

PERANCANGAN KARAKTER DAN DESAIN LATAR UNTUK ASET “GAME: PETUALANGAN IKAN BADUT”

Ngakan Putu Darma Yasa¹, I Gede Adi Sudi Anggara²

^{1,2} Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Teknik Informatika,
Jalan Tukad Pakerisan No. 97 Panjer - Denpasar, Indonesia

¹ darma.yasa@instiki.ac.id

² adi.sudianggara@instiki.ac.id

Abstrak

Saat ini banyak jenis *game* yang diciptakan dan dilengkapi dengan tampilan menarik terutama pada desain karakter dan desain latar. Tampilan desain karakter dan desain latar dapat menjadi daya tarik utama dalam memainkan *game* sekaligus menjadi elemen yang memperkuat daya jual *game*. Para pengembang *game* saat ini didukung oleh teknologi dalam menciptakan desain yang menarik mulai dari yang berbentuk 2 dimensi hingga 3 dimensi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan desain karakter ikan Badut dan desain latar belakang sebagai aset *game* yang berbentuk 2 dimensi. Metode yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan implementasi. Hasil dari penelitian ini adalah desain karakter ikan Badut dan desain latar belakang. Sketsa dasar desain hingga pewarnaan ikan Badut dan desain latar langsung dikerjakan pada *software* pengolah vektor yaitu Adobe Flash CS6.

Kata kunci: Perancangan, Karakter, Desain Latar, *Game*

Abstract

Currently, many types of games are created and equipped with an attractive appearance, especially in character designs and background designs. The appearance of the character design and background design can be the main attraction in playing the game as well as being an element that strengthens the marketability of the game. Today's game developers are supported by technology in creating attractive designs ranging from 2-dimensional to 3-dimensional. The purpose of this study was to create a Clown fish character design and background design as a game asset that is 2-dimensional. The methods used are observation, documentation and implementation. The result of this study is the character design of the Clown fish and the background design. The basic sketches of the design to the coloring of clown fish and the background design are directly done on the vector processing software, namely Adobe Flash CS6.

Keywords: Design, Characters, Background Design, Games

PENDAHULUAN

Sebuah komputer tidak akan sempurna jika tidak dilengkapi dengan *game*. Hal tersebut menggambarkan perkembangan teknologi saat ini. Hampir di setiap komputer sudah memiliki *game*, baik *game* yang berukuran besar maupun kecil. *Game* bisa dikatakan sebagai hiburan yang sering digunakan untuk menyegarkan pikiran dari rasa penat karena aktivitas dan rutinitas. Video

game adalah sebuah permainan digital yang efektif untuk belajar karena mampu menawarkan lingkungan hipotesis bagi pemainnya. Pemain dapat mengeksplorasi berbagai jenis keputusan alternatif tanpa risiko kegagalan dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam *game*. Pemikiran dan tindakan jika digabungkan menjadi alat yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Video *game* mengajarkan menyusun strategi,

mempertimbangkan alternatif, dan berpikir fleksibel. (Darmayasa, 2020)

Game merupakan permainan digital yang paling sering dinikmati saat ini. Perkembangan teknologi sekarang semakin pesat, sehingga sangat mendukung bagi para pengembang *game* untuk berlomba menciptakannya. Banyak *genre game* yang diciptakan saat ini serta dilengkapi dengan tampilan menarik. Tampilan desain karakter dan desain latar belakang yang menarik dapat meningkatkan minat para pemain untuk memainkan *game* yang diciptakan (Eliana Wulandari, 2021). Dalam sebuah *game*, desain karakter dan desain latar belakang memiliki peranan yang sangat penting. Tampilan desain karakter dan desain latar dapat menjadi daya tarik utama dalam sebuah *game*. Selain itu, desain karakter telah menjadi identitas dari sebuah *game* sekaligus menjadi elemen yang memperkuat daya jual *game* tersebut (Donny Trihanondo, 2010).

Game diciptakan melalui banyak tahapan, salah satunya adalah proses desain karakter dan desain latar belakang. Proses desain karakter dan desain latar belakang juga dilalui dengan beberapa tahapan, yaitu sketsa dasar, sketsa detail, pewarnaan desain dan perwujudan. Dalam penelitian ini, penulis mengimplementasikan tahapan dalam merancang karakter ikan Badut dan desain latar belakang sebagai aset dalam "*Game: Petualangan Ikan Badut*". Karakter ikan Badut merupakan tokoh utama dalam "*Game: Petualangan Ikan Badut*". Tampilan desain latar dibuat dalam bentuk dasar lautan sebagai tempat petualangan ikan Badut.

Ika Yulianti dalam penelitiannya yang berjudul "Perancangan Desain Karakter Jole Berbasis Lokal Flores, Indonesia" (Yulianti, 2021) menjelaskan bahwa proses pembuatan *game* atau animasi harus melewati tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi terdapat proses penciptaan desain karakter dan desain latar. Karakter akan menjadi elemen utama dalam *game* atau animasi, sedangkan desain latar menjadi properti pendukung. Desain karakter juga mampu memberikan pengaruh terhadap cerita yang dibuat. Desain karakter

dan desain latar dapat menggambarkan setting waktu dan tempat yang diangkat.

Menurut Alberta dan Rahmatsyam dalam penelitian yang berjudul "Perancangan Karakter Game RPG Berdirinya Kerajaan Singosari untuk Aplikasi Permainan dengan Gaya Visual Chibi" (Lakoro, 2016) menerangkan bahwa desain karakter untuk animasi atau *game* memerlukan beberapa unsur penting, yaitu: konsep, bentuk, warna, perpaduan, kesederhanaan, dan keunikan. Desain karakter harus mampu menampilkan keunikannya, serta menjaga kesederhanaan meski dalam bentuk yang rumit, gampang diingat, serta terkesan hidup. Dalam "*Game: Petualangan Ikan Badut*", karakter ikan yang didesain mengimplementasikan gaya desain kartun sederhana serta menggunakan perpaduan warna merah dan putih mengikuti warna dari ikan Badut. Sedangkan untuk desain latar belakang, dibuat mengikuti unsur-unsur yang ada di dasar laut. Unsur-unsur itu seperti rumput laut, batu karang, dan pasir. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang karakter ikan Badut dan desain latar belakang sebagai aset "*Game: Petualangan Ikan Badut*". Perancangan ini menggunakan *software* Adobe Flash CS6.

Selain menggunakan penelitian terdahulu sebagai referensi, penulis juga menggunakan beberapa buku teori yang berkaitan dengan perancangan karakter dan desain latar. Buku tersebut adalah teori warna, teori prinsip desain dan teori elemen desain.

Warna merupakan sifat cahaya yang dipencarkan serta dibentuk oleh panjang gelombang. Identitas suatu warna bisa ditentukan oleh panjang gelombang cahaya tersebut (Wirania, 2010). Menurut Wirania terdapat 3 jenis warna, yaitu:

A. Warna Primer

Warna Primer adalah warna yang tidak tercampur dengan warna yang lain. Merah, biru dan kuning merupakan warna yang termasuk ke dalam warna primer.

B. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan melalui proses penggabungan

antara dua warna primer. Warna orange diperoleh dari pencampuran antara warna kuning dan merah. Warna hijau didapatkan melalui pencampuran warna biru dengan kuning serta ungu adalah pencampuran warna merah dan biru.

C. Warna Tersier

Warna tersier adalah pencampuran warna primer dengan warna sekunder. Contohnya, warna jingga kekuningan diperoleh dari campuran kuning dan jingga. Warna biru keunguan didapat dari campuran warna biru dan ungu.

Warna yang digunakan dalam perancangan karakter ikan Badut dan desain latar ini adalah warna merah muda, hitam, putih untuk ikan Badut sedangkan desain latar digunakan warna dominan biru serta hijau untuk warna rumput laut.

Menurut Mukhirah dan Nurbaiti (Nurbaiti, 2018), prinsip desain merupakan sebuah acuan untuk menyusun elemen-elemen desain agar mampu menciptakan gabungan elemen yang baik dalam desain. Berikut adalah beberapa prinsip dalam desain yaitu meliputi harmoni, proporsi, keseimbangan, dan irama. Harmoni dalam desain merupakan suatu prinsip yang menimbulkan kesan adanya kesatuan dalam pemilihan serta penyusunan elemen-elemen desain. Dalam perancangan karakter ikan Badut dan desain latar pada penelitian ini penerapan harmoni difokuskan adanya kesatuan antara desain karakter dengan desain latarnya. Desain karakter ikan Badut disesuaikan dengan latarnya yaitu dasar laut, kemudian pewarnaannya juga dibuat dengan gradasi dari gelap ke terang dan disesuaikan dengan warna karakter serta warna latar yang dibuat.

Proporsi merupakan perbandingan antara satu elemen desain dengan elemen desain yang lainnya. Aspek praktis dalam proporsi yaitu cara menyusun elemen desain yang menarik, cara menghasilkan ukuran dan bentuk yang baik. Dalam penelitian ini, proporsi karakter ikan Badut lebih ditonjolkan karena digunakan sebagai tokoh utama. Untuk aset desain latar juga disesuaikan agar memiliki

keterkaitan dengan karakter atau tokoh utamanya yaitu ikan Badut.

Keseimbangan merupakan penyusunan elemen-elemen desain yang berbeda atau berlawanan tetapi memiliki keterkaitan dan saling mengisi atau menyeimbangkan. Keseimbangan secara visual dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang sama, baik itu secara horizontal maupun vertikal. Dalam desain keseimbangan terdapat dua macam yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris adalah susunan elemen desain yang menampilkan kesan sama pada sisi pusat atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Keseimbangan asimetris merupakan penyusunan elemen desain yang tidak sama namun memiliki daya tarik yang sama. Keseimbangan dalam penelitian ini menggunakan keseimbangan simetris. Tampilan desain latar dan aset pendukung dibuat sama proporsinya secara horizontal maupun vertikal.

Irama dalam desain merupakan pengulangan atau variasi dalam menyusun elemen-elemen desain. Irama dapat diciptakan dari pengulangan elemen yang sama dengan cara konsisten atau elemen berbeda (dari segi bentuk, ukuran, atau posisi) tetapi membentuk pola berirama. Irama dalam penelitian ini diterapkan pada bagian air laut dan bagian dasar laut yaitu pasir. Penulis menciptakan desain bergelombang untuk menyesuaikan kondisi air secara alami begitu juga pada dasar laut. Pada bagian desain karakter ikan Badut juga diterapkan irama yaitu warna dan garis badan ikan.

Menurut Ricky W. Saputra (Ricky, 2020), elemen desain merupakan bagian-bagian yang menyusun desain seperti titik, garis, bidang, tekstur dan warna. Titik merupakan elemen dengan bentuk yang paling kecil, memiliki dimensi memanjang serta melebar. Titik biasanya ditampilkan dalam secara berkelompok dengan variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu. Titik dapat disusun untuk menghasilkan bentuk meski tanpa mengubahnya menjadi garis atau bidang. Titik yang diterapkan dalam penelitian ini

adalah pada pembuatan karakter ikan Badut diberikan titik untuk matanya.

Garis adalah elemen desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik yang lain sehingga menghasilkan garis dengan bentuk lurus dan melengkung. Garis mampu membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak. Garis yang diterapkan pada penelitian ini kebanyakan berbentuk lengkung untuk menampilkan kesan dinamis serta tidak kaku. Garis diterapkan ketika membuat sketsa aset *game* yaitu sketsa karakter ikan Badut dan desain latar.

Bidang merupakan elemen visual dalam desain yang berdimensi panjang dan lebar. Bidang dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu, bidang geometri dan bidang nongeometri. Bidang geometri adalah bidang yang memiliki bentuk beraturan seperti lingkaran, segitiga dan persegi, sedangkan bidang nongeometri adalah bidang yang memiliki bentuk tidak beraturan seperti daun. Bidang geometri diterapkan pada desain tombol yang ada pada *game*, sedangkan bidang nongeometri diterapkan pada desain ikan Badut serta aset desain latar seperti rumput laut dan batu karang.

Tekstur merupakan visualisasi dari permukaan yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada penerapannya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak pada permukaan benda. Tekstur dibedakan menjadi dua, yaitu tekstur visual artinya tekstur yang bisa dirasakan oleh penglihatan, sedangkan tekstur taktil yaitu tekstur yang bisa dirasakan dengan penglihatan dan perabaan. Pada penelitian ini hanya diterapkan tekstur visual menggunakan warna yang sesuai dengan desain karakter dan desain latar yang dibuat.

Warna mampu memberi makna dan tema pada sebuah desain. Warna dibagi menjadi dua yaitu warna yang muncul karena sinar atau RGB dan warna yang dibuat dalam unsur tinta atau CMYK. Dengan warna, desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau menarik perhatian serta menegaskan sesuatu.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data, yaitu:

A. Observasi

Observasi adalah bentuk metode yang disusun secara terperinci tentang objek yang diteliti serta variabel yang diamati. Observasi yang dilakukan penulis adalah mengamati *Game: Petualangan Ikan Badut*. Bagian yang diamati adalah berkaitan dengan penelitian yaitu pada karakter ikan Badut dan desain latar saja. Dari aplikasi tersebut bisa dikaji hal-hal apa saja yang bisa menjadi nilai tambah untuk perancangan karakter dan desain latar ini. Hasil pengamatan *game* tersebut, didapat bahwa desain latar dan desain karakter menggunakan konsep kartun vektor dengan tambahan warna yang menyesuaikan. Setelah dilakukan observasi, penulis membuat sketsa desain untuk karakter dan latar sampai terwujud sebagai aset *game*.

B. Kepustakaan

Metode kepustakaan merupakan sebuah teknik mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber, seperti penelitian sebelumnya dan buku yang berkaitan dengan teori pada penelitian ini. Dalam metode kepustakaan penulis mengumpulkan sumber bacaan dan artikel yang berkaitan dengan desain karakter dan desain latar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game Petualangan Ikan Badut

Game: Petualangan Ikan Badut adalah jenis *game* edukasi berbentuk dua dimensi yang bermuatan materi pendidikan untuk anak usia dini kelas 3 sekolah dasar. Materi pendidikan dalam *game* berkaitan dengan tema penggolongan hewan berdasarkan cara berkembangbiaknya. *Game: Petualangan Ikan Badut* dirancang dengan berbasis desktop yang bisa dimainkan dalam laptop atau komputer. *Game* ini termasuk dalam *genre* petualangan yang menceritakan tentang seekor ikan Badut berpetualang di dasar laut. Dalam petualangan tersebut, Ikan Badut mencari makan untuk mengumpulkan nilai dan menghindari sampah

yang ada dalam lautan. Jika Ikan Badut menyentuh sampah, maka nyawanya langsung berkurang. Dalam *game* ini terdapat 3 nyawa yang disiapkan untuk melewati 3 *level*. Pada akhir *level*, Ikan Badut menemukan bintang laut dan ketika disentuh menampilkan beberapa pertanyaan tentang penggolongan hewan. *Game* ini terdiri dari tiga *level* dengan tingkat kesulitan rintangan yang berbeda serta pertanyaan yang lebih banyak setiap *level*-nya.



Gambar 1. Tampilan utama *Game*: Petualangan Ikan Badut

[Sumber: Darma Yasa, Ngakan 2022]

Gambar 1 di atas merupakan tampilan utama pada bagian awal *Game*: Petualangan Ikan Badut. Pada tampilan awal terdapat animasi judul, animasi ikan Badut serta animasi ikan-ikan kecil, animasi aset desain latar berupa rumput laut dan animasi tombol-tombol untuk mengatur permainan. Tombol-tombol itu terdiri dari tombol “Mainkan”, tombol “Pengaturan”, tombol “Info Pencipta”, tombol “Belajar”, tombol “Petunjuk Permainan” dan tombol “Keluar”. Jika tombol “Mainkan” ditekan, langsung diarahkan ke tampilan permainan pada *level* 1. Tombol “Pengaturan” berfungsi mengatur tampilan *game* serta mengatur suara musik latar. Tombol “Info Pencipta” menampilkan informasi pencipta *game*. Tombol “Belajar” diarahkan untuk belajar terlebih dahulu sebelum memainkan *game*. Tampilan “Petunjuk Permainan” digunakan untuk mengetahui cara memainkan *game*. Pada tombol “Keluar” digunakan untuk keluar dari permainan.

Karakter *Game*

Karakter/tokoh pada sebuah *game*, mempunyai peran yang sangat penting. Sebuah karakter yang unik akan menjadi daya tarik

utama dalam sebuah *game*. Karakter juga bisa menjadi teman bagi pemainnya, serta bisa berperan sebagai *avatar* (representasi pemain dalam sebuah *game*). Selain hal itu, desain karakter hingga kini telah menjadi identitas dari sebuah *game* yang diciptakan sekaligus menjadi bagian yang mampu memperkuat nilai jual *game*. Desain karakter *game* bersifat artistic, dapat digunakan sebagai visualisasi *sticker*, *merchandise* maupun *stationary* yang mampu meningkatkan daya jual *game*. (Donny Trihanondo, 2010).

Karakter/tokoh dalam *game* bisa dengan berbagai bentuk, seperti manusia, monster, hewan, atau tumbuhan. Pada *game* yang menjadi objek penelitian ini, desain karakter yang dibahas adalah ikan Badut. Penulis merancang dari sketsa sampai berwarna sehingga bias digunakan sebagai aset *game*.

Desain Latar Belakang

Desain latar merupakan bagian dari aset *game* yang berfungsi sebagai tempat untuk karakter dalam beraktivitas. Dalam dunia desain, latar merupakan bagian yang terletak pada layer paling bawah. Menurut Muhammad Iqbal Hafidhul Hamim (Muhammad Iqbal Hafidhul Hamim, Zaini Ramdhan, 2021) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa desain latar belakang pada animasi berfungsi sebagai latar waktu dan latar tempat serta kapan dan dimana cerita tersebut sedang diceritakan. Desain latar juga bisa berfungsi sebagai pembangun *mood* dan membawa suasana yang berbeda di setiap adegan.

Konsep Desain Karakter Ikan Badut dan Desain Latar

Konsep dasar merupakan langkah awal dalam proses membuat desain karakter ikan Badut. Konsep yang digunakan adalah ilustrasi kartun vektor dengan gambar yang dihasilkan terlihat lebih jelas. Kartun memiliki kesan lucu dan sederhana serta menarik sehingga mudah untuk dikenali oleh anak-anak. Warna yang digunakan untuk karakter ikan Badut adalah warna yang menyesuaikan dengan ikan aslinya yaitu merah, hitam dengan garis putih.

Desain latar yang diciptakan menggunakan ilustrasi yang sama dengan karakter yaitu ilustrasi kartun vektor. Desain latar menyesuaikan dengan karakter ikan Ikan Badut yaitu dasar laut. Desain yang ditampilkan pada latar adalah batu karang, pasir, rumput laut dan gelombang air laut. Warna yang diterapkan pada desain latar yaitu biru, abu-abu dan hijau.

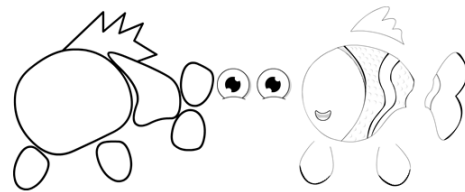
Proses Desain Karakter Ikan Badut

Menurut William dalam penelitian yang dilakukan oleh Ika Yulianti berjudul "Perancangan Desain Karakter Jole Berbasis Lokal Flores, Indonesia" menjelaskan bahwa dalam proses membuat animasi dilakukan beberapa tahapan sederhana namun sesuai urutan (Yulianti, 2021). Sketsa dasar karakter digunakan pada tahapan awal dari hasil analisa yang sudah dilakukan. Kata dasar sketsa dalam kamus Bahasa Indonesia berarti lukisan cepat atau rancangan.

Sketsa sangat penting dalam proses perancangan karakter. Ketika mendesain karakter diperlukan proses penelitian terlebih dahulu pada objek yang ingin dijadikan referensi. Tujuannya adalah untuk memahami secara detail karakter yang dibuat dan mampu memberikan 'jiwa' pada karakter yang dianimasikan. Ketika membuat sketsa desain karakter, biasanya dituangkan dalam bentuk model *sheet*. Model *Sheet* adalah berupa lembaran yang berisi rencana pergerakan, posisi, serta tampilan karakter dari sudut pandang yang berbeda. Dalam membuat desain karakter, target *audience* juga perlu diperhatikan agar bisa memberikan manfaat dan memiliki arti yang baik bagi dunia animasi dan masyarakat. Perancangan karakter sangat perlu dalam penggunaan elemen-elemen visual seperti struktur garis, tekstur, bentuk dan warna (I Gede Adi Sudi Anggara, I Made Marthana Yusa, 2021).

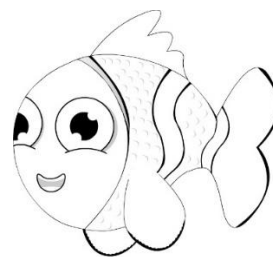
Karakter Ikan Badut merupakan karakter hewan yang diimplementasikan ke dalam sebuah *game*. Desain Ikan Badut dengan gaya kartun dibuat menggunakan Adobe Flash CS6. Adobe Flash CS6 merupakan salah satu produk perangkat lunak dari perusahaan Adobe di Amerika Serikat yaitu Adobe System

Incorporated. Adobe Flash CS6 merupakan aplikasi pengembangan dari *software* pendahulunya yaitu Adobe Flash CS 3, 4, dan 5. Adobe Flash CS6 biasa digunakan oleh animator untuk membuat animasi vektor sekaligus menggambar (Komputer, 2010). Proses desain karakter dipisahkan setiap bagian dari ikan yang digerakkan. Proses pemisahan ini dilakukan agar proses menganimasikan menjadi lebih mudah. Di bawah ini merupakan hasil dari sketsa dasar hingga pewarnaan.



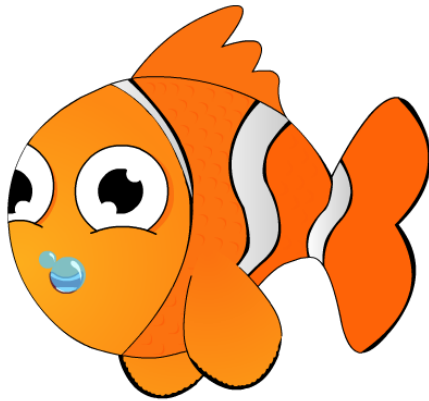
Gambar 2. Proses sketsa dasar karakter Ikan Badut [Sumber: Darma Yasa, Ngakan 2022]

Pada gambar 2 di atas merupakan hasil sketsa dari Ikan Badut. Sketsa dasar karakter digunakan pada proses awal dari hasil analisa yang sudah didapat. Ikan badut atau *clownfish* berasal dari keluarga *Pomacentridae* yang terdiri dari dua jenis yaitu *Premnas* dan *Amphiprion*. Khusus jenis *Premnas* hanya ditemukan satu jenis yaitu *Premnas biaculeatus* biasa dikenal dengan sebutan ikan badut merah maroon. Ikan badut hidup bersimbiosis dengan anemon laut. Ikan Badut menjadi semakin dikenal ketika pertama kali muncul pada tahun 2003 sebagai tokoh utama dalam sebuah film animasi ciptaan sutradara Andrew Stanton yang berjudul *Finding Nemo*. Film animasi ini berkisah tentang seekor anak ikan badut yang bernama Nemo hilang tertangkap jaring nelayan di *Great Barrier Reef*, Queensland ketika sedang bermain.



Gambar 3. Proses sketsa detail karakter Ikan Badut [Sumber: Darma Yasa, Ngakan 2022]

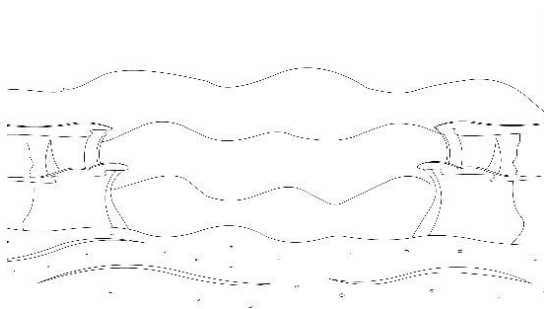
Pada gambar 3 di atas adalah proses penggabungan beberapa bagian tubuh ikan Badut. Proses pemisahan bagian-bagian tubuh ikan ini agar memudahkan dalam menganimasikannya. Setelah selesai tahap proses sketsa detail, tahap selanjutnya adalah memberikan warna pada desain. Karakter ikan Badut yang sudah di warna seperti gambar 4 di bawah.



Gambar 4. Hasil akhir desain karakter ikan Badut [Sumber: Darma Yasa, Ngakan 2022]

Proses Desain Latar Belakang

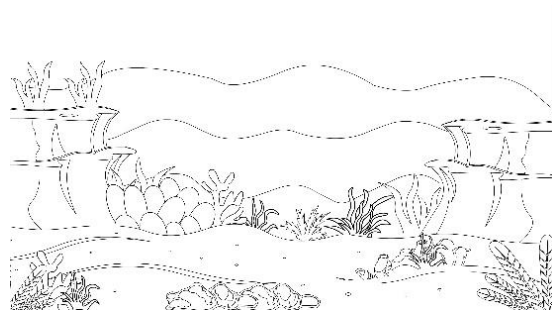
Desain latar belakang untuk game ini disesuaikan dengan karakter yang sudah diciptakan yaitu dasar lautan. Desain latar belakang ini juga diciptakan dengan gaya kartun menggunakan software Adobe Flash CS6. Proses desain latar juga diawali dengan membuat sketsa dasar seperti gambar 5 di bawah.



Gambar 5. Proses sketsa dasar desain latar [Sumber: Darma Yasa, Ngakan 2022]

Setelah proses sketsa dasar selesai, dilanjutkan dengan melengkapi desain latar dengan berbagai aset yang ada di dasar lautan seperti rumput laut dan batu. Gambar 6 di

bawah merupakan hasil sketsa detail untuk bagian latar belakang. Tahap selanjutnya adalah memberikan pewarnaan yang sesuai sehingga menghasilkan kesatuan antara desain latar dan karakter yang sudah diciptakan. Gambar 7 merupakan hasil akhir dari proses desain latar yang digunakan dalam Game: Petualangan Ikan Badut.



Gambar 6. Proses sketsa detail desain latar [Sumber: Darma Yasa, Ngakan 2022]



Gambar 7. Hasil akhir desain latar [Sumber: Darma Yasa, Ngakan 2022]

Elemen Desain Grafis pada Karakter Ikan Badut dan Desain Latar

Elemen desain merupakan hal terpenting dalam desain grafis yang akan mewujudkan prinsip desain. Menurut Ricky W. Putra (Ricky, 2020) dalam bukunya menyebutkan bahwa ada lima elemen desain, yaitu: garis, bentuk, warna, tekstur, dan format.

A. Garis

Garis adalah tanda yang dibuat oleh sebuah alat menggambar seperti pensil. Garis juga dapat disebut sebagai titik-titik yang bergerak dan dapat menyimpulkan ungkapan emosi manusia yang dialaminya. Penerapan garis pada desain karakter ikan

Badut dan desain latar, dimplementasikan ketika membuat sketsa desain.

B. Bentuk

Bentuk merupakan gambaran sesuatu yang diwujudkan oleh garis. Garis dapat digunakan untuk menggambarkan bentuk yang datar, seperti: lingkaran, silinder atau kubus. Bentuk dapat diisi dengan warna atau tekstur. Bentuk dapat dimplementasikan pada setiap bagian dari karakter ikan badut seperti lingkaran untuk membuat bagian mata, mulut hingga badan ikan. Bentuk *non geometris* atau tidak beraturan diterapkan pada penciptaan desain latar yaitu pada bagian batu karang, pasir dan rumput laut.

C. Warna

Warna merupakan elemen grafis yang kuat dan provokatif. Ketika multimedia dirancang sesuai dengan warna yang disukai dari target atau pasar maka akan memberikan keunggulan bersaing dalam promosi. Warna merah, dilengkapi dengan garis hitam dan putih diterapkan pada karakter ikan Badut sesuai dengan warna aslinya. Warna biru diterapkan pada air laut dan hijau untuk rumput laut.

D. Tekstur

Tekstur merupakan kualitas permukaan suatu bentuk atau benda. Tekstur dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu tekstur *tactile* dan tekstur visual. Tekstur *tactile* adalah nyata dapat dirasakan kualitas permukaan benda, sedangkan tekstur visual adalah ilusi, tekstur tersebut memberikan impresi yang sederhana dari tekstur yang nyata.

E. Format

Format terdiri ukuran dan ilustrasi. Promosi dengan ukuran yang besar dapat menarik lebih banyak perhatian dibandingkan dengan promosi yang kecil. Format ilustrasi dari karakter ikan badut dan desain latar yang diciptakan adalah vektor *.fla* serta diwujudkan dalam bentuk animasi *.swf*.

Prinsip Dasar Desain Grafis pada Karakter Ikan Badut dan Desain Latar

Prinsip dasar desain grafis berfungsi untuk menghasilkan desain yang baik. Menurut Ricky W. Putra (Ricky 2020) dalam bukunya mengatakan bahwa bagian dari prinsip desain itu adalah keseimbangan, ritme dan kesatuan.

A. Prinsip Keseimbangan

Keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot yang merupakan daya tarik dari desain. Mendesain dalam keseimbangan cenderung merasakan keterkaitan, kelihatan bersatu dan perasaan harmonis. Prinsip keseimbangan diterapkan pada karakter ikan badut yaitu terlihat pada komposisi di bagian badan karakter ikan itu sendiri seperti dari kedua sirip ikan yang memiliki ukuran sama. Pada desain latar diberikan keseimbangan pada bagian atas bawah serta kanan kiri yang memiliki proporsi sesuai.

B. Prinsip Ritme

Dalam desain grafis ritme merupakan pola yang diciptakan dengan mengulang atau membuat variasi elemen yang lebih banyak dengan pertimbangan terhadap ruang yang ada. Kesuksesan menampilkan ritme dalam desain grafis adalah memahami perbedaan antara pengulangan dan variasi. Pengulangan yaitu mengulang elemen visual yang sama secara konsisten, sedangkan variasi melakukan perubahan pada sejumlah elemen visual. Ritme yang diterapkan pada karakter ikan badut yaitu terletak pada pemberian sisik ikan yang diulang sesuai dengan ruang yang tersedia. Ritme juga diterapkan pada desain latar yaitu pada bagian air laut dan dasar laut yang dibuat dengan bentuk melengkung.

C. Prinsip Kesatuan

Prinsip kesatuan dalam desain grafis adalah prinsip mengorganisasi seluruh elemen dalam suatu tampilan grafis. Untuk dapat menyatukan seluruh elemen tersebut, terlebih dahulu harus dipahami tentang garis, bentuk, warna, tekstur dan

keseimbangan. Prinsip kesatuan diterapkan pada ikan Badut mulai dari pembuatan sketsa desain, penggabungan garis sehingga membentuk desain ikan kemudian diberikan pewarnaan sesuai dengan konsep. Karakter ikan Badut juga diimplementasikan ke dalam desain latar yang sesuai yaitu dasar laut.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian ini adalah berupa desain karakter ikan Badut dan desain latar belakang sebagai aset pendukung dalam *game*. Berdasarkan pemaparan di atas bahwa mendesain aset *game* berupa karakter dan latar harus mengikuti beberapa tahapan yaitu mulai dari sketsa dasar, sketsa detail hingga pewarnaan. Selain harus mengikuti tahapan tersebut, dalam merancang desain perlu diperhatikan terkait elemen desain yang digunakan serta penerapan prinsip desain. Penggunaan elemen dan penerapan prinsip sangat berpengaruh pada hasil akhir desain yang diciptakan. Dalam penelitian ini diterapkan beberapa elemen yaitu bentuk-bentuk *non geometris* atau tidak beraturan untuk membuat kesan dinamis pada desain. Dari pewarnaan juga disesuaikan dengan bentuk asli dari ikan Badut serta desain latar yang menggunakan dominan warna biru sehingga didapat kesatuan antara karakter dan latar. Desain karakter dan desain latar diciptakan dengan visualisasi kartun sehingga menimbulkan kesan lucu, serta berbentuk vektor agar kualitas tampilannya lebih bagus. Untuk saran pengembangan desain lebih lanjut bisa dibentuk dalam 3 dimensi sehingga menghasilkan tekstur yang lebih realistis.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmayasa, N. P. (2020). Game Edukasi Dua Dimensi Pengenalan Hewan Berdasarkan Cara Berkembangbiaknya. *Tanra*, 8. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/19736/10695>
- Donny Trihanondo, I. (2010). KARAKTER GAME BERBASIS TOKOH RAUT GOLEK SUNDA. *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, 2. https://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/download/10883/pdf_18/30436
- Eliana Wulandari, H. A. (2021). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SENJATA TRADISIONAL UNTUK GAME VISUAL NOVEL BERBASIS POWERPOINT. *Jurnal Barik*, 2, 166–179. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/41647/35841>
- I Gede Adi Sudi Anggara, I Made Marthana Yusa, I. N. J. (2021). IMPLEMENTASI RIGGING PADA KARAKTER ‘I ANGSA’ DALAM FILM ANIMASI 2D ‘I EMPAS TEKEN I ANGSA.’ *Jurnal Desain, UNindra PGRI*, 8. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/9366/4199
- Komputer, W. (2010). *Tutorial 5 Hari Menguasai Adobe Flash CS4*. Andi Offset. https://www.google.co.id/books/edition/Tutorial_5_Hari_Menguasai_Adobe_Flash_CS/yi7vjU0vQQAC?hl=id&gbpv=1&dq=adobe+flash&pg=PR3&printsec=frontcover
- Lakoro, A. B. P. dan R. (2016). Perancangan Karakter Game RPG Berdirinya Kerajaan Singosari untuk Aplikasi Permainan dengan Gaya Visual Chibi. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*, 5, 6.
- Muhammad Iqbal Hafidhul Hamim, Zaini Ramdhan, R. S. (2021). PERANCANGAN BACKGROUND DAN ENVIRONMENT UNTUK ANIMASI PENDEK 2D “APRESIASIMU” DALAM MENINGKATKAN APRESIASI MASYARAKAT TERHADAP DESAIN GRAFIS. *E-Proceeding of Art & Design*, 8. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16758>
- Nurbaiti, M. dan. (2018). *Dasar Seni dan Desain*. Syah Kuala University Press.

https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_Seni_dan_Desain/9VbRDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prinsip+desain&pg=PA35&printsec=frontcover

Ricky, P. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Andi Offset.

Wirania, S. (2010). *A-Z Warna Interior Rumah Tinggal*. Griya Kreasi.

Yulianti, I. (2021). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER JOLE BERBASIS LOKAL FLORES, INDONESIA. *Journal of Animation & Games Studies*, 7. <https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/4382/pdf>