

**PENCIPTAAN KARAKTER FANTASI ILUSTRASI GRAFIS
MELALUI *MANGA STUDIO EX5* YANG SESUAI TIPE KEPRIBADIAN
MANUSIA MENURUT *ENNEAGRAM***

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:
Akwila Gusta P.
NIM 12206244036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2017**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul **Penciptaan Karakter Fantasi Ilustrasi Grafis** melalui *Manga Studio Ex5* yang sesuai Tipe Kepribadian Manusia menurut *Enneagram* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Drs. R. Kuncoro Wulan D., M.Sn.

NIP. 196603201994121001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Penciptaan Karakter Fantasi Ilustrasi Grafis melalui Manga Studio EX5 yang sesuai Tipe Kepribadian Manusia menurut Enneagram* ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 24 Februari 2017 dan dinyatakan lulus.

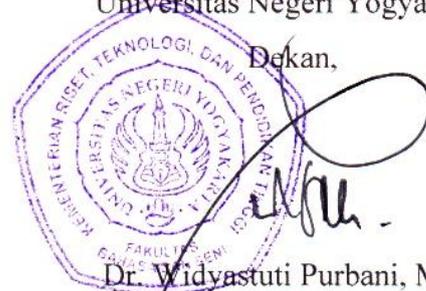
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro Wulan D., M.Sn.	Ketua Penguji		17/3 2017
Aran Handoko, S.Sn., M.Sn.	Sekretaris		17/3.2017
Dr. Hajar Pamadhi, MA.Hons.	Penguji Utama		17/3 2017

Yogyakarta, 17 Maret 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Akwila Gusta P.

NIM : 12206244036

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan sayasendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian – bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 7 Februari 2017

Penulis,



Akwila Gusta P.

MOTTO

“Yesterday is history, Tomorrow is mystery, but today is a gift... That’s why it’s called the present”

Master Oogway

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala kasih karunia, berkat dan pertolongan dari Tuhan Yesus Kristus sehingga Tugas Akhir Karya Seni ini dapat selesai dan penulis persembahkan kepada kedua orang tua yang saya cintai, adik, kekasih, dan seluruh saudara serta sahabat yang telah dengan tulus memberikan dukungan moral, material, dan spiritual.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, karunia, dan pertolongan-Nya sehingga Tugas Akhir Karya Seni dengan judul Penciptaan Karakter Fantasi Ilustrasi Grafis melalui Manga Studio EX5 yang sesuai Tipe Kepribadian Manusia menurut *Enneagram* dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian dari persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terimakasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat dan terimakasih yang sebesar – besarnya saya sampaikan kepada pembimbing Tugas Akhir Karya Seni, Drs. R. Kuncoro Wulan D., M.Sn. dan Arsianti Latifah, S.pd., M.Sn. selaku Pembimbing Akademik yang dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan di sela – sela kesibukannya.

Terimakasih juga penulis ucapkan kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moral, material, dan spiritual sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Tidak lupa juga untuk teman – teman seperjuangan yang ada di lingkungan Seni Rupa dan Kerajinan serta teman – teman lainnya yang sudah membantu dan memberikan motivasi, penulis ucapkan terimakasih sebanyak – banyaknya.

Tugas Akhir Karya Seni ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menjadi lebih baik. Akhir kata penulis sampaikan terimakasih

Yogyakarta, 7 Februari 2017

Penulis

Akwila Gusta P.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	3
C. Tujuan.....	3
D. Manfaat.....	3
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
A. Tinjauan Figur Kelas Karakter dalam Game Seal Online.....	5
B. Tinjauan Kepribadian Manusia Menurut <i>Enneagram</i>	16
C. Tinjauan <i>Computer Graphic Art</i>	18
D. Tinjauan Desain Grafis.....	19
E. Tinjauan Figur Karakter.....	25
F. Tema.....	26
G. Metode Penciptaan Karya.....	26
BAB III Pembahasan.....	29
A. Konsep dan Tema Penciptaan Karya.....	29

B. <i>Character Class</i> yang Sesuai Tema Kepribadian Manusia.....	30
C. Alat dan Proses Penciptaan Karya	33
D. Pembahasan Karya	40
BAB IV PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
Daftar Pustaka	80
Lampiran	82

Daftar Gambar

Gambar 1	: <i>Beginner</i>	6
Gambar 2	: <i>Warrior</i>	6
Gambar 3	: <i>Knight</i>	7
Gambar 4	: <i>Mage</i>	7
Gambar 5	: <i>Priest</i>	8
Gambar 6	: <i>Jester</i>	8
Gambar 7	: <i>Craftsman</i>	9
Gambar 8	: <i>Hunter</i>	9
Gambar 9	: <i>Vagabond</i>	10
Gambar 10	: <i>Berserker</i>	11
Gambar 11	: <i>Swordmaster</i>	11
Gambar 12	: <i>Renegade</i>	11
Gambar 13	: <i>Defender</i>	12
Gambar 14	: <i>Fire Wizard</i>	12
Gambar 15	: <i>Ice Wizard</i>	12
Gambar 16	: <i>Templar</i>	13
Gambar 17	: <i>Apostle</i>	13
Gambar 18	: <i>Assassin</i>	13
Gambar 19	: <i>Gambler</i>	14
Gambar 20	: <i>Demolitionist</i>	14
Gambar 21	: <i>Artisan</i>	15
Gambar 22	: <i>Archer</i>	15
Gambar 23	: <i>Gunner</i>	15
Gambar 24	: RGB color.....	23
Gambar 25	: CMYK color.....	23
Gambar 26	: LAB color.....	24
Gambar 27	: Sketsa <i>Knight</i>	34
Gambar 28	: <i>Inking Knight</i>	35
Gambar 29	: <i>Layer folder dan Mask</i>	36

Gambar 30	: <i>Coloring</i>	37
Gambar 31	: <i>Detailing</i>	38
Gambar 32	: <i>Finishing Knight</i>	39
Gambar 33	: Cover DVD film FF VII: Advent Children	40
Gambar 34	: Contoh karakter FF VII: Advent Children	40
Gambar 35	: Achilles.....	41
Gambar 36	: <i>Defender</i>	41
Gambar 37	: Sketsa karya 1	42
Gambar 38	: Karya 1 awal.....	43
Gambar 39	: <i>Defender “The Perfection”</i>	44
Gambar 40	: <i>Apostle</i>	45
Gambar 41	: <i>Elf Armor</i>	45
Gambar 42	: Sketsa karya 2.....	46
Gambar 43	: Karya 2 awal.....	47
Gambar 44	: <i>Apostle “The Helper”</i>	48
Gambar 45	: <i>Artisan</i>	49
Gambar 46	: <i>Blacksmith</i>	49
Gambar 47	: Sketsa karya 3.....	50
Gambar 48	: Karya 3 awal.....	51
Gambar 49	: <i>Artisan “The Achiever”</i>	52
Gambar 50	: <i>Vagabond</i>	53
Gambar 51	: <i>medieval costum</i>	53
Gambar 52	: <i>medieval costum</i>	53
Gambar 53	: Sketsa karya 4.....	54
Gambar 54	: Karya 4 awal.....	55
Gambar 55	: <i>Vagabond “The Romantic”</i>	56
Gambar 56	: <i>Archer</i>	57
Gambar 57	: <i>Archer</i>	57
Gambar 58	: Sketsa karya 5.....	58
Gambar 59	: Karya 5 awal.....	59
Gambar 60	: <i>Archer”The Observer”</i>	60

Gambar 61	: Mc Gonagall	61
Gambar 62	: <i>Mage</i>	61
Gambar 63	: Sketsa 1 karya 6.....	62
Gambar 64	: Sketsa 2 karya 6.....	62
Gambar 65	: Karya 6 awal.....	63
Gambar 66	: <i>Mage “The Pessimist”</i>	64
Gambar 67	: <i>Jester</i>	65
Gambar 68	: <i>Hobbit</i>	65
Gambar 69	: Sketsa karya 7.....	66
Gambar 70	: Karya 7 awal.....	67
Gambar 71	: <i>Jester “The Adventurer”</i>	68
Gambar 72	: <i>Berserker</i>	69
Gambar 73	: <i>Knight of Gondor</i>	69
Gambar 74	: <i>Nodachi</i>	70
Gambar 75	: <i>Naginata</i>	70
Gambar 76	: Sketsa karya 8.....	70
Gambar 77	: Karya 8 awal.....	71
Gambar 78	: <i>Berserker “The Warrior”</i>	72
Gambar 79	: <i>Knight</i>	73
Gambar 80	: <i>Knight of Stormwind</i>	73
Gambar 81	: Sketsa karya 9.....	74
Gambar 82	: Karya 9 awal.....	75
Gambar 83	: <i>Knight “The Peacemaker”</i>	76

Daftar Tabel

Tabel 1	: <i>Basic class</i> dalam game <i>Seal Online</i>	6
Tabel 2	: <i>Advanced class</i> dalam game <i>Seal Online</i>	10
Tabel 3	: <i>Class</i> yang dipilih untuk menggambarkan kepribadian Manusia menurut <i>Enneagram</i>	30

**PENCIPTAAN KARAKTER FANTASI ILUSTRASI GRAFIS
MELALUI MANGA STUDIO EX5 YANG SESUAI TIPE KEPRIBADIAN
MANUSIA MENURUT ENNEAGRAM**

Oleh:
Akwila Gusta P.
12206244036

ABSTRAK

Penulisan tugas akhir karya seni ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep dan proses penciptaan karakter fantasi sebagai ilustrasi grafis dari tema kepribadian manusia menurut *enneagram* berupa gambar digital 2D melalui *software Manga Studio EX5*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya meliputi eksplorasi, eksperimen, dan visualisasi. Eksplorasi dilakukan dengan mencari informasi yang berkaitan dengan tema dan figur karakter dalam *game Seal Online* sebagai sumber inspirasi baik melalui buku dan internet. Eksperimen dilakukan dengan pembuatan sketsa – sketsa yang nantinya akan dipilih yang sesuai dengan figur karakter dalam *game* dan tema kepribadian manusia. Sedangkan proses visualisasi dimulai dengan proses *inking, coloring, detailing, finishing, dan printing*.

Hasil pembahasan dan penciptaan adalah sebagai berikut: 1) Proses penciptaan karya CG *art* sebagai gambar ilustrasi grafis dua dimensi berupa karakter fantasi tersebut dilakukan secara digital sepenuhnya, mulai dari *sketching, inking, coloring, detailing, dan finishing* menggunakan *software Manga Studio EX5* yang berukuran 83 cm x 118 cm dengan resolusi 144 dpi yang kemudian dicetak pada media kertas ivory berukuran A0. 2) Tema kepribadian manusia menurut *enneagram* diimplementasikan kedalam karakter fantasi yang dipilih dari *class character* dalam *game Seal Online* yang memiliki karakteristik yang paling tepat untuk menjadi ilustrasi grafis dari setiap macam kepribadian tersebut yaitu, *Defender* sebagai ilustrasi kepribadian perfeksionis, *Apostle* sebagai ilustrasi kepribadian penolong, *Artisan* sebagai ilustrasi kepribadian pengejar prestasi, *Vagabond* sebagai ilustrasi kepribadian romantis, *Archer* sebagai ilustrasi kepribadian pengamat, *Mage* sebagai ilustrasi kepribadian pesimis, *Jester* sebagai ilustrasi kepribadian petualang, *Berserker* sebagai ilustrasi kepribadian pejuang, dan *Knight* sebagai ilustrasi kepribadian pendamai.

Kata kunci: kepribadian manusia, *enneagram, computer graphic art, ilustrasi*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di bidang seni rupa, teknologi juga berperan memunculkan kemungkinan-kemungkinan baru dalam berkarya seni, salah satunya adalah seni *computer graphic*, atau yang biasa disebut dengan *CG art*, dengan hasil karya baik berupa gambar digital maupun video. Perpaduan seni dan teknologi ini sudah semakin nampak dan banyak diminati oleh masyarakat masa kini, salah satunya *video game*. Dalam *video game* tentu tidak lepas dari kehadiran sosok karakter yang dikendalikan pemain. Setiap *genre game* memiliki karakter berbeda yang didesain sesuai dengan konsep dari *game* itu sendiri, contohnya *game* ber-*genre* fantasi yang memiliki karakter dengan kelas yang bermacam-macam. Terinspirasi dari karakter – karakter yang terdapat pada *game*, terlebih pada *game* ber-*genre* fantasi yang memiliki konsep dan karakteristik berbeda pada setiap kelas karakternya, penulis mencoba mamadukan konsep dan karakteristik tersebut dengan kepribadian dalam diri manusia.

Manusia merupakan makhluk sosial. Dalam kehidupan bersosial, salah satu hal yang dapat dijadikan pembeda antara satu individu dengan individu lainnya adalah kepribadiannya. Menurut kamus besar bahasa Indonesia yang dikutip dari <http://kbbi.co.id>, kepribadian merupakan sifat hakiki yang tercermin pada sikap seseorang atau suatu bangsa yang membedakannya dari orang atau bangsa lain.

Kepribadian dalam diri manusia ada bermacam – macam jenisnya. Ada beberapa teori yang mendefinisikan macam – macam kepribadian tersebut, salah satunya *Enneagram*. Menurut Baron dan Wagele dalam bukunya *The Power of Enneagram*, terdapat sembilan macam kepribadian dalam kehidupan manusia menurut *enneagram*, masing – masing dengan karakteristik yang berbeda, yaitu perfeksionis, penolong, pengejar prestasi, romantis, pengamat, pencemas, petualang, pejuang, dan pendamai.

Berdasarkan paparan diatas, penulis hendak menciptakan karya seni *computer graphic art* berbentuk gambar digital dua dimensi berupa ilustrasi grafis yang menggambarkan setiap karakter fantasi sebagai ilustrasi dari setiap tipe kepribadian manusia dalam *enneagram* yang terinspirasi dari karakter game fantasi yang memiliki ciri – ciri dan karakteristik yang mirip dengan setiap tipe kepribadian tersebut. *Game* yang dijadikan acuan adalah *Seal Online*, *game* fantasi dengan tipe MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) yang memiliki dua puluh tiga kelas karakter yang berbeda dengan karakteristiknya masing – masing. Dengan demikian, penyampaian tema mengenai berbagai tipe kepribadian manusia akan menjadi lebih menarik terutama untuk para pecinta *game* fantasi MMORPG yang pada umumnya berumur 16 sampai 30 tahun.

Berdasarkan paparan diatas, terdapat beberapa masalah sebagai pokok bahasan antara lain, peranan teknologi dalam bidang seni rupa, mengemas seni dan teknologi dalam sebuah *game*, dan menciptakan karakter fantasi sebagai ilustrasi grafis dari kepribadian manusia menurut *enneagram*.

Permasalahan diatas terlalu luas, oleh karena itu untuk penciptaan karya ilustrasi grafis berupa gambar digital kami batasi pada penyampaian tema kepribadian manusia menurut *enneagram* dengan karakter fantasi sebagai ilustrasi grafis berupa gambar digital dua dimensi.

B. Fokus Masalah

Menciptakan karakter fantasi menurut tipe kepribadian manusia berdasarkan *enneagram* dalam bentuk gambar digital dua dimensi.

C. Tujuan

Mencetak karakter fantasi sebagai ilustrasi grafis berupa gambar digital dua dimensi menurut tipe kepribadian manusia berdasarkan *enneagram* dengan media kertas.

D. Manfaat

Penulisan laporan tugas akhir ini diharapkan dapat berguna dan memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis, antara lain;

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan untuk lebih memahami tentang karya seni *computer graphic art*.
- b. Sebagai bahan pembelajaran dan sumber referensi dalam bidang seni rupa, khususnya mengenai *computer graphic art*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, sebagai sarana untuk menyampaikan ide dan gagasan melalui karya seni *computer graphic art*.

- b. Bagi pembaca, tulisan ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan yang membantu dan memperkenalkan macam kepribadian manusia menurut *enneagram* serta proses pembuatan karya seni *computer graphic art*.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Figur Kelas Karakter dalam Game *Seal Online*.

Mengacu pada https://en.wikipedia.org/wiki/Seal_Online, *Seal Online* merupakan salah satu *game* MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) ber-*genre* fantasi yang dikembangkan perusahaan Korea *Grigon Entertainment* yang rilis di Korea pada tahun 2003 dan secara resmi dirilis ketingkat internasional pada tahun 2008. *Seal Online* merupakan salah satu *game* yang populer pada masanya bahkan hingga saat ini karena memiliki kelebihan berupa tampilan karakter yang berbentuk kartun *chibi* (kata bahasa Jepang yang berarti "orang pendek" atau "anak kecil") dan monster yang lucu.

Sebagaimana *game* fantasi pada umumnya, *Seal Online* memiliki banyak pilihan *character class* (kelas karakter) yang berbeda. *Character class* merupakan suatu kelompok atau golongan yang memiliki kemampuan dan karakteristik tertentu baik itu berupa kelebihan maupun kekurangan yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi para pemain (*player*) dalam memilih *character class* yang sesuai dengan gaya bermainnya. Pada *game* ini, kelas karakter dibagi kedalam dua bagian yaitu kelas dasar atau yang disebut juga sebagai *basic class* yang terdiri dari delapan macam kelas dan kelas lanjutan yang dikenal sebagai *advanced class* yang terdiri dari lima belas macam kelas. Bersumber pada <http://sealonline.lytgame.com> dan <http://sealonline.wikia.com/wiki/Class>, kelas dasar (*basic class*) dan kelas

lanjutan (*advanced class*) dalam *game Seal Online* dapat dijabarkan sebagai berikut;

1. Kelas dasar (*basic class*) merupakan kelas karakter yang dapat dipilih ketika baru memulai permainan. Berikut ini merupakan macam – macam kelas dasar yang terdapat dalam *game Seal Online*.

Tabel 1: *basic class* dalam *game Seal Online*

1.	<i>Beginner</i>	 <p>gambar 1: Beginner (sumber: seal.lytogame.com)</p>	<p><i>Beginner</i> merupakan kelas yang paling dasar dalam <i>game Seal Online</i>. Sesuai dengan arti dari beginner sendiri yaitu pemula, kelas ini belum memiliki <i>skill</i> apa pun. Pada level 10, beginner dapat mempelajari kelas dasar lainnya untuk memperoleh <i>skill</i> baru yang sesuai dengan keinginan, namun jika berhasil bertahan dengan kelas ini hingga <i>level</i> 115, <i>Beginner</i> bisa mempelajari kelas lanjutan yaitu <i>Vagabond</i></p>
2.	<i>Warrior</i>	 <p>Gambar 2: warrior (sumber: seal.lytogame.com)</p>	<p><i>Warrior</i> merupakan ahli pedang dengan serangan fisik lebih kuat jika dibandingkan <i>Knight</i>. Dengan menggunakan <i>two-handed sword</i> (pedang yang digenggam dengan dua tangan) sebagai senjata. <i>Warrior</i> memfokuskan pada kekuatan fisik dan ketangkasan.</p>

3.	<i>Kight</i>	 <p>Gambar 3: Knight (sumber: seal.lytogame.com)</p>	<p><i>Knigh</i> dikenal sebagai pasukan pelindung dan ahli pedang yang memegang teguh kode etik. <i>Knigh</i> merupakan kelas yang memiliki pertahanan paling kuat dibandingkan dengan kelas lainnya. Mereka lebih memfokuskan kemampuannya dalam pertahanan dengan mengorbankan mobilitas dan kekuatan serangnya. <i>Knigh</i> mengenakan <i>armor</i> (baju baja) yang sangat kuat dan sulit untuk ditembus dan bersenjatakan <i>one-handed sword</i> (pedang yang digenggam dengan satu tangan) untuk menyerang dan perisai untuk berindung dari serangan musuh.</p>
4.	<i>Mage</i>	 <p>Gambar 4: Mage (sumber: seal.lytogame.com)</p>	<p><i>Mage</i> merupakan kelas dengan fisik yang paling lemah jika dibandingkan dengan kelas lainnya. Meskipun demikian, <i>Mage</i> memiliki inteligensi yang paling tinggi untuk memperoleh pengetahuan tentang <i>magic</i> (sihir). Hal tersebut membuat <i>Mage</i> memiliki kemampuan untuk menyerang dengan kekuatan sihir yang sangat besar. <i>Mage</i> memiliki dua jenis elemen sihir yaitu api dan air/es. <i>Mage</i> merupakan kelas yang baik untuk mengalahkan musuh dalam jarak yang jauh.</p>

5.	<i>Priest</i>	 <p>Gambar 5: priest (sumber: seal.lytogame.com)</p>	<p><i>Priest</i> merupakan kelas dengan kemampuan untuk membantu rekan kelompok ketika berada dalam sebuah pertempuran. <i>Priest</i> satu-satunya kelas yang memiliki kemampuan untuk dapat menyembuhkan yang terluka, bahkan <i>Priest</i> juga dapat memberikan efek pada rekan yang lain untuk menjadi lebih kuat seperti meningkatkan pertahanan, ketepatan, dan kekuatan serang anggota kelompok.</p>
6.	<i>Jester</i>	 <p>Gambar 6: jester (sumber: seal.lytogame.com)</p>	<p><i>Jester</i> merupakan kelas yang gesit, lincah, cerdik dan cukup mematikan dengan pisau lempar sebagai senjatanya. <i>Jester</i> dikenal sebagai sesosok pelawak yang memiliki serangan yang sangat cepat. Dalam situasi yang bahaya, misalnya dalam kepungan monster, <i>Jester</i> dapat berpura – pura mati sehingga para monster yang menyerang menjadi mengabaikannya. Kelas ini juga dapat menyemangati dan memberi efek untuk menambah kecepatan serang rekan dalam pertempuran. Selain itu, <i>Jester</i> juga dapat meniru kemampuan karakter lain berdasarkan kelasnya.</p>

7.	<i>Craftmans</i>	 <p>Gambar 7: craftsman (sumber: seal.lytogame.com)</p>	<p><i>Craftsman</i> memiliki kemampuan untuk membuat membuat peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan seperti <i>armor</i>, senjata, obat-obatan, dan bahan-bahan yang diperlukan untuk memperkuat peralatan. <i>Craftsman</i> tidak hanya sekedar membuat barang-barang saja, melainkan juga memiliki serangan fisik yang kuat dengan menggunakan martil yang digunakan sebagai senjata selain sebagai alat untuk membuat benda-benda.</p>
8.	<i>Hunter</i>	 <p>Gambar 8: hunter (sumber: seal.lytogame.com)</p>	<p>Dengan hidup dan belajar di alam liar, <i>Hunter</i> dapat memberikan serangan yang kuat dari jarak yang jauh dengan menggunakan ketapel. <i>Hunter</i> juga dapat memancing monster menggunakan umpan sehingga memudahkan untuk mengalahkan monster yang terpancing dari jarak jauh dengan tembakan yang kuat.</p>

2. Sedangkan kelas lanjutan (*advanced class*) merupakan pilihan kelas karakter yang dapat diambil ketika sudah mencapai *level* 150. Dalam *game* ini terdapat lima belas kelas lanjutan, antara lain;

Tabel 2: *advanced class* dalam game *Seal Online*

1.	<i>Vagabond</i>	 <p>Gambar 9: vagabond (sumber: sealonline.wikia.com)</p>	<p><i>Vagabond</i> merupakan kelas lanjutan dari <i>Beginner</i> dan merupakan satu-satunya kelas lanjutan yang dapat diambil ketika mencapai <i>level</i> 115. Setelah lama mengembara dalam mencari jati diri sebagai <i>beginner</i> tanpa mempelajari skill dari kelas dasar lainnya yang membuat setiap petualangan dalam melawan monster menjadi lebih sulit dan penuh resiko, <i>Vagabond</i> berhasil mempelajari skill untuk intimidasi monster untuk melemahkan pertahanannya. <i>Vagabond</i> juga memiliki kemampuan untuk memohon sehingga setelah mengalahkan monster, kemungkinan untuk memperoleh barang berharga dari monster lebih besar dibandingkan kelas lainnya. <i>Vagabond</i> merupakan kelas yang begitu dihormati oleh pemain lain, hal ini karena diperlukan usaha yang tidak mudah untuk mendapatkan kelas ini.</p>
----	-----------------	---	--

2.	<i>Berserker</i>	 <p>Gambar 10: berserker (sumber: seal.lytogame.com)</p>	<p><i>Berserker</i> merupakan kelas lanjutan <i>Warrior</i> yang memfokuskan pada kemampuan serangan fisik yang besar yang mampu menembus armor (baju baja) lawan dengan combo attack (serangan bermacam yang beruntun tanpa henti) hingga mengalahkan lawan.</p>
3.	<i>Sword- master</i>	 <p>Gambar 11: swordmaster (sumber: seal.lytogame.com)</p>	<p><i>Swordmaster</i> merupakan kelas lanjutan <i>Warrior</i> yang memfokuskan diri pada mobilitas dan ketangkasan untuk dapat menyerang beberapa musuh sekaligus dengan serangan yang sangat cepat.</p>
4.	<i>Renegade</i>	 <p>Gambar 12: renegade (sumber: seal.lytogame.com)</p>	<p><i>Renegade</i> merupakan kelas lanjutan <i>Knight</i> yang lebih memfokuskan pada kualitas pertahanan yang lebih kuat lagi untuk melindungi rekan setim. Meskipun memiliki serangan fisik yang lemah, <i>Renegade</i> memiliki kemampuan untuk menghancurkan armor dan senjata musuh dengan senjata kapaknya sehingga mampu mengurangi kemampuan bertahan dan kekuatan serang musuh.</p>

5.	<i>Defender</i>	 <p>Gambar 13: defender (sumber: seal.lytgame.com)</p>	<p><i>Defender</i> merupakan kelas lanjutan <i>Knight</i> yang memilih untuk menyalurkan kekuatannya untuk menyerang. <i>Defender</i> memiliki kemampuan untuk menyerang semua musuh yang mengepungnya dengan kekuatan serangan fisik yang cukup tinggi. Selain itu, <i>Defender</i> juga dapat memantulkan sebagian dari serangan musuh yang diterima dan dapat meningkatkan kemampuan bertahan untuk sementara waktu serta menyembuhkan diri disaat terdesak.</p>
6.	<i>Fire Wizard</i>	 <p>Gambar 14: fire wizard (sumber: seal.lytgame.com)</p>	<p><i>Fire Wizard</i> merupakan kelas lanjutan dari <i>Mage</i> yang fokus mempelajari elemen api. <i>Fire Wizard</i> berusaha untuk dapat menguasai kekuatan element api sepenuhnya dengan rela mengorban kecepatan dalam menciptakan sihir untuk menyerang dengan kekuatan sihir api yang sangat kuat yang dapat membakar beberapa musuh yang berkumpul sekaligus.</p>
7.	<i>Ice Wizard</i>	 <p>Gambar 15: ice wizard</p>	<p><i>Ice Wizard</i> merupakan kelas lanjutan <i>Mage</i> yang memilih untuk menguasai elemen air/es. <i>Ice Wizard</i> memilih mengorbankan kekuatan sihirnya untuk dapat</p>

		(sumber: seal.lytgame.com)	menciptakan serangan sihir es dengan cepat yang dapat membekukan musuh sehingga mobilitas musuh terganggu.
8.	<i>Templar</i>	 <p>Gambar 16: templar (sumber: seal.lytgame.com)</p>	<i>Templar</i> merupakan kelas lanjutan dari <i>Priest</i> yang mengkhususkan diri menjadi petarung. Selain dapat memberikan serangan fisik, <i>Templar</i> juga dapat melumpuhkan musuh untuk sementara waktu dan memberikan efek negatif yang dapat melemahkan musuh.
9.	<i>Apostle</i>	 <p>Gambar 17: apostle (sumber: seal.lytgame.com)</p>	<i>Apostle</i> merupakan kelas lanjutan <i>Priest</i> yang telah memperdalam keyakinannya dan meninggalkan kemampuan bertarungnya untuk fokus menolong rekan kelompok ketika sedang dalam pertempuran. <i>Apostle</i> memiliki kemampuan penyembuhan yang terbaik dan mampu untuk memberikan efek yang membantu meningkatkan semua kemampuan baik yang bersifat fisik maupun magic.
10.	<i>Assassin</i>	 <p>Gambar 18: assassin (sumber:</p>	<i>Assassin</i> kelas lanjutan dari <i>Jester</i> yang meninggalkan kemampuan serangan jarak jauhnya untuk menyempurnakan kemampuan bertarung jarak dekat dengan serangan fisik yang terkuat dan memiliki

		seal.lytgame.com)	tingkat ketangkasan yang tinggi. <i>Assassin</i> memiliki mobilitas yang tinggi dan merupakan satu-satunya kelas yang mampu menggunakan dua senjata sekaligus berupa pisau belati. <i>Assassin</i> mampu menghilang dalam kegelapan lalu menyerang musuh secara tiba-tiba untuk menyerang titik vital yang dapat melumpuhkan musuh untuk sesaat.
11.	<i>Gambler</i>	 <p>Gambar 19: gambler (sumber: seal.lytgame.com)</p>	<i>Gambler</i> merupakan kelas lanjutan dari <i>Jester</i> yang fokus pada serangan jarak jauh. <i>Gambler</i> memiliki kemampuan untuk melempar pisau, <i>dart</i> (anak panah), dan kartu sebagai senjata andalan dengan sangat cepat, bahkan <i>Gambler</i> mampu melempar benda-benda yang diperoleh dari monster ketika persediaan <i>dart</i> dan kartu sudah habis.
12.	<i>Demolitionist</i>	 <p>Gambar 20: demolitionist (sumber: seal.lytgame.com)</p>	<i>Demolitionist</i> merupakan kelas lanjutan dari <i>Craftsman</i> yang memfokuskan diri untuk ikut masuk dalam pertempuran. Dengan bersenjatakan martil yang besar, <i>Demolitionist</i> memiliki kemampuan untuk membuat bom sebagai senjata yang dapat melukai dan melumpuhkan musuh dan siapapun

			yang berada disekitar ledakan.
13.	<i>Artisan</i>	 <p>Gambar 21: artisan (sumber: seal.lytogame.com)</p>	<i>Artisan</i> merupakan kelas lanjutan dari <i>Craftsman</i> yang menjauhi medan pertempuran dan lebih memfokuskan diri untuk menciptakan senjata dan <i>armor</i> yang lebih kuat. Dengan lebih fokus pada ketrampilannya, <i>Artisan</i> memiliki tingkat kesuksesan yang tinggi untuk meningkatkan kekuatan dari perlengkapan dengan menggunakan <i>manual</i> (buku pedoman) dan bahan-bahan yang dibutuhkan.
14.	<i>Archer</i>	 <p>Gambar 22: archer (sumber: sealonline.wikia.com)</p>	<i>Archer</i> merupakan kelas lanjutan dari <i>Hunter</i> yang fokus dengan kemampuan untuk mengalahkan sekumpulan monster sekaligus dengan memperlambat gerakan dan melumpuhkannya. <i>Archer</i> menggunakan senjata busur dan anak panah dalam bertarung.
15.	<i>Gunner</i>	 <p>Gambar 23: gunner (sumber: sealonline.wikia.com)</p>	<i>Gunner</i> merupakan kelas lanjutan dari <i>Hunter</i> yang fokus dengan serangan target tunggal. Bersenjatakan senapan, <i>Gunner</i> dapat menembak dengan kekuatan serang yang tinggi dan dapat melakukan tembakan beruntun dengan sangat cepat yang membuatnya cukup ditakuti.

B. Tinjauan Kepribadian Manusia Menurut *Enneagram*

Setiap individu memiliki karakter yang berbeda. Karakter tiap individu ditentukan oleh kepribadiannya. Heuken (1979:10) menyatakan bahwa kepribadian adalah pola menyeluruh semua kemampuan, perbuatan serta kebiasaan seseorang, baik yang jasmani, mental, rohani, emosional, maupun yang sosial. Semua ini telah ditatanya dalam caranya yang khas dibawah beraneka pengaruh dari luar. Pola ini terwujud dalam tingkah lakunya, dalam usahanya menjadi manusia sebagaimana dikehendakinya.

Terdapat bermacam – macam tipe kepribadian manusia. Ada beberapa teori yang membahas tentang tipe kepribadian manusia, salah satunya *enneagram*. Baron dan Wagele (2015:1) mengatakan *enneagram* merupakan studi tentang sembilan tipe kepribadian manusia. Sistem *enneagram* digambarkan dengan suatu lingkaran yang berisi sebetuk bintang bertitik sembilan. Dalam bahasa Yunani, *ennea* adalah angka sembilan, dan *gram* berarti sebuah gambar. Jadi *enneagram* dapat diartikan sebuah gambar bertitik sembilan. Titik tersebutlah yang mewakili tiap kepribadian dalam diri manusia. Tipe kepribadian tersebut antara lain;

1. Perfeksionis (*Perfection*)

Tipe ini dimotivasi oleh kebutuhan untuk menjalani hidup dengan benar, termasuk memperbaiki diri sendiri dan lingkungan sekitarnya.

2. Penolong (*Helper*)

Tipe penolong dimotivasi oleh kebutuhan untuk dicintai, dihargai, dan untuk mengapresiasi perasaan positif mereka kepada orang lain.

3. Pengejar Prestasi (*Achiever*)

Tipe pengejar prestasi dimotivasi oleh kebutuhan untuk menjadi orang yang produktif, meraih kesuksesan, dan menghindari kegagalan.

4. Romantis (*Romantic*)

Tipe romantis dimotivasi oleh kebutuhan untuk memahami perasaannya dan agar dipahami oleh orang lain, mencari makna kehidupan, dan menghindari citra diri yang biasa-biasa saja.

5. Pengamat (*Observer*)

Tipe pengamat dimotivasi oleh kebutuhan untuk mengetahui dan memahami segala sesuatu, merasa cukup dengan diri sendiri, dan tidak terlihat bodoh.

6. Pencemas (*Pessimist*)

Tipe pencemas dimotivasi oleh kebutuhan akan rasa aman. Tipe ini dengan phobia terlihat ketakutan, sedangkan tipe ini dengan kontra phobia melawan rasa takut mereka. Kedua aspek tersebut bisa dimiliki oleh satu orang.

7. Petualang (*Advanturer*)

Tipe petualang dimotivasi oleh kebutuhan untuk merasa gembira dan merencanakan kegiatan-kegiatan menyenangkan, member sumbangsih bagi dunia, dan menghindari penderitaan dan kesedihan.

8. Pejuang (*Warrior*)

Tipe pejuang dimotivasi oleh kebutuhan untuk dapat mengandalkan diri sendiri dan kuat, dan terhindar dari kesan lemah, atau bergantung pada orang lain.

9. Pendamai (Peacemaker)

Tipe pendamai dimotivasi oleh kebutuhan untuk menjaga kedamaian, menyatu dengan orang lain, dan menghindari konflik. Terutama karena mengambil kedelapan tipe karakter lainnya. Tipe ini memiliki kepribadian yang beragam, mulai dari perangai yang lembut dan halus hingga mandiri dan kuat.

C. Tinjauan *Computer Graphic Art*

Penggunaan komputer dalam berkarya seni sudah banyak kita temui saat ini contohnya *computer graphic art*. Suyoto (2003:2) menyatakan bahwa *computer graphic* dapat diartikan sebagai seperangkat alat yang terdiri dari *hardware* dan *software* untuk membuat gambar, grafik, atau citra realistik untuk seni, *game computer*, dan film animasi. Kusrianto (2009:119) mengatakan bahwa dalam *computer graphic* dikenal dua jenis grafis, yaitu *raster* atau *bitmap* yang terdiri dari *picture element* (pixel) dan vektor yang merupakan titik dan garis yang membentuk *line drawing* yang dibuat dengan perhitungan matematis. *Bitmap* dan vektor merupakan grafis berbasis 2D, sedangkan *computer graphic* 3D dalam Kusrianto (2009:123) mulai muncul pada akhir dasawarsa 1980-an dengan munculnya komputer SGI (*Silicon Graphic*) yang kemudian digunakan untuk membuat film-film animasi pendek.

Berdasarkan pemaparan diatas, *computer graphic art* merupakan karya seni berupa gambar *digital* atau video baik itu 2D atau 3D yang dibuat

menggunakan komputer dengan bantuan *hardware* dan *software* yang dikhususkan untuk pembuatan karya dalam *computer graphic*.

Karya seni *computer graphic* merupakan salah satu hasil karya dari *graphic design* yang dibuat melalui komputer. *Graphic design* dalam bahasa Indonesia disebut dengan desain grafis, yang menurut Hendratman (2015:3) dapat diartikan sebagai proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar. Dengan demikian, dalam penciptaan karya seni *graphic computer art* tetap berpatokan dengan teori tentang desain grafis.

D. Tinjauan Desain Grafis

1. Unsur Visual dalam Desain Grafis

Desain grafis memiliki unsur - unsur visual yang nampak untuk mewujudkan suatu tampilan visual. Kusrianto (2009: 31) mengatakan unsur – unsur visual tersebut antara lain;

a. Titik

Titik merupakan unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti dan cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

b. Garis

Garis dikenal sebagai goresan atau coretan yang dianggap sebagai unsur yang banyak berpengaruh pada pembentukan objek yang juga menjadi batas suatu bidang atau warna.

c. Bidang

Bidang meruakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Berdasar pada bentuknya, bidang dikelompokkan menjadi dua yaitu bidang geometri yang terukur dan non geometri yang relatif sukar untuk diukur. Bidang dapat ditampilkan dengan susunan titik maupun garis dalam kepadatan tertentu , dan dengan mempertemukan garis.

d. Ruang

Ruang dapat dihadirkan melalui susunan bidang yang memberi perwujudan tiga dimensi.

e. Warna adalah unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh pigmennya dimana kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya.

f. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, teksutur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata apabila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan, sedangkan dikatakan tekstur semu apabila hasil perabaan dan penglihatan berbeda.

2. Prinsip Desain

Dalam mengkomposisikan dan mengatur sebuah desain terdapat prinsip – prinsip yang harus diperhatikan. Hendratman (2015: 49) menyebutkan prinsip – prinsip desain sebagai berikut;

a. Keseimbangan (*balance*)

Terdapat tiga macam keseimbangan yang pertama keseimbangan simetris, yaitu keseimbangan dengan menempatkan objek sama persis antara kedua sisi dari garis sumbu seperti cermin, yang kedua keseimbangan asimetri dimana tidak ada objek yang tersusun seperti cermin, yang ketiga keseimbangan radial yaitu keseimbangan yang meskipun mirip dengan keseimbangan simetris, namun kesan yang ditampilkan seperti ada pancaran dari tengah lingkaran.

b. Irama (*rhythm*)

Irama adalah pola tertentu yang diulang – ulang untuk membentuk sebuah pola yang indah.

c. Penekanan (*focus / emphasis*)

Penekanan dibagi kedalam tiga macam yaitu;

1) Hirarki

Mata menangkap keseluruhan halaman desain sebagai satu komponen, namun mata akan melihat komponen yang terbesar dan kontras terlebih dulu dan dilanjutkan ke komponen lain yang lebih kecil.

2) Kontras

Kontras adalah penekanan karena ada perbedaan drastis antar komponen misalnya kontras warna hitam dan putih, kontras garis tebal dan tipis, dan lain-lain.

3) Skala dan Proporsi

Skala adalah perubahan ukuran (*size*) tanpa perubahan perbandingan ukuran panjang lebar atau tinggi. Sedangkan proporsi adalah adanya perubahan perbandingan antara panjang, lebar, atau tinggi sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

4) Kesatuan

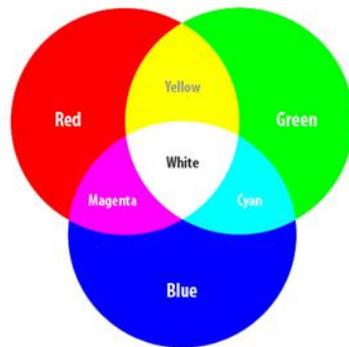
Semua bagian dan unsur grafis bersatu padu dan serasi sehingga dapat dipahami sebagai suatu kesatuan.

3. Warna dalam Komputer

Didalam desain grafis komputer terdapat jenis – jenis warna yang biasa digunakan. Dalam buku *computer graphic design*, Hendratman (2015:82) membahas tentang lima jenis warna dalam komputer antara lain;

a. *RGB color*

RGB merupakan singkatan dari *Red-Green-Blue*, adalah model warna yang dihasilkan dari cahaya monitor. Apabila ketiga warna tersebut dikombinasikan maka akan tercipta warna putih. Karena inilah mengapa *RGB* disebut *additive color* atau warna pencahayaan.

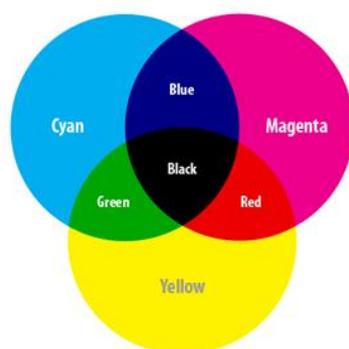


Gambar 24: RGB color

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

b. *CMYK color*

CMYK merupakan singkatan dari *Cyan-Magenta-Yellow-Black* yang biasa disebut sebagai warna proses / *process color* atau *subtractive color*. Model warna *CMYK* biasa digunakan dalam percetakan seperti brosur, sampul buku, majalah, dll.



Gambar 25: CMYK color

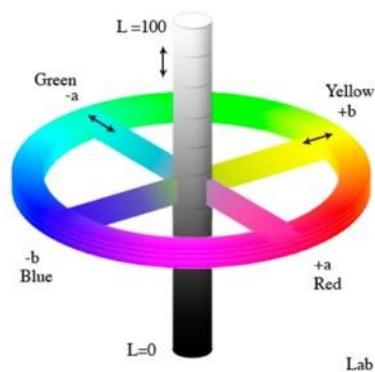
(sumber: <https://www.colorcodehex.com>)

c. *HSB / HSL / HSV color*

HSB (Hue Saturation Brightness), *HSL (Hue Saturation Lightness)*, dan *HSV (Hue Saturation Value)* bisa dikatakan sama, karena *brightness*, *lightness*, dan *value* sama – sama menentukan kadar cahaya (gelap/terang). Model warna ini biasa digunakan untuk aplikasi layar monitor / televisi sama seperti *RGB*. Dengan model warna ini pengaturan gelap/terang lebih mudah karena hanya menggeser nilai *brightness*, *lightness*, atau *value*.

d. *LAB color*

LAB merupakan singkatan dari *L = lightness*, *A = sumbu green-red*, *B = sumbu yellow-blue*. *LAB color* dapat dijadikan perantara antara macam – macam metode dan alat pewarnaan.



Gambar 26: LAB color

(sumber: [http:// www.photoscreenprint.com](http://www.photoscreenprint.com))

e. *HEX color*

Model warna ini biasa digunakan *programmer* atau *web designer* yang tidak ingin repot – repot memikirkan campuran warna *RGB*, karena pada *Hex color* setiap warna memiliki kode tersendiri dalam bahasa pemrograman.

E. Tinjauan Figur Karakter

Baik itu di dalam komik, film animasi, hingga *game* tentu tidak lepas dari kehadiran sesosok figur karakter. Gumelar (2011: 70) menyatakan bahwa karakter terdiri dari tampilan luar (fisik) dan kepribadian (*personality*) yang kita berikan pada suatu tokoh yang telah kita desain dan gambar, hingga si tokoh tersebut mempunyai sifat – sifat yang kita berikan.

Lebih lanjut lagi Gumelar (2011: 70) mengatakan bahwa karakter adalah gabungan antara tampilan wajah, bentuk tubuh, kostum, aksesoris, adat, budaya kebiasaan dan sifat atau kepribadian (*personality*) dari suatu tokoh yang kita buat.

Ketika menciptakan sesosok karakter terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan agar tercipta figur karakter yang baik. Gumelar (2011: 85) menyatakan ada tiga hal penting yang harus diperhatikan, antara lain:

1. Ekspresi Wajah (*Facial expression*)

Ekspresi wajah sangat penting untuk digambarkan karena mampu mencerminkan kepribadian dari karakter yang dibuat karena dengan melihat ekspresi wajah, kita dapat mengetahui emosi (perasaan) apa yang ada dipikiran suatu karakter.

2. Gerak Tubuh (*Gesture*)

Gesture adalah gerak atau tanda tubuh yang umum kita mengerti, tetapi bisa juga sebagai gerak ciri khas tubuh (*body language*) dari tiap karakter.

3. Grafik Karakter (*Character chart*)

Character chart merupakan penggambaran karakter – karakter dalam satu pengukur yang sama, baik tinggi maupun lebarnya agar kita tahu perbandingan proporsi setiap karakter.

F. Tema

Tema dikutip dari <http://kbbi.co.id> tema merupakan pokok pikiran, dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb). Sedangkan menurut Darsono, Sony Kartika (2004: 29) tema merupakan bentuk dalam ide pelukis atau bentuk yang belum dituangkan dalam media atau belum lahir sebagai bentuk fisik. Dalam penciptaan karya seni *computer graphic art*, tema digunakan sebagai dasar untuk menuangkan ide – ide kedalam karya. Tema yang diangkat penulis adalah kepribadian manusia menurut *enneagram* yang akan divisualisasikan melalui figur karakter dalam game *Seal Online* yang akan dituangkan kedalam karya seni *computer graphic art*.

G. Metode Penciptaan Karya

Dalam penciptaan karya seni *computer graphic art* ini digunakan perencanaan untuk menentukan metode apa yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan sebagaimana seperti yang dikatakan Prajudi Atmosudirjo yang dikutip dari

<http://pustakaindo.com> bahwa perencanaan merupakan suatu perhitungan dan penentuan tentang apa yang akan di jalankan dalam mencapai suatu tujuan yang dikehendaki, oleh siapa dan bagaimana. Oleh karena itu, dari hasil perencanaan tersebut ditentukan metode yang digunakan adalah eksplorasi, eksperimen, dan visualisasi yang dijabarkan sebagai berikut;

1. Eksplorasi

Sebelum mulai berkarya, suatu eksplorasi sangat penting karena penulis akan mengumpulkan informasi baik yang berkaitan dengan tema maupun objek karya *computer graphic* ini. Hal ini senada dengan arti eksplorasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikutip dari <http://kbbi.co.id> eksplorasi diartikan sebagai penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan)....

Proses eksplorasi akan tema mengenai kepribadian manusia dilakukan baik melalui buku maupun internet yang membahas tentang kepribadian manusia. Sedangkan proses eksplorasi terhadap objek figur karakter dalam game *Seal Online* dilakukan dengan mencari informasi melalui internet dan berdasarkan pengalaman penulis selama memainkan game tersebut. Selain itu penulis juga mencari gambar – gambar yang dijadikan sumber referensi untuk menemukan elemen – elemen yang digunakan dalam karya.

2. Eksperimen

Eksperimen merupakan rangkaian ujicoba yang diterapkan dalam penciptaan karya. Dikutip dari <http://kbbi.co.id>, eksperimen adalah percobaan yang bersistem dan berencana. Dengan demikian eksperimen dilakukan untuk

mencari bentuk dengan membuat sketsa – sketsa yang sesuai dengan figur karakter dalam game *Seal online* yang nantinya dijadikan sebagai visualisasi dari macam – macam kepribadian manusia sebagai tema penciptaan karya.

3. Visualisasi

Setelah memiliki sketsa – sketsa yang pas maka sketsa tersebut divisualisasikan menjadi sebuah karya yang utuh. Menurut Susanto (2011:427) visualisasi adalah pengungkapan gagasan atau perasaan dengan bentuk gambar, tulisan, kata dan angka, dan peta grafik atau secara garis besar merupakan proses pengubahan konsep menjadi karya atau gambar untuk disajikan karya seni atau visual. Proses visualisasi ini dimulai dari *inking* hingga *finishing* dan kemudian produksi dalam hal ini berupa cetak (*printing*).

BAB III PEMBAHASAN

A. Konsep dan Tema Penciptaan Karya

Sebelum memvisualisasikan karya seni ini, terdapat proses yang berkembang dalam pikiran penulis. Proses tersebut berawal dari keinginan penulis untuk menuangkan pengalaman dan kenangan penulis akan *game Seal Online* karena banyak hal yang berkesan, salah satunya mengenai *character class* yang ada dalam *game* ini sehingga muncul suatu ide atau gagasan yang nantinya dilanjutkan ke tahap penciptaan dengan kemampuan dan kreatifitas.

1. Konsep Penciptaan Karya Seni *CG art*

Konsep dalam penciptaan karya ini adalah menciptakan karakter fantasi sebagai ilustrasi grafis untuk menyampaikan tema kepribadian manusia menurut enneagram yang diinspirasi dari karakter – karakter dalam *game Seal Online* yang berbentuk *chibi* (kata bahasa Jepang yang berarti "orang pendek" atau "anak kecil") kedalam bentuk figur karakter yang lebih nyata.

2. Tema Penciptaan Karya

Tema yang diangkat dalam karya ini adalah kepribadian manusia. Macam – macam kepribadian tersebut diambil dari *Enneagram* yang menjabarkan kepribadian manusia tersebut kedalam sembilan jenis. Setiap jenis kepribadian tersebut akan divisualisasikan melalui karya ini dengan mengambil *character class* dalam *game Seal Online* yang memiliki karakteristik yang dapat menggambarkan setiap macam kepribadian tersebut.

B. *Character Class* yang Sesuai Tema Kepribadian Manusia

Character class yang dipilih dari bermacam *class* yang ada pada *game Seal Online* sebagai objek untuk memvisualisasikan sembilan kepribadian manusia menurut *enneagram* antara lain;

Tabel 3: *Class* yang dipilih untuk menggambarkan Kepribadian manusia menurut *enneagram*

1.	Perfeksionis	<i>Defender</i> dipilih untuk memvisualisasikan kepribadian perfeksionis dikarenakan karakteristik serta kemampuannya yang mampu menutupi setiap kelemahannya seperti memiliki kemampuan untuk meningkatkan pertahanan yang tinggi dan serangan yg cukup kuat serta dapat meningkatkan mobilitas meski menggunakan <i>heavy armor</i> (baju zirah yang berat) dengan plat baja yang seharusnya mengurangi mobilitasnya, bahkan <i>Defender</i> memiliki kemampuan untuk menyembuhkan diri disaat terdesak ketika diserang secara berkelompok serta dapat memantulkan serangan lawan dengan kuat.
2.	Penolong	Penolong digambarkan dengan kelas karakter <i>Apostle</i> karena <i>Apostle</i> memiliki karakteristik yang dapat menggambarkan sosok penolong seperti memilih untuk meninggalkan kemampuan bertarungnya dan lebih memilih untuk memperdalam keyakinan agar fokus dalam

		membantu menolong rekan seperti menyembuhkan dan member efek positif guna meningkatkan kemampuan rekan lainnya seperti dalam hal kekuatan, pertahanan, serangan, dan ketepatan.
3.	Pengejar Prestasi	Dalam memvisualisasikan kepribadian pengejar prestasi, <i>character class</i> yang dipilih adalah <i>Artisan</i> . Hal tersebut dikarenakan <i>Artisan</i> merupakan class yang fokus untuk menciptakan perlengkapan baik berupa armor atau senjata yang hebat bahkan hanya <i>Artisan</i> yang mampu meningkatkan kemampuan setiap perlengkapan dengan tingkat keberhasilan yang sangat tinggi, sehingga dapat dikatakan <i>class</i> ini tidak berkompromi dengan kegagalan.
4.	Romantis	<i>Class Vagabond</i> dipilih untuk memvisualisasikan kepribadian romantis karena <i>Vagabond</i> dapat dikatakan sebagai karakter yang memiliki kebutuhan untuk memahami perasaannya dengan tetap mengembara sebagai <i>beginner</i> tanpa berubah menjadi <i>basic class</i> lain hingga akhirnya menemukan jati dirinya sehingga ia juga dapat diterima bahkan dihormati oleh orang lain.
5.	Pengamat	Pengamat digambarkan dengan kelas karakter <i>Archer</i> karena <i>Archer</i> memiliki kemampuan membaca situasi dan melakukan setiap serangan dengan strategi yang cukup dilakukan seorang diri seperti menyiapkan umpan dan

		jebakan untuk dapat mengalahkan beberapa musuh sekaligus.
6.	Pencemas	Pencemas digambarkan dengan kelas karakter <i>Mage</i> karena sebagaimana pencemas yang memiliki kebutuhan akan rasa aman, begitu pula <i>Mage</i> yang memiliki kekuatan fisik paling lemah diantara kelas lainnya. Meskipun memiliki serangan sihir yang terkuat, <i>Mage</i> akan berpikir dua kali untuk melawan musuh yang tidak bisa dikalahkannya dengan cepat sebelum musuh mampu menyerangnya, sehingga <i>Mage</i> membutuhkan rekan untuk melindungi dari serangan musuh.
7.	Petualang	Petualang digambarkan dengan kelas karakter <i>Jester</i> karena <i>Jester</i> dikenal sebagai pelawak yang selalu membawa suasana yang menyenangkan seperti mampu memberi semangat bagi rekan atau siapa saja yang ditemuinya. Hal ini senada dengan kepripadian petualang yang dimotivasi oleh kebutuhan untuk merasa gembira dan merencanakan kegiatan-kegiatan menyenangkan, memberi sumbangsih bagi dunia, dan menghindari penderitaan dan kesedihan.
8.	Pejuang	Pejuang digambarkan dengan kelas karakter <i>Berserker</i> karena <i>Berserker</i> merupakan petarung yang kuat dan berusaha untuk dapat mengandalkan diri sendiri dalam

		setiap pertempuran, tidak ingin memiliki kesan lemah atau bergantung pada orang lain.
9.	Pendamai	Pendamai digambarkan melalui kelas karakter <i>Knight</i> . <i>Knight</i> yang merupakan pasukan pelindung yang memegang teguh kode etik dalam menjaga kedamaian dan mampu melindungi rekan yang lain dengan pertahanannya yang kuat dari serangan musuh.

C. Alat dan Proses Penciptaan Karya

1. Alat

Dalam penciptaan karya seni *computer graphic art* ini, digunakan alat berupa *hardware* dan *software* pada komputer. *Hardware* yang digunakan berupa perangkat pemrosesan data yang ada dalam komputer, monitor selaku perangkat *output*, serta *mouse*, *keyboard*, dan *graphic tablet* sebagai perangkat *input*-nya. Sedangkan *software* yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah *Manga Studio EX5* yang merupakan salah satu *software* pengolah grafis.

2. Proses Penciptaan Karya

Dalam penjabaran mengenai proses penciptaan karya ini, penulis menggunakan salah satu karya yakni *Knight "The Peacemaker"* sebagai objek untuk menjelaskan setiap bagian dalam proses penciptaan tersebut. Adapun langkah – langkah dalam proses penciptaan karya adalah sebagai berikut.

a. Sketsa (*Sketching*)

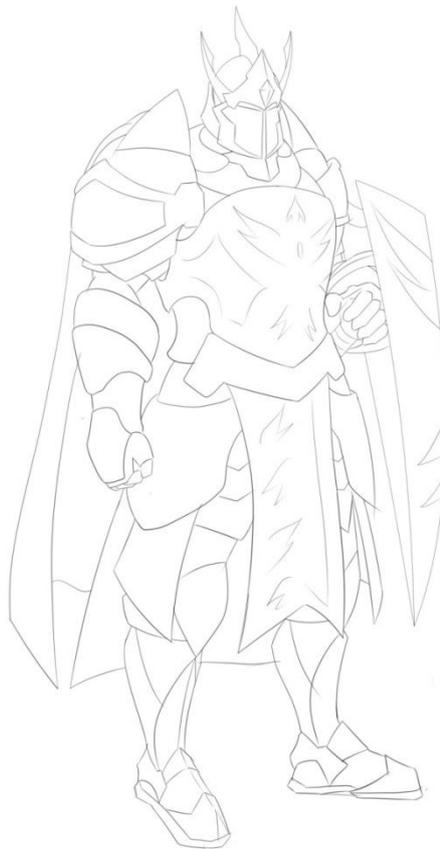
Sketsa merupakan tahap awal untuk merancang sebuah bentuk objek dalam suatu karya secara global, sebagaimana seperti yang disampaikan Susanto (2011:369) bahwa sketsa adalah memindahkan objek dengan goresan, arsiran, atau warna dengan tujuan baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri (selesai).



Gambar 27: Sketsa Knight
(Sumber: dokumen pribadi)

b. Penintaan (*Inking*)

Inking dilakukan untuk memperjelas bentuk objek pada karya dengan garis yang tegas sebagai *outline*-nya. Dengan *outline* yang tegas, akan memudahkan untuk melakukan langkah selanjutnya yaitu *masking*.



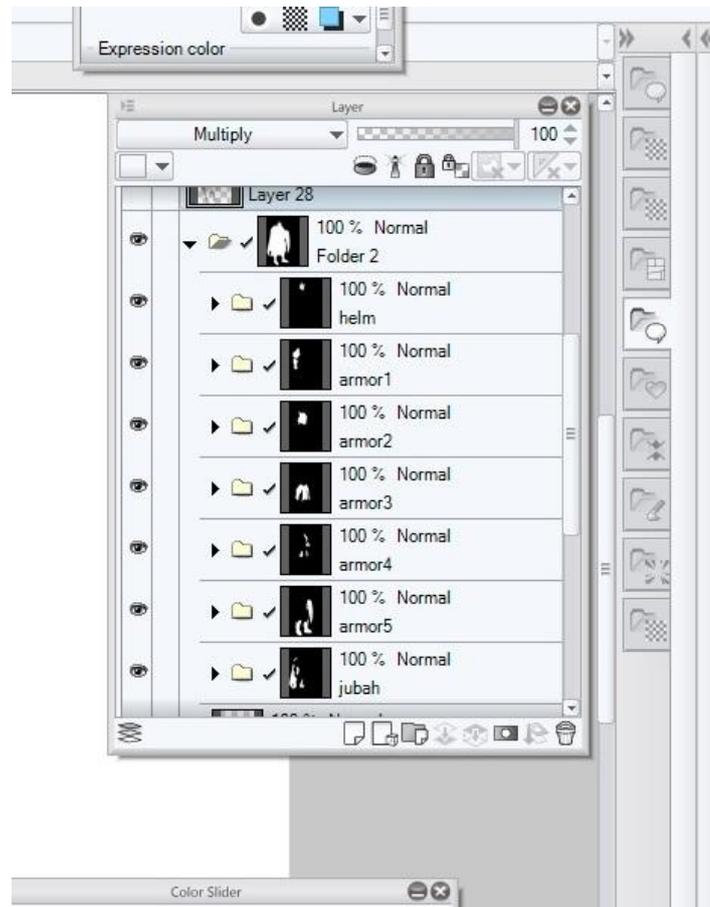
Gambar 28: *Inking Knight*
(sumber: dokumen pribadi)

c. Pemberian *mask* pada folder (*Masking*)

Masking dilakukan untuk membagi – bagi setiap bagian objek kedalam *layer folder* berbeda yang diberi *mask* sehingga dapat membantu memudahkan

ketika proses *coloring* warna yang digoreskan tidak keluar dari *outline*.

Berikut adalah contoh pembagian *layer folder* dengan *mask*.



Gambar 29: Layer Folder dan Mask
(sumber: dokumen pribadi)

d. Pewarnaan (*Coloring*)

Coloring merupakan proses pemberian warna pada objek gambar. Warna yang diberikan merupakan warna – warna dasar untuk setiap bagian objek pada gambar. Berikut merupakan contoh gambar setelah *coloring*.



Gambar 30: Coloring
(sumber: dokumen pribadi)

e. Pendetilan (*Detailing*)

Detailing merupakan proses memberi detil pada objek gambar seperti pembagian bagian gelap dan terang serta menambahkan pernak – pernik ornamen yang menambah keindahan objek serta menggambar sketsa *background* secara garis besar.



Gambar 31: Detailing
(Sumber: dokumen pribadi)

f. Sentuhan Akhir (*Finishing*)

Finishing adalah tahap akhir dalam proses penciptaan karya berupa gambar *digital*. Dalam tahap ini digambar *background* dan penambahan efek – efek pada gambar seperti cahaya dan partikel – partikel yang memperindah gambar.



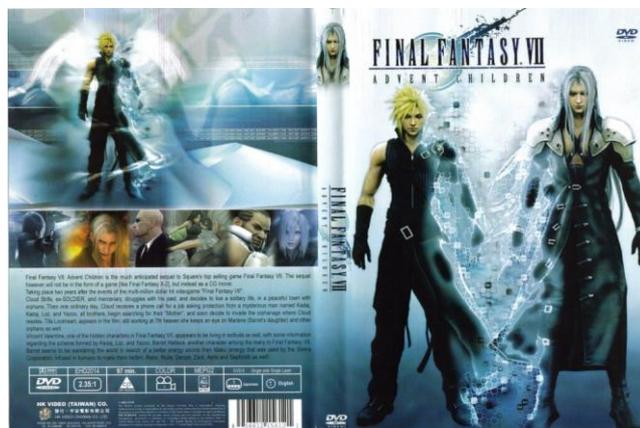
Gambar 32: *Finishing "Knight"*
(Sumber: dokumen pribadi)

g. Pencetakan (*Printing*)

Printing merupakan bagian akhir yang digunakan untuk memvisualisasikan gambar kedalam media (kertas / paper) ivory berukuran A0.

D. Pembahasan Karya

Dalam penciptaan karya, bentuk karakter game *Seal Online* yang pada awalnya memiliki proporsi tubuh kartun *chibi* ditransformasikan ke dalam bentuk karakter dengan proporsi dan bentuk tubuh lebih nyata dengan menjadikan film *Final Fantasy VII: Advent Children* sebagai acuan proporsi dan anatomi karakter. Berikut ini contoh gambar dari film tersebut.



Gambar 33: Cover DVD film FF VII: *Advent Children*
Sumber: (<http://geocities.ws/>)



Gambar 34: Contoh karakter FF VII: *Advent Children*
Sumber: (more-sky.com)

Terdapat sembilan karya dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yang akan dibahas sebagai berikut.

1. *Defender* “*The Perfection*”

Dalam penciptaan karya tersebut, perlengkapan dan asesoris karakter diinspirasi dari perlengkapan karakter *Defender* dalam *game Seal Online* yang dipadukan dengan karakter *Achilles* yang ada dalam film *Troy*.



Gambar 35: Achilles
sumber: (id.pinterest.com)



Gambar 36: *Defender*
Sumber: (seal.lytogame.com)

Dari perpaduan di atas tercipta sketsa *Defender* yang digambarkan dengan figur perempuan berrambut panjang teruarai berwarna kuning keemasan dan sedang dalam posisi siap untuk bertarung. Figur tersebut mengenakan *heavy armor* (baju zirah) dengan plat baja namun dibuat dengan tidak menutup seluruh bagian tubuh sehingga menjadi lebih ringan untuk meningkatkan mobilitas. Figur karakter ini dilengkapi dengan *shield* (perisai) untuk bertahan dari serangan musuh dan *one-handed sword* (pedang yang digenggam dengan satu

tangan) sebagai senjata untuk menyerang. Berikut ini merupakan sketsa dari karya tersebut.

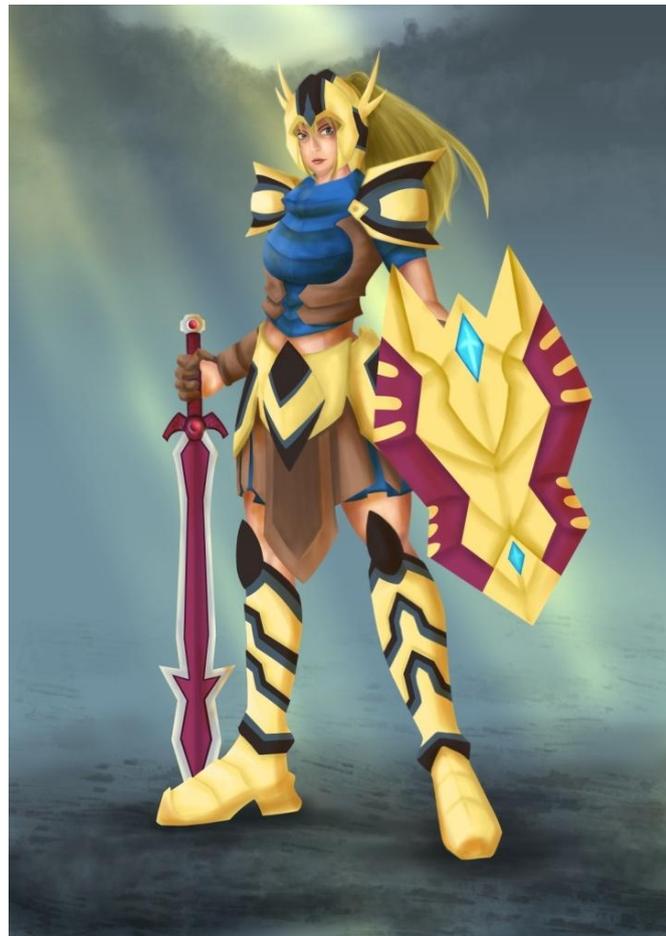


Gambar 37: Sketsa karya 1

Sumber: dokumen pribadi

Dalam proses *coloring*, warna yang digunakan secara garis besar diinspirasi dari karakter dalam game itu sendiri yaitu dengan warna kuning keemasan sebagai warna mayor dan juga terdapat warna biru, merah, dan coklat untuk menambah keindahan. Background pada awalnya digambarkan dengan latar belakang berupa tebing gelap yg ditambah sedikit detail langit, cahaya, dan

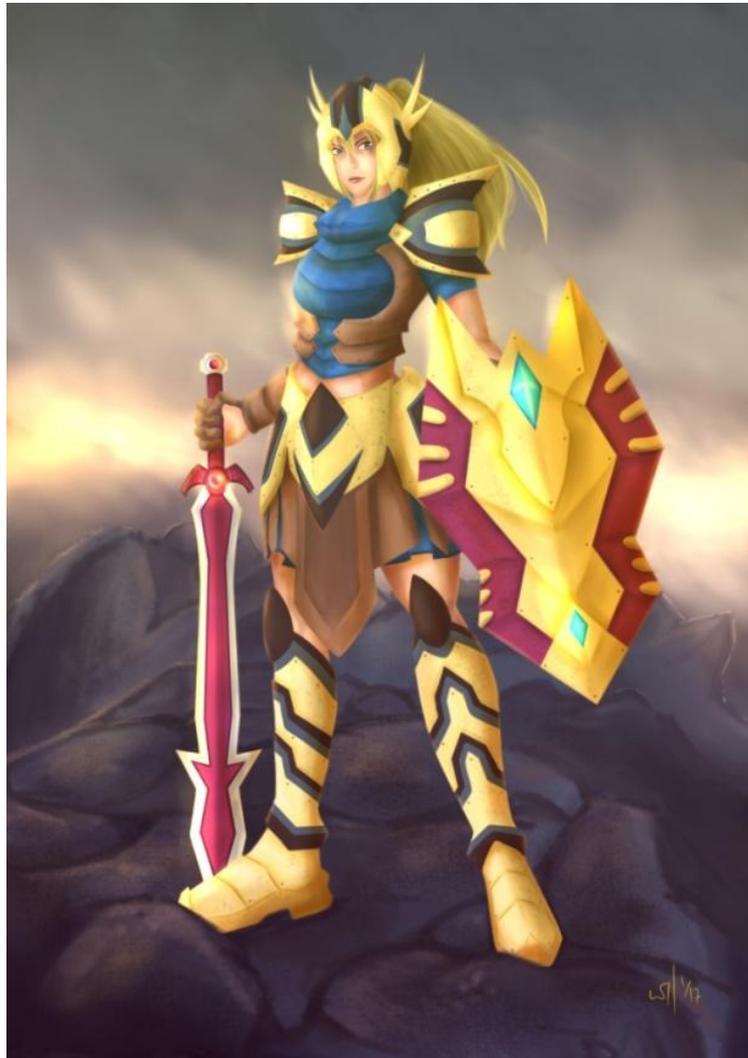
tanah berkerikil sebagai alas. Berikut ini merupakan hasil awal dari karya tersebut.



Gambar 38: Karya 1 awal
Sumber: dokumen pribadi

Setelah memperoleh masukan - masukan, terdapat bebera perbaikan diantaranya perbaikan proporsi kaki kanan, penambahan detail, cahaya dan bayangan pada perlengkapan agar memunculkan dimensi dan pada *background* yang digambarkan lebih jelas dengan bukit batu yang kokoh dan langit yang tertutup awan gelap namun ada cahaya matahari yang sedang terbenam sebagai penyeimbang warna *background* yang gelap namun tetap dapat menampilkan

objek utama yang memiliki warna *armor* yang cerah dengan jelas. Hasil akhir dari karya tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 39: Defender “Perfection”

Sumber: dokumen pribadi

Karya dengan judul *Defender “The Perfection”* ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0. Karya tersebut merupakan *character class Defender* dalam *game*

Seal Online yang bentuknya sudah ditransformasi menjadi lebih nyata sebagai ilustrasi grafis dari kepribadian perfeksionis.

2. *Apostel "The Helper"*

Dalam penciptaan karya tersebut, perlengkapan dan asesoris karakter diinspirasi dari perlengkapan karakter *Apostel* dalam game *Seal Online* yang dipadukan dengan perlengkapan *elf* yang ada dalam film *The Lord of The Ring: The Return of The King*.



Gambar 40: *Apostle*
Sumber: (seal.lytgame.com)



Gambar 41: *Elf Armor*
Sumber: (id.pinterest.com)

Terinspirasi dari gambar diatas diciptakan sketsa figur *Apostle* yang digambarkan dengan sosok perempuan berrambut pendek sebahu. Figur tersebut sedang melakukan sihir penyembuhan dengan membawa tongkat sihir sebagai sumber kekuatan sihirnya untuk menolong rekan dalam sebuah pertempuran baik dengan mengobati maupun memberikan efek yang dapat meningkatkan

kemampuan. Figur tersebut digambarkan mengenakan *armor* (baju pelindung) dengan bahan plat ringan (tipis) dan jubah yang terinspirasi dari *armor Elf* dalam film *The Lord of The Ring* sebagaimana *Elf* yang cukup identik dengan sihir. Berikut ini sketsa dari karya tersebut.



Gambar 42: Sketsa Apostle

Sumber: dokumen pribadi

Pada proses coloring, karakter digambarkan dengan rambut berwarna biru. Warna *armor* yang digunakan dalam karakter tersebut merupakan perpaduan warna kuning dan merah. Senjata digambarkan dengan warna kuning keemasan

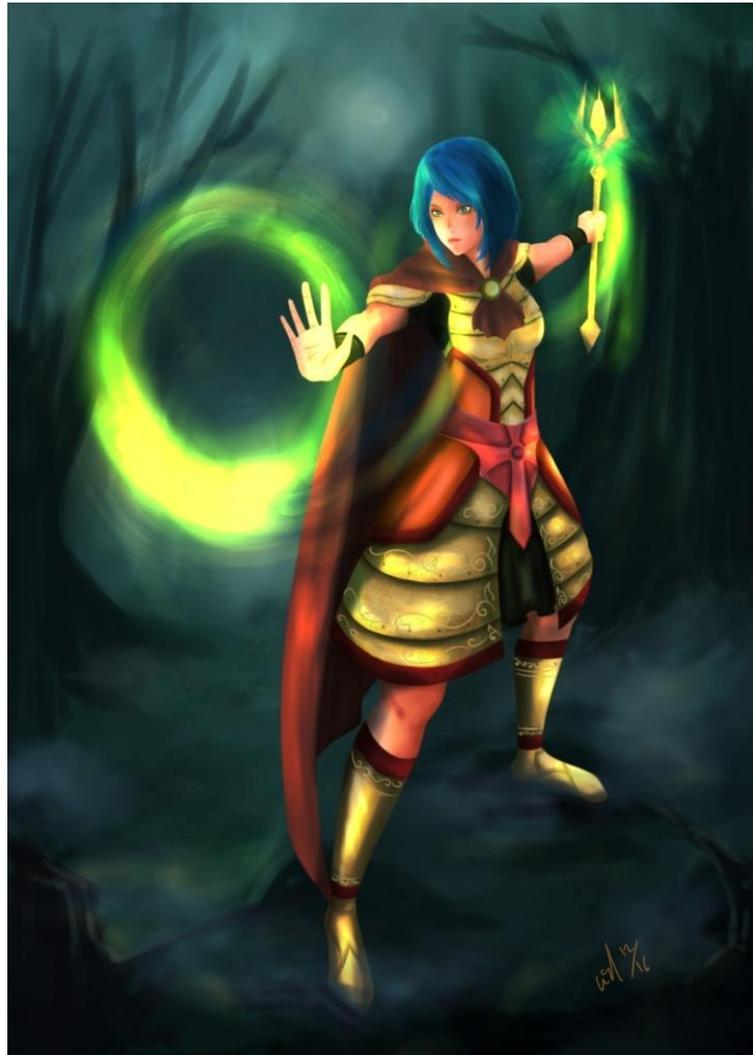
dengan cahaya sihir penyembuh dengan warna perpaduan kuning dan biru. *Background* diberi warna latar gelap dan sedikit detail pada tanah yang nampak gersang. Gambar dibawah ini merupakan hasil awal dari karya tersebut.



Gambar 43: Karya 2 awal
Sumber: dokumen pribadi

Setelah mendapatkan masukan - masukan, terdapat bebera perbaikan diantaranya penambahan detail pada bagian *armor* dan memperjelas hiasan ornamennya serta pencahayaan pada karakter. *Background* diubah menjadi lebih jelas namun lebih menyatu dengan karakter sehingga objek tidak nampak berdiri diluar *background*. *Background* digambarkan dengan latar hutan rawa gelap

yang diselimuti kabut tipis sehingga terkesan mistis yang kontras dengan karakter *Apostle* dengan kekuatan penyembuhnya yang suci. Berikut ini merupakan hasil akhir dari karya tersebut.



Gambar 44: Apostle "The Helper"
Sumber: dokumen pribadi

Karya dengan judul *Apostle "The Helper"* ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0. Karya tersebut merupakan *character class Apostle* dalam game *Seal Online* yang

bentuknya sudah ditransformasi menjadi lebih nyata sebagai ilustrasi grafis dari kepribadian penolong.

3. *Artisan “The Achiever”*

Dalam penciptaan karya tersebut, perlengkapan dan asesoris karakter diinspirasi dari perlengkapan karakter *Artisan* dalam game *Seal Online* dan menjadikan foto pande besi pada masa abad pertengahan yang bersumber dari <http://medievalists.net> sebagai gambar acuan.



Gambar 45: Artisan
Sumber: seal.lytgame.com



Gambar 46: Blacksmith
Sumber: medievalists.net

Terinspirasi dari gambar diatas diciptakan sketsa figur *Artisan* yang digambarkan dengan sosok perempuan berrambut pendek sambil mengenakan kaca mata keselamatan (*goggles*). Karakter digambarkan sedang mengamati sebilah pedang yang masih belum jadi agar nantinya menjadi pedang yang hebat, sebagaimana *Artisan* yang selalu berusaha mencapai keberhasilan dengan sempurna. Perlengkapan yang digunakan dalam karya tersebut terdapat pelindung mata, pakaian yang terbuat dari kain, dan mengenakan celemek, sarung tangan, dan sepatu dari kulit. Figur tersebut menggenggam palu yang

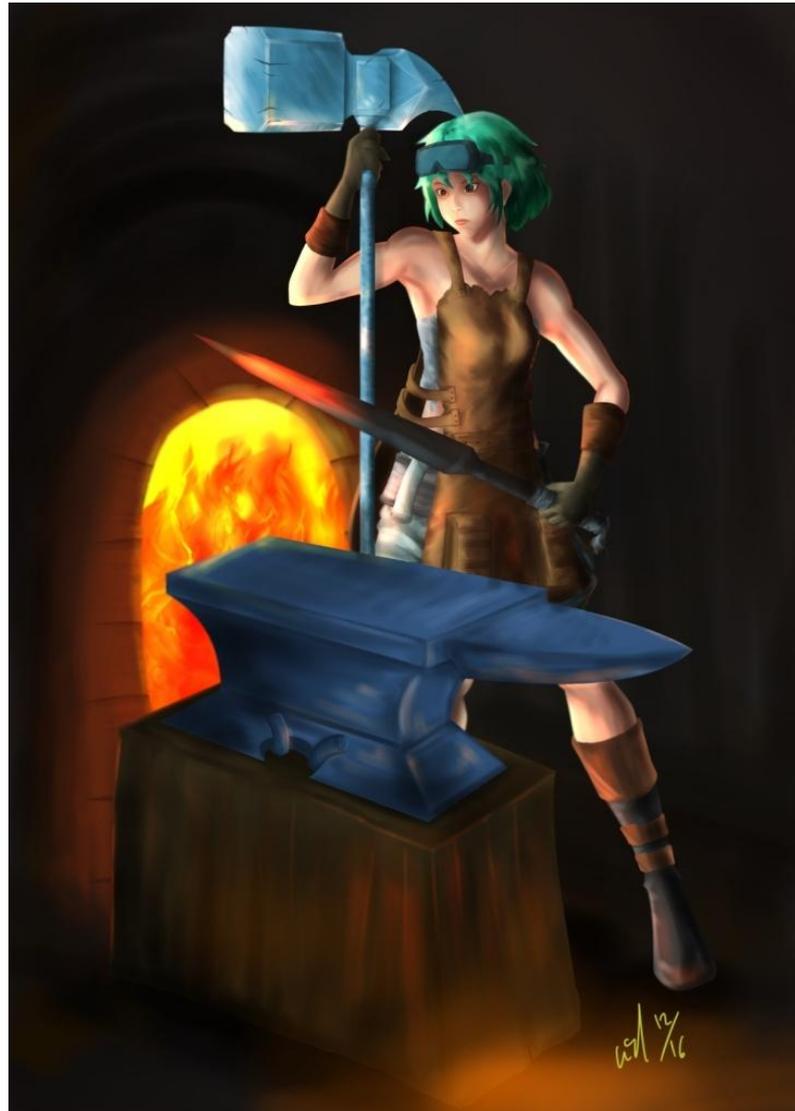
besar ditangan kanannya yang digunakan sebagai senjata maupun alat membuat suatu perlengkapan. Sedangkan ditangan kiri memegang pedang yang sedang ditempa. Di depan figure juga digambarkan paron yang digunakan sebagai tumpuan besi yang lazim dimiliki para pande besi. Berikut merupakan hasil sketsa dari karakter *Artisan* .



Gambar 47: Sketsa karya 3
Sumber: dokumen pribadi

Dalam proses *coloring*, karakter digambarkan dengan rambut berwarna hijau kebiruan. Pada pakaian digunakan warna putih kumal. Sedangkan celemek,

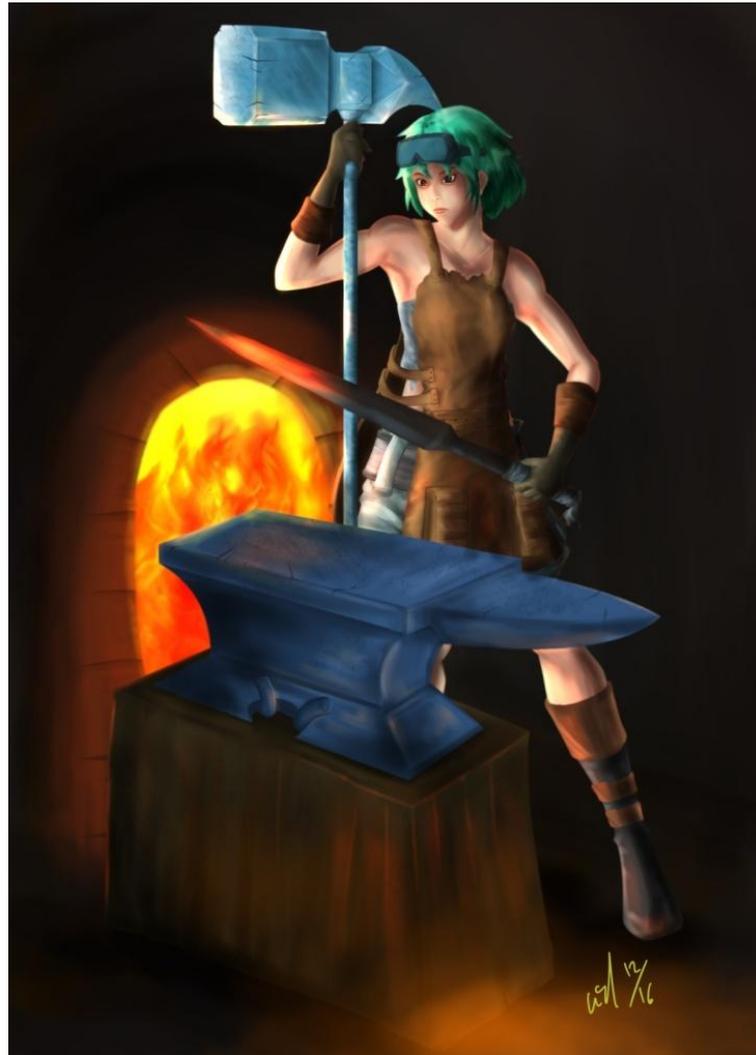
sarung tangan, dan sepatu berwarna coklat untuk menggambarkan bahan dari kulit. Background digambarkan dengan latar belakang gelap dan terdapat tungku api yang menyala. Berikut ini merupakan hasil awal dari karya ini.



Gambar 48: Karya 3 awal
Sumber: dokumen pribadi

Setelah mendapatkan masukan - masukan, terdapat beberapa perbaikan . antara lain, pengaturan cahaya dan bayangan yang lebih tepat pada objek khususnya pada bagian celemek, palu, dan pedang untuk memunculkan dimensi

yang lebih nampak, menambahkan detail tekstur berupa goresan, retakan, dan pencahayaan pada bagian palu dan paron agar kesan logam lebih nampak. Hasil akhir dari karya ini sebagai berikut.



Gambar 49: Artisan “The Achiever”

Sumber: dokumen pribadi

Karya dengan judul *Artisan “The Achiever”* ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0. Karya tersebut merupakan *character class Artisan* dalam game *Seal Online* yang

bentuknya sudah ditransformasi menjadi lebih nyata sebagai ilustrasi grafis dari kepribadian pengejar prestasi.

4. *Vagabond "The Romantic"*

Dalam penciptaan karya tersebut, perlengkapan dan asesoris karakter diinspirasi dari perlengkapan karakter *Vagabond* dalam game *Seal Online* dan menjadikan foto pakaian pada masa abad pertengahan yang bersumber dari <http://id.pinterest.com> sebagai gambar acuan.



Gambar 50: Vagabond

Sumber: sealonline.wikia.com



Gambar 51: medieval costum

Sumber: id.pinterest.com



Gambar 52: medieval costum

Sumber: id.pinterest.com

Bersumber gambar diatas, diciptakan sketsa karakter *Vagabond* yang menggambarkan sosok laki – laki yang duduk diatas batu sambil memangku *two-handed sword* (pedang yang digenggam dengan dua tangan) sebagai senjatanya. Karakter tersebut nampak santai menikmati hidupnya sebagai pengembara yang sudah melalui berbagai pengalaman dalam pencarian jati dirinya hingga mencapai *class Vagabond* yang penuh kesederhanaan. Pakaian yang dikenakan digambarkan dengan pakaian usang baik itu topi, rompi, celana dan sepatunya. Berikut hasil dari sketsa karakter *Vagabond*.



Gambar 53: Sketsa karya 4
Sumber: dokumen pribadi

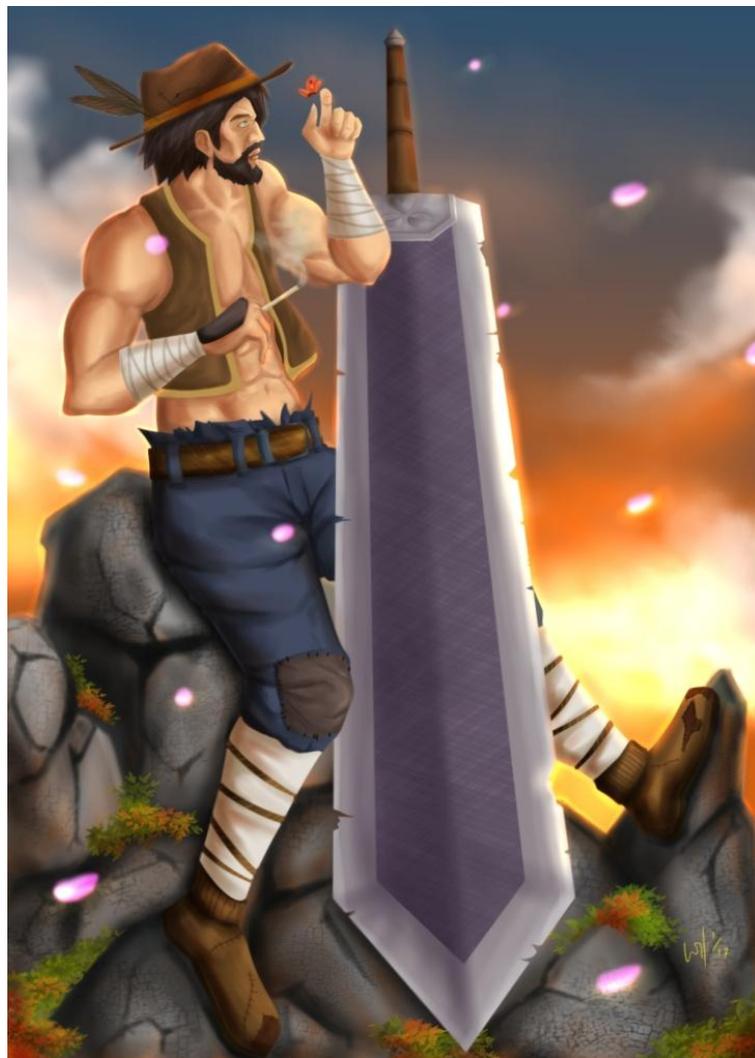
Dalam proses *coloring*, karakter digambarkan menggunakan topi, rompi, dan sepatu berwarna coklat agar terlihat berbahan kulit. Celana diberi warna biru dan diberi kesan kusam. Senjata berupa pedang digambarkan dengan retakan - retakan yang menjadikannya tampak berusia cukup tua. *Background* digambarkan dengan latar belakang langit biru yang cerah dengan beberapa awan dan bukit batu tempat dimana karakter itu duduk. Berikut ini merupakan hasil awal karya sebelum perbaikan.



Gambar 54: Karya 4 awal
Sumber: dokumen pribadi

Perbaikan karya dilakukan dibagian proporsi, *background* dan pewarnaan. Pada proporsi tubuh perbaikan dilakukan pada bagian wajah khususnya mata,

tangan, dimensi kaki, dan anatomi otot. Pada bagian *background* ditambahkan detail – detail seperti retakan dan rerumputan. Pewarnaan diubah menjadi suasana senja seingga mempengaruhi gelap terang pada karakter dan menambah sedikit kelopak bunga yang tertiuip angin sehingga gambar yang awalnya masih terlihat mentah menjadi lebih indah. Berikut ini merupakan hasil akhir dari karya ini.



Gambar 55: Vagabond "The Romantic"
Sumber: dokumen pribadi

Karya dengan judul *Vagabond “The Romantic”* ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0. Karya tersebut merupakan *character class Vagabond* dalam game *Seal Online* yang bentuknya sudah ditransformasi menjadi lebih nyata sebagai ilustrasi grafis dari kepribadian romantic.

5. *Archer “The Observer”*

Dalam penciptaan karya tersebut, perlengkapan dan asesoris karakter diinspirasi dari perlengkapan karakter *Archer* dalam game *Seal Online* yang dipadukan dengan perlengkapan karakter pemanah yang ada dalam film *Game of Throne*.



Gambar 56: Archer
Sumber: id.pinterest.com



Gambar 57: Archer
Sumber: sealonline.wikia.com

Terinspirasi dari gambar diatas diciptakan sketsa karakter *Archer* yang digambarkan dengan dengan sosok laki – laki yang sedang dalam posisi jongkok

sambil memegang busur di tangan kirinya dan tangan kanan dalam posisi siap untuk mengambil anak panah. Posisi ini menggambarkan karakter sedang mengintai sasaran untuk membaca situasi sehingga dapat melakukan serangan dengan matang. Figur tersebut digambarkan mengenakan pakaian yang berbahan kain dan kulit berbulu. Terdapat juga pelindung bahu sebelah kiri dan pelindung kepala dari logam yang dibentuk menyerupai tengkorak hewan. Berikut ini merupakan hasil sketsa karakter *Archer*.



Gambar 58: Sketsa karya 5
Sumber: dokumen pribadi

Pada proses *coloring*, pakaian karakter digambarkan dengan warna biru, terdapat kulit berbulu berwarna abu – abu dan bercorak kulit harimau. Hal tersebut digambarkan demikian agar cocok dengan background tebing dengan suasana musim dingin karena sebagaimana sifat archer yang menyerang dengan hati – hati, oleh karena itu kostum yang digambarkan merupakan kostum yang sesuai untuk membaaur dengan lingkungan sekitarnya. Hasil awal karya ini adalah sebagai berikut.



Gambar 59: Karya 5 awal
Sumber: dokumen pribadi

Dilakukan beberapa perbaikan pada karya ini setelah menerima beberapa masukan. Pada bagian gelap-terang dibuat lebih tampak dan diperhalus. Pewarnaan pada kulit juga diperhalus agar terlihat lebih nyata. Pada bagian

topeng dan pelindung bahu ditambahkan detail dan lebih memperjelas kesan logam. Pada *background* karya ini, latar berupa tebing batu diperjelas dimensinya dan ditambahkan sedikit partikel berupa butiran salju yang turun sehingga memperkuat lingkungan yang dingin. Berikut ini merupakan hasil akhir dari karya ini.



Gambar 60: Archer "The Observer"

Sumber: dokumen pribadi

Karya dengan judul *Archer “The Observer”* ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0. Karya tersebut merupakan *character class Archer* dalam *game Seal Online* yang bentuknya sudah ditransformasi menjadi lebih nyata sebagai ilustrasi grafis dari kepribadian pengamat.

6. *Mage “The Pessimist”*

Dalam penciptaan karya tersebut, perlengkapan dan asesoris karakter diinspirasi dari perlengkapan karakter *Mage* dalam *game Seal Online* yang dipadukan dengan perlengkapan tokoh Minerva McGonagall yang ada dalam film *Harry Potter*.



Gambar 61: Mc Gonagall
Sumber: harrypotter.wikia.com



Gambar 62: Mage
Sumber: seal.lytgame.com

Terinspirasi dari gambar diatas diciptakan sketsa karakter *Mage* yang digambarkan dengan sosok perempuan dalam keadaan takut karena *Mage* merupakan *class* dengan pertahanan dan kekuatan fisik yang terlemah jika dibandingkan dengan *class* lainnya, meskipun demikian *Mage* merupakan *class*

yang memiliki serangan terkuat dengan kekuatan sihirnya. Oleh karena itu dalam karya tersebut figur digambarkan sedang memegang tongkat sihirnya untuk melakukan sihir. Karena memiliki fisik yang lemah, figur tersebut hanya mengenakan pakaian, sepatu, sarung tangan berbahan kain yang ringan dan topi penyihir yang sudah menjadi ciri khas penyihir seperti dalam film *Harry Potter*. Ada dua sketsa yang dibuat untuk karya ini. Sketsa pertama (gambar sebelah kiri) tidak dipilih karena dari gesturnya kesan cemas dan takut tidak terlalu nampak sebagaimana *Mage* yang mengilustrasikan kepribadian pencemas. Berikut ini hasil sketsa untuk karya ini.



Gambar 63: Sketsa 1 karya 6
Sumber: dokumen pribadi



Gambar 64: Sketsa 2 karya 6
Sumber: dokumen pribadi

Pewarnaan karakter khususnya pada perlengkapan mengacu pada perlengkapan *Mage* dalam game yaitu perpaduan warna merah, kuning, dan

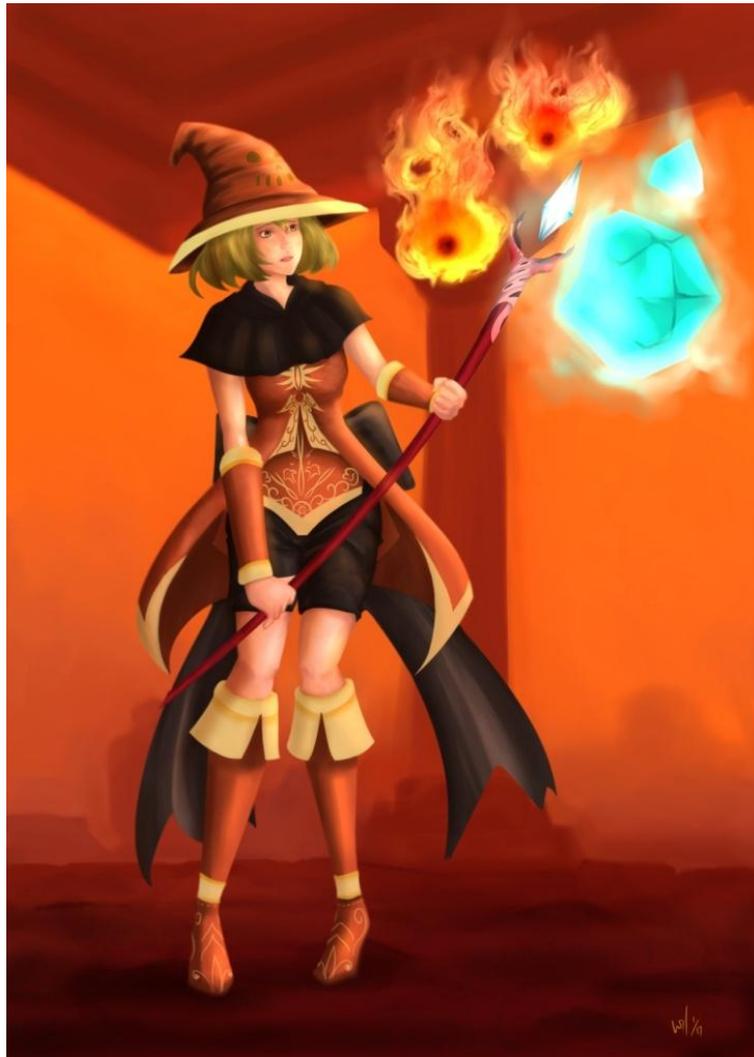
hitam. Tongkat sihir didominasi warna merah dan dalam keadaan melakukan sihir yang digambarkan dengan api dan bongkahan es. Background digambarkan dengan suatu tempat dengan badai pasir. Berikut merupakan gambar awal dari karya ini.



Gambar 65: Karya 6 awal
Sumber: dokumen pribadi

Beberapa perbaikan dilakukan dalam karya ini dengan mempertimbangkan masukan – masukan. Kesan gelap terang lebih dikuatkan khususnya pada bagian baju agar lekukan pada kain lebih terlihat. Bentuk ujung tongkat sihir diubah menjadi Kristal yang menyala. Tampilan elemen sihir juga diubah dengan bola

bola api dan bongkahan es dengan bentuk yang lebih artistik. *Background* juga diubah dengan latar belakang reruntuhan bangunan kuno dalam padang pasir. Objek – objek dalam *background* juga digambarkan lebih jelas seperti puing – puing bangunan, dan juga terdapat pilar dibelakang karakter. Berikut ini merupakan hasil akhir karya ini.



Gambar 66: Mage “The Pessimist”

Sumber: dokumen pribadi

Karya dengan judul *Mage “The Pessimist”* ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0.

Karya tersebut merupakan *character class Mage* dalam *game Seal Online* yang bentuknya sudah ditransformasi menjadi lebih nyata sebagai ilustrasi grafis dari kepribadian pencemas.

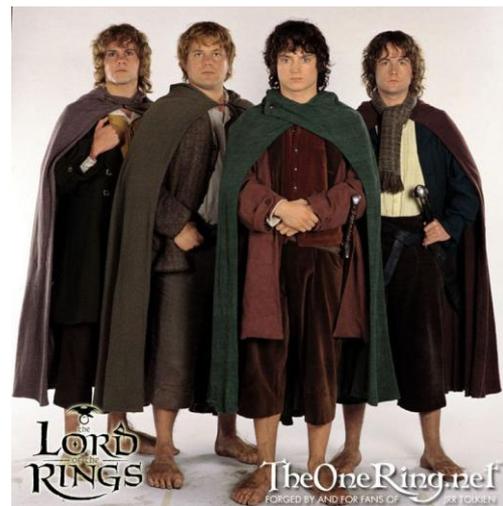
7. Jester “The Adventurer”

Dalam penciptaan karya tersebut, perlengkapan dan asesoris karakter diinspirasi dari perlengkapan karakter *Jester* dalam *game Seal Online* yang dipadukan dengan perlengkapan para *hobbit* yang ada dalam film *The Lord of The Ring*.



Gambar 67: Jester

Sumber: seal.lytgame.com



Gambar 68: Hobbit

Sumber: id.pinterest.com

Terinspirasi dari gambar diatas diciptakan sketsa karakter *Mage* yang digambarkan dengan sosok laki – laki yang sedang istirahat dari sebuah perjalanan sambil bersandar pada papan penunjuk arah. Karakter digambarkan dengan ekspresi wajah yang selalu tersenyum dan dengan tubuh yang kecil karena kegesitannya saat bertarung. Karakter dalam karya tersebut mengenakan kostum yang terinspirasi dari kostum jester dalam *game* dan kostum *hobbit* yang pergi

berpetualang menuju *Mordor* dalam film *The Lord of The Ring*. Karakter ini digambarkan dengan asesoris yang menarik seperti topi dan pakaian yang unik yang menghibur sebagaimana arti *Jester* yang adalah pelawak. Berikut ini sketsa dari karakter *Jester*.



Gambar 69: Sketsa karya 7
Sumber: dokumen pribadi

Dalam proses *coloring*, warna yang digunakan mengacu pada kostum karakter dalam *game* yaitu dengan warna dominan coklat pada baju, celana, sepatu, dan topinya serta warna oranye pada rompinya. Pada kostum tersebut juga ditambahkan warna hitam untuk menambah keindahan. *Background* karya tersebut berupa jalan tanah yang berlatar belakang langit yang cerah dengan awan – awan. Disamping itu, terdapat juga tiang papan penunjuk arah yang

menunjukkan arah kota *Elim* (salah satu nama kota dalam *game Seal Online*) sebagai tempat karakter menyandarkan tangannya. Berikut ini merupakan hasil awal dari karakter *Jester*.



Gambar 70: Karya 7 awal
Sumber: dokumen pribadi

Tidak banyak dilakukan perbaikan pada karakter ini. Perbaikan dilakukan pada bagian gelap-terang, penambahan detail pada tanah seperti batu dan kerikil, juga rerumputan pada bagian bawah tiang penunjuk arah. Pada latar langit juga

dilakukan sedikit perbaikan pada awan untuk memperjelas bagian langit dan awan. Berikut ini merupakan hasil akhir dari karya ini.



Gambar 71: Jester "The Adventurer"
Sumber: dokumen pribadi

Karya dengan judul *Jester "The Adventurer"* ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas berukuran A0. Karya tersebut merupakan *character class Jester* dalam game *Seal*

Online yang bentuknya sudah ditransformasi menjadi lebih nyata sebagai ilustrasi grafis dari kepribadian petualang.

8. *Berserker “The Warrior”*

Dalam penciptaan karya tersebut, baik kostum, perlengkapan dan asesoris karakter diinspirasi dari perlengkapan karakter *Berserker* dalam game *Seal Online* yang dipadukan dengan kostum pasukan di kerajaan *Gondor* yang ada dalam film *The Lord of The Ring*.



Gambar 72: Berserker
Sumber: seal.lytgame.com



Gambar 73: Knight of Gondor
Sumber: id.pinterest.com

Terinspirasi dari gambar diatas diciptakan sketsa karakter *Berserker* yang digambarkan dengan sosok laki – laki yang sedang dalam posisi jongkok sambil memegang senjatanya yaitu *two-handed sword* (pedang yang digenggam dengan dua tangan). Figur tersebut digambarkan mengenakan *armor* dengan plat logam ringan. Terdapat kerusakan – kerusakan pada *armor* tersebut karena telah melewati dan memenangkan sebuah pertarungan yang sengit sebagaimana karakter dalam karya tersebut yang mewakili kepribadian pejuang. Senjata

digambarkan dengan bentuk yang cukup unik yang diinspirasi selain dari dalam game juga dari *nodachi* (salah satu jenis pedang jepang dengan ukuran yang panjang) dan mata tombak *naginata* (salah satu jenis tombak jepang). Berikut contoh gambar *nodachi* dan *naginata*.



Gambar 74: Nodachi
Sumber: id.pinterest.com



Gambar 75: Naginata
Sumber: coldweapon.org

Berdasarkan paparan diatas, sketsa yang diciptakan adalah sebagai berikut.



Gambar 76: Sketsa karya 8
Sumber: dokumen pribadi

Dalam proses *coloring*, warna yang digunakan mengacu pada kostum karakter dalam *game* dengan warna yang didominasi warna silver dan hitam. Warna silver terdapat pada plat baja dari kostum karakter yang ditambah warna biru dan kuning pada bagian tertentu, sedangkan warna hitam digunakan pada kostum dengan bahan kain. Senjata digambarkan dengan perpaduan warna merah dan silver dengan retakan dan goresan akibat dari pertarungan yang hebat. Background digambarkan dengan kepala naga yang tergeletak setelah kalah dalam pertarungan dengan latar belakang awan mendung yang gelap. Berikut ini merupakan hasil awal dari karya ini.



Gambar 77: Karya 8 awal
Sumber pribadi

Beberapa perbaikan dilakukan dalam karya ini dengan mempertimbangkan masukan – masukan perbaikan dilakukan pada bagian gelap – terang untuk

memunculkan dimensi karakter khususnya pada bagian yang terbuat dari logam dan penambahan detail serta teksturnya. *Background* dirubah menjadi aliran sungai dangkal dengan latar belakang bukit dan dalam situasi hujan deras. Berikut ini merupakan hasil akhir dari karya ini.



Gambar 78: Berserker "The Warrior"

Sumber: dokumen pribadi

Karya dengan judul *Berserker "The Warrior"* ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas

berukuran A0. Karya tersebut merupakan *character class Berserker* dalam game *Seal Online* yang bentuknya sudah ditransformasi menjadi lebih nyata sebagai ilustrasi grafis dari kepribadian pejuang.

9. *Knight “The Peacemaker”*

Dalam penciptaan karya tersebut, baik kostum dan perlengkapan karakter diinspirasi dari perlengkapan karakter *Knight* dalam game *Seal Online* dan kostum pasukan dari ras manusia dalam film *Warcraft* yang memiliki ciri khas yang mirip.



Gambar 79: *Knight*

Sumber: seal.lyto.com



Gambar 80: *Knight of Stormwind*

Sumber: id.pinterest.com

Terinspirasi dari gambar diatas diciptakan sketsa karakter *Knight* yang digambarkan dengan sosok laki – laki dengan tubuh yang besar karena *Knight* merupakan *class* dengan fisik yang paling kuat dari *class* lainnya. Karakter tersebut sedang dalam posisi siaga dengan mengenakan *armor* dengan plat baja yang tebal sehingga membuatnya memiliki pertahanan yang kuat meski mengurangi mobilitasnya karena beban dari *armor* yang berat. Karakter juga digambarkan sedang membawa perisai di tangan kirinya sambil menggenggam

pangkal pedang sebagai senjatanya. Berikut ini merupakan sketsa dari karakter *Knight*.



Gambar 81: Sketsa karya 9
Sumber: dokumen pribadi

Pada tahap *coloring* atau pewarnaan, warna yang digunakan pada karakter mengacu pada karakter dalam *game* yaitu perpaduan antara warna putih, hitam, dan biru. Warna putih digunakan sebagai warna dasar dari perlengkapan karakter seperti *armor*, pedang dan perisai. Warna biru digunakan pada setiap tepi dari plat baja pada *armor* untuk menghindari kewan warna yang monoton. Warna hitam digunakan pada bagian dengan bahan kain seperti pada jubah dan pakaian dibalik *armor*. Terdapat juga hiasan berupa ornament berwarna kuning keemasan

yang menambah keindahan. *Background* digambarkan dengan puing – puing sebuah benteng ditengah gurun pasir dengan angin yang kencang. Berikut ini merupakan gambar awal dari karya ini.



Gambar 82: Karya 9 awal
Sumber: dokumen pribadi

Dengan beberapa masukan yang diterima, terdapat beberapa perbaikan yang dilakukan dalam karya ini. Kesan gelap-terang pada karya ini lebih diperjelas sehingga dimensi dari objek lebih nampak. Bagian plat baja pada *armor* ditambahkan pantulan cahaya yang lebih kuat dan ditambahkan tekstur serta detail yang lebih memunculkan kesan logam. *Background* diubah

sepenuhnya menjadi sebuah dinding suatu benteng yang kokoh. Hal ini juga sepadan dengan sifat dari *Knight* yang memiliki pertahanan yang kokoh. *Background* digambarkan dengan suasana senja, dimana terdapat sorotan sinar matahari terbenam yang memperkuat kontras dari sisi gelap dan terang. Berikut ini hasil akhir dari karya *Knight "The Peacemaker"*.



Gambar 83: *Knight "The Peacemaker"*

Sumber: dokumen pribadi

Karya dengan judul *Knight "The Peacemaker"* ini diciptakan dengan resolusi 144 dpi dengan ukuran 83 cm x 118 cm dan dicetak pada kertas

berukuran A0. Karya tersebut merupakan *character class Knight* dalam game *Seal Online* yang bentuknya sudah ditransformasi menjadi lebih nyata sebagai ilustrasi grafis dari kepribadian pendamai.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada tiap bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penciptaan karya *CG art* sebagai gambar ilustrasi grafis dua dimensi berupa karakter fantasi tersebut dilakukan secara digital sepenuhnya, mulai dari *sketching*, *inking*, *coloring*, *detailing*, dan *finishing* menggunakan *software Manga Studio EX5* yang berukuran 83 cm x 118 cm dengan resolusi 144 dpi yang kemudian dicetak pada media kertas ivory berukuran A0.
2. Tema kepribadian manusia menurut *enneagram* diimplementasikan kedalam karakter fantasi yang dipilih dari *class character* dalam *game Seal Online* yang memiliki karakteristik yang paling tepat untuk menjadi ilustrasi grafis dari setiap macam kepribadian tersebut yaitu, *Defender* sebagai ilustrasi kepribadian perfeksionis, *Apostle* sebagai ilustrasi kepribadian penolong, *Artisan* sebagai ilustrasi kepribadian pengejar prestasi, *Vagabond* sebagai ilustrasi kepribadian romantis, *Archer* sebagai ilustrasi kepribadian pengamat, *Mage* sebagai ilustrasi kepribadian pesimis, *Jester* sebagai ilustrasi kepribadian petualang, *Berserker* sebagai ilustrasi kepribadian pejuang, dan *Knight* sebagai ilustrasi kepribadian pendamai.

B. Saran

1. Karakter – karakter dalam karya ini dapat dikembangkan menjadi karakter dalam sebuah komik grafis atau komik *motion*.
2. Karakter – karakter dalam karya ini juga dapat dikembangkan menjadi karakter dalam sebuah *game* baik itu *game* strategi, RPG (*Role-Playing Game*) atau *action game*.

Daftar Pustaka

Buku:

- Baron, Renee dan Wagele Elizabeth. 2015. *The Power of Enneagram*. Jakarta: PT. Serambi Ilmu Semesta.
- Gumelar, M.s. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT. Index.
- Heuken, Adolf. 1979. *Tantangan Membina Kepribadian : Pedoman Mengenal Diri*. Yogyakarta : Kanisius
- Hendratman, Hendi. 2015. *Computer Graphic Design* (edisi revisi ke dua). Bandung: Informatika Bandung.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sony Kartika, Darsono. 2004. *Seni Rupa Modern Bandung*: Rekayasa Sains.
- Susanto, Mike. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta dan Bali: Dicti Art Lab dan Djagad Art House.
- Suyoto. 2003. *Teori dan Pemrograman GRAFIKA KOMPUTER dengan Visual C++ V.6 dan OpenGL*. Yogyakarta: Gava Media.

Internet

- <http://coldweapon.org>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Seal_Online
- <http://id.pinterest.com>
- <http://geocities.ws>
- <http://harrypotter.wikia.com>
- <http://kbbi.co.id/>
- <http://medievalists.net>
- <http://more-sky.com>
- <http://pustakaindo.com/>
- <http://sealonline.playrohan.com/>

<http://seal.lytgame.com/>

<http://sealonline.wikia.com/>

LAMPIRAN

Dokumentasi Proses Penciptaan karya



Sketsa Karya

















