grecke, 2017). Seperti yang telah disam-paikan oleh Randy Bishop di dalam buku berjudul "21 Draw Character Designer", bahwa memilih bentuk sebuah karakter merupakan hal yang paling fundamental dalam menyampaikan perasaan dari karakter tersebut ke pengamat. Cara karakter desainer memilih bentuk dasar untuk memaknai karakter yang ingin di desainnya dinamakan sebagai "Shape Language" (Bishop, 2019). Oleh sebab itu, dalam jurnal kali ini akan dibahas mengenai analisis desain karakter *video game* "Animal Crossing: New Horizons" dengan metode *Bishop's Shape Language*. Hal ini bertujuan agar penulis dapat mengupas dan memahami makna dari karakteristik karakter *video game* tersebut melalui bentuk dasarnya.

KAJIAN TEORI

Target Audience

Analisis ini akan diperuntukan anak-anak dalam rentang umur 7 tahun hingga 7 tahun keatas. Hal ini dikarenakan, berdasarkan ahli dari website *commonsensemedia.org* "Animal Crossing: New Horizon" telah direkomendasikan sebagai *video game* untuk usia dari 7 tahun hingga 7 tahun keatas (Klurke, 2020).

Bishop's Shape Language

Menurut Bishop (2019), seorang karakter desainer harus mampu mengkomunikasikan desain karakter yang dibuatnya untuk dipahami oleh pengamat. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh karakter desainer dalam menyampaikan bentuk melalui desain karakternya dinamakan *Shape Language*. *Shape Language* adalah penggunaan bentuk-bentuk dasar atau primary shape pada karakter desain sehingga pengamat mam-pu memaknai maksud dari karakteristik yang ingin disampaikan oleh karakter desainer terhadap karakter yang diciptakannya. Beberapa bentuk-bentuk dasar atau primary shape tersebut adalah persegi, segitiga dan lingkaran.

Persegi

Bishop (2019), menjelaskan bahwa karakter desain dengan bentuk dasar persegi merepresentasikan fisik. Fisik tubuh yang digambarkan adalah karakteristik tubuh yang memiliki kekuatan, stabilitas, keteguhan dan keandalan. Namun, bentuk dasar ini juga mampu merepresentasikan karakter yang maskulin atau bahkan membosankan dan bodoh.

Segitiga

Bishop (2019), membahas bahwa karakter desain dengan bentuk dasar segitiga lebih menunjukkan kepada kejahatan dibanding karakter yang maskulin. Bentuk dasar se-gitiga yang memiliki sudut yang tajam, tidak stabil dan terkesan berbahaya. Hal ini membuat bentuk dasar segitiga selalu dikaitkan kepada karakter penjahat .

Lingkaran

Bishop (2019), juga mendeskripsikan bahwa karakter desain dengan bentuk dasar lingkaran sering direpresentasikan karakter utama yang baik. Bentuk dasar bulat memiliki tampilan keutuhan sehingga sangat cocok merepresentasikan kelembutan, kesabaran, keamanan, kedamaian dan kebaikan. Namun, bentuk lingkaran mampu merepresentasikan misteri, kekosongan, kesepian dan keajaiban.



**Gambar 1 Penerapan shape language pada karakter desain
(Sumber: The Character Designer, 21 Draws, 2019)**

Karakter desain diatas memiliki bentuk dasar secara berurutan dari kiri ke kanan yakni bentuk persegi, segitiga dan lingkaran. Pada karakter perempuan posisi sebelah kiri, penggunaan persegi sebagai bentuk dasar terkesan memiliki karakteristik fisik yang kuat. Selanjutnya, pada karakter pria terkesan ia hendak merencanakan kejahatan yang dikarenakan penggunaan bentuk dasar segitiga. Kemudian, pada karakter de-sain perempuan di kanan, perempuan tersebut tercerminkan sebagai karakter yang lembut, baik hati dan sabar. Karakteristik tersebut tercerminkan pada karakter perempuan ini karena penggunaan bentuk bulat sebagai bentuk dasar dalam karakter desain ini yang merepresentasikan keutuhan, kebaikan, kesabaran serta kelembutan (Bishop, 2019).

METODOLOGI

Pendekatan studi yang dilakukan penulis dalam mempelajari analisis desain karakter dalam *video game* “Animal Crossing: News Horizons” adalah metode *literature review* atau studi pustaka.

Studi Pustaka

Studi Pustaka pada dasarnya merupakan sebuah metode yang dimana peneliti akan melakukan riset pada buku, jurnal atau artikel ilmiah, dan sumber pengetahuan lain yang relevan dengan masalah, bidang ataupun teori tertentu yang sedang diangkat. Melalui Studi Pustaka, peneliti mampu menjelaskan, meringkas dan kemudian melakukan evaluasi secara kritis terhadap sumber informasi yang di dapat. Sumber informasi yang didapat akan dicari relevansinya dengan masalah yang sedang dipela-jari (Fink, 2014). Dalam analisis jurnal ini, proses penelitian dilakukan melalui studi pustaka dari buku dan beberapa jurnal akademik yang membahas *Bishop's Shape language* serta karakter desain dalam *video game*.

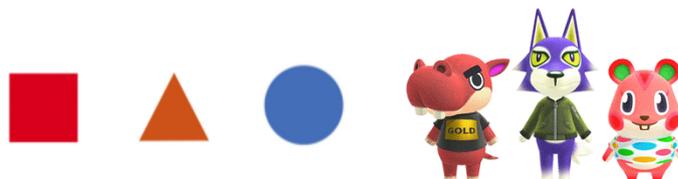


Gambar 2 Penerapan Studi Pustaka pada Analisis Desain Karakter Animal Crossing: New Horizons (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

PEMBAHASAN

Pembahasan Konten

Karakter *villager* pada “Animal Crossing: New Horizons” memiliki bentuk-bentuk dasar yang beragam. Tidak hanya itu, di dalam memainkan *game* tersebut setiap karakter memiliki karakteristik yang sangat variasi mulai dari kepribadian yang baik hingga me-nyebalkan, beberapa diantaranya adalah *Peppy* (karakter yang ramah), *Jock* (karakter yang pandai berolahraga) dan *Cranky* (Karakter yang mudah marah dan menye-balkan) (Animal Crossing, 2020). Namun, untuk mengidentifikasi langsung karakteris-tik karakter tersebut tidaklah mudah, dimana pemain harus memahami sikap dan ting-kah lakunya dari percakapan setiap karakter. Maka dari itu, melalui Teori *Bishop's Shape Language* akan dilakukan pembahasan analisis karakteristik karakter sehing-ga penulis mampu memberikan panduan cara untuk mengenali perasaan maupun si-fat dari karakter-karakter *video game* sehingga kognitif dan cara berpikir anak-anak di Indonesia khususnya yang gemar memainkannya maupun yang baru ingin mengenalinya dapat dilatih untuk lebih peka dalam memahami perasaan dari karakter-karakter dari *video game* tersebut.



Gambar 3 Biff, Lobo and Apple from “Animal Crossing: New Horizons” (Sumber: An-imal Crossing Wiki, 2020)

Karakter desain yang akan dibahas bernama Biff, Lobo dan Apple. Melalui ketiga karakter tersebut, dapat dilihat bahwa *video game* "Animal Crossing: New Horizons" menggunakan variasi bentuk-bentuk dasar atau *primary shape* dalam membangun susunan desain karakter tersebut. Bentuk dasar persegi pada desain karakter Biff membuatnya terkesan memiliki makna karakteristik fisik yang kuat dan tangguh. Lalu, di dalam website *Animalcrossing.com* sendiri Biff dideskripsikan memiliki karakteristik *Jock* atau karakter yang pandai dalam berolahraga, dimana karakteristik ini sangat sesuai dengan makna bentuk persegi dari teori *Bishop's Shape Language*. Selanjutnya, karakter Lobo dengan bentuk dasar segitiga terkesan sebagai karakter yang licik dan jahat. Sesuai ditulis di dalam website *video game* tersebut bahwa Lobo memiliki karakteristik *cranky* atau karakter yang mudah marah dan menyebalkan. Kemudian, karakter Apple dengan bentuk dasar lingkaran membuatnya terlihat seperti karakter yang baik, lembut dan ramah. karakteristik ini tidak hanya berdasarkan teori Bishop melainkan menurut website *video game* ini, Apple memiliki karakteristik *peppy* yang artinya karakter ramah. Melalui pembahasan ketiga karakteristik maupun sifat dari karakter *villager* di *Animal Crossing* ini, penulis berharap pembahasan ini dapat dijadikan contoh dan panduan bagi anak-anak Indonesia yang gemar memainkan maupun yang baru mendalaminya untuk mencoba melakukan analisis pada karakter-karakter di *video game* tersebut sehingga kognitif dan kepekaan mereka dapat dilatih.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, jurnal ini membahas mengenai analisis desain karakter dari karakter *villagers video game* "Animal Crossing: New Horizons" dengan metode *Bishop's Shape Language*. Analisis ini diangkat berdasarkan tingginya minat *video game* semasa pandemi pada anak-anak di Indonesia khususnya *video game* tersebut. Melalui pendekatan masalah, penulis dapat menyimpulkan bahwa teori *shape language* dapat membantu penulis maupun pemain dalam memahami makna dari karakteristik, sifat maupun perasaan dari karakter-karakter yang dibuat oleh karakter desainer *game* tersebut melalui bentuk-bentuk dasar atau *primary shape* yang membangunnya.

Rekomendasi

Pada dasarnya, Metode *Bishop's Shape Language* mampu membantu karakter de-sainer mengartikan karakter yang dibuatnya kepada pengamat. Namun, melalui ana-lisis ini ditemukan bahwa teori ini dapat membantu penggemar pemain Animal Crossing maupun orang awam yang ingin memahami karakteristik dari karakter-karakter di *game* tersebut. Akan tetapi, perlu diingat juga bahwa teori ini merupakan salah satu teori yang dapat dipakai dalam mengidentifikasi karakteristik karakter dalam membuat karakter desain. Hal ini menyebabkan, adanya aspek dan metode lain yang perlu disesuaikan dalam menghadapi setiap karakter desain yang ingin diidentifikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Animal Crossing. (2020). Villager list (new horizons). Retrieved September 21, 2021, from [https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Villager_list_\(New_Horizons\)](https://animalcrossing.fandom.com/wiki/Villager_list_(New_Horizons))
- Bishop, R. (2019). Shape Language. In 21 Character designers (pp. 1-9). 21D Swe-den AB.
- Clinton, B. (2021, March 06). 3 *game* INI Mendadak Populer di Masa pandemi Hala-man all. Retrieved September 10, 2021, from <https://tekno.kompas.com/read/2021/03/06/10010017/3-game-ini-mendadak-populer-di-masa-pandemi?page=all>
- CNN Indonesia. (2020, March 31). Pengguna *Game Online* Meningkatkan 75 Persen KALA CORONA. Retrieved September 10, 2021, from <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>
- Dewi, B. K. (2021, August 08). Terlalu sering main *Game* Selama PANDEMI Covid-19, Amankah untuk Perkembangan otak Anak? Retrieved September 10, 2021, from <https://www.kompas.com/sains/read/2021/08/08/195500023/terlalu-sering-main-game-selama-pandemi-covid-19-amankah-untuk?page=all>
- Fink, A. (2014). Conducting research literature reviews. Libguides (4th ed.). SAGE. <https://libguides.usc.edu/writingguide/literaturereview>
- Grecke, M. (2019, April 29). What is character design? (and what does a character designer do?). Retrieved September 10, 2021, from <https://conceptartempire.com/character-design/>
- Krluke. (2020, March 20). Kid reviews for Animal Crossing: New horizons: Common sense media. Retrieved September 10, 2021, from <https://www.common sense media.org/game-reviews/animal-crossing-new-horizons/user-reviews/child>
- Skiffington, D. (2020, May 25). Animal crossing: New horizons, personalities & hob-bies of every villager. Retrieved September 21, 2021, from <https://www.fanbyte.com/guides/animal-crossing-new-horizons-personalities-hobbies-of-every-villager/>
- Zalewski, A. D. (2020, May 19). 5 educational benefits of Animal Crossing. Retrieved September 10, 2021, from <https://www.darcyandbrian.com/5-educational-benefits-of-animal-crossing/>