KAJIAN TRANSFORMASI VISUAL DESAIN KARAKTER BULBASAUR PADA GAME POKEMON GO GENERASI I

Ricky Widyananda Putra, Arief Ruslan

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur

Email: ricky_wputra@yahoo.co.id, Arief.ruslan.90@gmail.com

ABSTRACT

Game Pokemon Go is one form of representation of the culture medium which presents a simulated world by building signs in it through the storyline, gameplay, environments, and characters the game, so it becomes a digital culture. Pokemon character design, in this case is Bulbasaur, capable of causing factors curious and addicted to the players as a result of the application of methods manga-matrix, color theory, and techniques of morphological forced connections through visual transformation of character design. This study is a qualitative research based on the application of the principle of manga-matrix includes internal and external factors on the character, the analysis of similarities or relationships between theories related to visual elements and interpretation of the meaning of the characters, as well as a mix of theories on character designs reflecting the ideology of Satoshi Tajiri in terms implementation of Japanese culture. The identification results of data analysis visual transformation of the character designs Bulbasaur has much in common with the presence of additional elements on the diversity of character visualization Bulbasaur. Variety Bulbasaur form the foundation for thinking and the creation of the character as a media introduction of visual transformation of a game character design.

Keywords: *Game, Character, Manga Matrix, Pokemon GO, Transformation Visual design*

ABSTRAK

*Game Pokemon Go merupakan salah satu wujud representasi dari kebudayaan media yang menyajikan sebuah dunia simulasi dengan membangun tanda-tanda di dalamnya melalui *storyline, gameplay, environment*, maupun karakter-karakter *game*, sehingga menjadi sebuah budaya *digital*. Desain karakter Pokemon, dalam hal ini adalah Bulbasaur, mampu menimbulkan faktor penasaran dan kecanduan pada pemainnya akibat penerapan metode *manga-matrix*, teori warna, dan teknik *morphological forced connections* melalui transformasi visual desain karakternya. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berdasarkan penerapan prinsip *manga-matrix* meliputi faktor internal dan eksternal pada karakter, analisis persamaan atau relasi antar teori yang berkaitan dengan unsur visual dan interpretasi makna karakter, serta perpaduan teori-teori pada desain karakter sebagai cerminan ideologi Satoshi Tajiri dalam hal implementasi kebudayaan Jepang. Hasil identifikasi analisis data transformasi visual desain karakter Bulbasaur*

memiliki persamaan dengan keberadaan elemen-elemen tambahan pada keragaman bentuk visualisasi karakter Bulbasaur. Ragam bentuk Bulbasaur tersebut menjadi dasar pemikiran dan penciptaan karakter sebagai media pengenalan transformasi visual desain karakter suatu *game*.

Kata kunci: Game, Karakter, Manga Matrix, Pokemon GO, Transformasi Visual desain

PENDAHULUAN

Manusia memiliki berbagai kebutuhan untuk memenuhi keinginan atau hasrat hidupnya. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder. Hasrat atau keinginan untuk memenuhi kebutuhan hidup ini dapat saling melengkapi dan bahkan dapat bertukar tempat (posisi), misalnya adakalanya kebutuhan sekunder justru menempati urutan pertama bagi manusia memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal tersebut dapat dilihat dalam aspek hiburan. Hiburan merupakan salah satu kebutuhan sekunder manusia, namun saat ini dapat dikatakan telah menjadi kebutuhan pokok selain sandang, papan, dan pangan. Kenyataan tersebut dapat dilihat bahwa kebutuhan hiburan di negara ini cukup tinggi, misalnya bagaimana masyarakat membutuhkan acara di televisi, radio, panggung hiburan, hingga *video games*.

Games bukanlah fenomena baru lagi sebagai alat hiburan, Saat ini, setiap masyarakat sudah dibekali oleh *games* di mana-mana. Hal ini bisa ditemukan dalam contoh yang paling kecil, yaitu *hand phone*. Sadar atau tidak, kita sudah dibekali dengan *games*, entah mau dimainkan atau tidak. Saat ini, *games* telah menjadi kebiasaan orang untuk “menghibur” diri, apalagi kini ditunjang dengan kemajuan teknologi. Hal tersebut dapat dilihat dari visual dan audio yang terlihat nyata, efek yang indah, cerita yang menarik, dan juga berinteraksi langsung.

Salah satu *genre game* yakni *role-playing game* (RPG) merupakan permainan dengan tingkat kompleksitas yang cukup tinggi. RPG bukan hanya permainan yang hanya bertujuan untuk menyelesaikan misi, melainkan lebih ditekankan pada kemampuan pengembangan atau *building system*. Perbedaan tingkatan (*level*)

yang ada dalam *game* merupakan media pembeda antara karakter satu dengan yang lain meliputi: kekuatan, tampilan *visual*, sifat, dan sebagainya. Perbedaan tersebut tidak hanya terbatas pada karakter saja, melainkan juga perbedaan pengembangan *skill* dan *item* dalam sebuah permainan.

Berkaitan dengan hal di atas, dalam penelitian ini penulis akan menganalisis *game* Pokemon Go Generasi I, yang rilis pada tahun 2016 oleh perusahaan bernama Niantic dan sudah dirilis pada 26 Negara. Pokemon GO merupakan salah satu contoh permainan digital yang menggunakan peran multimedia dalam penyebarannya, dengan menciptakan faktor keingintahuan (*curiosity*) penggemarnya melalui karakter-karakter Pokemon yang mampu bertransformasi, berubah menjadi karakter lain dengan kemampuan yang berbeda. Kehadiran *game* Pokemon GO telah menjadi semangat globalisasi dengan menampilkan pertukaran benda-benda/symbol-simbol, pergerakan antar tempat dikombinasikan

dengan perkembangan teknologi komunikasi, serta pertemuan dan percampuran kebudayaan dalam era *digital*. Konsep *game* Pokemon GO menekankan pada kemampuan berkomunikasi, *location based service* untuk menentukan lokasi pemain secara otomatis, *accelerometer*, dan lain-lain ke dalam *genre RPG* yang lebih mendekati *social game*, melalui interaksi (pertemanan maupun konfrontasi pemain dalam *game*), serta dapat membentuk kelompok berdasarkan lokasi geografis.

Penelitian ini akan dibatasi dengan menggunakan metode *Manga-matrix* untuk pengkajian studi karakter (dalam hal ini pada karakter komik Jepang/*manga*), dikombinasikan dengan teknik *morphological forced connections* dan teori warna untuk mengupas studi kasus karakter *game* Pokemon GO untuk mengidentifikasi, menjelaskan dan memberikan pemahaman lebih lanjut tentang transformasi visual desain karakter Bulbasaur dalam *game* Pokemon GO.

TINJAUAN PUSTAKA

Perlu dijelaskan terlebih dahulu tentang topik yang akan disorot dan dikaji lebih lanjut mengenai fenomena-fenomena yang berkaitan dengan ketertarikan terhadap sesuatu (*game*), metode *manga-matrix*, teori warna, teknik *morphological forced connections* tentang perwujudan *visual* karakter *game* yang menjadi bagian dari *game* Pokemon GO. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Schell (2008:101) dalam salah satu bab bukunya, *The Power of Pokemon*, tentang bagaimana sejarah atau awal mula *game* Pokemon berkembang menjadi salah satu *game* dengan kekuatan yang fenomenal melalui *transmedia* dan fitur-fitur yang ditampilkan melalui komik, serial animasi, *merchandise*, hingga *sequel game*

yang terencana dengan baik dan terbangun secara konsisten serta berkesinambungan. Kekuatan Pokemon tersebut tak hanya pada konsep *game* semata, namun juga karena peran *multimedia* sebagai sarana yang menjadikannya sebagai fenomena di dunia *game*. Pola pikir atau ideologi yang diterapkan dalam *game* Pokemon GO adalah pada proses penciptaan desain karakter *monster-monster* dari Pokemon. Tim kreator *game* Pokemon membuat desain karakter Pokemon satu per satu, bukan hanya bentuk dan ukurannya saja, tetapi juga sifat-sifat tertentu dari *monster-monster* tersebut. Menurut Tajiri (kreator Pokemon), setiap karakter Pokemon harus memiliki sifat-sifat yang unik dan mempunyai nama.

Tabel 1 **Penggunaan dan Posisi Teori dalam Penelitian.**

Teori	Penerapan Teori
TEORI MANGA-MATRIX <ul style="list-style-type: none"> Penciptaan karakter (bentuk, kostum/warna, sifat). Kombinasi elemen-elemen organik dan anorganik pada karakter. 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Curiosity – Addictive factors.</i> Penciptaan dan visualisasi karakter (bentuk, kostum/warna, sifat) dengan matriks elemen organik dan anorganik. Penerapan kombinasi warna- warna sebagai
TEORI WARNA <ul style="list-style-type: none"> Pengertian makna simbolis dan makna psikologis 	

<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman sifat-sifat dan efek psikologis warna. • Kombinasi penggunaan warna pada karakter berdasarkan sifat tertentu. <p>TEKNIK MORPHOLOGICAL FORCED CONNECTIONS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penghubung parameter objek kajian. • Kombinasi elemen dan eksplorasi kemungkinan pemecahan masalah. 	<p>pendekatan sifat psikologis karakter Pokemon.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perwujudan prinsip-prinsip estetik dalam karakter <i>game</i>. <p style="text-align: center;"> </p> <p>Analisis korelasi antar teori referensi dalam proses transformasi visual desain karakter <i>game</i> Pokemon GO.</p>
---	---

Teori Manga-Matrix

Berdasarkan buku Manga Matrix karangan Hiroyoshi Tsukamoto (2006: 14-15) metode matriks yang digunakan untuk menciptakan karakter menggunakan metode matematik. “Matriks” dalam matematika merupakan sebuah pembagian beberapa angka atau huruf yang di susun kedalam sebuah tabel yang berisi kolom - kolom dan baris - baris. Semua unsur yang ada di alam semesta bisa digunakan untuk menciptakan sebuah karakter dengan merubahnya kedalam bentuk simbol dan menempatkan simbol –

simbol tersebut pada kolom dan baris pada tabel. Dengan memplot saling silang antara unsur - unsur pada kolom dan baris tersebut kita dapat menciptakan karakter yang beraneka ragam. Unsur – unsur yang ada bisa dikombinasikan sampai tak terbatas jumlahnya sehingga dapat memproduksi sebuah hasil karya cipta yang lebih cemerlang. Menciptakan sesuatu dari nol bisa menjadi sulit walaupun untuk seorang kreator yang ahli sekalipun. Tetapi, dengan metode matriks, kita dapat menciptakan karakter tanpa batas melebihi apa yang kita kira.

Gambar 1 Diagram Manga-Matrix Hiroyoshi Tsukamoto

Metode dalam menciptakan sebuah karakter dengan kemungkinan tak terbatas dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Form Matrix (Matriks Bentuk)

Perwujudan yang berdasarkan struktur dan bentuk dari badan karakter. semua elemen di dunia ini bisa digunakan sebagai

material untuk menjadi bentuk dari karakter. Dengan mengkombinasikan elemen - elemen tersebut dapat tercipta makhluk hidup yang baru. Objek - objek yang di tidak nyata juga dapat memberikan kemungkinan untuk dikombinasikan.

Gambar 2 Diagram Form Matrix Hiroyoshi Tsukamoto

2. Costume Matrix (Matrik

Kostum)

Setelah karakter secara fisik telah dibentuk, karakter tersebut dapat dikatakan sebagai makhluk yang

baru lahir kedunia. Ia dapat diberikan berbagai macam pakaian atau memiliki aksesoris.

Gambar 3 Diagram Costume Matrix Hiroyoshi Tsukamoto

3. Personality Matrix (Matriks Sifat)

Karena karakter yang diciptakan hanya dari khayalan kosong, karakter tersebut tidak memiliki kepribadian. karakter tersebut merupakan sebuah kertas kosong yang dapat kita berikan kepribadian didalamnya.

Gambar 4 Diagram Personality Matrix Hiroyoshi Tsukamoto

Teori Warna

Berdasarkan pemaparan Brewster dalam Sulasmi Darmaprawira W.A. (2002: 10), Teori Brewster adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad. Hasil pengembangan teori Newton dan Munsell yang digunakan untuk mengkaji faktor penggunaan warna serta pemahaman tentang makna warna secara simbolis dan psikologis terhadap karakter *game*.

Perlambangan Warna

Perlambang berasal dari kata lambang artinya tanda atau yang menyatakan suatu hal atau mengandung suatu maksud tertentu. Warna sebagai perlambang sudah

dikenal sejak masa yang lampau. Dimana warna dipergunakan untuk melambangkan kekuatan-kekuatan alam, melakukan interaksi sosial, ataupun pada acara-acara ritual. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual, sedangkan warna merupakan proses intuisi (Samara, 2003 : 30-32). Berikut merupakan perlambangan dari warna :

1. Warna panas/hangat ; keluarga kuning, jingga, merah. Sifatnya : positif, agresif, aktif, merangsang.
2. Warna dingin/sejuk : Keluarga hijau, biru, ungu. Sifatnya : negative, mundur, tenang, tersisih, aman.
3. Hitam Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan.
4. Putih Kemurnian/suci, bersih, kecermatan, innocent (tanpa dosa), steril, kematian.
5. Merah Identik dengan kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya. Warna

merah memiliki efek emosional yang tajam dibandingkan dengan warna lainnya.

6. Biru Kental dengan nuansa rasa kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah (sering digunakan sebagai warna dasar logo perbankan, psikologi biru adalah warna yang menandakan adanya unsur kepercayaan. Termasuk kepercayaan nasabah kepada bank, juga sebaliknya.)
7. Hijau Memiliki makna alami, kesehatan, pandangan yang enak dilihat mata, kecemburuan, pembauran (Hijau merupakan warna yang dimiliki alam (hutan berwarna hijau bila dilihat dari angkasa). Dengan adanya isu global warming belakangan ini tentang pengrusakan alam oleh adanya efek rumah kaca, warna hijau diasosiasikan sebagai warna yang seharusnya lebih banyak ada di Bumi saat ini, ironisnya hanya sebagian orang yang peduli akan lingkungan saja, yang sering berkampanye dengan warna "teduh" ini.

8. Coklat : dapat dipercaya, nyaman, bertahan.

9. Abu-abu : Intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak.

10. Kuning: Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran/kecurangan, pengecut, penghianatan.

11. Ungu : Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan

12. Orange : Energi, keseimbangan, kehangatan.

Morphological Forced Connections

Sesuai pemaparan Koberg dan Bagnall (1981:46) sebagai metode penyatuan otomatis parameter-parameter ke dalam suatu kombinasi baru sebagai tahapan pemecahan masalah.

Teori-teori yang dipergunakan dalam penelitian ini satu sama lain saling terikat dan melengkapi, yang menjadi dasar pijakan penelitian mengenai pembahasan transformasi visual desain karakter Pokemon dalam *game* PokemonGO.

METODE PENELITIAN

Game Pokemon GO merupakan *game* dengan *genre* RPG yang memiliki kelebihan berupa makna-makna dan simbol budaya pada unsur-unsur karakter, serta *gameplay* yang dibangun di dalamnya. Makna-makna tersebut muncul berdasarkan pengalaman masa kecil, tradisi, maupun penyederhanaan informasi pengetahuan tentang alam dan fenomena masyarakat Jepang sebagai konsep awal pemikiran desain karakter *game* Pokemon. Usaha untuk mengangkat dan mengenalkan kebudayaan maupun karakteristik sistem tata nilai masyarakat Jepang terlihat dalam *game* dan animasi Pokemon seperti: budaya hormat pada orang tua atau yang dituakan, budaya rasa malu dan sikap meminta maaf pada setiap kesalahan, budaya kelompok, budaya sistem hierarki senioritas (*nenkoujoretsu*), optimisme, kemandirian, kewajiban untuk melakukan setiap tanggung jawab sebaik-baiknya, dan sebagainya yang ditampilkan secara tidak langsung atau yang

bersifat semiotik (Suryohadiprojo, 1982: 127).

Creswell (2007:15) memaparkan tentang penelitian dengan pendekatan kualitatif, yang dalam hal ini dilakukan berdasarkan studi kasus yakni penelitian tentang entitas tunggal atau fenomena (kasus) dari suatu masa tertentu dan aktivitas (bisa berupa program, kejadian, proses, institusi atau kelompok sosial), melalui pengumpulan detil informasi dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data selama kasus itu terjadi.

Penelitian mengenai kajian transformasi visual desain karakter *game* Pokemon GO ini untuk menelaah pemaknaan yang terdapat dalam karakter *game* Pokemon GO, berdasarkan studi kasus yang dipilih, dengan menguraikan konteks pada ketentuan/konsep yang menjadi tanda visual melalui kajian estetik dari interaktivitas *user*. Kebudayaan, sistem nilai ataupun karakteristik bangsa Jepang merupakan wujud teks tertulis, sedangkan karakter *game* Pokemon merupakan teks berupa

image.

Penelaahan dua komponen penelitian tersebut berdasarkan pada penelitian kualitatif deskriptif interpretatif dengan pendekatan studi kasus terhadap lingkup kajian estetik yang bertujuan untuk memahami peristiwa bermakna historis dengan penekanan perbedaan individu, sehingga dapat mengembangkan asumsi teori pada konteks dan waktu sebagai bahan penilaian etis/estetis atas terjadinya suatu fenomena (komunikasi) spesifik (Mulyana, 2001:20).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Game Pokemon GO, tergolong ke dalam *genre* RPG karena memiliki unsur *storyline* dan karakter yang sangat beragam di dalamnya. Ciri-ciri RPG yang mudah dijumpai dalam permainannya sendiri adalah apabila memasuki sesi *battle* atau pertarungan akan berpindah/berganti ke *frame* lain. Sedangkan secara detil ciri-ciri dari RPG dapat diuraikan sebagai berikut ini: Terdapat karakter musuh atau *monster* sepanjang

permainan, Terdapat unsur *leveling*, *inventory*, *skill*, Terdapat unsur *quest* atau misi terhadap suatu kepentingan yang harus diselesaikan, Terdapat unsur *item*, *magic*, *equip*, dan *shop* untuk *upgrading level* karakter yang dimainkan, Memiliki *gauge system* seperti: HP, MP, SP, dan lain sebagainya.

Salah satu cara untuk menggambarkan alur interaksi dalam *game* adalah melalui alur cerita *game* itu sendiri. Dalam *game* Pokemon GO, alur interaksi bergerak searah/lurus dengan alur cerita yakni berawal dari *start* sampai *finish*. Alur interaksi yang ada dimulai dengan memilih karakter *avatar* serta Pokemon GO untuk dimainkan (berpetualang, bertarung dengan Pokemon liar maupun Pokemon milik *trainer* lain, dan lain sebagainya).

Evolution atau *shinka* dalam bahasa Jepang adalah perubahan wujud fisik yang terjadi pada Pokemon, mengarah kepada proses perkembangan tahapan metamorfosis daripada konteks

evolusi yang sebenarnya, akibat adanya peningkatan *stats values* pada Pokemon. Evolusi yang terjadi pada Pokemon terjadi karena beberapa alasan, salah satunya akibat unsur penambahan *battle experience* yang menjadikan Pokemon lebih kuat daripada sebelumnya.

Evolusi Pokemon dapat dibagi menjadi beberapa tahapan

berdasarkan pada asal atau tipe Pokemon itu sendiri. Semua Pokemon dibagi ke dalam empat kelompok yakni: *baby* Pokemon (wujud awal Pokemon), *unevolved* Pokemon (Pokemon yang tidak berevolusi), *first-evolution* Pokemon (wujud evolusi pertama Pokemon), dan *second-evolution* Pokemon (wujud evolusi kedua Pokemon).

Gambar 5 Tingkatan evolusi Pokemon

Berdasarkan teori utama yang digunakan dalam penelitian ini, yakni *manga- matrix* yang pada dasarnya memiliki keterikatan dan saling melengkapi dengan teori *game* lain, objek kajian penelitian akan difokuskan mengenai pembahasan karakter dalam *game* Pokemon GO. Teori *manga-matrix* dipergunakan sebagai gambaran/referensi mengenai studi pengenalan terhadap penciptaan

karakter, sebagai elemen dalam *game* yang dimainkan oleh para responden. Karakter Bulbasaur dipilih sebagai objek studi kasus penelitian sebagai karakter Pokemon yang dianggap cukup familiar bagi responden.

Bulbasaur ditampilkan sebagai karakter Pokemon hasil imajinasi dan kombinasi berbagai referensi citra hewan dan tumbuhan, dalam hal ini adalah Katak, kucing dan

bunga bangkai. Pokemon ini Memiliki bentuk tubuh seperti katak berwarna hijau dengan bintik-bintik berwarna hijau tua di sekujur tubuhnya dan memiliki telinga seperti kucing serta berjalan dengan empat kaki. Bulbasaur juga memiliki semacam kuncup bunga yang ada pada punggungnya, ketika berevolusi, kuncup tersebut akan mekrekah menjadi bunga bangkai. Kuncup inilah yang menjadi kekuatan utama yang dimiliki oleh Bulbasaur.

Analisis Visual Desain Karakter Bulbasaur Pada Game Pokemon GO

Morphological Forced Connections merupakan teknik awal yang digunakan untuk menghubungkan beberapa parameter/element visual yang terdapat pada karakter Bulbasaur objek kajian dalam penelitian ini, seperti yang ditunjukkan pada Tabel dibawah ini :

Tabel 2 Matriks Karakter Bulbasaur

Karakter Bulbasaur	Mata	Telinga	Hidung	Mulut	Tubuh	Kaki

Pada tabel diatas memperlihatkan pembagian unsur-unsur visual karakter Bulbasaur yang menjadi parameter dalam analisis yang akan dipaparkan secara lebih detil terkait dengan perubahan visual karakter Bulbasaur. Pembagian elemen visual karakter Bulbasaur tersebut

dilakukan berdasarkan fisiologi dasar tampilan yang menjadi pengenalan/identitas pengenalan suatu makhluk hidup antara lain: bagian muka (mata, hidung, mulut, telinga) dan bagian badan (kaki, dan warna kulit/tubuh).

Tabel 3 Matriks Struktur Anatomi Bulbasaur

Karakter Bulbasaur	Mata	Telinga	Hidung	Mulut	Tubuh	Kaki

Red Eye Frog	Kombinasi Manx & Bobtail	White Tree Frog	White Tree Frog	Kombinasi White Tree Frog & Rafflesia Arnoldii	Aldabra Tortoise
--	---	---	--	---	---	---

Tahapan selanjutnya adalah pemaparan mengenai pemecahan elemen karakter Bulbasaur berdasarkan struktur anatominya. Pemecahan struktur anatomi Bulbasaur berdasarkan pada tiga jenis hewan yakni : Katak (*Red Eye Frog* dan *White Tree Frog*), kucing (*Manx* dan *Bobtail*), dan Kura-Kura (*Aldabra Tortoise*) Serta satu jenis tumbuhan yakni *Rafflesia Arnoldii*. Pemecahan elemen desain karakter Bulbasaur dikaitkan dengan struktur anatomi pada Tabel di atas, tampak terlihat beberapa kombinasi antara hewan amfibi dari *Red Eye Frog* dan *White Tree Frog*. Pada tabel mata

Bulbasaur dapat dikategorikan ke dalam mata golongan hewan *Red Eye Frog*. Sedang pada tabel telinga dikategorikan dalam golongan hewan mamalia yaitu *Manx* dan *Bobtail*. Sedangkan tabel hidung menampilkan ciri hewan *White Tree Frog*, dan tabel mulut menampilkan ciri hewan *White Tree Frog*. Bagian tubuh menampilkan ciri dari hewan *White Tree Frog* dan sekaligus kombinasi penambahan dari tumbuhan *Rafflesia Arnoldii*. Sedangkan tabel bagi kaki menampilkan ciri dari hewan reptil yaitu *Aldabra Tortoise* yang memiliki corak pada bagian kaki.

Tabel 4 Matriks *Morphological Forced Connections* Karakter Bulbasaur

Karakter Bulbasaur	<i>Morphological Forced Connections</i>
	MATA →
	TELINGA → +
	HIDUNG →
	MULUT →
	TUBUH → +
	KAKI →

Pada Tabel di atas Matriks *Morphological Forced Connections* Karakter Bulbasaur, elemen-elemen penelusuran awal yang terdapat pada Tabel Matriks Struktur Anatomi Bulbasaur mulai terlihat alur pencipta kreator

karakter Bulbasaur. Karakter Bulbasaur memiliki konsep awal sebagai amfibi dengan berwarna hijau dan memiliki corak hijau tua pada tubuhnya, serta penambahan tumbuhan *Rafflesia Arnoldii*. Bulbasaur digambarkan memiliki

mata berwarna merah, telinga besar, serta memiliki empat kaki bercakar. Secara umum, tampilan karakter Bulbasaur menampilkan karakteristik yang ada pada hewan *White Tree Frog*, yakni katak berukuran gemuk yang ditemukan pada pepohonan yang dekat sumber air. Katak ini bisa hidup di rawa-rawa atau di rerumputan yang bersuhu sejuk. Katak ini adalah hewan *nocturnal*, aktif di malam hari dan biasa ditemukan pada daerah Australia Utara, New Guina, Indonesia & Selat Torres. Karakter Bulbasaur dan turunan wujud perubahannya (Evolusi) memiliki karakteristik hewan katak, kucing, dan kura-kura di tambah dengan tumbuhan *Rafflesia Arnoldii*

yang menjadi ciri khas Bulbasaur.

Perbandingan transformasi visual karakter Bulbasaur dan evolusinya dengan penerapan gagasan pencitraan dari penciptaan karakter yang ada melalui teori *Manga-matrix* yakni penerapan suatu kombinasi gagasan terhadap bentuk, wujud, maupun komposisi di dalamnya. Elemen tersebut kemudian diolah sedemikian rupa, sehingga rumusan dasar dari gagasan penciptaan karakter yang cukup familiar dan memudahkan bagi pengamat untuk dapat mengenali perubahan yang terjadi, baik wujud awal maupun wujud akhirnya dapat diketahui dan mudah dikenali oleh pengamat.

Tabel 5 Perbandingan transformasi visual karakter Bulbasaur

Karakter Awal		Evolusi 1		Evolusi 2 (Akhir)

Citra / Image yang bertahan					
Parameter	Bulbasaur	Ivysaur	Venusaur		

Hidung
Mulut
Struktur Kaki

Citra / Image yang berubah			
Mata
Struktur Telinga
Struktur Tubuh

Tabel 6 Analisis Transformasi Visual Karakter Bulbasaur Berdasarkan Mitologi Jepang

Objek	Referensi	Posisi	Keterangan
<p>Gama's Toad</p>	<p>Masyarakat Jepang percaya bahwa katak merupakan hewan pembawa keberuntungan dan juga bermakna membawa keselamatan dalam perjalanan, membawa kembali barang-barang hilang, dan mendatangkan rezeki.</p>	<p>Konsep dari mitologi Jepang yaitu Gama's Toad peliharaan dari Gama Sennin.</p>

	<p>Hutan Hujan Tropis</p>	Karakteristik hutan hujan tropis dengan pepohonan yang rimbun	Konsep Shizen (Keselarasan Alam)
--	---	---	----------------------------------

Tabel 7 Psikologi Warna karakter Bulbasaur

Objek	Warna	Keterangan
<p>Karakter Awal Bulbasaur</p>		<p>Pada karakter awal warna yang digunakan terdiri dari 4 warna yakni merah, putih, hijau muda dan hijau tua.</p> <p>Dari ke empat warna tersebut memiliki psikologi yang berbeda-beda.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna Merah dalam masyarakat jepang melambangkan kekuatan. - Warna Putih yang memiliki arti dalam masyarakat jepang kesucian. - Warna hijau muda dan tua dalam masyarakat jepang memiliki arti kesopanan.
<p>Karakter Evolusi Awal Bulbasaur</p>		<p>Pada karakter evolusi awal warna yang digunakan terdiri dari 6 warna yakni merah, hitam, biru muda dan biru tua, merah jambu, dan hijau.</p> <p>Dari ke enam warna tersebut memiliki psikologi yang berbeda-beda.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna Merah dalam masyarakat jepang melambangkan kekuatan. - Warna Hitam merupakan warna tertua di Jepang yang memiliki arti dalam masyarakat jepang serius dan misterius. - Warna Biru muda dan tua Kental dengan nuansa rasa kepercayaan dan keamanan. - Warna merah jambu melambangkan sikap yang

		<p>mencintai antar sesama.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna hijau tua dalam masyarakat jepang memiliki arti kesopanan.
<p>Karakter Evolusi Akhir Bulbasaur</p>	<p>BD616A 000000 498AAD 1D5875 E7969F 46745D FFFFFF 806854 C68102</p>	<p>Pada karakter evolusi akhir ini warna yang digunakan terdiri dari 9 warna yakni merah, hitam, biru muda, biru tua, merah jambu, hijau, putih, cokelat dan kuning.</p> <p>Dari ke sembilan warna tersebut memiliki psikologi yang berbeda-beda.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna Merah dalam masyarakat jepang melambangkan kekuatan. - Warna Hitam merupakan warna tertua di Jepang yang memiliki arti dalam masyarakat jepang serius dan misterius. - Warna Biru muda dan tua Kental dengan nuansa rasa kepercayaan dan keamanan. - Warna merah jambu melambangkan sikap yang mencintai antar sesama. - Warna hijau tua dalam masyarakat jepang memiliki arti kesopanan. - Warna Putih yang memiliki arti dalam masyarakat jepang kesucian. - Warna cokelat memiliki arti bertahan. - Warna kuning memiliki arti optimis dan harapan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka pembahasan mengenai karakter Bulbasaur dan turunan

perubahan wujud atau bentuk transformasi (evolusi) yang ada pada *game* Pokemon GO dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Terdapat perubahan (transformasi) terhadap elemen-elemen yang berkaitan dengan tampilan grafis karakter secara menyeluruh seperti *image* hewan karakter, dimensi tubuh, dan warna.
2. Perubahan warna yang terjadi pada karakter Bulbasaur, Ivysaur, dan Venusaur terkait pada warna tubuh dan beberapa bagian tubuh, secara tidak langsung mengindikasikan kekuatan antara satu dengan yang lain.
3. Elemen perubahan terdapat pada bagian tubuh yang mewakili *image* representatif dari hewan yang ada di dunia nyata meliputi mata, telinga, hidung, mulut, tubuh dan kaki sesuai dengan karakteristik elemen yang dimilikinya.
4. Elemen dan warna yang terdapat pada Bulbasaur dan turunannya merupakan gambaran singkat dari elemen kehidupan yakni: pohon (Hutan Hujan Tropis) dengan Konsep Shizen (Keselarasan Alam).
5. Karakter Bulbasaur terinspirasi dari hewan Amfibi seperti katak yang memiliki beragam jenis.
6. Hewan katak dengan berbagai macam jenisnya merupakan salah satu dari sekian banyak jenis hewan mitologi di Jepang. Adanya faktor tradisi dari mitologi Jepang tentang peranan hewan katak, masyarakat Jepang percaya bahwa katak merupakan hewan pembawa keberuntungan dan juga bermakna membawa keselamatan dalam perjalanan, membawa kembali barang-barang hilang, dan mendatangkan rezeki.

SIMPULAN

Salah satu ciri yang mendasar dari Pokemon adalah terdapat unsur transformasi (evolusi) di dalamnya, yakni perubahan wujud suatu Pokemon dari wujud awal menjadi wujud yang lebih kuat. Konsep transformasi yang ada dalam *game* Pokemon GO sebagai wujud penggabungan fiksi dengan teori ilmiah. Adanya transformasi (Perubahan) karakter dalam dunia Pokemon terjadi akibat faktor *experience*, kenaikan *level* disertai

kenaikan kemampuan (*ability*) Pokemon yang bersangkutan. Namun, satu hal penting dalam dunia Pokemon adalah bahwa tidak semua Pokemon mengalami proses transformasi. Sebagian Pokemon tetap dalam wujud awalnya walaupun telah dikenai atau mengalami berbagai macam perlakuan terhadapnya. Melalui analisis data yang telah dilakukan, teridentifikasi bahwa wujud transformasi Pokemon memiliki persamaan dengan wujud awalnya. Adanya elemen-elemen tambahan pada wujud transformasi Pokemon tertentu telah memberikan keragaman bentuk pada visualisasi karakter Pokemon. Ragam bentuk Pokemon tersebut menjadi dasar penciptaan karakter sebagai media pengenalan transformasi visual desain karakter suatu *game*. Hasil analisis mengenai transformasi visual desain karakter *game* Pokemon GO didapat sebagai berikut:

1. Warna pada desain karakter *game* Pokemon GO merupakan warna sekaligus objek pembentuk lingkungan

(*environment*) yang diminati pemain karena banyak menggunakan pilihan warna cerah dan *colourful*.

2. Tema yang ditampilkan dalam *game* Pokemon GO menampilkan unsur interaksi antar makhluk hidup, persahabatan, dan perdamaian sesuai dengan filosofi dalam kebudayaan Timur seperti: filosofi Taoisme (Cina) maupun paham naturalisme Buddha atau *Shizenshugi* (Jepang), sangat disukai dan sesuai untuk semua kalangan umur.
3. Visualisasi desain karakter Pokemon sebagian besar dibuat berdasarkan karakteristik hewan yang ada di sekitar manusia. Dalam dunia desain hal ini disebut pengembangan desain *Organic-Animal Analogy*, sebagai salah satu metode penciptaan karakter Pokemon dari hasil penganalogian hewan asli.

Secara keseluruhan tampilan visual desain karakter Pokemon yang ada merupakan hasil dari terapan metode *Manga matrix* yang

berperan dalam setiap proses transformasi visual desain untuk menciptakan karakter Pokemon yang tidak terbatas. Penelitian ini merupakan tahap awal pengenalan teori *Manga-matrix*, teknik *morphological forced connections*, serta teori warna sebagai metode untuk menciptakan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J.W. 2007. *Qualitative Inquiry and Research Design Choosing Among Five Approaches*, USA: Sage Publication.
- Darmaprawira, S. 2002. *Warna-Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, Edisi ke-2, Bandung: Penerbit ITB.
- Koberg, D. & Bagnall, J. 1981. *The All New Universal Traveler*, California: William Kaufmann.
- Mulyana, D. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif – Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan ilmu Sosial Lainnya*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Samara, Timothy, 2003. *Design elements, A Graphic Style manual*. New York : Rockport Publisher.
- Schell, J. 2008. *The Art of Game Design- A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers
- Suryohadiprojo, S. 1982. *Manusia dan Masyarakat Jepang dalam Perjuangan Hidup*, Jakarta: UI Press dan Pustaka Bradjaguna.
- Tsukamoto, H. 2006. *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*, USA: Collins Design.