

ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER FAUST PADA GAME “MY LOVELY DAUGHTER” MENGUNAKAN METODE MANGA MATRIX

Tiara Andhienia Fitriadi Putri

Institut Teknologi Bandung

tiaraandhienia08@gmail.com

ABSTRAK

Video game merupakan fenomena hiburan yang populer di kalangan masyarakat saat ini. Berbagai genre *video game* bermunculan dan memiliki kesan tersendiri bagi para pemainnya. Di dalamnya, *video game* memiliki elemen-elemen visual yang memiliki keunikan dan nilai estetika tersendiri. Visual tersebut dapat memberikan informasi, terutama pada desain karakter dalam dunia *game*. Seperti elemen visual yang ada di dalam *game* “My Lovely Daughter”, dimana elemen-elemen visual yang ada di dalamnya memiliki makna satu sama lain dan membentuk narasi di dalam *game* itu sendiri. Karakter yang diciptakan dengan karakteristik tertentu, pasti akan menarik perhatian pemain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginterpretasikan setiap elemen visual yang ada pada karakter dan betapa pentingnya desain karakter untuk membangun identitas suatu ciri khas *game* menggunakan metode *manga matrix*. Melalui analisis yang dilakukan, elemen-elemen visual pada desain karakter dalam *game* menunjukkan bahwa referensi desain yang dipilih untuk karakter Faust telah dipertimbangkan dengan matang, mulai dari wajah, pakaian, aksesoris hingga bagian kepribadian karakter.

kata kunci: *Video game*, Desain Karakter, *My Lovely Daughter*, horor, simulasi

ABSTRACT

Video games are a popular entertainment phenomenon among people today. Various genres of *video games* have sprung up and have their own impression on the players. In it, *video games* have visual elements that have their own uniqueness and aesthetic value. These visuals can provide information, especially on character design in the game world. Like the visual elements in the game “My Lovely Daughter”, where the visual elements in it have meaning to each other and form a narrative in the game itself. Characters that are created with certain characteristics will attract the attention of players. The purpose of this research is to interpret each visual element in the character and how important character design is to build the identity of a game characteristic using the *manga matrix* method. Through the analysis, the visual elements of the character design in the game show that the design references chosen for the Faust character have been carefully considered, from the face, clothes, accessories to the personality part of the character.

Keywords: *video game*, character design, *My Lovely Daughter*, horror, simulation

PENDAHULUAN

Video game adalah permainan elektronik berupa teks atau gambar yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan dan orang yang memainkannya, di mediasi oleh perangkat keras pengolah permainan (Aji, 2014). Berdasarkan data yang diperoleh, Indonesia menjadi salah satu

konsumen pemain *online* banyak jumlahnya. Menurut laporan dari *We Are Social*, Negara Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *video game* terbanyak ketiga di seluruh dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet dengan usia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022. (Dihni, 2022).

Pesatnya perkembangan *video game* dibentuk oleh genre yang berbeda. *Video game* menggunakan genre yang berbeda seperti aksi, drama, dan simulasi. Simulasi adalah genre yang tersebar luas dalam *video game*. *Game* simulasi menggabungkan fitur *game* yaitu kompetisi, Kerjasama tim, regulasi, partisipasi, dan peran dengan simulasi. (Riis, 1995)



Gambar 1 Poster *game* My Lovely Daughter
(sumber: <https://www.nintendo.com>)

“My Lovely Daughter” merupakan *game* lokal dari developer Gamechanger Studio yang rilis pada tanggal 8 Maret 2018, bernuansa gelap dengan mengambil tema simulasi horor ahli alkimia. Di dalam permainan “My Lovely Daughter”, Pemain akan berperan sebagai seorang tokoh protagonis yang merupakan seorang ayah yang mencoba menghidupkan kembali anak perempuannya, yang kemudian menjadi karakter antagonis yang sebenarnya.

Karakter yang akan peneliti analisis adalah Faust, the father. Faust merupakan

sang protagonis dalam permainan “My Lovely Daughter” yang dikenali sebagai ahli alkimia yang gila dan dingin. Dengan meneliti desain karakter ini, bertujuan juga untuk memahami peran desain karakter yang dapat membangun identitas atau ciri khas *game*.

Peran desain karakter untuk membangun identitas atau ciri khas suatu *game* sangatlah penting. Untuk membangun ciri khas game dari masing-masing genre pastinya berbeda dengan ciri khasnya masing-masing untuk desain karakternya sendiri. oleh karena itu, peneliti ingin menganalisis untuk memahami pentingnya membangun konsep desain karakter untuk suatu *game* dengan benar.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang berfokus pada pengolahan data dari subyek penelitian. Analisis ini bertujuan untuk menganalisis gambaran elemen visual yang mempengaruhi dasar visual desain dari karakter Faust yang merupakan karakter utama dari “My Lovely Daughter” dengan menggunakan penjelasan teoritis dan deskriptif yang berguna sebagai acuan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dalam 2 langkah. Langkah pertama adalah melakukan pengamatan (observasi), baik pengamatan secara visual maupun pengamatan melalui pengalaman langsung dari memainkan *game* secara langsung,

kemudian langkah kedua adalah mempelajari literatur *Manga Matrix*.

Cara ini salah satunya diungkapkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto (2006) sebagai teknik desain karakter berdasarkan elemen visual yang ada kemudian disederhanakan menjadi diagram matematis.

Teori *Manga Matrix*

Adapun dasar pembuatan karakter yang berdasarkan teori *Manga Matrix* ini memiliki tiga variabel, yaitu:

1. *Form Matrix* (Matrix Bentuk)

Form Matriks adalah tabel di mana karakter akan dihasilkan atau dianalisis untuk menampilkan seluruh bentuk atau tubuh, tipe tubuh untuk karakter yang dihasilkan mencakup berbagai parameter, yaitu: *fixed form, nonfixed form, collective form, mechanical form, cracked form, increase/decrease, length span, growth, combination*.

Character Form	Head	Hair
		Eye
		Ear
		Nose
		Mouth
	Neck & Trunk	
	Arm	
	Waist & Leg	
	Skin Colour	

Gambar 2 Bagian form dalam matrix

2. *Costume Matrix* (limitless costume/kostum tak terbatas)

Menambahkan kostum pada karakter termasuk melengkapi atau meningkatkan identitas karakter menggunakan daftar parameter matrix system, kemudian memilih salah satu dari daftar untuk merancang kostum dari atas kepala hingga ujung kaki yang sesuai untuk karakter tersebut. Klasifikasi parameter kostum meliputi: *Body wear, covering/footwear, ornament, makeup, wrap/tie, carry-on item* dan klasifikasi material kostum: *heaven, earth, water/fire, inorganic matter, image*.



Gambar 3 Bagian Parameter Costume Matrix

3. *Personality Matrix* (limitless personality/kepribadian tak terbatas)

Ketika sebuah karakter dibuat, ia seperti selembar kertas kosong, tanpa identitas atau karakteristik, sehingga diperlukan karakterisasi yang tidak terbatas untuk menciptakan karakter unik. Parameter yang digunakan untuk menggambarkan ciri-ciri kepribadian adalah: *behavior, status, profession, position, biological environment, special attribute, weakness, dan desire*.

TABEL 1 PERSONALITY MATRIX

Behavior	Karakteristik berdasarkan tingkah laku dan tingkat emosional karakter	Ceria, pendendam, pemarah, pemalu, ceroboh, egois, periang, baik, keras kepala, tegas, pendiam
Status	Karakteristik berdasarkan status sosial	Raja, ratu, pengawal, miliuner, putri, pangeran, bangsawan, rakyat jelata
Profession	Karakteristik berdasarkan profesi/ pekerjaan yang dilakukan	Pengusaha, nelayan, penjaga toko, prajurit, dokter, apoteker, tukang bangunan, penambang, penjual bunga
Position	Posisi atau status berdasarkan kasta sosial	Pemimpin, presiden, walikota, pejabat, asisten, penasihat
Biological Environment	Lingkungan atau wilayah tempat dimana karakter tersebut berada	Danau, lembah, ngarai, pegunungan, pedesaan, kota, sungai
Special Attribute	Kemampuan khusus yang dimiliki oleh suatu karakter yang menjadi ciri khas	Mampu menyembuhkan, regenerasi, bangkit kembali, bertransformasi, terbang, menghilangkan diri, telekinesis
Weakness	Kelemahan berdasarkan karakteristik yang dimiliki karakter	Darah, ketinggian, binatang, bahaya, api, cahaya, kilat, panas, dingin

Desire	Sebuah keinginan ataupun tujuan yang ingin dicapai oleh karakter tersebut	Balas dendam, kesetiaan, pengkhianatan, kebahagiaan, sukacita, kesuksesan, pengakuan, penguasaan, status
--------	---	--

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 4 Portrait Faust, *the father* beserta keterangannya

(sumber: konten DLC *game* berupa artbook)

Form Matrix (Matrix Bentuk)

Faust memiliki karakteristik bentuk dasar manusia yang memiliki pengurangan elemen di beberapa bagian seperti mulut. Ia memiliki rambut pendek sedang berwarna gelap, kulit coklat, dan mata besar dengan pupil mata kecil. Pada bagian mulut, di beberapa ekspresi yang muncul dalam *game* terkadang muncul dengan mulut dan tidak.

1.1 Bentuk Wajah

Karakter Faust memiliki bentuk wajah persegi panjang. Bentuk wajah persegi panjang

memiliki ciri-ciri ukuran dahi dan dagu yang lebih lebar. Pemilik bentuk wajah ini juga memiliki tulang pipi tinggi, pipi yang kurus, dan bagian dagu yang datar dan ujung yang lancip jika dilihat dari sudut tertentu.



Gambar 5 Perbandingan Bentuk wajah Faust dengan Proporsi wajah bentuk persegi panjang.

(sumber: <https://id.pinterest.com>)

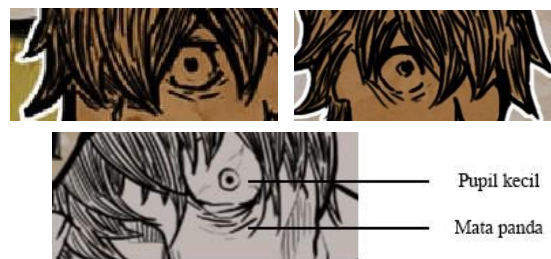
1.2 Bentuk Mata

Pada bagian mata, Faust memiliki ukuran bola mata yang besar dengan garis-garis di bagian bawah matanya. Bentuk dasar mata ini sebelum disamakan dengan gaya visual *game* ini merupakan bentuk *round eyes*. Faust memiliki bentuk iris dan pupil mata yang jauh lebih kecil dari bentuk seluruh matanya. Faust juga memiliki warna mata dominan hitam.

Di beberapa ilustrasi yang ada, mata Faust terlihat lebih besar dan terdapat urat-urat di dalam mata. garis-garis dibawah mata yang mengidentifikasi mata seperti panda dan kelelahan juga lebih terlihat.

Mata panda atau lingkaran hitam di bawah mata sering dikaitkan dengan kondisi kurang tidur. Namun, kurang tidur bukan satu-

satunya penyebab kondisi ini. Orang yang mengalami dehidrasi, penuaan, atau menderita penyakit tertentu juga bisa mengalami mata panda (Agustin, 2021). Sehingga mata panda ini menjadi karakteristik yang mencolok untuk karakter Faust yang sudah tua dan tidak pernah berhenti untuk bekerja keras.



Gambar 6 Bentuk-bentuk mata Faust (sumber: konten DLC *game* berupa artbook)

1.3 Model Rambut

Faust diilustrasikan memiliki rambut gelap dengan model poni samping yang menutup sebelah matanya dan gabungan gaya *side-swept* dan *shaggy*, yaitu Gaya rambut dengan poni yang dikesampingkan menutupi mata, dan berlapis sedikit panjang di bagian belakang dan pendek di samping.

Gaya rambut seperti ini sempat populer saat subkultur *emo* muncul. Potongan rambut *emo* seringkali menampilkan poni menyamping yang menutupi satu mata, yang menjadi ciri khas gaya ini. Popularitas gaya rambut *emo* memuncak pada pertengahan tahun 2000-an, dan gaya rambut ini sering diasosiasikan dengan band-band *emo* seperti *My Chemical*

Romance dan *Fall Out Boy*. (Kumar, 2023)

Orang yang memiliki gaya hidup *emo* dikenal dengan memiliki kepribadian yang penyendiri, misterius, gelap, dan suka gelisah (Matthews, 2021). Gaya rambut ini sangat cocok untuk menggambarkan kepribadian Faust, sang ahli alkimia yang dingin, penyendiri, dan misterius.



Gambar 7 Perbandingan Model rambut *shaggy* dan *side-swept* Faust dan model asli
(sumber: <https://id.pinterest.com>)

Costume Matrix (Limitless

Costume/Kostum Tak Terbatas)

Kostum karakter merupakan bagian dari kepribadian karakter, dalam bagian ini Faust mengenakan baju kaus polos dengan jas yang panjang seperti jas laboratorium pada umumnya, dengan bagian lengan yang dilipat hingga siku, memakai celana panjang dan sepatu. Mantel laboratorium ini sangat

penting untuk mengidentifikasi Faust sebagai ahli alkimia karena pada umumnya seorang ilmuwan pasti memakai jas laboratorium ini saat bekerja di dalam laboratorium. Laboratorium adalah tempat, ruangan atau bangunan yang digunakan untuk penelitian ilmiah, eksperimen, pengukuran atau pelatihan ilmiah. Kegiatan-kegiatan ini biasanya dilakukan secara terkendali berdasarkan prosedur yang telah ditetapkan. Pada pekerja lab, jas ini mempunyai kegunaan untuk melindungi tubuh dari kontaminasi cairan kimia yang berbahaya untuk tubuh, sehingga memudahkan aktivitas mereka tanpa takut terkontaminasi. Jas ini juga punya kegunaan sebagai lambang profesionalisme kerja. Diharapkan dapat membuat pemakainya profesionalisme dalam kerja hingga akan tidak sembarangan melakukan kegiatannya. (medicalogy, n.d.)

Tidak hanya memakai jas laboratorium, Faust juga menggulung jas laboratoriumnya hingga siku. Menggulung lengan pada pakaian yang dipakai ini menciptakan citra praktis, pekerja keras, dan terkesan kasual (Sukma, 2018). Kesan melipat lengan pakaian hingga siku ini sangat cocok dengan karakteristik Faust yang pekerja keras dan cekatan dalam pekerjaannya.



Gambar 8 perbandingan kostum Faust dengan ilmuwan

(sumber: <https://www.medelita.com>)

Personality Matrix (Limitless

Personality/Kepribadian Tak Terbatas)

3.1 Karakteristik

Di awal permainan, Faust tidak memiliki ingatan tentang siapa dia atau mengapa dia ada di dalam satu rumah itu. Dia mengingat namanya, dan setelah menemukan mayat seorang gadis yang sudah meninggal, dia mengenali bahwa gadis itu adalah putrinya. Sepanjang aksinya dalam peristiwa-peristiwa dalam permainan,

Faust mengungkapkan dirinya sebagai seorang pria yang agak dingin dan berpikiran tunggal, yang hanya berfokus pada satu tujuan yang dia yakini penting. Dia menunjukkan ketertarikan pada ciptaan-ciptaan yang dibuatnya, tetapi dia tidak memandang mereka sebagai

manusia, sebaliknya melihat mereka hanya sebagai alat untuk mencapai tujuannya. Kadang-kadang Faust bahkan senang melihat para korbannya mati karena dia menganggap mereka mengerikan atau menjijikkan.

Hal ini menggambarkan dia sebagai orang yang kejam yang hanya peduli pada keinginannya sendiri, yang diperkuat dengan fakta bahwa dia tampaknya menghindari orang-orang di desa sebisa mungkin, masuk ke rumahnya untuk melanjutkan pekerjaannya setelah mengirimkan ciptaannya untuk bekerja untuk penduduk desa setiap hari.

Dari analisis dari aspek *Form Matrix* dan *Costume Matrix* sebelumnya, elemen-elemen yang ada pada karakter Faust ini sangat membangun karakteristiknya. Dari bentuk wajah, bentuk mata, gaya rambut, dan kostum yang didesain untuknya, sangat membantu untuk identitas Faust.

3.2 Pekerjaan, Profesi dan Status

Meski di awal permainan Faust tidak memiliki ingatan tentang siapa dia, tetapi dia ingat bahwa dia bisa melakukan alkimia dan menjadi satu-satunya ahli alkimia di desanya.

Alkimia, suatu bentuk pemikiran spekulatif yang, di antara tujuan-tujuan lainnya, mencoba mengubah logam dasar seperti timah atau tembaga menjadi perak atau emas dan menemukan obat untuk penyakit dan cara-cara untuk memperpanjang usia. Alkimia adalah nama yang diberikan di Eropa Latin pada abad ke-12

untuk sebuah aspek pemikiran yang berkaitan dengan astrologi, yang tampaknya merupakan tradisi yang tua. Keduanya mewakili upaya untuk menemukan hubungan manusia dengan kosmos dan untuk mengeksploitasi hubungan tersebut demi keuntungannya. Tujuan yang pertama bisa disebut ilmiah, sedangkan yang kedua bersifat teknologis. (Multhauf & Gilbert, 2023)

Sepanjang harinya, dia menghabiskan waktu dengan membuat homunculus dan memperkerjakan ciptaan-ciptaannya hanya akan dijadikan sebagai makanan untuk jiwa anaknya, Arhea. Dia mengambil pesanan-pesanan khusus yang diperlukan para penduduk desa agar mendapatkan yang dia inginkan untuk proses pembuatan homunculus. Tetapi pada diakhir permainan saat Faust berhasil menghidupkan kembali putrinya, Dia pun menjadi Master Warlock yang paling hebat dan ilmu hitam dan alkimia.

3.3 Keinginan

Selama awal *game*, Faust hanya mempunyai satu tujuan yang mendorongnya untuk hidup dan tidak menyerah, yaitu memulihkan anak perempuannya yang hanya berbaring di atas kasur dalam keadaan sudah mati dan menghidupkannya kembali.

Tetapi pada diakhir permainan saat Faust berhasil menghidupkan kembali putrinya, secara spesifik dia memiliki keinginan untuk balas dendam pada seseorang yang ahli ilmu hitam dan alkimia, Master Warlock karena dia ditipu olehnya.

Keinginan yang awalnya untuk menyelamatkan anaknya pun ternyata berubah menjadi balas dendam dan kerakusan akan kekuatan yang sudah dia capai semasa hidupnya.

3.4 Lingkungan Biologis

Faust awalnya hidup di sebuah ibu kota yang bernama Mahael Capital bersama keluarga kecilnya, sang istri dan anak perempuan mereka. Tetapi karena kesalahan dalam pekerjaannya dulu, dia diasingkan bersama keluarganya ke salah satu desa yang bernama Salach Village. Dia hidup di sebuah rumah yang cukup besar di pinggir desa, yang meminta tolong kepadanya setiap hari dengan ciptaan Homunculus nya untuk membantu pekerjaan mereka.

Homunculus, tubuh manusia yang kecil dan terbentuk sempurna, secara historis diyakini menghuni sel germinal (sel telur atau sperma) dan memiliki kapasitas untuk bertambah besar, sehingga menjadi manusia dewasa. Kata homunculus adalah bahasa Latin yang berarti "manusia kecil" atau "orang kecil". Homunculus memiliki sejarah yang penuh warna dalam budaya Arab-Islam dan Eropa. Pada abad pertengahan dan awal abad modern, istilah ini umumnya digunakan untuk merujuk pada makhluk buatan mirip manusia yang diduga diciptakan melalui alkimia. Namun, dalam teks-teks ilmiah modern awal, homunculus digambarkan oleh para filsuf alam sebagai orang kecil yang terkandung dalam sperma. Penggambaran ini digunakan

sebagai cara untuk menjelaskan perkembangan manusia di dalam rahim. (Baugh, 2023)

Dalam *game*, Faust selalu berada di dalam kamar milik anaknya, Arhea. Di dalam kamarnya itu pun dia melakukan pekerjaannya sebagai ahli kimia, dimana terdapat buku ahli kimia, lingkaran alkimia di lantai, dan bercak- bercak darah yang berada di lantai akibat pengorbanan ciptaan- ciptaannya yang sengaja dia bunuh. Kamar ini terlihat gelap dan remang karena mengikuti dari ciri khas *game* ini yang memiliki gaya ilustrasi yang unik yaitu memakai warna minim yang hanya berada di warna coklat dan merah, dan garis-garis goresan gambar yang hitam pekat dan kasar.



Gambar 9 Tampak kamar Arhea dimana Faust hidup (sumber: konten DLC *game* berupa artbook)

Salach Village dikenal sebagai desa yang mengerikan karena banyaknya bandit, pencopet, preman, dan masih banyak lagi. Keadaan Salach Village yang dikenal ini sangat membantu membangun identitas *game* ini karena genre nya yang horor, dapat membuat pemain memiliki rasa mencekam saat

bermain.



Gambar 10 tampak Salach Village(sumber: dokumentasi pribadi)

Salach Village dihuni oleh penduduk- penduduk yang juga unik. Ada seorang koki tua yang dikenal menakutkan dan pemabuk, tukang kebun yang kehilangan suaminya dan menjadi hidup melarat, seorang perempuan penjual pisau hasil dari

kehancuran keluarganya, pemimpin okultis yang berusaha mengajak penduduk desa untuk mengikutiajarannya, dan seorang preman yang hanya bertahan hidup di antara predator. Karakter dari penduduk Salach Village ini membangun lingkungan Salach Village yangkelam dan buruk, sangat membantu peran menciptakan lingkungan untuk karakteristikFaust dan ciri khas *game* yang horor dan gelap.

Menurut KBBI, horor adalah sesuatu yang menimbulkan perasaan ngeri atau takut yang amat sangat. Didukung juga menurut Annette Kuhn dan Guy Westwell dalam “A Dictionary of Film Studies” (2012), horor adalah genre yang berusaha untuk menimbulkan perasaan takut dan jijik pada penikmatnya dengan tujuan menghibur. Horormerupakan representasi dari tema yang

membuat penikmatnya merasa tidak nyaman, tema yang gelap, agar merasakan teror, kaget, dan ketegangan. Kata 'horror' berasal dari bahasa Prancis Kuno, '*orror*', yang memiliki arti 'untuk membuat gemetar' atau 'untuk membuat merinding'. (Yucki, 2022)

3.5 Kekuatan

Faust tidak memiliki kekuatan yang terlalu spesial pada awal *game*. Tetapi dia mempunyai keahlian pada bidangnya, yaitu alkimia. Meski dia lupa dengan ingatannya, dia cepat tanggap ketika mencari tahu apa yang harus dia lakukan untuk membuat homunculus.

Seiring berjalannya permainan, Faust memiliki kemampuan lain yang akhirnya dia tekuni. Setelah dia menyelamatkan putrinya, Jiwa yang selama ini dia jaga untuk anaknya adalah milik Master Warlock. Faust dibuat tidak sadarkan diri oleh Master Warlock dan mengambil semua yang dia punya, termasuk putri Faust. Faust diselamatkan oleh salah satu penduduk desa yang selalu memanggilnya 'teman lama'.

Setelah diselamatkan Faust belajar sihir dan alkimia lebih dalam dan menjadi yang terkuat dan terhebat untuk balas dendam. Tetapi tanpa sadar dia adalah Master Warlock yang sebenarnya. Dia ingat bagaimana Master Warlock menipu dia semasa hidupnya hingga dia mengerti kenapa Master Warlock melakukan itu semua, dia mempunyai dua pilihan. Faust memilih untuk membuat kehidupan Faust muda sengsara agar

menyimpan kekuatan Master Warlock daripada untuk kebahagiaan keluarganya. Dia membuat rencana bersama teman lamanya itu untuk kembali ke masa lalunya. Dia membunuh istrinya dengan racun, dan mengambil jiwa anaknya untuk memperkuat jiwa Faust yang sudah melemah. Dia terus melakukan itu dan menunggu waktu sampai dia bisa mengambil jiwa Faust muda. Tetapi Master Warlock sadar bahwa Faust muda sudah menjadi gila. Bukan karena kehilangan keluarganya tapi kebencian pada dirinya sendiri, Master Warlock.

Karena gagal untuk mengambil jiwa Faust muda, dia menggunakan sisa kekuatannya untuk meletakkan anaknya di atas kasur dan menghapus ingatan Faust muda 2 tahun ke belakang agar dia lupa apa yang terjadi, seperti awal mula pada *game* ini, membuat buku yang akan menjadi petunjuk-petunjuk Faust muda untuk menjaga jiwanya agar kekuatan miliknya tidak pernah hilang.

Dari analisis cerita perjalanan Faust, dia mempunyai kekuatan ilmu hitam yang dapat membuat dia pergi ke masa lalu, menghilangkan ingatan seseorang, dan kemampuan untuk mengambil jiwa manusia.

3.6 Analisis Kelemahan

Kelemahan yang dimiliki Faust adalah rasa ketakutannya akan gagal untuk menyelamatkan anaknya yang besar. Pada

salah satu akhir game dari 11 akhir yang ada, jika Faust gagal menyelamatkan anaknya dan membiarkan tubuh anaknya membusuk di ataskasur, dia akan putus asa dan bersedih terus menerus hingga dia memutuskan untuk menyusul anaknya dengan meminum racun.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter Faust tercipta tidak hanya dengan desain visual yang menarik, tetapi juga dengan beberapa aspek seperti karakteristiknya yang unik. Dalam analisis desain menggunakan *manga matrix*, konsep referensi yang digunakan karakter merupakan salah satu yang paling menarik karena menganalisis referensi budaya, mitologi, dan sejarah yang akan digunakan. Unsur ini kemudian akan menjadi identitas asli karakter tersebut, yang kemudian diperkuat oleh karakter tersebut melalui desain pakaian, aksesoris, dan senjata yang digunakan. Setelah karakter dibuat secara visual, personalisasi atau kepribadian ditambahkan ke karakter tersebut. Perpaduan bentuk, pakaian atau aksesoris dengan kepribadian akan menciptakan fitur baru yang lebih hidup.

Dapat disimpulkan bahwa membuat karakter membutuhkan lebih dari sekedar pengolahan dari sudut pandang visual dan dapat mencakup banyak aspek. Ini dapat mencakup preferensi berdasarkan catatan sejarah, cerita rakyat, budaya. Karakter yang diciptakan tidak hanya menggunakan visual

yang menarik, tetapi juga melalui proses analisis elemen yang berbeda untuk menciptakan karakter baru dengan desain yang unik dan kepribadian yang kuat.

Dan dari analisis yang sudah dilakukan peneliti, peneliti menjadi paham bagaimana desain karakter dapat menjadi salah satu yang membangun identitas suatu *video game*. Tidakhanya dari elemen-elemen dunia yang dibangun di dalamnya seperti makhluk-makhluk dan objek-objek yang ada di dalamnya, tetapi karakter pun sangat penting untuk membangun identitas ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, d. S. (2021, September 30). *Alodokter*. Retrieved from Tak Hanya Kurang Tidur, Ini 8 Penyebab Mata Panda yang Perlu Diketahui: <https://www.alodokter.com/ternyata-mata-panda-tidak-hanya-dipicu-oleh-kurang-tidur-lho>
- Aji, I. S. (2014). *PENGARUH BERMAIN VIDEO GAME TIPE FIRST PERSON SHOOTER TERHADAP WAKTU REAKSI YANG DIUKUR DENGAN RULER DROP TEST*.
- Baugh, L. S. (2023, March 14). *Homunculus*. Retrieved from bitannica.com: <https://www.britannica.com/science/homunculus-biology>
- Dihni, V. A. (2022, Februari 16). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Retrieved from databoks: <https://databoks.katadata.co.id/data-publish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Dwi-Quantum, & Hiroyoshi, T. (2006). *Manga*

- Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System.*
USA: Collins Design.
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). *A Dictionary of Film Studies: Oxford University Press*. Retrieved 25 May. 2023, from <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199587261.001.0001/acref-9780199587261>.
- Kumar, M. (2023, March 23). *Emo Hairstyle: Meaning and Types*. Retrieved from tutorialspoint: <https://www.tutorialspoint.com/emo-hairstyle-meaning-and-types>
- Matthews, I. (2021, July 27). *What Does it Mean to be Emo?* Retrieved from study.com: <https://study.com/learn/lesson/emo-subculture-traits.html>
- medicalogy*. (n.d.). Retrieved from medicalogy.com: <https://www.medicalogy.com/blog/category/medicalogy-update/>
- Multhauf, R. P., & Gilbert, R. A. (2023, April 28). *Alchemy*. Retrieved from britannica.com: <https://www-britannica-com.translate.goog/topic/alchemy>
- Prasetya, X. &. (2022). ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER XIAO DALAM GAME GENSIN IMPACT. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50333>
- Riis, J. O. (1995). *Simulation Games and Learning in Production Management*. United Kingdom: Chapman &.
- Sukma, D. (2018, June 26). *idntimes*. Retrieved from idntimes.com: <https://www.idntimes.com/men/style/sukma-satiti/kenapa-pria-menggulung-lengan-bajunya-terlihat-menarik-c1c2?page=all>
- Yucki, B. (2022, September 12). *Memahami Definisi, Genre Dan Potensi Film Horor*. Retrieved from cultura: <https://www.cultura.id/memahami-definisi-genre-dan-potensi-film-horor>