

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 HASIL DATA

##### 4.1.1 Banaspati

###### 4.1.1.1 Banaspati Dalam Masyarakat

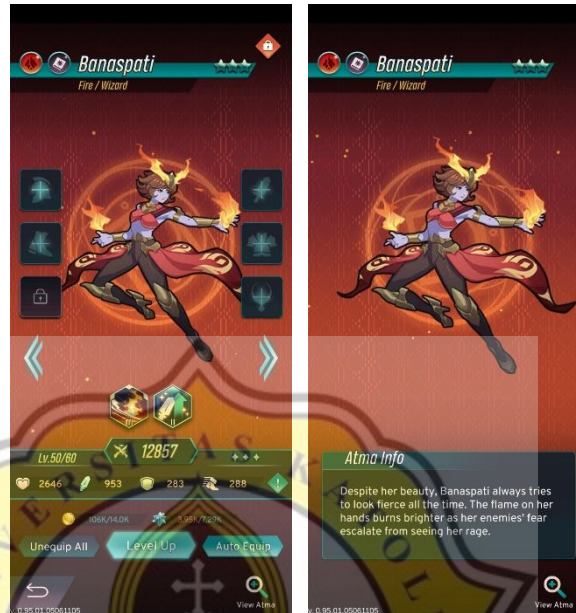
Di masyarakat, terutama di daerah Jawa dan Yogyakarta, Banaspati dikenal sebagai hantu yang memiliki elemen api. Banaspati dikenal sebagai makhluk mistis dengan kekuatan yang besar, biasa ditemukan di dalam hutan maupun digunakan oleh dukun sebagai ilmu hitam. Dalam masyarakat, setidaknya Banaspati dikenal memiliki 2 wujud yang berbeda, yaitu berbentuk bola api yang hidup diantara pohon-pohon besar ditengah hutan, wujud ini bergerak dengan cara melayang atau terbang diantara satu pohon ke pohon yang lain. Wujud ini awalnya hanya berukuran segenggaman tangan orang dewasa, namun apabila korbannya mengalami ketakutan, wujud bola api ini akan semakin membesar dan memangsa korbannya.

Sementara dalam wujud keduanya Banaspati dikenal dengan manusia api, dimana berbentuk seperti manusia namun tubuhnya terselimuti oleh api yang membara. Keunikan dalam wujud ini adalah Banaspati berjalan dengan tidak semestinya, namun berjalan dengan kedua tangan sementara kakinya menghadap ke arah atas. Banaspati dalam wujud ini akan mengejar serta menjulurkan lidah api ke mangsanya sehingga korbannya akan terbakar. Berdasarkan cerita lain, Banaspati juga memiliki kepala dengan mata yang besar dan lidah yang menjulur panjang.

###### 4.1.1.2 Banaspati Dalam Game Code Atma

Dalam *game Code Atma*, Banaspati merupakan salah satu karakter yang bisa didapatkan oleh pemain melalui ritual pemanggil Atma (atau *gacha*) dan dimasukkan ke dalam tim serta dimainkan oleh pemain apabila ia mendapatkan karakter tersebut. Banaspati memiliki merupakan karakter yang memiliki peran sebagai *Wizard* dengan elemen api. Banaspati memiliki bentuk seperti manusia,

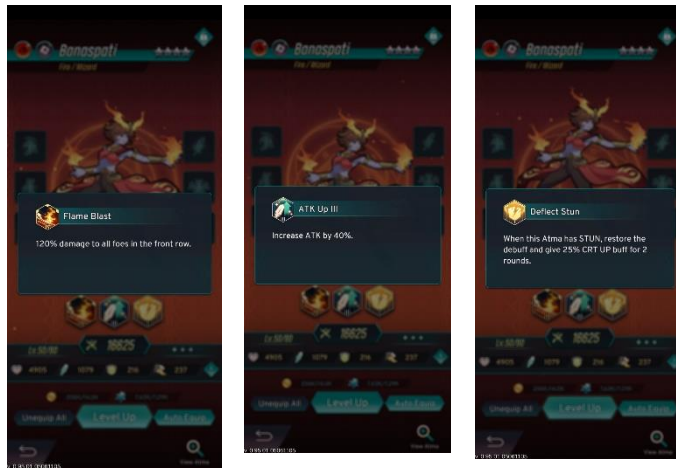
seorang wanita dengan kulit berwarna ungu, memiliki rambut pendek, serta mengenakan kostum dan atribut berwarna merah. Pada karakter ini juga memiliki efek api di tangan dan di kepalanya.



Gambar 4.1 Status dan Deskripsi Banaspati dalam *Code Atma*

Sumber : *In-Game Screenshot*, Dokumentasi Pribadi

Pada bentuk dasarnya, Banaspati memiliki *skill* utama yang bernama *Flame Blast* yang apabila diaktifkan maka akan memberikan serangan sebesar 120% kepada musuh dengan animasi menyerang dan efek api saat diaktifkan. *Skill* pendukungnya merupakan *Attack Up*, dimana serangan yang diberikan oleh Banaspati akan bertambah sebesar 40%. Setelah berevolusi menjadi lebih kuat, Banaspati mendapatkan *skill* baru yang bernama *Deflect Stun*, dimana memiliki efek ketika karakter Banaspati terkena *Stun* dari musuh, maka secara otomatis akan memulihkan diri dan memperkuat serangan sebesar 25% dalam 2 giliran.



Gambar 4.2 Skill-skill yang dimiliki Banaspati

Sumber : *In-Game Screenshot*, Dokumentasi Pribadi

Deskripsi mengenai Atma yang diberikan pada karakter Banaspati ini adalah “Terlepas dari kecantikannya, Banaspati selalu berusaha tampil garang setiap saat. Api di tangannya menyala lebih terang saat ketakutan musuhnya meningkat karena melihat amarahnya”.

## 4.1.2 Jenglot

### 4.1.2.1 Jenglot Dalam Masyarakat

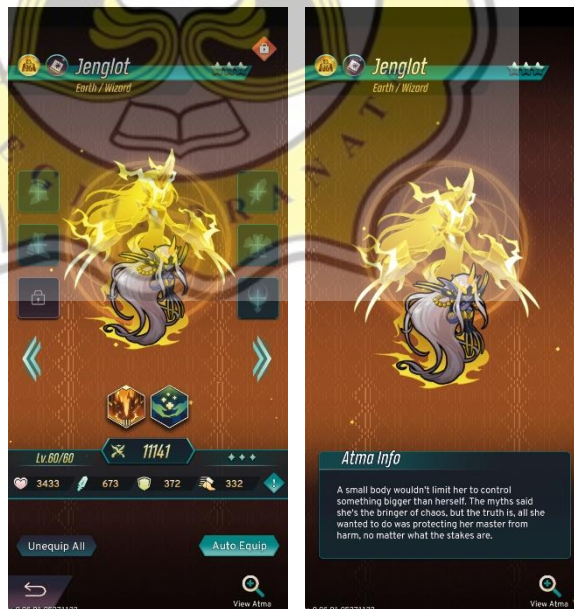
Jenglot merupakan makhluk atau benda yang memiliki umur ribuan tahun. Jenglot di daerah Jawa dikenal memiliki ciri-ciri seperti berukuran kecil, hanya puluhan cm, memiliki rambut, kuku, dan taring yang lebih panjang dari keseluruhan tubuhnya, memiliki mata yang menyeramkan, dan berbentuk seperti manusia yang sudah menjadi mumi. Dalam masyarakat, jenglot dipercaya sebagai jelmaan dari seorang yang dari jaman dahulu memiliki ilmu sakti yang dapat membuat orang tersebut hidup abadi. Akibat dari ilmu tersebut, tubuh dari manusia ini tidak dapat hancur dan bahkan rambut, kuku, dan taringnya terus bertumbuh.

Dalam cerita lain juga mempercayai bahwa sebenarnya jenglot merupakan buatan manusia yang disengaja dengan menggunakan gabungan dari bangkai-bangkai hewan (seperti monyet, kelelawar, dll) dengan teknik yang sama dalam membuat sebuah karya seni. Namun, baik dipercayai merupakan jelmaan maupun buatan manusia, Jenglot ini memiliki fungsi yang sama, yaitu sebagai medium

untuk makhluk halus. Oleh karena itu, pemilik jenglot memiliki kewajiban untuk memberikan makan kepada jenglot, yang berupa darah dengan persyaratan khusus. Memelihara jenglot dengan sembarangan dipercaya oleh masyarakat dapat mengakibatkan pemilik akan mendapatkan kutukan yang menghantui hingga turun temurun.

#### 4.1.2.2 Jenglot Dalam Game Code Atma

Dalam *game Code Atma*, Jenglot merupakan salah satu karakter bintang tiga (dalam bentuk dasarnya) yang bisa didapatkan oleh pemain melalui ritual pemanggil Atma (atau *gacha*) dan dimasukkan ke dalam tim serta dimainkan oleh pemain apabila ia mendapatkan karakter tersebut. Jenglot memiliki merupakan karakter yang memiliki peran sebagai *Wizard* dengan elemen tanah. Jenglot memiliki bentuk kecil, memiliki warna kulit bewarna ungu, dengan rambut yang panjang melebihi tubuhnya, berpose melipat dan menyatukan tangan serta kakinya, memiliki kuku yang panjang pada tangan dan kakinya, telinga yang panjang, mata yang kuning menyala, memiliki tanduk, serta efek aura dibelakangnya bewarna kuning.

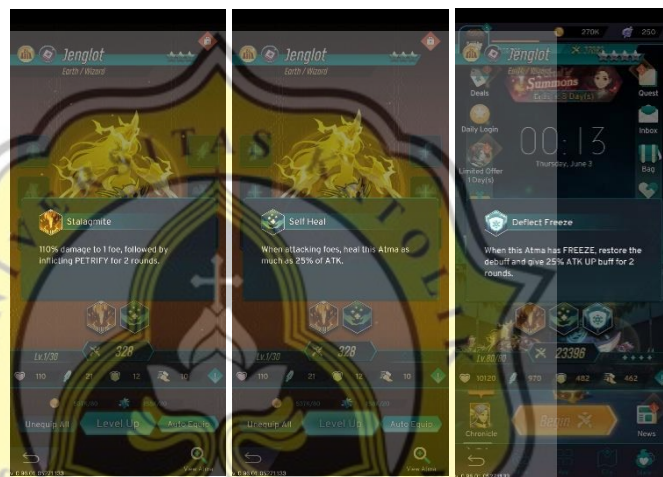


Gambar 4.3 Status dan Deskripsi Jenglot dalam Code Atma

Sumber : *In-Game Screenshot*, Dokumentasi Pribadi



Pada bentuk dasarnya, Jenglot memiliki *skill* utama yang bernama *Stalagmite* yang apabila diaktifkan maka akan memberikan serangan sebesar 110% kepada musuh dan membuat musuh menjadi membatu selama 2 giliran. *Skill* pendukungnya merupakan *Self Heal*, dimana saat karakter ini menyerang musuh maka akan menambah health sebesar 25% dari serangan yang diberikan. Setelah berevolusi menjadi lebih kuat, Jenglot mendapatkan *skill* baru yang bernama *Deflect Freeze* dimana memiliki efek ketika karakter Jenglot terkena serangan yang membekukan dari musuh, maka secara otomatis akan memulihkan diri dan memperkuat serangan sebesar 25% dalam 2 giliran.



Gambar 4.4 *Skill-skill* yang dimiliki Jenglot

Sumber : *In-Game Screenshot*, Dokumentasi Pribadi

Deskripsi mengenai Atma yang diberikan pada karakter Jenglot ini adalah “Tubuh kecil tidak akan membatasinya untuk mengendalikan sesuatu yang lebih besar dari dirinya sendiri. Mitos mengatakan dia adalah pembawa kekacauan, tetapi kenyataannya adalah, semua yang dia ingin lakukan adalah melindungi tuannya dari bahaya, tidak peduli apa taruhannya.”

## 4.2 TINJAUAN DAN ANALISIS DATA

### 4.2.1 Banaspati

#### 4.2.1.1 Bentuk Karakter



Gambar 4.5 Bentuk keseluruhan Karakter Banaspati

Sumber : Artstation.com

Dalam *game Code Atma*, Karakter Banaspati secara keseluruhan memiliki desain bentuk karakter yang berupa layaknya manusia yang bergender perempuan, memiliki rambut yang pendek, dengan proporsi yang seimbang, baik pada kepala, badan, hingga kakinya.

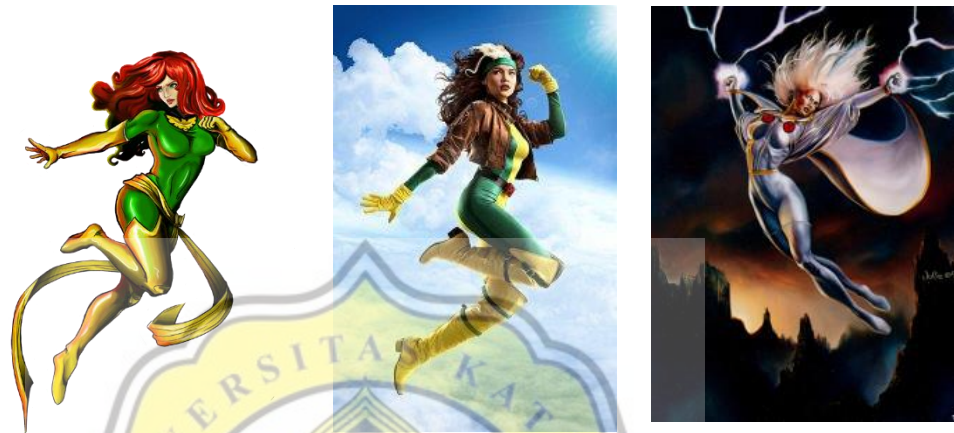
#### 4.2.1.2 *Gesture dan Anatomi*

*Gesture* pada karakter Banaspati, terlihat Banaspati menghadap ke arah kanan dengan posisi serong. Kepala banaspati menghadap ke arah kanan secara  $\frac{3}{4}$ , tangan kanan tertekuk dan sebagainya tertutupi oleh badannya, serta tangan kirinya lurus ke arah kanan. Sementara pada bagian kaki pada kaki kanannya tertekuk ke dalam kurang lebih 45 derajat, sementara kaki kirinya lurus namun sedikit berbentuk miring ke arah kanan.

Anatomi yang dimiliki oleh karakter Banaspati termasuk dalam anatomi yang lengkap dan dengan ukuran yang seimbang. Memiliki 5 jari pada tangannya, dengan ukuran lengan yang tidak terlalu besar maupun kecil, kaki yang tidak terlihat

panjang maupun lebih pendek dari perbandingan dengan badannya, serta bagian wajah yang lengkap dari bagian mata, hidung, maupun mulutnya.

*Gesture* yang dilakukan oleh karakter Banaspati ini memberikan kesan pergerakan yang dinamis dan lentur. Pose seperti yang dilakukan oleh Banaspati ini juga idnetik dengan pose manusia yang sedang melayang.



Gambar 4.6 Refrensi gambar pose karakter yang sedang melayang

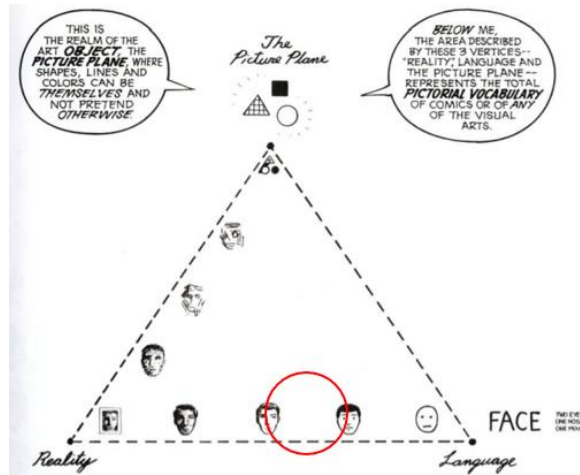
Sumber : Pngwing, Powerfulmutant

Pose yang seolah-olah sedang melayang ini dalam persepsi di masyarakat identik dengan karakter penyihir yang dengan kekuatan mistisnya dapat melayang dan bergerak.

#### 4.2.1.3 Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan pada karakter Banaspati ini memiliki gaya desain yang memiliki detail yang tidak teralu realis namun tidak teralu sederhana. Detail pada mata memiliki bentuk yang cukup detail, namun hidung dan mulutnya memiliki bentuk yang sederhana. Tidak terdapat detail kerutan yang berlebih pada karakter, serta pewarnaan yang cenderung *flat* disertai dengan bayangan yang terbentuk di beberapa bagian tertentu.

Bila melihat melalui teori piramida McCloud dimana dalam piramida tersebut menggambarkan penentuan dalam gaya desain, karakter Banaspati dalam game Code Atma ini memiliki posisi sebagai berikut.



Gambar 4.7 Posisi gaya desain karakter Banaspati

Sumber : Buku *Understanding Comic The Invisible Art*, McCloud, halaman 51

Melihat dari piramida tersebut, dimana semakin ke kiri maka karakter akan semakin realistis (detail semakin jelas, semakin mendekati aslinya) sementara semakin ke kanan maka karakter akan semakin sederhana (detail akan semakin sederhana, dan mengutamakan simbol yang mewakili; dapat di mengerti sebagai mata dan mulut meskipun bentuknya sederhana) karakter Banaspati memiliki posisi di bagian tengah cenderung ke arah kanan. Hal ini dibuktikan dengan penggambaran mata karakternya yang cenderung detail, rambut yang memiliki highlight dan shadow yang cukup detail, sementara pada hidung dan mulut memiliki bentuk yang cenderung sederhana.



#### 4.2.1.4 Warna

Karakter Banaspati memiliki warna yang didominasi dengan merah pada pakaian yang digunakan serta pada efek visual yang terdapat dalam karakter tersebut. Pada kulitnya memiliki warna ungu, dengan rambut pendek berwarna coklat.



Gambar 4.8 *Breakdown detail pallete* warna pada Banaspati

Sumber : Dokumentasi pribadi

Pada bagian bawahnya, yaitu bagian kakinya, memiliki warna yang berwarna coklat dengan beberapa atribut yang berwarna keemasan pada bagian kakinya, yang dilengkapi juga dengan jubah pada kaki yang berwarna merah dengan lambang api yang berwarna kuning.

Secara keseluruhan, Banaspati memiliki *pallete* warna sebagai berikut



Gambar 4.9 *Pallete* warna pada Banaspati

Sumber : Dokumentasi pribadi

Melihat dari makna-makna warna yang dikemukakan oleh Bryan Tillman dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design* (2011:111), dalam penerapannya dalam karakter Banaspati, warna-warna tersebut memiliki makna yang membentuk karakter dari Banaspati itu sendiri, terutama apabila juga melihat dari cerita dari karakter aslinya.

Secara keseluruhan, atribut yang dikenakan oleh Banaspati memiliki dominasi percampuran dari warna merah, kuning, hingga emas-kecokelatan. Warna merah sendiri memiliki arti seperti energi, keberanian, kemarahan. Sementara warna kuning memiliki kerusakan yang berkaitan juga dengan Banaspati yang menakuti lawannya dengan amarahnya dan menyebabkan kekacauan. Selain itu kombinasi warna ini juga identik dengan warna api, dimana Banaspati juga dikenal sebagai Hantu api. Warna kulit yang dimiliki oleh Banaspati dalam karakter ini berwarna ungu, dimana warna ungu sendiri memiliki makna seperti misterius, sihir, dan semacamnya. Hal ini dapat diartikan sebagai sosok Banaspati yang memiliki sosok misterius dan berkaitan dengan misterius dan mitologi

#### **4.2.1.5 Atribut**

Banaspati menggunakan atribut atau kostum yang berupa balutan kain merah yang terdapat pada bagian dadanya yang berwarna merah dengan kalung dan atribut yang berupa gelang pada bagian lengan atasnya yang berwarna emas.



Gambar 4.10 Detail Atribut Karakter Banaspati (Bagian Atas)

Sumber : Artstation.com

Selain itu, karakter ini juga memiliki sabuk yang berwarna emas dengan celana yang berwarna coklat yang memiliki atribut pada bagian bawah lutut serta pada pergelangan kaki yang berwarna emas. Sepatu yang digunakan banaspati merupakan *high heels* dengan *heels* yang berwarna merah dan keseluruhan sepatu berwarna emas seperti pada celananya. Selain itu, Banaspati juga menggunakan semacam jubah pada kakinya yang melekat pada celananya dengan atribut keemasan.



Gambar 4.11 Detail Atribut Karakter Banaspati (Bagian Bawah)

Sumber : Artstation.com

Memiliki gelang yang berwarna emas pada bagian atas tubuh Banaspati memberikan kesan yang elegan dalam desain karakternya. Selain itu, Banaspati juga menggunakan jubah yang menempel pada bagian kakinya yang juga memberikan kesan yang elegan dan kelas yang tinggi. Apabila melihat dari data yang didapatkan mengenai Banaspati, Banaspati sendiri dikenal dengan hantu kelas atas yang kuat dan memiliki kedudukan atau kelas yang tinggi. Sehingga penggunaan atribut yang memberikan kesan yang elegan pada karakter Banaspati ini menunjukkan bahwa Banaspati merupakan karakter hantu yang kelasnya tinggi.

#### **4.2.1.6 Efek-efek**

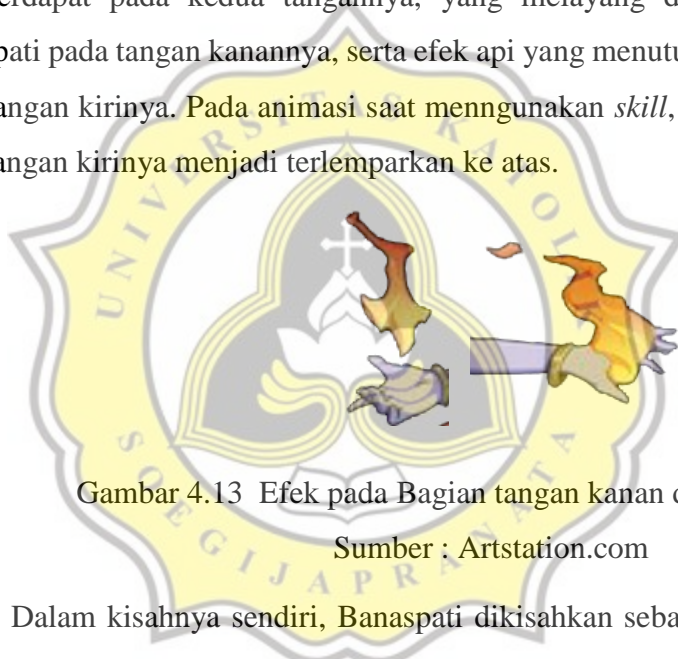
Visual desain karakter memiliki efek visual yang cukup mencolok, yaitu pada bagian kepalanya terdapat efek yang berbentuk api pada bagian kepalanya.



Gambar 4.12 Efek pada Bagian Kepala Banaspati

Sumber : Artstation.com

Selain efek yang cukup besar pada kepalanya, efek lain yang berupa api juga terdapat pada kedua tangannya, yang melayang di atas telapak tangan Banaspati pada tangan kanannya, serta efek api yang menutupi sebagian tangannya pada tangan kirinya. Pada animasi saat menggunakan *skill*, efek api yang terdapat pada tangan kirinya menjadi terlemparkan ke atas.



Gambar 4.13 Efek pada Bagian tangan kanan dan kiri Banaspati

Sumber : Artstation.com

Dalam kisahnya sendiri, Banaspati dikisahkan sebagai Hantu kelas tinggi yang mengandalkan elemen api sebagai pembentuk dan dalam menyerang mangsanya. Hal ini ditunjukkan juga dalam *game* yaitu dengan efek api besar yang membentuk seperti layaknya mahkota. Hal ini menunjukkan bahwa Banaspati memiliki kelas yang tinggi dan kekuatan yang tidak dapat diremehkan. Selain itu, elemen api pada Banaspati juga ditunjukkan melalui tangannya yang seolah-olah mengeluarkan api.



#### 4.2.1.7 Animasi Serangan



Gambar 4.14 Banaspati saat mengaktifkan *skill*nya serta memberikan animasi terbakar kepada musuh

Sumber : *In-Game Screenshot*, Dokumentasi Pribadi

Saat Banaspati menggunakan *skill*-nya yaitu “*Flame Blast*”, terdapat animasi singkat dimana Banaspati akan melakukan gerakan yaitu mengangkat tangan kirinya ke atas melemparkan api yang ada di tangannya dan kemudian musuh akan terbakar dan terkena serangan api dari Banaspati.

Gaya animasi ini menunjukkan gerakan dimana Banaspati mengendalikan api di tangannya untuk menyerang.



Gambar 4.15 Detail serangan Banaspati

Sumber : *Artstation.com*

Serangan menggunakan elemen api di tangannya ini diambil berdasarkan referensi aslinya dimana Banaspati dikenal sebagai hantu api yang menyerang dan menghabisi mangsanya dengan cara membakarnya. Dalam karakter, ciri-ciri mengenai Banaspati ini digambarkan juga dengan mengendalikan api di tangannya dan memberikan efek terbakar ke musuh yang terkena serangannya.

## 4.2.2 Jenglot

### 4.2.2.1 Bentuk Karakter



Gambar 4.16 Bentuk keseluruhan Karakter Jenglot

Sumber : Artstation.com

Bentuk karakter Jenglot secara keseluruhan pada *game Code Atma* memiliki bentuk yang menyerupai manusia namun berukuran kecil. Karakter ini secara bentuk visual secara keseluruhan memiliki rambut yang panjang, telinga, kaki, hingga tangan yang juga panjang dan kurus. Selain itu, karakter ini juga memiliki tanduk pada kepalanya. Selain itu, pada bagian belakangnya terdapat efek yang berbentuk yang mirip dengan bentuk Jenglot namun dengan ukuran yang lebih besar dan detail yang lebih minim.

Dilihat dari proporsi visualnya, Jenglot ini memiliki proporsi tubuh yang tidak seimbang atau tidak seperti proporsi manusia pada umumnya, dapat dilihat

melalui tangan dan kakinya yang lebih panjang, rambut yang panjangnya melebihi tubuh keseluruhannya.

#### 4.2.2.2 Gesture dan Anatomi

*Gesture* pada karakter Jenglot yaitu karakter ini menghadap ke arah kanan dengan posisi keseluruhan tubuhnya serong (atau  $\frac{3}{4}$  menghadap ke arah kanan). Karakter Jenglot ini didesain menyilangkan kedua tangannya ke arah yang berlawanan (tangan kanan ke arah kiri dan tangan kiri ke arah tangan) dengan kedua kakinya terlipat 90 derajat.



Gambar 4.17 Detail anatomi dan *Gesture* pada Karakter Jenglot

Sumber : Artstation.com

Secara anatomi, Jenglot mempunyai anatomi tubuh yang lebih kecil dan panjang dari ukuran pada umumnya, dimana tangan dan kaki pada karakternya terlihat lebih kecil dan panjang bila dibandingkan dengan kepala maupun tubuhnya. Karakter ini juga hanya memiliki 2 jari tangan dan jari kaki dengan ukuran kuku yang lebih panjang.

*Gesture* yang ditunjukkan oleh karakter Jenglot yang sedang menyilangkan kedua tangannya dan menekuk kedua kakinya sehingga memiliki *gesture* seperti sedang berjongkok memberikan kesan yang pasif terhadap karakteristiknya.



Gambar 4.18 Pose Jenglot yang menyilangkan kedua tangannya

Sumber : Tribunnews.com

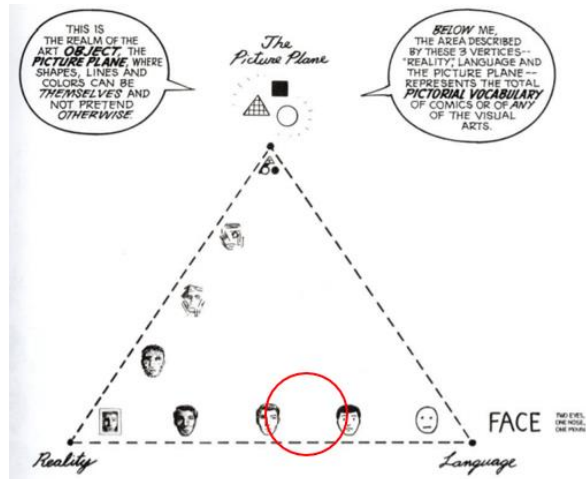
*Gesture* menyilangkan kedua tangannya merupakan referensi dari pose yang sering ditemui pada Jenglot pada kisahnya. Dalam kisahnya juga, Jenglot dikenal sebagai wadah atau *medium* bagi makhluk gaib serta digunakan juga untuk keperluan gaib, yang dalam *game* ini diberikan hiperbola sehingga gaya yang dilakukan Jenglot ini terlihat melayang meski dalam posisi yang sedang berjongkok dan tangan menyilangkan tangannya yang memberikan kesan bahwa tubuhnya fisiknya hanyalah sebuah wadah yang pasif dan yang aktif dalam menyerang musuh adalah makhluk gaib yang mendiami Jenglot tersebut.

#### 4.2.2.3 Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan pada karakter Jenglot ini memiliki gaya desain yang memiliki detail yang tidak realistis cenderung lebih ke sederhana. Detail pada mata memiliki bentuk yang berbentuk seperti kelopak mata dengan warna kuning tanpa adanya mulut maupun hidung, memiliki bentuk rambut yang cukup detail. Tidak terdapat detail kerutan yang berlebih pada karakter, serta pewarnaan yang cenderung *flat* disertai dengan bayangan yang terbentuk di beberapa bagian tertentu.

Bila melihat melalui teori piramida McCloud dimana dalam piramida tersebut menggambarkan penentuan dalam gaya desain, karakter Jenglot dalam game Code Atma ini memiliki posisi sebagai berikut.





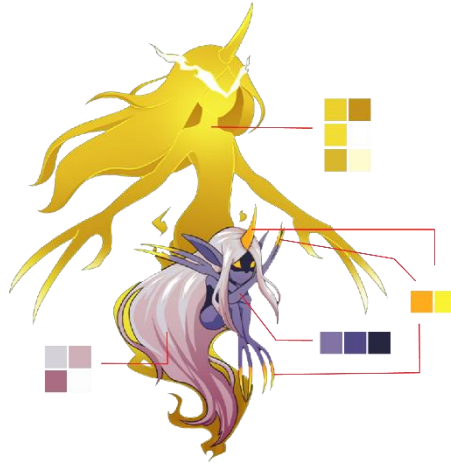
Gambar 4.19 Posisi gaya desain karakter Banaspati

Sumber : Buku *Understanding Comic The Invisible Art*, McCloud, halaman 51

Melihat dari piramida tersebut, dimana semakin kekiri maka karakter akan semakin realistis (detail semakin jelas, semakin mendekati aslinya) sementara semakin ke kanan maka karakter akan semakin sederhana (detail akan semakin sederhana, dan mengutamakan simbol yang mewakili; dapat di mengerti sebagai mata dan mulut meskipun bentuknya sederhana) karakter Jenglot memiliki posisi yang sama dengan Banaspati, di bagian tengah cenderung ke arah kanan (memiliki gaya desain dan cara pewarnaan yang sama). Jenglot memiliki rambut dengan highlight dan bayangan yang cukup detail, memiliki kelopak mata yang berbentuk secara jelas, meskipun dengan detail yang berkurang karena *gesturenya* yang sedang menunduk dan matanya yang terkesan menyala.

#### 4.2.2.4 Warna

Karakter Jenglot dalam Code Atma ini memiliki warna yang didominasi dengan warna kuning. Warna kuning ini terlihat pada bagian mata, tanduk, kuku, serta efek yang besar pada bagian belakang tubuh fisiknya.

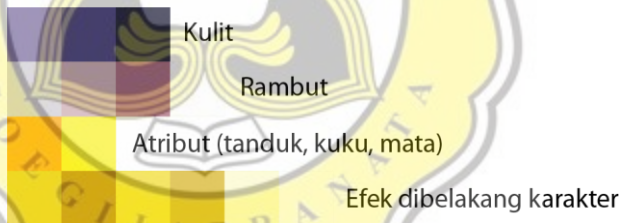


Gambar 4.20 *Breakdown detail palette* warna pada Jenglot

Sumber : Dokumentasi pribadi

Selain warna kuning, pada bagian tubuhnya, Jenglot juga memiliki kulit yang berwarna ungu, telinga yang berwarna ungu, serta rambut panjang yang berwarna putih – cenderung krem.

Secara keseluruhan, Jenglot memiliki *palette* warna sebagai berikut



Gambar 4.21 *Palette* warna pada Banaspati

Sumber : Dokumentasi pribadi

Melihat dari makna-makna warna yang dikemukakan oleh Bryan Tillman dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design* (2011:111), dalam penerapannya dalam karakter Jenglot, warna-warna tersebut memiliki makna yang membentuk karakter dari Jenglot itu sendiri, terutama apabila juga melihat dari cerita dari karakter aslinya.

Secara keseluruhan, Jenglot identik dengan warna kuning, dimana warna kuning menurut Tillman dapat diartikan juga salah satunya adalah merusakkan atau kekacauan. Sehingga melihat Jenglot yang dikenal dengan pembawa kekacauan dalam ceritanya di dalam *game* menjadi menggambarkan Jenglot itu sendiri. Selain

itu, Jenglot yang memiliki elemen tanah juga terwakilkan dengan adanya warna kuning ini. Warna kulit yang dimiliki Jenglot sama dengan Banaspati yaitu bewarna ungu, yang dapat dimaknai sebagai misterius, sihir, dan semacamnya. Hal juga dapat diartikan sebagai sosok Jenglot yang merupakan salah satu dari karakter mistis. Selain itu jenglot juga memiliki warna rambut putih yang identik dengan kesederhanaan, mewakili jenglot yang tidak memiliki banyak atribut yang berlebihan, serta mendukung pada ceritanya dimana Jenglot dikisahkan sebagai sosok boneka yang menyerupai orang yang sudah tua.

#### 4.2.2.5 Atribut

Karakter jenglot ini hampir tidak mengenakan atribut apapun pada tubuhnya. Pada karakter Jenglot ini hanya terdapat tanduk pada bagian kepalanya yang bewarna kuning serta kuku yang panjang pada kedua kaki dan tangannya.



Gambar 4.22 Bentuk keseluruhan Karakter Jenglot

Sumber : Artstation.com

Atribut dalam karakter Jenglot ini dapat dikatakan merupakan bentuk hiperbola dari perwujudan Jenglot sendiri. Kuku yang panjang pada tangan dan kakinya merupakan referensi asli dari kisah Jenglot yang meskipun benda mati, namun tangan dan kuku pada tangan dan kakinya tetap bertumbuh. Namun dalam desain karakter ini, Jenglot kuku tersebut digambarkan dengan 2 jari pada masing-masing tangan maupun kakinya sehingga dengan jelas dapat terlihat seperti bentuk cakar (kuku yang panjang).

Sementara untuk telinga yang panjang serta tanduk yang terdapat pada desain karakter ini, apabila melihat dalam masyarakat terutama pada persepsi terhadap makhluk gaib memiliki makna sebagai pembawa kekacauan, iblis, identik

dengan hal-hal gaib. Sehingga telinga yang panjang dan tanduk diberikan pada karakter Jenglot ini sebagai tanda bahwa Jenglot sendiri merupakan makhluk yang membawa kekacuan dengan hal-hal yang gaib.

#### 4.2.2.6 Efek-efek



Gambar 4.23 Efek yang terdapat pada bagian belakang karakter Jenglot

Sumber : Artstation.com

Jenglot memiliki efek yang cukup besar pada bagian belakangnya, yang berbentuk seperti jenglot, namun dengan ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan tubuh asli dari Jenglot itu sendiri. Efek ini berwarna kuning dengan gesture yang berbeda dengan jenglot aslinya, yaitu dengan kedua tangannya hanya lurus ke arah kanan dan kiri. Mata dari efek ini berwarna putih dengan efek memanjang ke arah kanan dan kiri.



Gambar 4.24 Efek Mata Pada Efek Jenglot yang Lebih Besar

Sumber : Artstation.com



Efek pada Jenglot ini berbentuk seperti sosok Jenglot yang besar, menggambarkan sosok makhluk gaib yang dalam kisahnya mendiami atau menjadikan tubuh fisik Jenglot menjadi *medium*.

#### 4.2.2.7 Animasi Serangan



Gambar 4.25 Jenglot saat mengaktifkan *skill*nya serta memberikan animasi serangan tanah kepada musuh

Sumber : *In-Game Screenshot*, Dokumentasi Pribadi

Saat Jenglot mengeluarkan menggunakan *skill*-nya yaitu “*Stalagmite*”, terdapat animasi singkat dimana Jenglot akan menekuk tubuhnya dan menunduk, sementara efek dibelakangnya akan melakukan gerakan seperti mencakar dan kemudian muncul serangan yang berupa tanah yang mengenai musuh.

Gaya serangan yang dilakukan Jenglot merupakan cakaran yang dilakukan oleh bentuk Jenglot yang ada di belakangnya.



Gambar 4.26 Detail serangan Jenglot

Sumber : Artstation.com

Sama seperti yang ditemui pada Banaspati, bila melihat pada kisahnya pun dimana Jenglot merupakan wadah bagi mahluk halus dan kemudian mahluk halus tersebut dimanfaatkan untuk hal-hal gaib, dalam karakter Jenglot ini hal tersebut diterapkan dengan tambahan efek dramatisir, dimana saat menyerang, efek yang menjadi perwujudan dari mahluk gaib tersebut melakukan gerakan mencakar musuhnya, sementara tubuh Jenglot yang asli hanya terdiam (yang mana pada dunia nyata serangan yang dilakukan oleh mahluk gaib tentu tidak dapat dilihat secara kasat mata).

### 4.3 PEMBAHASAN

#### 4.3.1 Komparasi Dengan Refrensi Asli

Bila membandingkan visualisasi karakter Banaspati baik dari segi visual yang dipercaya oleh masyarakat maupun pada cerita yang dikenal, Banaspati pada cerita masyarakat dengan Banaspati pada *Code Atma* memiliki persamaan maupun perbedaan.



Gambar 4.27 Perbandingan Sosok Manusia Api Banaspati dan Banaspati dalam Code Atma

Sumber : Buku “*A Book of Indonesian Ghost*”, *In-Game Screenshot*

Dalam cerita yang beredar di masyarakat terutama di Jawa Tengah, Banaspati memiliki sosok manusia dengan keseluruhan tubuhnya terbakar oleh api yang membara. Sementara pada *game Code Atma*, Banaspati hanya memiliki api yang membara pada bagian tangan yang seolah-olah keluar dari tangannya dan pada kepalanya yang seolah-olah membentuk seperti mahkota. Sementara pada bagian tubuhnya, Banaspati dalam *Code Atma* tidak sepenuhnya terbakar oleh api, melainkan menggunakan kain dan jubah pada kaki yang berwarna merah dengan emas yang melambangkan seperti api. Dalam *game* juga terlihat bahwa Banaspati memiliki warna kulit yang berwarna ungu dimana warna ungu sendiri memiliki makna seperti misterius, sihir, dan semacamnya. Hal ini dapat diartikan sebagai sosok Banaspati yang memiliki sosok misterius dan berkaitan dengan misterius dan mitologi. Namun karakter Banaspati didominasi dengan warna merah dan kuning-emas yang menunjukkan sosoknya sebagai hantu api (meskipun tidak dengan terbakarnya seluruh tubuhnya dan hanya beberapa bagian saja yang menyala api. Sementara pada ciri-cirinya, terdapat perbedaan dari *gesture* kedua Banaspati ini, dimana pada yang beredar di Jawa Tengah, Banaspati berjalan dengan cara *handstand* atau berjalan dengan tangannya, sementara pada *game*, Banaspati bergerak dengan cara melayang. Cara melayang ini memiliki kesamaan cara bergerak dengan wujud lain dari Banaspati yang beredar di

masyarakat yang berupa Bola Api. Sosok Banaspati yang memiliki wujud bola api ini memiliki cara bergerak dengan melayang-layang pada satu pohon ke pohon yang lain.

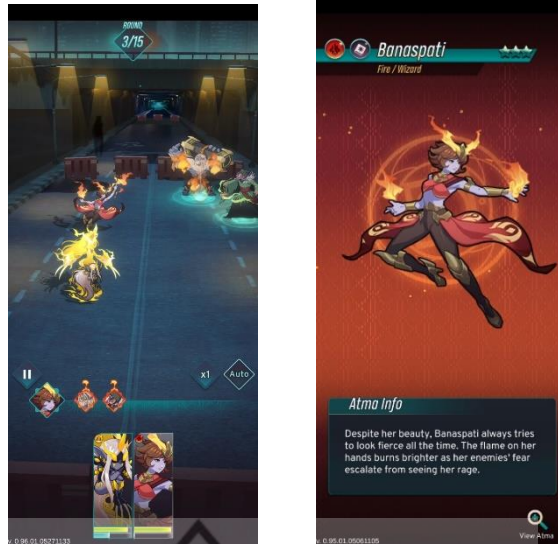


Gambar 4.28 Sosok Banaspati yang berwujud bola api dan caranya bergerak

Sumber : Buku “Kisah Tanah Jawa : Jagat Lelembut”

Dalam sosok ini, selain berbentuk seperti bola api, Banaspati dipercaya juga memiliki bentuk yang berupa wajah dengan lidah yang menjulur panjang dengan api yang menyala-nyala. Api yang menyala-nyala ini dapat dikaitkan juga dengan keberadaan efek api yang seolah-olah berbentuk seperti mahkota yang terdapat pada atas kepalanya. Sosok Banaspati juga dikenal dengan memangsa korbannya dengan cara membakar calon korbannya dengan kobaran api yang menyala, serta bertambah kuat maupun makin membesar dengan cara menyerap ketakutan dari mangsanya.





Gambar 4.29 Animasi serangan Banaspati dan Keterangan Banaspati  
 Sumber : *In-Game Screenshot*, Dokumentasi Pribadi

Kedua ciri-ciri dari Banaspati tersebut diimplementasikan ke dalam *game* dengan yaitu dengan teknik serangan *skill*-nya yang apabila diaktifkan, Banaspati akan melakukan serangan dengan cara membakar musuhnya dan memberikan *damage* api. Selain itu, dalam *game*, Banaspati juga dideskripsikan dengan “Terlepas dari kecantikkannya, Banaspati selalu berusaha tampil garang setiap saat. Api di tangannya menyala lebih terang saat ketakutan musuhnya meningkat karena melihat amarahnya”. Hal ini membawa keunikan Banaspati yang dikenal dengan menyerap ketakutan musuhnya maka akan menjadi kuat, dalam *game* memiliki deskripsi karakter yang berupa membuat musuhnya menjadi ketakutan yang juga membuatnya semakin lebih kuat. Namun terdapat perbedaan interpretasi yang terjadi pada karakter Banaspati, dimana karakter Banaspati yang beredar dikenal dengan sosok yang mengerikan, tidak memiliki *gender* tertentu/*genderless*, pada *game Code Atma* menjadi sosok yang wanita yang cantik, namun masih tetap memanfaatkan ketakutan musuhnya sebagai kekuatan, serta ciri-ciri dan atributnya menjadikannya identik dengan manusia api.



Sementara pada karakter Jenglot, sama seperti Banaspati bila membandingkan visualisasi karakter Jenglot baik dari segi visual yang dipercaya oleh masyarakat maupun pada cerita yang dikenal, Jenglot pada cerita masyarakat dengan Jenglot pada *Code Atma* memiliki persamaan maupun perbedaan.



Gambar 4.30 Perbandingan Sosok Jenglot dan Jenglot dalam Code Atma

Sumber : Buku Enigma 2: Menguak Fakta-fakta Misterius Paling Fenomenal di Dunia”, *In-Game Screenshot*

Menurut cerita yang beredar terutama di daerah Jawa, Jenglot dikenal dengan fisiknya yang menyerupai boneka dengan anatomi yang berbentuk seperti manusia, namun dengan kuku, rambut, dan taring yang lebih panjang dari keseluruhan tubuhnya. Ukurannya pun tergolong kecil yaitu pada sekitar 10 cm. Dalam *game Code Atma*, ciri-ciri Jenglot tersebut dipertahankan dimana di dalam *game*, Jenglot memiliki tubuh asli atau fisik yang kecil dengan rambut dan kukunya yang panjang melebihi tubuhnya. Jenglot pada *game Code Atma* ini juga memiliki warna kulit yang sama dengan Banaspati yaitu bewarna ungu, yang dapat dimaknai sebagai misterius, sihir, dan semacamnya. Hal juga dapat diartikan sebagai sosok Jenglot yang merupakan salah satu dari karakter mistis. Selain warna ungu, Jenglot dalam *game* ini juga didominasi dengan warna kuning. Warna kuning selain sebagai warna yang ceria, juga dapat dimaknai sebagai kerusakan atau kekacauan. Sehingga cocok dengan karakter Jenglot sebagai pembawa kerusakan. Selain itu jenglot juga memiliki warna rambut putih yang identik dengan kesederhanaan, mewakili jenglot yang tidak memiliki banyak atribut yang berlebihan, serta mendukung pada ceritanya dimana Jenglot dikisahkan sebagai sosok boneka yang menyerupai orang yang sudah tua. Namun, desain di dalam *game Code Atma* ini memiliki perbedaan yang cukup mencolok

dimana pada anatomi dari Jenglot itu sendiri terutama pada bagian tangan serta kakinya, dimana pada tangan dan kakinya memiliki 2 jari, serta memiliki telinga yang penjang disertai dengan tanduk pada kepalanya. Pada cerita yang beredar di masyarakat, mata Jenglot dipercaya dapat menyala saat diberikan makan darah, yang kemudian di dalam game hal ini dimasukkan dengan membuat mata dari karakter Jenglot menyala.

Selain itu, Jenglot di Jawa terkenal sebagai medium dari mahluk halus yang kemudian dipelihara oleh seseorang untuk dijadikan pusaka maupun dimanfaatkan untuk keperluan hal-hal yang berkaitan dengan ilmu gaib.



Gambar 4.31 Efek Pada Jenglot dan Keterangan Jenglot

Sumber : *In-Game Screenshot*, Dokumentasi Pribadi

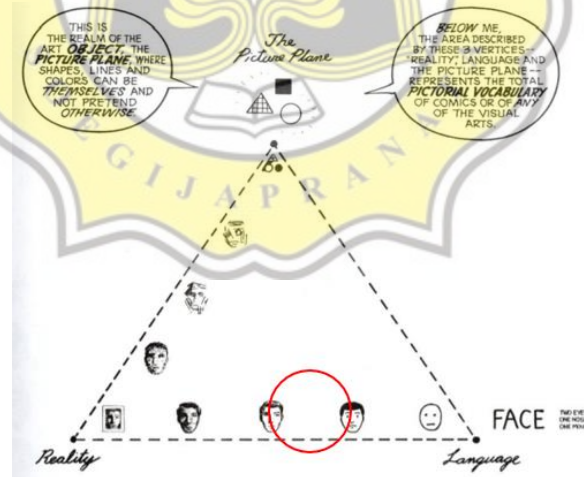
Di dalam *game*, kedua hal ini diimplementasikan dalam karakter, dimana pada desain karakternya, tepatnya di belakang tubuh fisik dari Jenglot terdapat sebuah efek dengan bentuk menyerupai Jenglot namun berukuran raksasa dengan mata yang nyala. Sosok ini dapat diartikan sebagai perwujudan dari mahluk gaib yang mendiami tubuh fisik Jenglot. Dalam cerita yang beredar, Jenglot dipercaya sebagai pusaka dan medium tempat mahluk gaib berdiam, sementara di dalam *game*, efek besar inilah yang melakukan serangan saat Jenglot menyerang maupun mengeluarkan *Skill*-nya. Selain itu, dalam *game*, Jenglot dideskripsikan dengan “Tubuh kecil tidak akan membatasinya untuk mengendalikan sesuatu yang lebih besar dari dirinya sendiri. Mitos mengatakan dia adalah pembawa kekacauan, tetapi kenyataannya adalah, semua yang dia ingin lakukan adalah

melindungi tuannya dari bahaya, tidak peduli apa taruhannya.”. Melihat dari cerita yang beredar, hal ini mengambil dari salah satu yang dikenal dari Jenglot bahwa seringkali dipelihara oleh seseorang maupun digunakan untuk keperluan hal-hal yang berkaitan dengan ilmu gaib, dideskripsikan di dalam *game* bahwa Jenglot ingin melindungi tuannya (yang berarti pemiliknya).

Perbedaan yang cukup mencolok pada Jenglot terdapat juga pada bentuknya, dimana Jenglot diketahui memang *genderless*, namun meskipun rambut dan kukunya panjang, lebih ke sosok yang menyeramkan serta identik dengan seorang pria, namun dalam *game*, sosok Jenglot menjadi feminim dalam *gesture* dan anatomi tubuhnya serta memberikan kesan yang lucu tapi keren dibandingkan dengan mengerikan.

#### 4.3.2 Pembahasan Desain Karakter

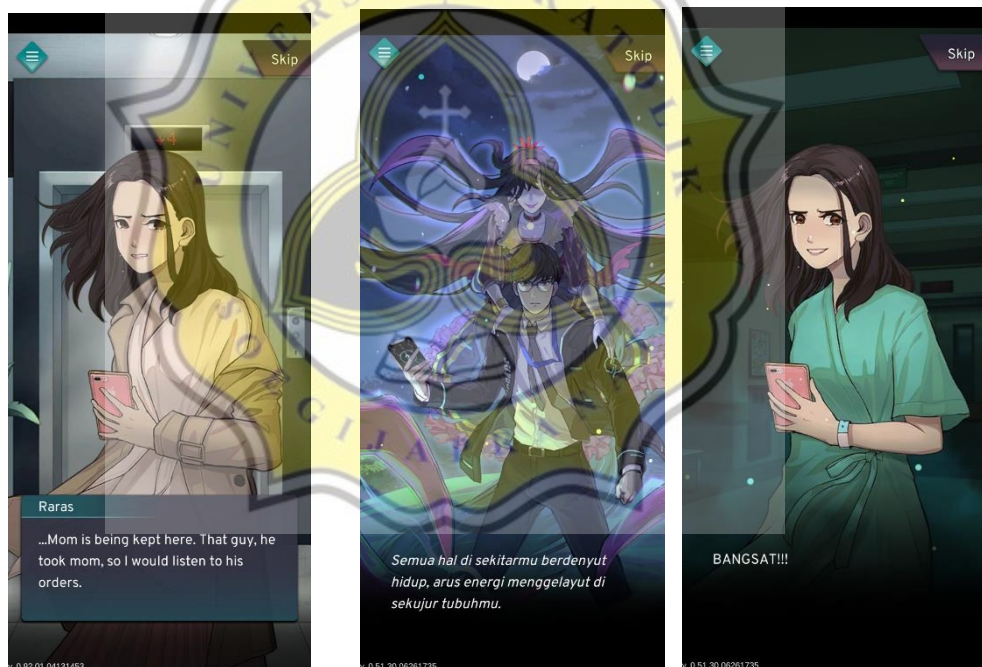
Karakter Banaspati dan Jenglot dalam *game Code Atma* memiliki cukup banyak perbedaan bila dilihat desain dan visualisasi pada karakternya apabila dibandingkan dengan visualisasi dengan karakter aslinya. Melihat dari gaya desain yang diterapkan pada karakter ini, dimana apabila melihat teori dari McCloud, karakter dalam *game Code Atma* ini berada di posisi tengah cenderung condong ke arah kanan.



Gambar 4.32 Posisi gaya desain karakter dalam *Game Code Atma*

Sumber : Buku *Understanding Comic The Invisible Art*, McCloud, halaman 51

Dalam posisi tersebut, memiliki ciri-ciri yaitu pada beberapa anatomi digambarkan secara detail, namun dalam anatomi yang lain digambarkan dengan sederhana. Dalam hal ini, pada *game Code Atma*, memiliki anatomi yang cukup detail pada matanya, namun memiliki penggambaran yang sederhana pada hidung dan mulutnya. Secara keseluruhan, karakter pada *Code Atma* ini memiliki proporsi yang umum seperti pada proporsi manusia sebenarnya, dengan menerapkan pewarnaan *flat* yang ditambahkan bayangan yang cenderung sederhana pada bagian-bagian tertentu. Namun pada pewarnaan rambutnya juga memiliki pembagian *highlight* dan *shadow* yang cukup detail sehingga rambutnya terkesan cukup detail saat dilihat. Dalam karakter *Code Atma* ini juga memiliki garis *outline* yang dapat dilihat dengan jelas. Tidak hanya dalam karakter hantunya seperti Banaspati dan Jenglot, ciri-ciri gaya desain ini dapat ditemukan pada setiap karakter dalam *game Code Atma* ini.



Gambar 4.33 Beberapa Contoh Karakter Pendukung dalam *Game Code Atma*

Sumber : *In-Game Screenshot*, Dokumentasi Pribadi

Melihat dari pendekatan desain yang dilakukan oleh Agate dalam mendesain karakter dalam *Code Atma*, terlihat pada karakter yang dibawa, baik karakter mistis seperti Banaspati dan Jenglot, hingga beberapa karakter pendukung yang berupa manusianya



memiliki kesamaan desain yang serupa dengan gaya desain yang sering digunakan dalam negara Jepang yaitu *Anime Style*.

Dikutip dari artikel pada BellaOnline.com, *anime* sendiri merupakan gaya seni yang berkembang di negara Jepang, dengan pendekatan gaya seni yang berkisar dari gaya liar yang berlebihan hingga pendekatan yang realistis. Umumnya menggunakan garis yang kuat dan cenderung disebabkan oleh kuas kaligrafi. Ciri-ciri *style* ini pada umumnya memiliki proporsi tubuh yang umum terdapat pada proporsi manusia pada umumnya, memiliki mata yang cenderung lebih besar dari seharusnya (namun tidak semua *anime* menerapkan ciri-ciri ini), serta ekspresi yang berlebihan. Tak hanya membuat karakter yang berupa manusia, dalam *style anime* ini juga kerap membuat atau memasukkan karakter-karakter yang bukan manusia, seperti robot, hewan, roh, hingga iblis atau setan yang digambarkan menyerupai manusia.

Dalam perkembangan *anime* sendiri, terdapat sebuah fenomena atau *trend* yang terjadi baru-baru ini, dimana *anime* mengangkat tema cerita atau karakter yang melibatkan hal-hal yang kurang umum dan kurang populer sebelumnya, seperti mengangkat kisah dan karakter sel darah, roh-roh, hingga kisah dewa maupun iblis. Selain mengangkat kisahnya, karakter tersebut juga dibuat menjadi selayaknya manusia. Beberapa contohnya seperti *Hataraku Saibou (Cells at Work!)* yang mengkisahkan mengenai sel darah dan sistem imun dalam tubuh manusia, *Nanatsu no Taizai (Seven Deadly Sins)* yang mengangkat tujuh dosa besar manusia menjadi karakter manusia, *Gabriel Dropout* yang mengangkat karakter malaikat dan iblis dibuat menjadi berbentuk dan berperilaku seperti manusia, Karakter Lucy dalam *Fairy Tail* yang memiliki kekuatan untuk memanggil karakter-karakter zodiak yang berbentuk seperti manusia, dan lain-lain.





Gambar 4.34 Contoh karakter yang menjadi manusia meski pada aslinya bukan  
 Sumber : Youtube, Nahason Otaku, *Fairy Tail Wiki*

Selain memanusiakan bentuk-bentuk karakter yang sebenarnya berbentuk hal lain menjadi bentuk manusia, karakter yang dipilih juga mayoritas memiliki *gender* perempuan. Dalam *anime*, seringkali karakter dengan *gender* perempuan dapat ditemukan lebih banyak dibandingkan karakter laki-lakinya. *Gender* perempuan ini seringkali digunakan untuk menarik target pasarnya agar tertarik untuk melihat dan mengikuti judul tersebut. Seperti yang dilihat pada gambar diatas juga menunjukkan bahwa karakter dengan *gender* perempuan dalam karakternya lebih banyak dan mudah ditemui di banyak judul *anime*.

Fenomena ini juga dapat ditemui pada desain karakter yang diterapkan pada *game Code Atma*, dimana karakter seperti Banaspati dan Jenglot selain secara gaya desainnya mirip dengan model karakter anime, beberapa ciri-ciri yang sering ditemukan dalam *style* tersebut juga dapat ditemui dalam karakter *Code Atma* ini, yaitu mengangkat karakter-karakter mistis dari Indonesia dan membuatnya menjadi bentuk selayaknya manusia. Selain mengambil bentuk yang seperti manusia, *gender* pada karakternya juga terpengaruhi dari fenomena ini, dimana Banaspati dan Jenglot pada kisahnya dikenal sebagai *genderless*,

dan lebih identik dengan maskulin, namun pada *Code Atma* ini dibuat memiliki kesan yang feminim dan identik dengan perempuan.

Karakter Banaspati dan Jenglot pada *game Code Atma* yang menggunakan gaya desain khas Jepang ini membuat karakter mistis yang sebelumnya jarang diangkat ke dalam media dan memiliki bentuk visualisasi yang menyeramkan pada bentuk aslinya merubah pandangan tersebut menjadi menarik. Hal ini dapat dikatakan bahwa Agate sengaja menerapkan bentuk desain seperti ini pada gamenya dengan tujuan untuk memperkenalkan karakter-karakter dari kisah mistis Indonesia dengan cara yang berbeda dan agar membuat pasarnya menjadi tertarik untuk mengetahui karakternya. Selain untuk menarik pasar, penggunaan desain juga bertujuan untuk menyesuaikan karakternya dengan

#### 4.4 EVALUASI DESAIN

Melakukan desain ulang pada karakter mistis terutama Banaspati dan Jenglot yang dilakukan oleh Game Code Atma tentu memiliki kelebihan dan kekurangan pada pengaplikasiannya. Dengan tujuan untuk memperkenalkan karakter aslinya, Desain karakter Banaspati dan Jenglot dalam *Game Code Atma : Idle Horror RPG* ini berhasil membawa desain yang tidak menyeramkan dan menyesuaikan genre gamenya yaitu RPG, dengan menerapkan gaya desain khas Jepang yaitu *Anime Style*, membuat karakter dalam *game* ini menjadi menarik perhatian. Meskipun desainnya berubah tetapi Agate berhasil memberikan “potongan-potongan” atau benang merah yang didasari pada kisah aslinya, seperti Banaspati yang mengenakan atribut yang elegan berupa gelang serta jubah dengan corak yang bewarna merah dan kuning yang juga membentuk pola-pola api, serta efek-efek yang keluar dari tangannya yang mengeluarkan api diambil dari kisahnya dimana Banaspati dikenal sebagai hantu kelas tinggi dan berlemen api, serta Jenglot yang memiliki efek besar di belakangnya yang diambil dari ceritanya dimana Jenglot dikenal sebagai *medium* dari mahluk gaib. Potongan-potongan atau benang merah tersebut menandakan bahwa Agate masih memperhatikan cerita asli yang dikenal atau identik dalam cerita karakter yang diangkat dan diterapkan dalam desainnya.

Namun, tidak semua desain merupakan desain yang sempurna, termasuk dalam proses desain ulang ini, dimana hal yang dilakukan Agate ini terutama pada Banaspati maupun Jenglot tergolong cukup ekstrim, dengan mengubah citra dari kedua karakter ini, terutama dalam hal

gender. Banaspati dan Jenglot pada kisahny dikenal tidak memiliki *gender* khusus yang identik, seperti pada Kuntlanak yang identik dengan perempuan maupun pocong yang identik dengan laki-laki. Namun meski demikian, kedua karakter ini dalam kisahny lebih dikenal dengan karakteristik yang maskulin dan menyeramkan. Sehingga mengubah citra tersebut dengan membuat karakter Banaspati dan Jenglotny memiliki kesan yang feminim dapat membuat ketidakakuratan pada cerita asliny yang dapat memicu kesalahan persepsi dari pemain yang menganggap bahwa Banaspati dan Jenglot merupakan karakter yang feminim dan identik dengan perempuan terlepas dari tujuanny yaitu untuk membuatnya menarik dan mudah diterima oleh target pasarnya. Sehingga akan lebih baik apabila Agate tetap memperhatikan sedikit keakuratan terhadap persepsi yang beredar terhadap visualisasi karakter tersebut, terutama pada genderny (meskipun terdapat gender bias atau gender yang tidak jelas, namun tetap lebih mengutamakan dalam masyarakat dikenal seperti apa) sehingga tidak memberikan persepektif yang salah terutama pada masyarakat yang baru mengenal karakter tersebut melalui *game* ini, namun tetap dibungkus dengan gaya desain yang tetap menarik.

