

Analisis Kualitas *Line Art* dari Desain Karakter di dalam *Role-Playing Game Granblue Fantasy*

Kelly Kimberly

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01023190061@student.uph.edu

Naldo Yanuar

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

ABSTRAK

Jurnal ini akan berfokus pada kualitas penggunaan *line art* dalam proses perancangan desain karakter dari perusahaan *video game Granblue Fantasy*. *Granblue Fantasy* telah memiliki beberapa *genre video game*, terdapat *Granblue Fantasy: Re-link* yang berfokus pada *role-playing game* dan *Granblue Fantasy Versus* yang berfokus pada *genre fighting*. *Granblue Fantasy* juga memiliki sebuah animasi yang berjudul *Granblue Fantasy: The Animation*. Perancangan desain karakter dimulai dengan proses membuat konsep seni yang akan dilanjutkan dengan menggambarkan *line art*. Pembelajaran ini bertujuan untuk memotivasi pembuat konsep seni dan artis ilustrasi dalam penggunaan *line art*. Analisa kualitas *line art* memberikan kontribusi yang penting dalam pembuatan karakter maupun ilustrasi dan memaksimalkan penggunaan *line art* untuk desain karakter maupun ilustrasi.

Kata Kunci: *line art*, desain karakter, *role-playing game*

PENDAHULUAN

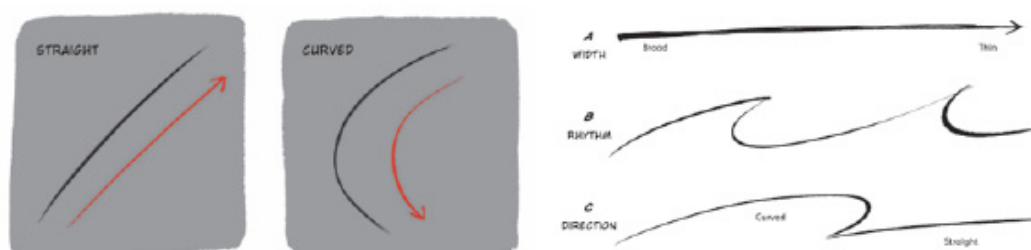
Menurut buku *Video Game as Culture* karya Daniel Muriel dan Garry Crawford, *video game* merupakan salah satu produk budaya terpenting di era digital ini (Kaban & Syahputra, 2021, p. 4). Umumnya *video game* digunakan oleh seseorang sebagai hiburan untuk menghilangkan rasa lelah dan bosan yang ditimbulkan oleh kehidupan sehari-hari serta membuat penggunaannya merasa senang saat bermain (Ivory, 2015, p. 1). Hal ini menunjukkan bahwa media *video game* memiliki fungsi, konten, dan audiens yang berbeda. Terdapat banyak jenis *genre video game*, dan jenis ini mewakili mekanika permainan dan konsep permainan. Salah satunya adalah *role-playing game* atau RPG. *Role-playing game* adalah *genre* aksi petualangan di mana pemain mengontrol karakter fiksi untuk menjelajahi dunia, memecahkan teka-teki, dan terlibat dalam pertempuran. Karakter fiksi tersebut juga harus memberikan kesan yang menarik perhatian pemain (S.W., 2017). Untuk menarik perhatian tersebut, terdapat proses karakter desain yang merupakan proses penting dalam pembangunan cerita. Kita harus memulainya dari dasarnya yaitu *line art*. *Line art* pada umumnya terdiri dari garis hitam pada kertas putih. Sebuah garis bisa menjadi material, seperti apabila garis tersebut merepresentasikan sebuah material atau non-material (Botz-Bornstein, 2021, p.

9). Segi paling penting dari *Line art* pada umumnya adalah ketebalan dari garis, atau berat dari garis (Lang, 2010, p. 213) dan hal tersebut harus memberikan tampilan sisi geometrisnya yang harus kurang lebih sama terhadap proyeksi geometris pada sebuah adegan yang memungkinkan (Willats, 1997, p. 23).

Keunggulan dari *line art* adalah mengurangi informasi yang tidak penting pada ilustrasi agar lebih mudah untuk diidentifikasi (Cairo, 2012). Kita sering melihat *line art* di *manga* dan *anime*. Keduanya memiliki karakteristik campuran. Pertama-tama, keduanya menggabungkan visual dan verbal menjadi suatu kesatuan. Kedua, keduanya terinspirasi oleh budaya visual gaya Barat dengan merangkul dan memanfaatkan tradisi kuno karikatur Jepang dan seni sekuensial. Ketiga, sebagai bentuk seni rupa kontemporer, *manga* dan *anime* mengubah apa yang semula dianggap sebagai standar persepsi seni rupa tinggi dan rendah. Bahkan saat ini, karya terbaik *manga* dan *anime* tidak kalah dengan karya seni yang dipuja dan penggunaan *line art* merepresentasikan identitas visual (MacWilliams, 2014). Contohnya adalah *Nier: Automata*, properti intelektual ini memiliki ciri khas *art style* yang hampir sama dengan *Granblue Fantasy*. Hal ini dapat memicu kebingungan, namun *Granblue Fantasy* memiliki gambar yang lebih solid (Nagai, 2017). Oleh karena itu, penulis berharap melalui jurnal dan diskusi seni garis ini, pembaca dapat memperoleh ide-ide kreatif dan merasakan bahwa pentingnya *line art* sangat mempengaruhi identitas visual.

KAJIAN TEORI

Manga dan *anime* adalah sesuatu yang menjadi semakin penting di dalam industri kultur global. Ciri khas dari *manga* dan *anime* adalah menggambarkan visual dengan *line art*. Penggambaran *line art* mempunyai peran penting dalam lukisan dari Cina dan juga dari negara barat. (MacWilliams, 2014, p. 13). Garis merupakan yang pertama dan yang paling penting dalam menggambarkan sebuah elemen. Dengan demikian, seniman tersebut dapat terbebas dari detil ilustrasi yang berlebihan. Teknik ini menyerupai dengan proses penggambaran garis animasi sel, termasuk dengan teknik penelusuran garis (Hu, 2010, p. 27). Kualitas dari garis juga dapat dinilai dari seberapa halus garis ini dibuat. Garis yang tebal pada umumnya digunakan sebagai objek yang ada di latar depan untuk membedakannya dengan latar belakang. Garis yang paling halus digunakan sebagai detil wajah, terutama dalam penggambaran Wanita. Garis yang lebih tebal dapat memberikan efek maskulin, atau fitur wajah yang melebur dengan rambut dan latar belakang (Horton & Yang, 2008, pp. 2-5).



Terdapat dua kegunaan utama dan karakteristik seni garis di *anime* dan *manga*. Kedua jenis berbeda dalam lebar, ritme dan arah. Dibandingkan dengan garis non-dinamis (A), garis bervariasi (B) terlihat lebih bersifat tiga dimensi dan

menyampaikan informasi dengan lebih baik (Choi, 2022, pp. 8-9). Garis mungkin terlihat sederhana, tetapi memiliki banyak fungsi dan bila digunakan dapat membuat gambar kita terlihat lebih natural dan professional (Harris, 2021, p. 10).

Confident Lines versus Timid Lines

Garis yang terlihat percaya diri mempunyai goresan tepi yang halus, keterarahan, dan perbedaan natural pada berat garis. Garis yang terlihat segan-segan dan lambat mempunyai goresan tepi yang tidak konsisten dan datar tanpa keterarahan, dan pada umumnya mempunyai variasi berat garis yang kecil. Mereka membuat karya terlihat tidak yakin dan takut (Harris, 2021, p. 10).



Line Weight and Line Value

Berat garis merupakan ketebalan dan ketipisan suatu garis dan nilai garis merupakan segi gelap dan terang dari suatu garis. Peraturan dasarnya adalah semakin gelap suatu garis akan membuat suatu objek terlihat lebih depan pada segi ruang dan semakin terang suatu garis akan membuat objek terlihat lebih belakang dari segi ruang. Garis yang gelap juga dapat membawa perhatian kepada titik fokus (Harris, 2021, p. 10).



Tangents and Overlapping lines

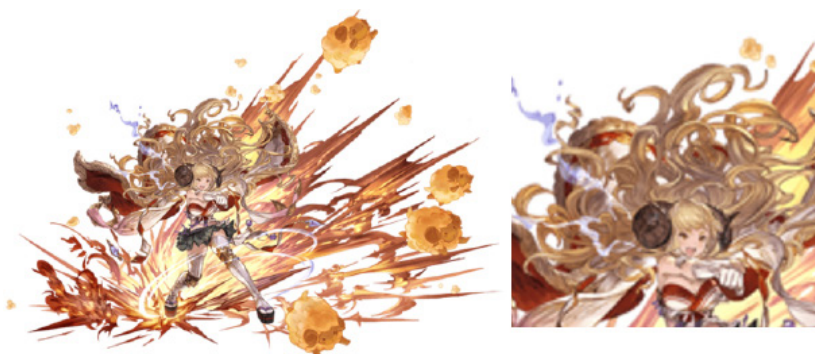
Sebuah tangen adalah area dimana dua garis bertemu tapi tidak saling tumpang tindih. Tangen membuat penonton sulit untuk membedakan dimanakan suatu objek berada dalam segi ruang dan membuat abstraksi visual yang tidak menarik. Tumpang tindih adalah dimana suatu garis terlihat bertemu dengan garis lain. Garis yang tumpang tindih dapat membantu penonton untuk mengetahui yang mana yang ada di depan dan di belakang (Harris, 2021, p. 10).



METODOLOGI

Di dalam jurnal yang merupakan penerapan dari studi pustaka, penulis akan melakukan analisis terhadap berbagai sketsa *line art* yang dibuat oleh ilustrator *Granblue Fantasy*. Penulis akan mencoba untuk mencari teknik dalam menggambarkan *line art* yang digunakan oleh para ilustrator dalam penggambaran karya mereka. Data-data yang dikumpulkan merupakan konsep gambar dari buku resmi *Granblue Fantasy: Graphic Archive V Extra Works*. Mengetahui bahwa jumlah subjek yang akan di teliti sedikit, studi kasus akan dilakukan dengan pendekatan kualitatif dimana penulis fokus dalam memaparkan bentuk visual secara keseluruhan serta bagian-bagian tertentu yang berkaitan dengan kualitas *line art*. Setelah menjabarkan, penulis akan juga mengaitkan hubugannya antara *line art* dalam desain karakter.

PEMBAHASAN



Dalam penggambaran ini juga kita dapat melihat karakteristik dari *line art Granblue Fantasy*. Gambar cenderung memiliki garis yang berat dan membuat seluruh

bentuknya terlihat dinamis. Rambut pada karakter *Granblue Fantasy* lebih detail dengan menggunakan elemen garis dibanding dimuka, baju, dan sebagainya. Dapat dilihat juga bahwa penggunaan garis juga di terapkan bukan hanya menjadi *outline* karakter tetapi juga bayangan di baju karakter dengan memainkan tebal dan tipis garis dan secara keseluruhan terlihat 3 dimensi dan menyampaikan informasi dengan baik. Penerapan teori *line art* juga di gunakan dalam membuat karakter *Anila, Granblue Fantasy*. Sangat terlihat jelas bahwa garis dari karakter *Anila* menggunakan garis yang percaya diri. Secara berat garis juga sangat terlihat jelas dalam membagi hierarki pengelihatan serta peletakan anatomi. Garis juga lebih banyak dominan yang garis bertindihan dibanding *tangent*.



Contoh berikutnya adalah dari *Nier: Automata*, saya akan membahas perbedaan kualitas line art secara ringkas. Dari segi garis memenuhi kriteria sesuai dengan buku teori. Garis pada rambut lebih simpel dan memiliki *outline* yang lebih tipis. Pada bagian luar menggunakan garis yang lebih tebal pada bagian detail dan wajah. Garis pada *Nier: Automata* terlihat *confident* dan dinamis. Ilustrasi pada *Nier: Automata* juga cenderung realistis dan lebih realistis. Keistimewaan dari ilustrasi *Granblue Fantasy* adalah semua garis dalam pembuatan karakter *Granblue Fantasy* sangat konsisten sesuai dengan teori buku *TB Choi dan Harris*. Sedangkan ilustrasi pada *Nier: Automata* terlihat konsisten dan sesuai dengan buku teori namun sangat berbanding terbalik dengan ilustrasi *Granblue Fantasy*, *Nier: Automata* lebih realis dan lebih tipis pada bagian rambut. Kedua Ilustrator juga dapat menggunakan garis secara maksimal dan garis terlihat enak di lihat. Garis tidak teralu ramai dan *balance*. Setelah melihat perbandingan dua properti intelektual, dapat disimpulkan bahwa *line art* dari *concept art game* sangat membangun identitas visual. Setelah melihat karya *Nier: Automata*, banyak yang mengira *Cygames* merupakan anak cabang dari *Square Enix*, faktanya adalah banyak dari desainer *Cygames* bekerja dalam 2 perusahaan yang berbeda. Kedua perusahaan ini hampir memiliki *art style* yang sama, namun *Granblue Fantasy* memiliki gambar yang lebih solid (Nagai, 2017). Oleh karena itu *line art* dalam *Granblue Fantasy* menjadi identitas maupun ciri khasnya.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Hasil dari studi kasus ini dapat disimpulkan bahwa kualitas *line art* sangat mempengaruhi dan merepresentasikan identitas visual. Hal tersebut dapat dilihat dari *line art Granblue Fantasy* yang cenderung menggunakan *brush* yang halus. Hal yang sangat menonjol adalah dari penggambaran rambut, dimana rambut tersebut selalu lebih detail dengan elemen garis. Garis bayangan *Granblue Fantasy* juga memberikan kesan bahwa gambar tersebut terlihat digambar dengan teknik tradisional. Terlihat juga dari *line art Granblue Fantasy* bahwa *line art* yang dibuat untuk dapat menata serta memberikan detail-detail yang dapat menonjolkan ciri khas sang karakter. Hal ini terlihat dari detail yang ada di baju yang dikenakan oleh karakter. Terlihat banyak goresan-goresan yang tebal untuk memberikan dimensi kepada pakaian karakter, dan juga garis-garis halus yang mengelilingi karakter, berperan sebagai pengisi ruang dan efek seolah-olah karakter sedang melakukan aksinya seperti adanya ledakan dan Gerakan yang indah.

Rekomendasi

Dari apa yang penulis bahas dalam pembahasan, penggunaan *element of design* terutama garis, sangat penting karena bila digunakan dengan tepat akan memberikan kesan dan membentuk identitas yang unik. Dengan adanya *line art*, akan lebih mudah untuk memvisualisasikan dimensi dan ruang yang akan digunakan di dalam gambar. *Line art* itu sendiri sangat penting untuk dibuat untuk dapat menentukan sisi mana yang ingin di tonjolkan dari karakter dan juga sifat yang ingin dipancarkan sehingga penonton dapat merasakan empati terhadap karakter yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Botz-Bornstein, T. (2021). *The Philosophy of Lines*. London: Springer International Publishing.
- Cairo, A. (2012). *The Functional Art: An Introduction to Information Graphics and Visualization*. London: Pearson Education.
- Harris, S. (2021). *Draw Manga Style: A Beginner's Step-by-Step Guide for Drawing Anime and Manga - 62 Lessons: Basics, Characters, Special Effects*. Beverly: Quarry Books.
- Horton, S., & Yang, J. M. (2008). *Professional Manga: Digital Storytelling with Manga Studio EX*. Waltham: Focal Press/Elsevier.
- Hu, T.-y. G. (2010). *Frames of Anime: Culture and Image-building*. Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Ivory, J. D. (2015). A brief history of video games . In J. D. Ivory, *The Video Game Debate* (p. 204). United Kingdom: Taylor & Francis.
- Kaban, R., & Syahputra, F. (2021, July 31). *Perancangan Game RPG(Role Playing Game)“Nusantara Darkness Rises”*. Retrieved from Journal of Information System Research (JOSH): <https://ejournal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/780/531>

- Lang, T. A. (2010). *How to Write, Publish, and Present in the Health Sciences*. Philadelphia: American College of Physicians.
- MacWilliams, M. W. (2014). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. London: Taylor & Francis.
- Nagai, Y. (2017, April 06). Exploring CyDesign, the company behind the character design for NieR:Automata and Granblue Fantasy! (M. Ito, Interviewer)
- S, S. D. (2019). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia (Intellectual Property Rights Law In Indonesia)*. Yogyakarta: Deepublish.
- S.W., H. K. (2017). Introduction. *Character Design in Games Analysis of Character Design Theory*, 42-43.
- Willats, J. (1997). *Art and Representation*. New Jersey: Princeton University Press.