PENGARUH BUDAYA INGGRIS RAYA DALAM DESAIN MONSTER DAN *WORLD BUILDING GAME POKEMON SWORD* DAN *POKEMON SHIELD*

Nabila Husna Al'Arifah, Irfansyah, Dianing Ratri

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Teknolog Bandung, Jl. Ganesha No.10, Kota Bandung, Indonesia

email: nahusnab@gmail.com

ABSTRACT

Pokemon Sword and Pokemon Shield (2019) is a pair of Role Playing Game (RPG) that were released for Nintendo Switch Console. Pokemon itself is known as the monster collecting game, where the world building took references from certain regions in the real world. As for Pokemon Sword and Pokemon Shield, they are based on the United Kingdom. This research will be examined by using the Matrix Manga theory and Building Imaginary World theory to gain an understanding of the visual approach considered by the creators of this game in creating a United Kingdom atmosphere. It is hoped that this research can be used as a reference in world building and its monsters to create a specific atmosphere based on real life place and phenomenon.

***keyword**: Culture, United Kingdom, World Building, Character Design, Pokemon Sword, Pokemon Shield.*

ABSTRAK

Pokemon Sword dan *Pokemon Shield* (2019) adalah sepasang *game* jenis *Role Playing Game (*RPG) yang dirilis oleh Nintendo. *Pokemon* sendiri dikenal dengan monster-monsternya yang dapat dikoleksi, dengan dunianya yang mengambil referensi visual dari wilayah tertentu di dunia nyata. *Pokemon Sword* dan *Pokemon Shield* sendiri mengambil referensi dari Inggris Raya. Penelitian ini akan mengangkat setting dunia dan desain *pokemon* yang dibuat berdasarkan wilayah dan budaya Inggris Raya. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan *manga matrix* dan Building Imaginary World untuk mendapatkan pemahaman akan pendekatan visual yang dilakukan oleh kreator *game* ini dalam menciptakan suasana Inggris Raya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mendesain *world building* dan monsternya untuk menciptakan suasana tertentu yang berdasarkan tempat dan fenomena yang terjadi di dunia nyata.

kata kunci: Budaya, Inggris Raya, *World Building,* Desain Karakter, *Pokemon Sword*, *Pokemon Shield*

PENDAHULUAN

Game merupakan salah satu media hiburan yang fenomenal. Selain interaktif, *game* memiliki sistem sendiri yang tidak dimiliki oleh media hiburan lainnya, yaitu sistem *goal*/tujuan, *awards*, dan *punishments*. Sistem ini yang membuat *game* dapat memberikan sensasi kepuasan pada pemain *game* tersebut.

Pokemon Sword dan *Pokemon Shield* adalah *game* yang dirilis oleh *Game* Freak pada 15 November 2019 lalu di konsol Nintendo Switch. *Pokemon Sword* dan *Shield* sendiri merupakan generasi kedelapan dalam seri utama *franchise Pokemon*. *Pokemon Sword* dan *Shield* mendapat gelar *game* franchise *Pokemon* terbaik dengan nilai review 9,3 oleh IGN (DeFreitas, 2020). Dalam

review tersebut, *game* ini dipuji dari berbagai aspek, seperti *Wild Area*, sistem transportasi baru, dan mekanisme *Dynamax* beserta *Gigantamax,* dimana *Pokemon* bisa berubah bentuk ketika menjadi besar.

Hal lainnya yang membuat seri *Pokemon* menarik adalah dunianya yang mengambil referensi dari dunia nyata, baik dalam *world building* maupun desain *pokemon*nya. *Pokemon Sword* dan *Shield* sendiri dibuat berdasarkan Inggris Raya, hal ini membuat tampilan dunia dan desain *pokemon*nya terlihat mirip seperti wilayah dan atribut dari Inggris Raya. Tak hanya itu, desain *pokemon*nya juga semakin inovatif, dimana ada beberapa *Pokemon* dari seri sebelumnya yang memiliki tampilan desain yang berbeda dan hanya dapat ditemukan di *region Galar*, wilayah tempat *Pokemon Sword* dan *Shield* berada.

Menurut Mark J.P Wolf (2012) dalam bukunya yang berjudul *Building Imaginary Worlds*, terdapat sepuluh struktur dalam membuat *world building,* namun tiga diantaranya adalah struktur yang paling mendasar agar sebuah dunia dapat disebut dunia, yaitu: *Space,* tempat atau ruang dimana sesuatu bisa berada; *Duration,* atau rentang waktu dimana kejadian bisa terjadi; dan *Characters* atau makhluk hidup yang menghuni tempat itu. Tiga struktur dasar dalam *world building* tadi akan digunakan dalam penelitian ini sebagai penjelasan setting dunia *Galar* dan hubungannya dengan referensi aslinya, Inggris Raya.

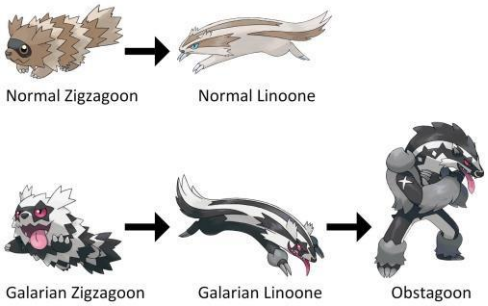
Tempat di *Galar* yang akan digunakan sebagai sampel adalah *Wyndon City* atau Kota *Wyndon*. Kota ini dipilih karena menjadi salah satu tempat di *Galar* yang di konfirmasi oleh laman daring *Pokemon* sebagai kota yang mengambil inspirasi dari London, ibu kota dari Inggris. Sama seperti London, *Wyndon* merupakan kota utama dan terbesar di *Galar*.

Gambar 1 Tangkapan layar visualisasi kota *Wyndon* (sumber: Nintendo, 2019)

Penelitian ini kemudian ditelaah lebih lanjut melalui desain *pokemon*-nya dengan menggunakan metode *manga matrix* milik Hiroyoshi Tsukamoto (2006) untuk meneliti elemen dan atribut Inggris Raya apa saja yang mempengaruhi pembuatan desain *pokemon* itu sendiri.

Pokemon yang akan dijadikan sampel adalah *Obstagoon. Obstagoon* dipilih karena ia merupakan salah satu dari beberapa *Pokemon* baru yang hanya ditemukan di *region Galar*. *Obstagoon* juga merupakan evolusi kedua dan terakhir dari *Pokemon* yang sudah ada pada seri-seri *Pokemon* sebelumnya, yaitu *Pokemon* bernama *Zigzagoon*. Sebelum *Pokemon Sword* dan

Pokemon Shield, *Zigzagoon* hanya dapat berevolusi sekali saja menjadi *Linoone*, namun di *region Galar*, *Zigzagoon* mempunyai bentuk *regiona*l dan dapat berevolusi dua kali menjadi *Linoone*, dan kemudian *Obstagoon*.



Gambar 2 (atas) Evolusi *Zigzagoon* biasa;
(bawah) Evolusi *Galar*ian *Zigzagoon*
(sumber: Nintendo, 2019)

Penelitian ini bertujuan untuk mengenali aspek-aspek penting dalam perancangan visual *game* menggunakan referensi asli dari dunia nyata, diantaranya adalah *world building* dan desain karakter. Dengan *Pokemon Sword* dan *Shield* yang menjadi salah satu *game* dengan penjualan tercepat per Desember 2020 dan menjadi *game* kelima dengan penjualan terbaik untuk konsol Nintendo Switch, maka penelitian ini dilakukan agar dapat menjadi bahan acuan untuk merancang visual *game* dengan perancangan *world building* dan desain karakter untuk *game* yang akan datang.

KAJIAN PUSTAKA

Budaya

Menurut Koentjaraningrat (1980) dalam bukunya yang berjudul "Pengantar Ilmu Antropologi", kata budaya berasal dari bahasa sansekerta "buddhayah", bentuk jamak dari buddhi yang berarti "budi" atau "akal". Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai "daya budi" yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu.

Koentjaraningrat berpendapat bahwa ada 7 unsur kebudayaan universal, yaitu:

a. Bahasa
b. Sistem Pengetahuan
c. Organisasi sosial
d. Sistem peralatan hidup dan teknologi
e. Sistem mata pencaharian hidup
f. Sistem religi
g. Kesenian

Game

Game adalah sebuah sistem dimana pemain berpartisipasi dalam konflik buatan, ditentukan dengan aturan, yang berakhir dengan berbagai macam hasil. (Tekinbas dan Zimmerman, 2003). Sedangkan menurut Clark C. Abt, *game* adalah sebuah aktivitas dari seorang atau lebih pemain yang membuat keputusan dengan tujuan mencapai objektif dalam konteks yang terbatas. (Clark C. Abt, 1970)

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sebuah sistem dimana pemain, seorang atau lebih, berpartisipasi dalam konflik buatan yang dikendalikan aturan tertentu dan melibatkan pembuatan keputusan yang dapat menghasilkan akhir yang berbeda.

Teori *Building Imaginary World*

Menurut Mark J.P. Wolf (2012), Jika seorang penulis ingin audiensnya untuk mengerti dan berempati pada karakter dalam sebuah dunia, hal-hal yang sudah ada dalam dunia nyata menjadi faktor penting agar membuat audiens merasakan pengalaman hidup yang *relatable* dan menciptakan perasaan realisme sekaligus emosional. Terdapat 3 struktur worldbuilding yang timbul dari 3 elemen paling mendasar untuk membuat sebuah dunia menjadi ada, yaitu:

a. Maps (Space)

Maps atau peta merujuk pada serangkaian lokasi yang dihubungkan satu sama lain, yang jika digabungkan secara visual akan menjadi sebuah dunia. Peta menyediakan gambaran yang mirip seperti dunia asli, dimana ada tempat yang tidak tercakup dalam cerita dan wilayah yang tidak bisa dikunjungi oleh pemain.

b. Timelines (Span of Times)

Timelines atau kronologi adalah kejadian-kejadian tertentu secara berurutan, yang jika disatukan akan menjadi sejarah. Kronologi dapat digunakan dalam memetakan hubungan sebab-akibat antar kejadian. Kronologi juga mencakup cerita dari suatu event atau kejadian yang membantu audiens untuk mengisi celah cerita, seperti umur karakter, *flashback,* atau perbuatan karakter dalam skala besar.

c. Genealogies (Characters)

Karakter disini terhubung antara satu dengan yang lainnya, dengan konteks yang luas, misalnya seperti familial, leluhur, sosial, institusi, dan historis. Dapat berbentuk grafik maupun garis keturunan, atau disebutkan dalam cerita secara tersirat maupun tersurat.

Metode *Manga Matrix*

Hiroyoshi Tsukamoto (2006) mengembangkan sebuah teori untuk merancang sebuah karakter dengan metode yang menggunakan parameter dan matematis. Terdapat tiga variabel utama dalam metode ini yang dijadikan landasan dalam penciptaan sebuah karakter, yaitu:

a. Form Matrix

Matriks bentuk, yaitu struktur dan bentuk tubuh karakter. Matriks ini merancang struktur dan bentuk tubuh menggunakan elemen apapun yang ada di muka bumi, kemudian elemen-elemen tersebut dapat menghasilkan makhluk hidup baru.

	Human	Doll	Mammal	Reptile	Amphibian	Fish	Insect
Human							
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibian							
Fish							
Insect							

Gambar 3 Matriks Bentuk

b. Costum Matrix

Matriks kostum atau pakaian/atribut, memiliki parameter sebagai berikut: *Bodywear, Covering/Footwear, Ornament, Makeup, Wrap/Tie,* dan *Carry-On Item.*

c. Personality Matrix

Matriks kepribadian, terdapat 6 parameter dalam menentukan kepribadian, yaitu *Behavior* (sifat)*, Status* (status)*, Profession* (profesi atau pekerjaan)*, Position* (posisi)*, Biological Environment* (lingkungan biologis)*, Special Attributes* (atribut spesial)*, Weakness* (kelemahan)*, dan Desire* (keinginan)*.*

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan cara membedah lokasi di *Region Galar* menggunakan teori *world building* milik Mark J.P. Wolf, yang terbagi menjadi 10, 3 diantaranya adalah yang paling mendasar yaitu: *Maps, Timelines*, dan *Genealogies*. Lokasi yang akan dijadikan sampel adalah *Wyndon City*. Lokasi tersebut adalah salah satu dari berbagai tempat di *Galar* yang sudah di konfirmasi telah mengambil referensi langsung dari tempat-tempat di Inggris Raya dalam Brosur Tur *Galar* yang dikeluarkan oleh website *Pokemon* sendiri.

Kemudian penelitian akan dilanjutkan dengan membedah desain *Pokemon* menggunakan metode *manga matrix* oleh Hiroyoshi Tsukamoto, melalui *Form Matrix, Costume Matrix,* dan *Personality Matrix*. *Pokemon* yang akan dijadikan sampel adalah *Obstagoon*. *Pokemon* tersebut dipilih karena cukup menggambarkan budaya musik Inggris Raya, yaitu musik *Glam Rock*.

Kedua sampel tadi akan dianalisis lebih lanjut dengan mengaitkannya menggunakan teori Budaya oleh Koentjaraningrat, dimana terdapat 7 unsur kebudayaan universal, diantaranya akan digunakan sesuai dengan sampel sebelumnya.

Data dikumpulkan dengan studi literatur atau daftar pustaka dan observasi langsung, yaitu dengan memainkan *game*nya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis *World Building* : *Wyndon City*

Wyndon City merupakan kota terbesar di *region Galar*. Seperti tempat-tempat lainnya di *region Galar*, *Wyndon* dibuat berdasarkan wilayah asli di Inggris. *Wyndon* sendiri adalah kota yang mengambil inspirasi dari kota London. Kota *Wyndon* ini akan dianalisis menggunakan teori *world building* oleh Mark J.P. Wolf yang mempunyai tiga elemen dasar, yaitu:

a. Maps (Space)

Wyndon berada di bagian teratas *region Galar* dan merupakan kota utama dengan populasi terbanyak di *Galar*, sama halnya seperti London yang menjadi ibu kota Inggris. Jalan masuk menuju kota ini berada di bagian bawah peta *Wyndon*. Di bagian selatan *Wyndon* terdapat *Shopping District*, bagian

timur adalah *Wyndon* Stadium, bagian barat ada hotel *the Rose of the Rondelands*, dan bagian utara adalah *Rose Tower*.

Gambar 4 (Kiri) Peta *Galar*; (Kanan) Peta *Wyndon*
(sumber: Nintendo, 2019)

Shopping District *Wyndon* merupakan pusat perbelanjaan dan *public space* di *Wyndon*. Area ini mengambil inspirasi dari Piccadilly Circus di London.

Gambar 5 (Atas) *Shopping District Galar*;
(Bawah) Piccadilly Circus
(sumber: Nintendo, 2019; Jimmy Baikovicius, 2012)

Kemudian ada *the Rose of the Rondelands*, sebuah hotel besar di *Wyndon*. Hotel ini terinspirasi dari Palace of Westminster beserta dengan Big Ben-nya, atau dengan nama lain Houses of Parliament atau Westminster Palace.

Gambar 6 (atas) *The Rose of the Rondelands*;
(bawah) Palace of Westminster
(sumber: Nintendo, 2019; Morton-Smith, 2015)

Lalu ada *Galar Hurricane*, sebuah bianglala besar yang berada di samping hotel *the Rose of the Rondelands*. Bianglala ini terinspirasi dari London Eye, yang juga merupakan sebuah bianglala raksasa di London.

Gambar 7 (Atas) *Galar Hurricane*;
(Bawah) London Eye
(sumber: Nintendo, 2019; Khamtran, 2009)

Selanjutnya ada *Wyndon* Stadium. Di stadion ini pertarungan terakhir antar *trainer Pokemon* dilakukan untuk menjadi *Champion*. Stadion ini terinspirasi dari Wembley Stadium.

Gambar 8 (atas) *Wyndon* Stadium; (bawah) Wembley Stadium
(sumber: Nintendo, 2019; Nigel Young, 2018)

Yang terakhir adalah *Rose Tower* atau *Battle Tower*. *Rose Tower* merupakan gedung pencakar langit dimana Chairman Rose, pemimpin organisasi yang mengurus Liga Kejuaraan pertarungan *Pokemon* berada. *Rose Tower* mengambil inspirasi dari gedung The Shard yang berada di London.

Gambar 9 (kiri) *Rose Tower*; (kanan) the Shard
(sumber: Nintendo, 2019; Colin, 2015)

b. Timelines (Span of Times)

Dalam cerita utamanya, *Wyndon* merupakan destinasi terakhir para pemain sebagai *Pokemon Trainer* dalam tujuannya mengalahkan Leon sang *champion* dalam liga kejuaraan pertarungan *pokemon*. Namun, ketika pertarungan dengan Leon hendak dimulai, tiba-tiba the *Darkest Day* terjadi, dimana antagonisnya berhasil memanggil *pokemon* luar angkasa yang mengancam *region Galar*. *Pokemon* berbentuk naga yang berasal dari luar angkasa ini bernama *Eternatus. Eternatus* sendiri mengambil sedikit inspirasi dari Uther Pendragon, ayah dari King Arthur, yang ketika mendapatkan gelarnya, ia mulai menggunakan gambar naga dalam bendera *Heraldic*-nya setelah melihat komet berbentuk naga. *Eternatus* juga merupakan *Pokemon* yang diasosiasikan dengan komet jatuh.

Gambar 10 *Eternatus*
(sumber: Nintendo, 2019)

***c.* Genealogies (Characters)**

Seperti instalasi *game-game Pokemon* sebelumnya, cerita utama *game*

ini berputar pada pemain yang menjadi seorang *Pokemon Trainer* muda dengan cita-cita menjadi *Pokemon Champion*, kali ini dengan *region* atau wilayah baru bernama *Galar*, wilayah yang terinspirasi dari Inggris Raya. Pemain dapat memilih avatar laki-laki dengan nama *official* Victor atau avatar perempuan dengan nama *official* Gloria. Meskipun begitu, pemain tetap dapat mengganti nama sesuai keinginan.

Gambar 11 Victor dan Gloria

(sumber: Nintendo, 2019)

Pemain dapat memilih salah satu dari tiga *Pokemon* di awal permainan seperti halnya *game Pokemon* pada umumnya. Ketiga *Pokemon* awal dalam *game Pokemon* biasa disebut *Pokemon starter*. *Starter Pokemon* untuk *region Galar* adalah *Grookey, Scorbunny,* dan *Sobble*. Tujuan utama *game* ini adalah untuk mengalahkan *Pokemon Champion Galar* yang bernama Leon dalam sebuah turnamen Liga *Pokemon* dimana kedelapan Gym Leader juga ikut berpartisipasi dalam menjatuhkan Leon.

Gambar 12 *Grookey, Scorbunny*, dan *Sobble*

(sumber: Nintendo, 2019)

Dalam perjalanan, akan ada sekelompok Tim yang mengganggu pemain, yaitu Tim *Yell*. Tak hanya itu, pemain juga akan dihadapkan dengan tiga orang rival yang sama-sama ingin menjadi *Pokemon Champion*, mereka adalah Hop, adik laki-laki dari Leon; Marnie, gadis yang menjadi idola Tim *Yell*; dan Bede, salah satu kandidat Gym Leader di salah satu Gym *Galar*. Selain itu, pemain juga akan memecahkan konspirasi jahat dalam organisasi yang mengurus Liga *Champion*ship dalam cerita ini.

Gambar 13 Hop, Bede, dan Marnie

(sumber: Nintendo, 2019)

Berdasarkan 7 unsur budaya universal Koentjaraningrat, desain *Wyndon City* masuk dalam unsur budaya sistem peralatan hidup dan teknologi, terutama dalam tatanan kotanya. *Wyndon City* memiliki beberapa tempat yang mengambil referensi langsung dari berbagai tempat di London, seperti Piccadilly Circus, Palace of Westminster, London Eye, Wembley Stadium, dan the Shard.

Analisis Desain *Pokemon* : *Obstagoon*

Obstagoon adalah salah satu *Pokemon* baru yang muncul dalam *game Pokemon Sword* dan *Shield*. *Pokemon* ini merupakan evolusi terakhir dari *Pokemon* bernama *Zigzagoon*, dengan evolusi setelahnya yang bernama Linoone.

Zigzagoon, bentuk awal *Obstagoon* merupakan *pokemon* yang mempunyai bentuk *regio*nal sendiri, yaitu *Galar*ian Form, artinya *pokemon* ini sudah ada sejak seri-seri *pokemon* sebelumnya dalam bentuk normal, namun khusus di *region Galar* ini *Zigzagoon* memiliki bentuk yang berbeda, bahkan dapat dua kali berevolusi dari *Zigzagoon*, menjadi Linoone, dan akhirnya menjadi *Obstagoon*. Tidak seperti *Zigzagoon* biasa pada seri-seri *Pokemon* sebelumnya yang hanya dapat berevolusi menjadi Linoone saja.

Obstagoon mengambil inspirasi dari cara berpakaian personil band bergenre *Glam Rock,* terutama band Kiss. Genre Glam Rock sendiri merupakan salah satu dari berbagai fenomena budaya yang berasal dari Inggris Raya. *Pokemon* ini akan dianalisis menggunakan teknik *manga matrix* oleh Hiroyoshi Tsukamoto yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

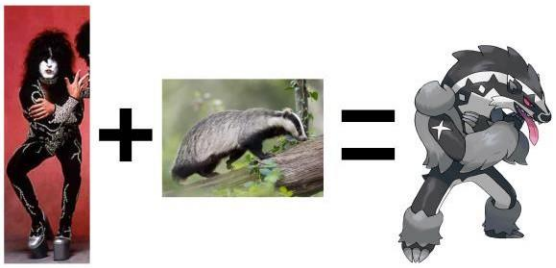
Gambar 14 *Obstagoon*
(sumber: Nintendo, 2019)

a. Matriks Bentuk

	Human	Doll	Mammal	Reptile	Amphibian	Fish	Insect
Human			●				
Doll							
Mammal							
Reptile							
Amphibian							
Fish							
Insect							

Gambar 15 Matriks Bentuk *Obstagoon*

Bentuk tubuh *Obstagoon* adalah hasil gabungan antara bentuk tubuh manusia yang berdiri dengan kedua kakinya dan bentuk tubuh musang pada bagian kepala, jari kaki, dan jari tangannya.



Gambar 16 Skema Kombinasi Bentuk *Obstagoon*
(sumber: Nintendo, 2019)

b. Matriks Kostum

Bodywear atau pakaian yang digunakan *Obstagoon* adalah bulunya yang menyerupai baju rompi berwarna abu-abu yang terlihat acak-acakan. Pakaiannya yang cenderung berbentuk tajam, berwarna gelap, dan acak-acakan ini menyerupai pakaian yang biasa digunakan oleh personil band *Glam Rock.*

Gambar 17 Gaya Pakaian Band *Glam Rock*
(sumber: Ash Newell, 2012)

Kemudian ada *Footwear* atau alas kaki. *Obstagoon* tidak beralas kaki, namun bulu yang berada pada betisnya membuatnya terlihat seperti menggunakan sepatu *boots* berbulu, sepatu boots sendiri adalah salah satu dari berbagai alas kaki yang biasa digunakan oleh personil band *Glam Rock*.

Lalu ada *Ornament*, Terlihat ada pola berwarna hitam putih yang cenderung berbentuk tajam, seperti zig-zag dan ketupat dari wajah hingga lehernya.

Untuk *Make up* sendiri, wajah dan seluruh badan *Obstagoon* (kecuali bulunya) berwarna hitam dan putih yang menyerupai makeup yang digunakan personil band *Glam Rock* ketika sedang melakukan konser.

Gambar 18 *Make Up* ala *Glam Rock band*
(sumber: Tor Thorsen, 2010)

Obstagoon tidak mempunyai *Wrap/Tie* (pembungkus) maupun *Carry-On Item* (benda yang dibawa), namun ia terlihat mempunyai pose tersendiri dimana ia menjulurkan lidah dan menyilangkan kedua tangannya di dada.

c. Matriks Sifat

TABEL 1 MATRIX SIFAT *OBSTAGOON*

	***Behavior*:** Berdasarkan data *PokeDex*-nya, *Obstagoon* bersifat galak, suka memancing musuh agar menyerang terlebih dahulu, melakukan postur serta mengeluarkan teriakan aneh yang dapat menakuti musuhnya.
	***Desire*:** - Bertahan hidup jika hidup sebagai *pokemon* liar. - Menjadi teman dan pelindung pemiliknya jika hidup bersama manusia.
	***Biological Environment*:** Dalam *game*-nya, *Obstagoon* umumnya dapat ditemukan di Lake of *Outrage, Bridge Field, Dusty Bowl, Giant's Mirror*, dan *Stony Wilderness*. Tempat-tempat tersebut berada di daratan, terutama rerumputan atau di dekat sumber air.
	Special Attribute: Ekspresi, make up, serta pakaiannya yang menyerupai band bergenre *Glam Rock* dari Inggris Raya.
	***Weakness*:** *Obstagoon* adalah *Pokemon* bertipe *Dark* dan *Normal*, kedua tipe ini lemah terhadap *pokemon* dengan tipe *Fighting, Bug*, serta *Fairy*.
	***Status, Profession, Position*:** *Pokemon*, menjadi *pokemon* liar atau peliharaan.

Berdasarkan 7 unsur budaya universal Koentjaraningrat, desain visual *Obstagoon* secara keseluruhan masuk dalam unsur budaya kesenian, terutama dalam segi musik. *Obstagoon* memiliki karakteristik yang menyerupai band bergenre musik *Glam Rock, Kiss*. *Glam Rock* sendiri adalah salah satu genre musik yang berasal dari Inggris Raya.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teori *world building* dan *manga matrix* dalam desain *game* dapat membuat dunia dan karakter *game* menjadi lebih hidup dan menarik.

Dari segi *world building*, hasil analisis Kota *Wyndon* menggunakan teori *world building* menunjukkan bahwa Kota *Wyndon* merupakan cerminan Kota London dalam dunia *Pokemon*, dengan mengambil referensi-referensi dari tempat-tempat ikonik di London. Tak hanya itu, tempat ini kemudian ditambahkan elemen mitos serta sejarah Inggris, dimana *Wyndon* menjadi tempat *event* terpenting yang terjadi dalam cerita utama, yaitu ketika pemain melawan *pokemon* naga *Eternatus* menggunakan *Sacred Sword* dan *Sacred Shield*, bersama *Pokemon* legendaris *Zacian* dan *Zamazenta*

disampingnya. Hal ini lebih meyakinkan pemain akan pentingnya kota *Wyndon* sebagai kota utama di *Region Galar*.

Dari segi desain *pokemon*nya, *Obstagoon* yang telah dianalisis menggunakan metode *manga matrix* menunjukkan bahwa *pokemon* ini berbentuk dasar humanoid, hasil kombinasi antara badan manusia dan musang. Kombinasi lainnya yang menonjol adalah atributnya yang menyerupai fenomena kesenian budaya Inggris yang nyata, yaitu band dengan genre *Glam Rock.*

Kesimpulan penelitian adalah penggunaan referensi dan mengambil inspirasi dari fenomena kebudayaan yang terjadi di dunia nyata dapat membuat fiksi yang diciptakan menjadi terasa lebih hidup dan meyakinkan. Penggunaan referensi bisa dari apa saja, misalnya mitos, sejarah, olahraga, musik, pop kultur, dan sebagainya. Diharapkan dengan pengaplikasian teori *world building* dan *manga matrix* ini dapat digunakan untuk menghasilkan desain *game* yang lebih hidup dan meyakinkan.

DAFTAR PUSTAKA

Abt, C. C. (1970). *Serious Games* (1st ed.). The Viking Press.

Koentjaraningrat (1980). Pengantar Ilmu Antropologi. Aksara Baru.

Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals (The MIT Press)*. The MIT Press.

Tsukamoto, H. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System* (Illustrated ed.). Harper Design.

Wolf, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation* (1st ed.). Routledge.

Internet:

Boyle, E. (2019, November 19). *Pokémon Sword and Shield review*. TechRadar. https://www.techradar.com/reviews/*pokemon*-sword-and-*shield*-review

DeFreitas, C. (2020, April 29). *Pokemon Sword and Shield Review*. IGN. https://www.ign.com/articles/2019/11/13/*pokemon*-sword-and-*shield*-review?utm_source=soc1&sf112367551=1

Diaz, A. (2019, June 6). *Everything we know about Pokemon Sword and Pokemon Shield.* Polygon. https://www.polygon.com/*pokemon*/2019/6/6/18653661/*pokemon*-sword-*shield*-release-date-new-characters-creatures-dynamax

Lee, J. (2019, November 15). *Pokémon Sword and Shield guide: Which is the best starter?* Polygon. https://www.polygon.com/*pokemon*-sword-*shield*-guide/2019/11/15/20951419/which-

starter-to-pick-best-scorbunny-grookey-sobble

Mercante, A. (2020, October 15). *Tour the Galar region and its real-world influences in this Pokemon Sword and Shield guide*. *Games*radar. https://www.*games*radar.com/tour-the-*galar-region*-and-its-real-world-influences-in-this-*pokemon*-sword-and-*shield*-guide/

Pokemon (-). *Galar Tour Brochure US*. *Pokemon* Company. Diambil dari: https://assets.*pokemon*.com/assets/cms2/pdf/video-*game*/sword-*shield*/*Galar*_Tour_Brochure_US.pdf