

Pakaian yang Berwatak: Mengenali Identitas Karakter melalui Aspek Visual dalam Permainan “*No Straight Roads*”

Amalia Salsabila, Amira Nadine Firmansyah, Deviana Putri Avianto, Ni Made Ramadevi M
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia
Email: AmaliaNBY@Upi.edu; amira.nadinef@upi.edu; devianaputriavianto@upi.edu;
nimaderamadevi@upi.edu

Diterima:	Diterima Setelah Revisi:	Dipublikasikan:
19 November 2023	28 November 2024	30 November 2024

Abstrak

Ada banyak sekali cara untuk mengungkapkan informasi. Pada masa ini, kemajuan teknologi telah mengembangkan berbagai jenis media yang dapat digunakan sebagai perantara komunikasi. Dimulai dari cahaya, asap, surat, telepon, ponsel, hingga internet yang biasa kita pakai sehari-hari. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam komunikasi adalah media visual. Sekarang ini, penggunaan desain pada sebuah karakter menjadi salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi jalannya sebuah cerita. Pada permainan “*No Straight Roads*”, setiap karakter memiliki corak desain yang berbeda-beda. Bentuk dan warna pada masing-masing karakter menunjukkan adanya keterkaitan antara desain dan makna yang disampaikan. Adapun makna yang disampaikan melalui desain karakter “*No Straight Roads*” ini menggambarkan identitas dan kepribadian setiap karakter. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis adanya hubungan antara desain pada setiap karakter dalam permainan “*No Straight Roads*” dengan latar belakang dan kepribadian masing-masing karakter. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan landasan teori semiotika oleh Roland Barthes. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi analisis. Hasil yang dicapai adalah makna dari desain pada setiap karakter dalam permainan “*No Straight Roads*” yang merepresentasikan identitas masing-masing karakter yang merupakan salah satu dari bagian penting alur cerita.

Kata Kunci: Desain karakter, kepribadian, identitas, alur cerita, *No Straight Roads*, Semiotika.

Abstract

There are many ways to express information. Through technological advances, various types of media have been developed that can be used as a medium of communication. One of the uses of technology in communication is visual media. The use of design in a character becomes one of the important aspects that can affect the course of a story. In the game "No Straight Roads", each character has a different design style. The shapes and colours of each character show the relationship between the design and the meaning conveyed. The meaning conveyed through the character design of "No Straight Roads" describes the identity and personality of each character. This study aims to analyse the relationship between the design of each character in the game "No Straight Roads" with the background and personality of each character. The method used in this research is a qualitative method with the basis of semiotic theory by Roland Barthes. The data collection technique is done through analytical observation. The results achieved are the meaning of the design on each character in the game "No Straight Roads" which represents the identity of each character which is one of the important parts of the storyline.

Keywords: *Character design, personality, identity, storyline, No Straight Roads*

1 PENDAHULUAN

Banyak orang berpikir bahwa merancang sebuah karakter adalah hal yang mudah, bahkan tidak terlalu penting. Sebuah karakter yang mereka gemari dapat berupa boneka, manusia bahkan hewan. Banyak penonton dan pembaca lebih tertarik dengan kepribadian dan tindakan dari sebuah karakter, sehingga mereka mudah melupakan perancangan karakter tersebut memiliki banyak percobaan untuk mencapai hasil akhir. Pendekatan desain karakter dan pembangunan dunia tidak dapat dilakukan dengan asal-asalan atau hanya berfokus pada estetika. Hal ini perlu diperlakukan dengan perhatian dan dedikasi yang sama, atau bahkan lebih, terhadap detail, seperti peran penting lainnya dalam keseluruhan pengalaman (Leonardo, 2020).

Seiring berkembangnya teknologi, saat ini kita dapat melihat berbagai desain karakter di banyak media visual kontemporer. Seperti karakter Mario dalam permainan digital "Mario Bros", dia memiliki ciri khas seperti kumis, hidung besar, dan pakaian merah dengan logo "M". Dalam sebuah cerita, karakter merupakan elemen paling penting; mereka adalah inti yang menunjang keseluruhan kisah. Sebagai jiwa dan esensi ide cerita, sebuah karakter dapat dirancang oleh satu orang atau lebih untuk mempertemukan titik dalam berbagai macam konsep berdasarkan alur cerita.

Orang-orang yang terkenal dalam kartun, film, dan iklan sering kali tampak seperti mereka hanya melakukan hal-hal sederhana. Namun, membutuhkan banyak waktu dan usaha untuk membuat karakter yang terlihat sederhana. Desainer berusaha menjaga kesederhanaan karakter agar mudah diingat oleh pasar yang ditargetkan dalam waktu lama.

Desain karakter adalah jenis ilustrasi yang menggambarkan konsep "manusia" dengan segala karakteristiknya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal, bahkan takdir) dalam berbagai bentuk, seperti hewan, tumbuhan, atau benda mati (Ruyattman, Waluyanto, & Zacky, 2013). Desain karakter lebih dari sekedar nilai numerik; itu mencakup semua aspek desain, termasuk prinsip, teori, dan implementasi, yang meningkatkan semua hal.

Mendesain sebuah karakter adalah suatu hal yang detail dan membutuhkan banyak proses. tidak ada prosedur khusus untuk membuat karakter, karena setiap desainer bekerja dalam suatu tim yang terdiri dari ahli dari berbagai bidang. Namun, semuanya harus dapat saling memahami dan berkontribusi pada proses pengembangan game.

Seorang desainer harus memiliki kemampuan merancang desain yang menarik, yang tidak hanya menarik perhatian audiensi sehingga mereka dapat membedakannya, akan tetapi juga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Ini adalah tantangan besar bagi setiap desainer, sebab mereka dituntut untuk memenuhi persyaratan yang ditetapkan untuk menyajikan visualisasi terbaik bagi audiensi pada akhirnya. Sesuai dengan prinsip kognisi yang dikemukakan oleh Petterson (2013), Bahasa yang rumit, baik dalam teks, gambar, atau grafik, akan mengganggu pemahaman pesan yang dimaksud. Bahan informasi yang memberikan informasi yang salah akan menyebabkan pesan kurang diterima.

Dalam industri game yang luas, semua orang memiliki ketertarikan yang subjektif. Penelitian ini berfokus pada visualisasi karakter dalam *No Straight Roads*, sebuah permainan aksi-petualangan tahun 2020 yang dikembangkan oleh Malaysia Metronomik, dan diterbitkan oleh Sold Out Ltd. Perpaduan audio dan visual memiliki pengaruh besar terhadap persepsi audiens dalam menilai keseluruhan aspek permainan ini, terutama desain dari masing-masing karakter yang ditampilkan. Analisis visual karakter dalam permainan ini dilakukan karena setiap desain karakter mencerminkan identitas dan kepribadian yang tidak hanya mendukung alur cerita, tetapi juga membangkitkan keterikatan emosional pada pemain secara subjektif. Secara objektif, visualisasi ini relevan untuk mengungkap hubungan antara elemen desain karakter dengan latar belakang dan

peran mereka, yang memperkaya narasi dan pengalaman bermain. Perpaduan audio dan visual memiliki pengaruh besar terhadap persepsi audiens dalam menilai keseluruhan aspek permainan ini, terutama desain dari masing-masing karakter yang ditampilkan. Seperti yang dijelaskan oleh Walgito (2004), persepsi merupakan proses yang digunakan oleh seseorang individu untuk memilih, mengorganisasi dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi guna menciptakan gambaran dunia yang memiliki arti.

Menurut Bancroft (2006), tujuan desainer karakter adalah membuat karakter yang memenuhi persyaratan naskah, adegan, permainan, atau cerita dan menyesuaikannya dengan alur cerita. Tidak ada prosedur tertulis yang jelas untuk mendesain karakter yang sempurna; desainer hanya dapat bergantung pada intuisi dan kebiasaan mereka, dicampur dengan pendekatan yang telah mereka gunakan sebelumnya untuk mendesain.

Desain karakter telah menjadi elemen yang tidak terpisahkan dalam berbagai media seperti film, animasi, permainan video, iklan, dan lainnya. Dalam era digital dan industri kreatif yang terus berkembang, pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan antara desain karakter dan karakteristik kepribadian menjadi semakin relevan dan penting.

Seiring berkembangnya teknologi, saat ini kita dapat melihat berbagai desain karakter di banyak media visual kontemporer. Contoh populer adalah Mario dalam permainan Mario Bros, yang memiliki ciri khas kumis, hidung besar, dan pakaian merah dengan logo 'M'. Desain ini sederhana namun ikonik, sehingga mudah diingat oleh pemain dari berbagai generasi. Hal serupa juga terlihat pada karakter Mickey Mouse, yang merupakan salah satu gambar atau karakter paling terkenal di dunia. Dengan bentuknya yang melingkar dan bulat, Mickey Mouse berhasil mengubah citra tikus—hewan yang sering dianggap kurang menarik—menjadi ikon yang ramah dan menarik (Marcus, et.al., 2017:4). Kedua contoh ini menunjukkan bagaimana desain karakter yang kuat dapat mencerminkan kepribadian tertentu sekaligus memberikan daya tarik universal bagi audiens. Desain karakter yang kuat dapat mencerminkan karakteristik kepribadian tertentu serta menghasilkan karakter begitu menarik dan ikonik bagi penonton atau pemain.

2 KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Desain Karakter

Desain karakter adalah proses multidimensi yang melibatkan kreativitas dan strategi untuk menciptakan tokoh yang mampu merepresentasikan ide cerita sekaligus menarik bagi audiens. Karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai medium untuk menyampaikan pesan, emosi, dan identitas yang relevan dengan narasi. Proses ini memerlukan pendekatan yang terstruktur dan kolaboratif, melibatkan tim desainer, penulis cerita, dan bahkan analis audiens.

Tahapan Perancangan Karakter

1. Pengumpulan Ide dan Inspirasi

Ide awal desain karakter sering kali didasarkan pada cerita, konteks budaya, atau audiens yang ditargetkan. Inspirasi bisa berasal dari kehidupan nyata, mitologi, budaya populer, atau elemen simbolik yang relevan dengan cerita. Desainer sering menggunakan *mood board* atau referensi visual untuk menyelaraskan visi kreatif mereka dengan kebutuhan narasi (Bancroft, 2006).

2. Pembuatan Sketsa dan Konseptualisasi

Sketsa awal dilakukan untuk mengeksplorasi berbagai opsi desain. Sketsa ini menjadi landasan bagi pengembangan karakter lebih lanjut, termasuk eksplorasi bentuk tubuh, ekspresi wajah, dan atribut fisik. Contoh karakter seperti Mario dalam *Mario Bros* menunjukkan bahwa desain sederhana dengan elemen ikonik dapat menjadi sangat efektif dan mudah diingat.

3. Pemilihan Warna dan Finalisasi Desain

Warna menjadi elemen penting karena dapat mempengaruhi emosi audiens. Misalnya, warna merah sering diasosiasikan dengan keberanian, energi, atau kekuatan, sedangkan warna biru mencerminkan ketenangan dan stabilitas (Fogelström, 2013). Pewarnaan dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan karakter terlihat konsisten dan relevan dalam dunia visual yang diciptakan.

4. Pengujian Visual dan Revisi

Desain karakter diuji pada kelompok kecil audiens target untuk mendapatkan masukan. Pengujian ini memastikan bahwa desain karakter mampu menarik perhatian dan menciptakan keterhubungan emosional. Selain itu, pengujian ini membantu mengidentifikasi apakah elemen visual tertentu perlu disesuaikan untuk meningkatkan daya tarik.

Indikator Karakter yang Ideal

- **Konsistensi dengan Cerita**

Setiap elemen desain karakter harus relevan dengan narasi. Misalnya, dalam *No Straight Roads*, karakter seperti Mayday didesain dengan elemen warna hangat untuk mencerminkan kepribadiannya yang ceria dan penuh energi.

- **Ikonik dan Mudah Diingat**

Karakter yang sukses memiliki elemen ikonik yang langsung dikenali. Contohnya, Mickey Mouse dengan bentuk melingkar yang sederhana tetapi kuat dalam merepresentasikan kepribadian ramah dan optimisme (Marcus et al., 2017).

- **Relevansi dengan Audiens**

Karakter harus mencerminkan harapan, aspirasi, atau pengalaman audiens. Hal ini dapat dicapai melalui desain yang unik tetapi tetap relevan secara emosional.

2.2 Teori Semiotika

Dalam penelitian ini, teori semiotika Roland Barthes digunakan sebagai landasan untuk menganalisis desain karakter berdasarkan makna tersirat (konotasi). Barthes menawarkan kerangka kerja yang sangat relevan untuk mengeksplorasi hubungan antara elemen visual dan emosi audiens, yang menjadikan teorinya ideal untuk analisis desain karakter dalam permainan digital.

2.2.1 Latar Belakang Teori Roland Barthes

Barthes memperkenalkan konsep signifikasi tahap kedua (konotasi), yang berfokus pada makna tersirat atau simbolik dari tanda-tanda tertentu. Dalam konteks desain karakter, tanda-tanda ini dapat berupa warna, bentuk, atau atribut visual lainnya yang mencerminkan identitas, kepribadian, atau latar belakang karakter. Misalnya, penggunaan warna kulit oranye kecokelatan pada Mayday dalam *No Straight Roads* memberikan kesan kehangatan yang menonjolkan sifatnya yang ramah dan optimistik.

2.2.2 Keunggulan Teori Barthes dibandingkan Teori Lainnya

1. Pendekatan Subjektif

Barthes memungkinkan analisis mendalam yang bersifat subjektif, memfasilitasi interpretasi audiens yang beragam. Ini berbeda dari teori semiotika Ferdinand de Saussure yang lebih fokus pada hubungan struktural antara penanda dan petanda.

2. Fokus pada Narasi dan Representasi Budaya

Barthes menekankan hubungan antara tanda visual dengan narasi atau konteks budaya, yang relevan dengan analisis dalam permainan digital. Hal ini berbeda dari pendekatan Charles Peirce yang lebih teknis dalam memetakan ikon, indeks, dan simbol.

3. Fleksibilitas Interpretasi

Teori Barthes memberikan ruang untuk mengeksplorasi berbagai lapisan makna dalam visualisasi karakter, mulai dari representasi literal hingga simbolik, yang sesuai dengan kompleksitas desain dalam *No Straight Roads*.

Penerapan Teori Barthes dalam Penelitian

Dalam konteks permainan *No Straight Roads*, elemen visual seperti warna, bentuk, dan simbol pada setiap karakter dianalisis untuk mengungkap makna yang lebih dalam. Misalnya, desain karakter Yinu yang menggabungkan elemen warna emas dan motif bunga mencerminkan kepolosan sekaligus keistimewaannya sebagai "Konduktor Emas Kota Vinyl". Pendekatan Barthes membantu menjelaskan bagaimana elemen-elemen ini tidak hanya mendukung cerita, tetapi juga menciptakan koneksi emosional dengan pemain.

Dengan mengintegrasikan teori desain karakter dan semiotika Roland Barthes, penelitian ini berupaya menggali hubungan mendalam antara visualisasi karakter dan dampaknya pada narasi serta persepsi pemain. Landasan teoritis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam memahami pentingnya desain karakter yang selaras dengan cerita dan budaya permainan digital.

3 METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif-Kualitatif dalam rangka pengamatan serta observasi visual yang difokuskan kepada bentuk, pewarnaan serta pakaian fisik yang digunakan dalam membentuk sebuah karakter. Metode Konstruktif digunakan dalam menganalisis teori desain karakter permainan, ini Metode ini digunakan dalam memberikan contoh desain karakter analisis dengan menggunakan teori tersebut, sehingga dapat dipahami bagaimana dan mengapa suatu karakter dirancang.

Dalam metode ini, dapat diteliti lebih tajam bagaimana desainer menciptakan karakter yang harmonis dan berirama. Metode Konstruktif memfokuskan terhadap pembentukan karakter secara berlapis dan bertahap, Prinsip yang dianut dalam metode ini adalah aspek ketajaman, kejelasan, ketepatan dan efisiensi. oleh karena itu dapat dibedah konsep awal hingga akhir dari desain karakter yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini akan mengambil 4 karakter dalam permainan *No Straight Roads* dan dikonstruksikan untuk menganalisis bagaimana sebuah karakter terbentuk, peran mereka dalam lingkungannya, warna yang tertera serta bentuk fisiknya. Hal ini akan mendefinisikan betapa jauhnya ilmu desain telah diaplikasikan dalam karakter permainan tersebut.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Desain Visual Karakter

No Straight Roads adalah permainan aksi-petualangan yang dirilis pada tahun 2020, dikembangkan oleh studio Metronomik asal Malaysia. Permainan ini menggabungkan unsur musik dengan alur cerita yang dinamis, di mana pemain memimpin karakter protagonis untuk melawan dominasi perusahaan musik elektronik, NSR, menggunakan kekuatan musik rock. Dengan latar dunia fiksi yang disebut Vinyl City, permainan ini menawarkan visual yang penuh warna, desain karakter yang beragam, dan gaya musik yang unik untuk setiap tokoh utamanya. Dalam konteks

permainan, istilah seperti boss fight, combo, atau genre music representation menjadi elemen yang lekat, menggambarkan interaksi pemain dengan dunia dan tokoh di dalamnya.

Empat karakter yang dianalisis dalam penelitian ini, yaitu Mayday, Zuke, Yinu, dan Eve, dipilih berdasarkan relevansi mereka terhadap narasi dan daya tarik mereka di kalangan pemain. Mayday dan Zuke adalah protagonis utama yang menjadi pusat cerita, sementara Yinu dan Eve merupakan karakter antagonis yang mencerminkan kompleksitas konflik di dunia permainan ini. Yinu dipilih karena popularitasnya sebagai "pianis ajaib" yang mewakili keanggunan dan keunikan musik neoklasik, sementara Eve, dengan latar belakang yang emosional dan desain visual yang abstrak, menjadi salah satu karakter yang paling berkesan dalam permainan.

Dalam analisis ini, setiap karakter diperlakukan secara setara untuk mengungkap detail visualisasi, kepribadian, dan peran mereka dalam permainan. Sebelumnya, analisis karakter Eve mendapatkan porsi yang lebih matang karena kedalamannya dalam cerita. Namun, pada pembahasan ini, analisis untuk Mayday, Zuke, dan Yinu akan diperluas sehingga mendapatkan perhatian yang sama. Fokus analisis meliputi atribut visual, hubungan antar karakter, dan makna simbolik yang mendukung narasi permainan, memastikan bahwa setiap tokoh diulas secara menyeluruh dengan pendekatan teori semiotika Roland Barthes. Nama-nama tokoh yang dipilih untuk dianalisis adalah sebagai berikut: Mayday, Zuke, Yinu, dan Eve.

a. Mayday



Gambar 1. Karakter Mayday

Tahap Deskriptif

Mayday adalah salah satu karakter protagonis dalam permainan “*No Straight Roads*”, ia memiliki kulit berwarna oranye kecokelatan, mata berwarna ungu dengan pupil berbentuk bunga, dan rambut berwarna kuning cenderung putih dengan tiga kuncir serta rambut yang dikepang di sisi kanan dan kirinya. Dia mengenakan baju atasan tanpa lengan berwarna merah, dipadu rok pendek berwarna merah tua, celana hitam pendek selutut, sarung tangan hitam tanpa jari di tangan kirinya, sepatu hitam dengan bagian jari kaki dan tumit dipotong dengan strip ungu melintang di kedua sisinya, dua ban lengan di lengan kirinya, dan sebuah kalung hitam di lehernya.



Gambar 2. Desain Sheet Karakter Mayday

Mayday adalah gitaris yang berkepribadian ceria, memiliki sikap tomboi, dan selalu bersikap ramah. Dia sering menjadi orang yang pertama kali bersedia terjun ke dalam pertempuran melawan Artis NSR. Pada akhir permainan, ia membuktikan dirinya memiliki hati yang baik ketika menyadari bahwa menghancurkan Menara NSR tidak akan membuat Bunk Bed Junction menjadi lebih baik daripada penindas mereka.

Tahap Interpretasi

Seperti Pernyataan Eve saat bertemu dengan Mayday “Dia bagaikan Lahar” adalah deskripsi singkat yang menjelaskan keseluruhan penampilan serta kepribadian yang dimiliki Mayday. Terutama dalam mekanik permainan NSR, Mayday memiliki kombo berat, membuat ia sebagai “Heavy Hitter” diantara kedua protagonis yang ada.

Tabel 1. Interpretasi Visual Desain Karakter

VISUAL	PENANDA
	Rambut pucat yang dikuncir tiga, serta dua kepang di sisi kanan dan kiri
	Baju atasan tanpa lengan berwarna merah
	Rok pendek dengan paduan celana hitam selutut
	Pewarnaan Kulit
	Kalung hitam, ban lengan, sarung tangan tanpa jari, dan sepatu hitam

Keseluruhan dari penampilan Mayday mendukungnya untuk memiliki kepribadian yang ramah, pandai bergaul, menyukai tantangan, serta sifat tomboinya yang khas. Pakaian dan gaya rambut yang dikenakannya simpel, memberikan banyak ruang gerak untuknya yang gemar mengarungi tantangan.

Melihat dari penampilan fisik Mayday, secara visual Warna kulitnya yang berwarna oranye kecokelatan memberikan kesan hangat, sehingga ia mudah bergaul dengan siapa pun. Orang-orang akan senang berada dekat dengannya. Gaya rambutnya memberi kesan bahwa ia adalah sebuah karakter yang tidak menyukai gaya rambut panjang, atau gaya rambut yang akan menyulitkannya untuk bergerak bebas.

Baju tanpa lengan identik dengan kesan simpel, baju ini cocok dipadukan dengan rambutnya. Penggunaan rok dan celana ini menunjukkan bahwa ia adalah karakter yang diakui berjenis kelamin perempuan, namun dipadu dengan kesan tomboi dari celana hitamnya. Celana ini berfungsi agar ia dapat bergerak bebas seperti karakter laki-laki yang membersamanya, Zuke. Dilengkapi dengan aksesoris dengan warna dominan hitam dengan gaya *rock* menambah kesan tomboi dan orang yang mudah bersosialisasi pada dirinya.

b. Yinu



Gambar 3. Karakter Yinu

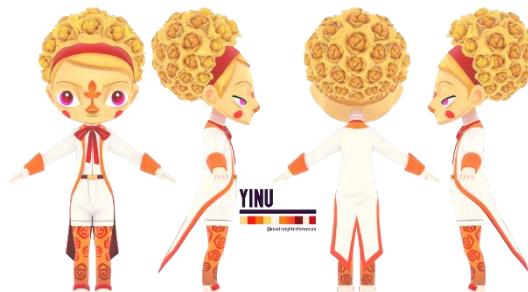
Tahap Deskriptif

Pianis anak ajaib megastar ini, dijuluki "Konduktor Emas Kota Vinyl", dan hak istimewa Distrik Natura mewakili musik neoklasik. Konser berlangsung di gedung konser Natura. Nama Yinu berarti "kemarahan yang benar" dalam bahasa Cina, yang juga berarti "anak angkat" Yinu adalah seorang anak berusia 9 tahun dan memiliki kepribadian yang naif. Yinu adalah seorang pianis virtuoso yang sangat dihormati, seorang seniman yang cocok untuk penonton Natura yang canggih. Meskipun ia sering dianggap lucu dan polos oleh masyarakat, ia terkadang nakal karena usianya yang masih muda.

Yinu sangat percaya diri dengan kemampuan bermain pianonya dan tampak kesal saat Bunk Bed Junction menghinanya, "mendidik" mereka dengan memainkan lagu-lagu yang cepat dan rumit. Berbeda dengan artis NSR lainnya, dia sendiri tidak memainkan EDM; Ibunya yang mewakili suara EDM NSR selama pertarungan mereka, sedangkan Yinu hanya bermain piano. Saat pertarungan melawan bosnya berlangsung, Yinu menjadi semakin cemas dan takut, mengandalkan ibunya untuk perlindungan sementara dia terpaksa terus bermain. Dia juga tampak emosional.

Dia membuat ulah ketika kehilangan akal sehatnya, seperti banyak anak lainnya, dan menjadi sedih ketika pianonya patah setelah terjatuh di akhir pertarungan. Ciri fisik Yinu antara lain mata merah muda dengan sedikit highlight, pipi kemerahan, kulit aprikot, dan rambut ikal meniru warna rose gold. Salah satu ciri yang paling menonjol adalah tanda berbentuk daun kuning yang ditempatkan dari hidung hingga kepalanya.

Saat marah, matanya menjadi sedikit lebih gelap dan cahayanya menghilang. Pakaian khasnya adalah kemeja putih formal, celana oranye dengan aksen merah bertitik pusaran, dan pita merah di kemeja. Saat masih kecil, ia mempunyai gigi bengkok di kiri atas dan satu lagi di kanan bawah.



Gambar 4. Desain Sheet Karakter Yinu

Motif Yinu didasarkan pada lingkungan alam sehingga rambut pirangnya menyerupai semak mawar dan piano putih ikonisnya memiliki tutup berbentuk daun Iklan dan merchandise Vinyl City juga sesuai dengan motif fisiknya. Dibandingkan dengan Yinu yang melambangkan sisi alam yang polos, ibunya melambangkan sisi kekerasannya. Kilauan di matanya dan celah kecil di gigi kiri atas dan kanan bawah tidak muncul di demo dan iklan permainan tahun 2018 dan 2019. Tetapi muncul di beberapa teaser video yang dirilis oleh metronomik.

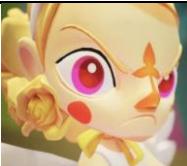
Tahap Interpretasi

Dengan Gelar “Konduktor Emas Ajaib Vinyl City” Keseluruhan desain penampilan Yinu sungguh menggambarkan gelar tersebut. Dengan unsur-unsur bunga yang menunjukkan suasana Klasik serta Anggun dan tematik warna kuning utama untuk menunjukkan kepentingan perannya di teater yang ia mainkan, cocok sesuai alur.

Dilihat secara visualisasi desain Yinu, Ada tanda kuning cerah di hidungnya yang membuatnya tampak seperti paruh burung. Dia menghabiskan hampir seluruh pertempuran di udara dan ketika ibunya menggunakan tali untuk mengangkatnya, tali tersebut seolah melingkari piano sehingga terlihat seperti sangkar burung.

Tabel 2. Interpretasi Visual Desain Karakter

VISUAL	PENANDA
	Motifnya burung, khususnya kenari di hidung nya
	Memiliki sepasang gigi yang tanggal

VISUAL	PENANDA
	Motifnya burung, khususnya kenari di hidung nya
	Rambut berbentuk seperti bunga
	Memakai jas
	Dominan warna emas

Pada konsep desain Yinu sebelumnya, digambarkan memiliki celah gigi yang tanggal dalam promosi animasi permainan di televisi. Namun, model karakter yang sebenarnya dalam pertarungan bos tidak memiliki celah gigi tersebut. Detail kecil ini menyampaikan pesan bahwa Yinu, yang berusia 9 tahun, masih berada dalam tahap perkembangan anak-anak, bukan remaja atau dewasa, dan perannya dalam cerita menggambarkan ketergantungannya pada ibunya. Yinu memiliki Rambut bunga seperti semak mawar, rambut

Yinu menyerupai semak mawar, dan terutama ranting mawar dan tanaman merambat berduri yang membentuk seperti pagar pengaman. Sesuai dengan tematiknya yang elegan, Yinu memakai Pakaian khas Konduktor. Dengan perbedaan kecil seperti menggantikan rok menjadi celana pendek dan stocking bermotif bunga mawar didalamnya.

Tematik pewarnaan karakter Yinu adalah kuning dan emas, dikomplimentasikan dengan perpaduan warna hangat seperti merah muda, jingga dan coklat seta warna putih. Ia dikenal sebagai "Konduktor Emas Kota Vinyl" berkat palet warna kuning keemasan dan bakat bermain pianonya yang luar biasa Ellie Yong, Concept artist NSR (*No Straight Roads*) . Menyatakan bahwa ia ingin menggabungkan kepentingan desain karakter, Area permainan dengan cerita alur Yinu.

c. Zuke



Gambar 5. Karakter Zuke

Tahap Deskriptif

Zuke adalah drummer dalam band fiksi "Bunk Bed Junction" dan salah satu dari dua karakter utama dalam permainan *No Straight Roads*. Zuke memiliki kulit hijau dan bermata merah; ia memiliki rambut panjang biru dengan ujung biru toska.

Zuke juga memiliki kebiasaan untuk mengikat rambutnya, dan jambangnya tumbuh sepanjang janggutnya. Zuke pun berpakaian layaknya seperti anggota band Pop-Punk tahun 2000an: kemeja hijau terang yang menampilkan sebagian dada bagian atas, kalung hitam tipis dengan liontin emas, celana panjang sebahu berwarna teal dengan pola biru muda, sepatu loafer ungu dengan sol putih, dan jaket hitam yang terbuka dengan tiga kancing emas. Dia juga mengenakan sarung tangan hitam di tangan kanannya.



Gambar 6. Desain Sheet Karakter Zuke

Tabel 3. Interpretasi Visual Desain Karakter

VISUAL	PENANDA
	Rambut yang tidak pernah dibiar tergerai

VISUAL	PENANDA
	Janggut yang dibiarkan tumbuh
	Atasan kaos, jaket hitam, dan kalung
	Sarung tangan di tangan kanan

Berbeda dengan Mayday yang bersifat optimis dan bersemangat, Zuke memiliki kepribadian tenang dan suka mengobservasi orang lain. Dia lebih taktis dan berpikir secara rasional, banyak hal yang diperlukan untuk membuatnya kehilangan sabar. Zuke yang merupakan seorang insinyur teknis untuk senjata tempurnya dan Mayday pun diperlihatkan sebagai karakter yang pandai dalam hal teknologi.

Tahap Interpretasi

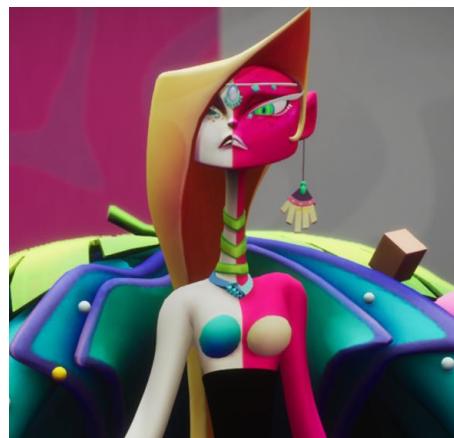
Zuke adalah teman kerja, rekan satu band, dan sahabat Mayday. Persahabatan mereka dapat dilihat sebagai implikasi dari sebuah hubungan, meskipun ketika topik tentang perasaan satu sama lain diangkat, mereka menyangkalnya. Ada kalanya di mana Zuke kehilangan kesabaran dan amarah menguasai dirinya, yaitu saat dia bertarung dengan kakak laki-lakinya, DK West.

Dia bertindak agresif dan marah padanya selama dua pertemuan pertama; namun, Zuke mengatakan pada pertemuan terakhir bahwa dia benar-benar mengagumi kakaknya, dan itulah sebabnya dia tertarik pada musik. Setelah itu, kedua bersaudara menjadi lebih dekat satu sama lain.

Berdasarkan penampilan visual Luke yang sederhana ini, terdapat banyak pengaruh dalam alur ceritanya. Seperti rambutnya, Zuke tidak menyukai rambutnya digerai karena kakak darinya, DK West, memiliki gaya

rambut tergerai dengan jenis rambut yang sama. Zuke mengekspresikan maskulinitasnya melalui janggutnya, yang dapat digunakan sebagai cara untuk menonjolkan diri atau mengekspresikan kreativitas dalam penampilan.

Zuke merupakan karakter yang berpakaian paling sederhana di antara karakter-karakter lainnya, seperti yang dapat dilihat dari seberapa minimalis atasannya. Di sini dapat terlihat bahwa Zuke tidak terlalu peduli dengan citra dirinya karena dia hanya mengenakan kaos dan jaket hitam polos dengan sedikit aksesoris. Pakaian dan aksesoris sederhana ini menunjukkan sisi Zuke yang santai dan tidak tegas.

d. Eve/Nadia

Gambar 7. Karakter Eve/Nadia

Tahap Deskriptif

Eve (*nama asli Nadia*) adalah seorang diva, artis terkenal di NSR, dan anggota piagam Distrik Dream Fever, yang berfungsi sebagai representasi psydub. Dia adalah tangan kanan Tatiana dan artis paling berbahaya di barisan. Di *No Straight Roads*, Eve adalah bos keenam yang memiliki berbagai pengalaman serta kenangan baik maupun buruk dengan salah satu protagonis, Zuke.

Secara Etimologi, Nama asli Eve. Nadia, memiliki makna “Harapan” dalam bahasa dan kultur Slavia serta “Lembut” dalam Arabia. Sedangkan, Nama panggungnya Eve, memiliki makna “hidup” atau “hewan” dalam bahasa Latin dan Ibrani. Perlu diketahui juga nama Eve berkaitan dengan Keagamaan. Dalam agama, nama ini memiliki banyak arti religius. Menurut tradisi Abrahamik, Eve dicintai sebagai ibu semua orang. Dia adalah wanita pertama yang diciptakan Tuhan dan pendamping Adam. Oleh karena itu, Nama Eve secara tradisional memiliki makna “hidup” atau “ibu dari semua kehidupan”.

Eve bertubuh ramping dan tinggi, ia memiliki mata hijau seperti kucing, dilengkapi dengan Bulu mata putih runcing yang menonjolkan bentuk matanya. Sesuai dengan tema abstrak dan asimetris, Eve memiliki Rambut yang panjang dan berwarna oranye keemasan yang hanya menutupi mata kanannya, sementara bagian bawah rambutnya menjuntai hingga ke kaki kirinya menyatu dengan sepatunya seakan-akan memberikan kesan bahwa rambutnya yang berubah menjadi sepatunya.

Eve memiliki desain yang unik karena separuh kulitnya berwarna putih dan separuhnya lagi berwarna merah muda. Hal ini tidak diragukan lagi menyebabkan beberapa masalah baginya di masa lalu karena dia menunjukkan ketidakpuasan yang besar terhadap separuh kulitnya yang berwarna merah muda seperti yang ditunjukkan dalam salah satu videonya.

Sebagian tubuhnya yang berwarna putih dengan kaki kanannya mengenakan sepatu bot platform berwarna teal. Setengah bagian lainnya berwarna merah muda. Kuku-kuku jarinya dicat dengan berbagai warna neon utama warna biru dan merah muda.

Eve mengenakan gelang manik-manik berwarna biru kehijauan, selain pergelangan tangan kirinya yang memiliki dua gelang: anting-anting di telinga kirinya, ornamen kepala di dahinya, dan tiga kalung tipis berwarna hijau di lehernya. Kostum Eve adalah triko tanpa dada berwarna hitam dengan penutup dada berwarna teal di sebelah kanan, dan penutup dada berwarna merah muda di sebelah kiri. Jubahnya yang berantakan berwarna teal, dihiasi dengan daun-daun berwarna merah muda, kubus kuning, senar ungu-ungu yang tebal, dan bola-bola yang dilapisi dengan warna

beludru merah muda, oranye, dan putih. Dia juga memiliki celah gigi dan bintik-bintik merah muda gelap di wajah dan bahunya.

Eve adalah orang yang keras dan banyak menuntut. Dia ditampilkan sebagai posesif terhadap orang-orang yang dia anggap sebagai miliknya, terlepas dari kenyataan bahwa hal ini disebabkan oleh ketakutan akan kesendirian.

Ia dikenal sebagai sosok yang dramatis dan emosional sesuai dengan desainnya. Dia selalu menunjukkan ekspresinya dalam tindakan dan desainnya, dan emosinya mengalir melalui segala sesuatu yang dia lakukan, baik itu kesedihan, ketakutan, atau kemarahan. Dia juga takut akan hal-hal yang tidak dapat dia pahami, seperti bagaimana Mayday dan Zuke cocok, dan menyalahkan bahwa semua orang hanya cemburu dan takut padanya.

Saat permainan berlanjut, dapat dilihat Eve bermohon-mohon kepada Zuke untuk mendamaikan hubungan mereka. Bahkan sampai merendahkan Mayday dan menyimpulkan bahwa jika "dia tidak bisa memiliki maka tidak ada yang bisa" Jelas terlihat betapa emosionalnya dia, Eve memiliki obsesi yang melekat pada Zuke, terutama karena Zuke adalah orang yang memberinya tujuan dan memahaminya.



Gambar 8. Desain Sheet Karakter Eve

Setelah fase 1 pertarungannya, Eve mendapatkan dua pasang lengan lagi, yang warnanya senada dengan sisi tubuhnya dan dihiasi dengan pola pacar henna.

Tematik karakternya condong ke dalam seni minimalis, asimetris, abstrak dan ilusionis, karena museum Eve terdiri dari potret dirinya (*masing-masing dalam skema, style serta warna yang berbeda*) dan patung yang dapat digerakkan. Museum ini juga menggali kedalaman seni itu sendiri.

Pada awal konsep yang didesain oleh tim Desainer studio Metronomik, Setiap karakter memiliki kiasan yang berkaitan dengan genre musik yang mereka mainkan. Nadia tampaknya sampai batas tertentu menangani manipulasi dan gaslighting, dan musiknya tampaknya berubah tergantung pada siapa dia berbicara. (Pada fase-fase berikutnya, bagian Zuke lebih santai dan menarik, sementara bagian Mayday sangat sibuk dan bingung).

Fase-fase selanjutnya Eve memiliki unsur-unsur mitologi Hindu terutama Dewi Kali atau Kalika, Dewi yang berhubungan dengan waktu. Menurut tradisi serta sejarawan, Dewi Kali adalah sosok yang melambangkan kemarahan wanita dan juga aspek suci dari pemusnahan dosa. Serta dewi utama Hindu yang diasosiasikan dengan waktu, perubahan, penciptaan, kekuatan, kehancuran dan kematian dalam Shaktisme.

Perlu diketahui, arena fase pertarungan Eve selama permainan berlanjut banyaknya permainan dengan waktu, kreasi gameplay baru, kekacauan serta kehancuran gelas dinding untuk mencapai Eve. Keempat ini sesuai dengan sifat-sifat yang biasanya diasosiasikan dengan Dewi Kali.

Sudah jelas bahwa Dewi kali memiliki hubungan tersirat dalam kreasi Eve. Fase-fase Eve selanjutnya menampilkan beberapa motif mitologi Hindu. Keenam lengannya menyinggung representasi artistik dari dewa-dewa Hindu (Terutama Kali), dan frasa yang diucapkan saat

memasuki fase ketiganya, "Tidak ada yang lolos dari dunia diva!", adalah sebuah kiasan, mengacu pada para Dewa. Dewi Kali menjadi inspirasi utama Eve.

Tahap Interpretasi

Tabel 4. Interpretasi Visual Desain Karakter

VISUAL	PENANDA
	Bentuk Mata Menyerupai Kucing
	Tato Henna
	Penambahan Tangan pada Fase selanjutnya
	Perbedaan Warna Kulit
	Jaket Flora

Dilihat dari sisi visual yang telah ditentukan dalam karakter Eve dan identitas aslinya sebagai Nadia. Sudah banyak pesan tersirat yang menggambarkan kepribadian Eve. Dari bentuk mata yang dipilih hingga desain pakaianya, semua memiliki makna tersirat. Tidak hanya itu tematik warnanya pun memiliki kepentingan tersendiri.

Dimulai dari Bentuk mata yang dimiliki Eve menyerupai Kucing. Mata kucing memiliki persepsi warna yang jauh berbeda dengan manusia, semua ini dikarenakan retina kucing juga merupakan trikromat, tetapi memiliki konsentrasi kerucut yang lebih rendah. Hal ini membuat persepsi warna kucing mirip dengan manusia yang buta warna. Artinya, mereka dapat melihat warna hijau dan merah secara akurat, sementara warna biru tampak lebih abu-abu atau hijau. Hal ini berdampak besar pada tematik warna Eve dimana berdominan merah muda dan biru kehijauan.

Dari Pewarnaan Kulit hingga sistem gameplay yang dipaparkan dalam fase-fase selanjutnya. Ada kaitan dengan pandangan Eve yang berbeda dengan karakter lain. Di video rekaman Eve dan Zuke, ia "menciptakan Cahaya pada rambut Zuke" akan sebenarnya ia membakar rambut Zuke,

Pewarnaan pada kulit Eve ini juga berperan besar dalam alur masa lalu Eve. Dimana ia menyembunyikan sisi kirinya dengan bedak putih agar terlihat "Normal" dan seperti karakter lain.

Pada fase Eve, ia memiliki tambahan warna yang dihiasi oleh motif henna yang menyerupai Flora motif asal India. Motif Floral juga melambangkan kebahagiaan dan sukacita. Tanaman merambat dan dedaunan, pilihan umum untuk tato henna pernikahan, adalah simbol pengabdian dan vitalitas.

Jaket Flora yang dipakai Eve menyerupai desain rambut yang dimiliki oleh Zuke, dengan sedikit aksesoris berwarna merah muda. Memberikan pesan tersirat bahwa Eve masih ingin memiliki sebuah keinginan dalam memanipulasikan serta menahan Zuke untuk tetap berada disampingnya.

Eve menyerukan secara terbuka-buka Betapa tidak pahamnya ia terhadap hubungan antara Zuke dan Eve, Menyatakan bahwa mereka bagaikan "Laut dan Lahar" dalam pandangan Eve sendiri. Sesuai dengan karakteristik Eve yang berhubungan dengan abstrak, asimetris dan ekspresionis. Sebuah genre eksentris music yang jarang diketahui, dari berbagai macam karakter di Vinyl city. Eve memiliki pandangan jauh berbeda dengan karakter lain, pandangan eve ini menghasilkan rasa kesepian berat yang dialami Eve. Terutama saat Zuke meninggalkan Eve

Eve didesain sebagai karakter yang eksentrik, karakter yang abstrak, sulit ditebak dengan pendalaman karakter berupa kebenciannya tehadap hal tersebut, diperlihatkan dalam video tape yang didapatkan dalam permainan dimana Eve saat muda diwawancara dengan bedak putih yang menutupi sisi bagian kanannya, perlu diketahui sisi kanannya merupakan titik dari segala kebenciannya.

Rasa kebencian dan kesepiannya mulai ringan Ketika Eve bertemu dengan Zuke, semenjak itu ia obsesi dalam mempertahankannya. Dapat dilihat dari esain jaketnya yang menyerupai rambut serta tema pewarnaan yang dimiliki Zuke, Jaket ini menutupi pundaknya seakan-akan Zuke akan selalu berada didekatnya dan siap untuk mendorongnya dalam segala keputusan yang Eve pilih, Termasuk menjadi salah satu tangan kanan Tatiana dan musuh yang harus dihadapi Zuke dan Mayday untuk mencapai kesuksesannya.

5 SIMPULAN

Karakteristik dari sebuah karakter dapat diinterpretasikan melalui visualisasi yang ditampilkan pada karakter tersebut. Penggunaan perpaduan antara warna, gaya, corak/ornamen, serta aspek kultural pada desain karakter dapat merepresentasikan baik itu kepribadian, latar belakang, maupun hubungan antara satu karakter dengan karakter lainnya.

Seperti pada karakter Mayday, penggunaan palet warna dengan warna-warna cenderung kuning dan cokelat, dapat memberikan kesan hangat dan ramah pada karakter. Karakter Zuke memiliki gaya minimalis, ia cenderung memakai pakaian yang simpel dengan minimnya aksesoris yang melekat pada dirinya. Gaya ini dapat diartikan bahwa Zuke adalah orang yang tidak terlalu peduli dengan citra dirinya.

Pada karakter Yinu, corak berbentuk burung kenari pada hidungnya dapat menceritakan latar belakang karakter di mana ia menghabiskan hampir seluruh pertempuran di udara. Sementara aspek kultural cukup menonjol pada karakter Eve, terlihat dari motif henna di tangannya yang menceritakan legenda Baal dan Annath dari bangsa Ugarith.

Desain karakter yang sesuai dapat memberikan hasil interpretasi yang konkret. Pengaplikasian desain yang tidak sesuai dapat mengakibatkan misinterpretasi makna pada karakter tersebut. Selain kesesuaian desain, keunikan pada desain juga diperlukan untuk menambah kesan khas pada karakter. Desain karakter merupakan salah satu faktor yang dapat membuat suatu permainan menjadi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Leonardo (2020). *The importance of immersive character design and world-building.*<https://demodern.com/blog/the-importance-of-immersive-character-design-and-world-building>
- Kuntjara, H., & Almanfaluthi, B. (2016). Character Design in Games Analysis of Character Design Theory. *Journal of Game, Game Art, and Gamification*.
- Kline, C., & Blumberg, B. (2017). The Art and Science of Synthetic Character Design.
- Fogelström, E. (2013). Investigation of Shapes and Colours as Elements of Character Design.
- Nieminen, M. (2017). PSYCHOLOGY IN CHARACTER DESIGN Creation of a Character Design Tool
- Ruyattman, M., & Waluyanto, H., & Zacky, A. (2013), Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital, *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Pettersson, R. (2013). Information design 1. Message design. *Tullinge, Sweden: Institute for Infology*.
- Walgitto, B. (2004). Pengantar Psikologi Umum.
- Bancroft, T. (2006). Creating Character with Personality. *New York: Crown Publishing Group*
- Marcus, A., & Hashizume, Masaaki, Ma, Xiaojuan, H. A. (2017). *Springer Series on Cultural Computing Cuteness Engineering*.
- Octaviani, MA. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film Korea Baseball Girl.
- Burgerman, J. (2015). *20 top character design tips.* <http://www.creativebloq.com/character-design/tips-5132643>
- Randi Rianduli & Erwin Sianturi, (2023). *Metode Konstruktivisme dalam Pembelajaran Seni Musik di SMA Negeri 4 Manado*.
- Haiqal, M. K., & Hidayat, S. (2017). *Penerapan Identitas Visual pada Media Promosi Website Wisata Kerajinan Rajapolah. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*