

CONCEPT ART CHARACTER PADA VIDEO GAME SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEWASPADAAN TERHADAP BAHAYA HOAKS DI MEDIA SOSIAL

CONCEPT ART CHARACTER IN VIDEO GAME AS A MEDIUM TO INCREASE AWARENESS AGAINST THE DANGER OF HOAXES ON SOCIAL MEDIA

Muhamad Haikal Trenandy¹, Rully Sumarlin², Irfan Dwi Rahadianto³

^{1,2,3}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257*

haikaltrenandy@student.telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id,

dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kurangnya penyaringan informasi pada tingginya penggunaan media sosial dengan literasi digital yang rendah pada masyarakat, menyebabkan informasi yang bersifat palsu (hoaks) muncul menciptakan kebingungan yang dapat merambat menjadi sesuatu yang lebih besar. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan yang dapat meningkatkan kewaspadaan masyarakat terhadap bahaya hoaks di media sosial serta cara menghindarinya. Dalam penyampaian, digunakan media game yang populer dikalangan masyarakat baik muda ataupun tua, aspek game seperti visual khususnya concept art desain karakter selain menjadi daya tarik tersendiri, dapat membantu menyampaikan kepada audiens tentang urgensi tentang bahaya dan solusi menghindari hoaks. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif berupa observasi dan wawancara yang dibantu dengan kajian literatur yang dapat membantu dalam merancang desain karakter bagi game. Melalui karya desain karakter ini, pemain dan audiens khususnya remaja sebagai masa depan bangsa dapat terinspirasi dari visual dan karakter ini yang memiliki sifat yang patut dicontoh dalam menghadapi hoaks.

Kata Kunci : concept art, desain karakter, hoaks, remaja

Abstract: The Lack of information filtering on the high use of social media with digital literacy at low in the society has led to the emergence of false information (hoax) that lead to confusion that can be exaggerated. Therefore, something is needed that can increase public awareness of the dangers of hoaxes on social media and how to avoid them. In delivering the message of design using game as media that are popular

among the public, both young and old, game aspects such as visuals, especially concept art that focuses on character designs, apart from their own appeal, can help convey to the audience about the urgency of danger and solutions to avoid hoaxes. The design uses qualitative methods in the form of observations and interviews with literature review that can assist in designing character designs for games. Through this design, especially in character design, players and viewers, especially teenagers as the future, to be inspired by protagonists who have exemplary characteristics in dealing with hoaxes.

Keyword: concept art, character design, hoaxes, teenagers

PENDAHULUAN

Media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, mulai dari kalangan muda hingga tua memanfaatkan teknologi media sosial ini sebagai mendapatkan informasi terkini ataupun mengonsumsi konten di dalamnya sebagai aktivitas hiburan. Namun di antara tumpukan konten yang terdapat pada media sosial, adanya informasi palsu yang disebut hoaks. Dengan fungsi dasar sebagai *platform* untuk berkomunikasi, serta sumber informasi yang dapat dibagikan di antara pengguna media sosial. Di zaman pandemi Covid-19, media sosial menjadi salah satu sumber untuk mendapatkan bermacam berita tentang Covid-19 yang sedang relevan yang mungkin dapat berguna bagi kehidupan di masa pandemi ini, menurut temuan survei Katadata Insight Center (KIC) oleh KOMINFO 76 % responden mendapatkan informasinya melalui media sosial dan televisi, diantara informasi tersebut terkadang muncul berbagai macam hoaks tentang pandemi dengan kredibilitas diragukan yang dapat membahayakan diri serta lingkungan sekitar. [3]

Menurut Sub Direktorat pada Komunikasi dan Informatika (kominfo) bahwa tersebar hoaks tentang Covid-19 di keseluruhan media sosial sekitar 1387 hoaks selama pandemi Covid-19 di Indonesia yang tercatat dari Maret 2020 sampai dengan 26 Januari 2021 (Nuralam, 2021) Dan menurut temuan survei Katadata Insight Center (KIC) oleh KOMINFO sekitar 30% sampai dengan 60% orang Indonesia sosial terpapar hoaks saat mengakses dan mengeksplorasi media sosial, serta dalam data dari KIC tersebut terdapat juga data tentang literasi digital

yang masih kurang dalam mengidentifikasi hoaks sehingga rentan untuk ikut menyebarkan hoaks khususnya masyarakat yang jarang menggunakan internet atau media sosial (KIC, 2020). Dari data tersebut kita dapat simpulkan bahwa tingginya tingkat penggunaan media sosial dengan banyaknya informasi khususnya hoaks, ditambah permasalahan rendahnya tingkat literasi dapat berpotensi membahayakan pengguna dan lingkungan sekitar jika ikut serta dalam mengkonsumsi beserta membagikan informasi palsu. [22, 3]

Pada setiap fenomena seperti hoaks pastinya terdapat berbagai sisi di dalamnya, seperti dalam penyampaian sebuah informasi terdapat pengirim informasi/pesan dan adapun penerima dari informasi/pesan tersebut, dalam fenomena hoaks ini terdapat beberapa masyarakat yang bersifat netral atau tidak terpengaruh karena cara penerimaan informasi mereka yang lebih mendahulukan fakta sebelum rumor yang belum pasti. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu menyampaikan pesan bagaimana sifat seseorang yang netral akan hoaks di media sosial agar masyarakat dapat menghindari hoaks yang muncul di media sosial.

Video game dapat menjadi media yang tepat karena dengan berkembangnya teknologi pada zaman sekarang, dapat tercipta video game dengan tingkat realistik yang setara dengan dunia nyata dengan estetika yang membuat kita merasa dalam dunia tersebut. Atas dasar fenomena diatas, peneliti tertarik membuat video game dengan topik tentang bahayanya hoaks. Karena sifat interaktif sebuah game, seseorang dapat merasakan mood dari lingkungan, perasaan dari karakter, serta lebih mudah menjadi sebuah media komunikasi kepada pemain. Dalam pembuatan video game, pentingnya visual yang selain menjadi daya tarik bagi pemain karena keindahannya dan juga menjadi media menyampaikan suatu pesan kepada pemain melalui elemen visual.

Sehingga dalam perancangan tugas akhir ini penulis membuat *concept art* yang berfokus pada desain karakter untuk menciptakan sebuah visualisasi pada

karakter di dalam game yang bertemakan hoaks, dengan tujuan mampu menciptakan sebuah karakter dalam video game yang dapat memperlihatkan dampak buruk dari hoaks bagi masyarakat dan cara menghindarinya melalui sebuah visual. Sehingga pemain ataupun konsumen khususnya pengguna media sosial dapat lebih berhati-hati dalam menangkap dan membagikan informasi yang ada pada media sosial. Konsep karakter ini dibuat menggunakan data yang telah dikumpulkan menggunakan metode penelitian secara kualitatif serta pengumpulan data menggunakan teknik observasi yang berfokus pada remaja yang bermukim di daerah Kabupaten Bandung, wawancara dan studi pustaka.

DASAR PEMIKIRAN

Hoaks

Menurut Anggraeni dan Irvani (2017:13) Informasi merupakan sekumpulan data atau fakta yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat mempunyai arti bagi penerima. [1]

Menurut Silverman (2017:19) Hoaks dan misinformasi dimulai dari sesuatu kecil karena kurangnya konteks atau informasi penting dari sumber aslinya sehingga merambat menjadi sesuatu yang lebih besar. [16]

Menurut Ferdiawan, Y. I., Nurjanah, P. A. D., & etc. (2019:123) hoaks merupakan suatu usaha untuk menipu seorang pembaca atau pendengar untuk mempercayai sebuah informasi palsu yang seringkali disebarakan melalui media sosial. berita palsu, *clickbait*, *misinformasi* merupakan tipe informasi palsu yang sering disebarakan. Adanya faktor faktor Munculnya informasi palsu seperti seseorang yang mendapatkan kesenangan ataupun uang untuk menyebarkan hoaks dengan tujuan untuk menciptakan kecemasan dan kegaduhan di masyarakat, atau untuk mengadu domba dua belah pihak yang berbeda opini. [21]

Menurut Filmon, Senduk, dan Weleleng (2019:15) dampak dari hoaks dapat memunculkan kecemasan, kekhawatiran, dan kebencian di antara masyarakat yang dapat mengancam kebersamaan hidup, serta dapat mempengaruhi pola pikir dan pola tindak. Oleh karena itu menurut Saputra, Nadya, dan Laura (2021:52) Dengan memeriksa fakta terlebih dahulu, dan cerdas dalam mencerna sebuah informasi yang didapat di internet atau media sosial kita dapat mencegah terkena hoaks.[2]

Remaja

Menurut Fatmawaty (2017:55-57) Secara global masa remaja berlangsung antara umur 12-21, yang dimulai pada 2 tahun sebelumnya yang disebut pra pubertas, dan umur 12-16 sebagai masa pubertas atau masa remaja awal, 15-18 masa remaja pertengahan, dan 18-21 masa remaja akhir atau disebut adolesen. Dalam kepribadiannya remaja memiliki makna khusus dengan berbagai macam perubahan drastis pada psikologi dan fisik yang berpengaruh pada perilaku dan identitas dari remaja, namun memiliki posisi yang membingungkan karena posisinya yang berada pada masa pertengahan antara anak kecil dan dewasa yang dianggap mulai berkembang penuh namun belum mampu menguasai fungsi fisik psikis dengan baik. Masa peralihan ini menjadi periode yang penting karena setiap hal memiliki akibat jangka panjang pada sikap dan perilaku. [5]

Game

Menurut Brathwaite dan Schraber (2005) pada dasarnya sebuah game adalah sebuah aktivitas dengan tujuan utama sebagai sebuah hiburan bagi pemain dengan melibatkan pemain lain yang terikat pada peraturan yang mengatur jalan mainnya game. Game dapat menjadi sebuah karya seni yang dapat mengeksplorasi konsep seperti pemikiran yang bermakna, edukasi, penyampaian pesan. [3]

Media merupakan sebuah perantara antara pengirim dan penerima. Rusch (2016:22-31) mengatakan bahwa game sebagai sebuah media dapat menjadi

sebuah perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, melalui aspek seperti konten imajinatif yang dapat memudahkan seorang desainer untuk menyampaikan sebuah pesan karena sifat fiksi yang berdasarkan pada pikiran imajinatif seperti karakter, narasi, dan visual dari sebuah game ataupun memberikan aturan dan mekanik dalam sebuah game. [12]

Concept Art

Menurut Kennedy (2013) seorang concept artist merancang karakter, lingkungan, dan objek yang berdasarkan pemikiran dari seseorang ataupun dia sendiri. Concept artist memiliki peran dibagian awal produksi, yang biasanya membuat ratusan gambar untuk mengembangkan bagaimana game akan terlihat secara visual. [8]

Desain Karakter

Dalam sebuah narasi, menurut Jannidis (2013) karakter berperan sebagai perantara antara audiens dalam cerita. Sebuah karakter dianggap sebagai entitas dalam sebuah narasi yang berfungsi sebagai alat penyampaian makna, kepada audiens sebuah karakter dapat berfungsi sebagai kaca mata dalam melihat sebuah cerita sehingga sebagai seorang audiens kita dapat menciptakan perasaan seperti empati ataupun senang terhadap suatu karakter dalam sebuah cerita. [7]

Dalam lingkup game, karakter berperan penggerak cerita yang memberikan makna saat memainkan game, terdapat dua tipe karakter yaitu protagonist berperan sebagai perspektif utama pemain dan Non-Playable Character (NPC) untuk memenuhi dunia dengan bermacam aktivitas ataupun berperan dalam sebuah narasi game. (Sheldon, 2004:61-67). [15]

Menurut Pardew (2005:153) ilustrasi karakter merupakan sebuah visualisasi yang berfokus pada sebuah karakter yang dapat menangkap kepribadian dan sifat dari karakter tersebut. selain itu desain karakter dapat digunakan sebagai sebuah alat untuk mengkomunikasikan sebuah informasi

ataupun menjadi sebuah template untuk tim yang bekerja dalam perancangan game yang sama. [11]

Menurut Tillman (2011:11-16) ada beberapa pendekatan dalam memikirkan apa yang harus diutamakan dalam desain karakter seperti arketipe, latar belakang, orisinalitas, bentuk dan siluet, referensi, serta estetika dari karakter. [18]

Desain Karakter Pipeline

Menurut Kennedy (2013) seorang *concept artist* membutuhkan sebuah proses kreativitas dalam pembuatan karakter, yang dimulai dengan menentukan referensi, setelah mendapatkan inspirasi maka desainer memulai dengan mengeksplorasi melalui bentuk sederhana seperti siluet yang dapat memudahkan melihat desain secara keseluruhan, setelah itu memberi detail pada siluet tersebut, selanjutnya membuat value kasar yang digunakan sebagai fondasi visual karakter dengan memberikan dimensi pada karakter, setelah itu membuat alternatif yang digunakan untuk eksplorasi desain secara detail serta memberikan opsi kepada tim produksi. [8]

Unsur Visual

Menurut Loomis (1947:25) Garis dalam visual tidak hanya berfungsi sebagai sebuah outline, namun dapat menggambarkan simbolisme dan makna pada gambar, mengarahkan sebuah gambar pada titik fokus, membangun sebuah bentuk, memberi sebuah bayangan serta cahaya dan gradasi pada bentuk, serta dapat memberikan makna keindahan pada suatu karya. [9]

Menurut Solarski (2012) Bentuk dapat mengkomunikasikan abstrak pada desain visual seperti bentuk lingkaran pada mobil dapat mengkomunikasikan ramah dan menyenangkan, bentuk persegi memberikan makna keseimbangan, keamanan, dan kepercayaan diri, serta bentuk segitiga dapat menyampaikan makna agresif. [17]

Menurut Solarski (2012) Penggunaan pencahayaan dapat menambahkan bentuk tiga dimensi dan volume pada sebuah objek. [17]

Menurut Tillman (2011:110-114) Dalam desain karakter, warna dapat memberikan sebuah koneksi antara audiens dan karakter, serta menjelaskan karakter tersebut dengan latar belakangnya hanya dengan menggunakan warna. [19]

DATA DAN ANALISIS

Data dan Analisis Observasi

Observasi dilakukan pada remaja laki laki dengan umur 17- 21 Tahun di daerah Kabupaten Bandung dengan tujuan mendapatkan visualisasi dari fisik, fitur, dan cara berpakaian dari remaja dari remaja sehingga dapat menjadi referensi bagi karakter utama yang dirancang sehingga pemain dapat mudah terhubung dengan protagonis, dan dapat menjadi inspirasi bagi audiens khususnya remaja sebagai masa depan bangsa.

Data dan Analisis Wawancara

Dilakukannya pengumpulan data melalui mewawancarai narasumber Psikolog Elsa Grenda Nuraini, M.Psi dan konselor psikologi Anisa Fitria. Dari kedua wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang yang bersifat netral ataupun terhindar dari fenomena hoaks memiliki kecenderungan seseorang dengan pendirian sendiri yang lebih berfikir pada sesuatu bersifat logis dan berdasarkan fakta sehingga dapat terhindar dari pengaruh informasi palsu yang dapat muncul khususnya pada media sosial, selain dari itu seseorang yang netral akan fenomena hoaks pun dapat berupa seseorang yang perhatian serta minat yang tidak terlalu tertarik pada informasi tersebut sehingga menyebabkan tidak adanya penilaian serta pemaknaan yang dapat membawanya pada berita berita yang mengandung informasi palsu.

Data dan Analisis Karya Sejenis

Perbandingan tiga karya dari gim Little Nightmare 2, Dishonored 2, dan Death Stranding, tiga gim dengan aspek tema dan peng gayaan yang selaras dengan konsep desain karakter yang akan dibuat, Maka ketiga game tersebut dianalisis secara aspek visual seperti garis, bentuk siluet, warna, pencahayaan.

Little Nightmare	Death Stranding	Dishonored 2
		
<p><i>Video game Little Nightmare 2</i> digunakan sebagai referensi karena visualnya yang gelap, serta desain karakter yang aneh namun masih berpijak pada realitas, dan juga tema yang membahas tentang pencucian otak</p>	<p><i>Video game Death Stranding</i> diambil karena desain yang futuristik, tema yang mengangkat tentang ketidaktahuan terhadap sesuatu yang tidak dimengerti dan pentingnya persatuan diwaktu yang genting seperti karantina secara masal</p>	<p><i>Video game Dishonored 2</i> diambil karena tema yang berlingkup pada pemfitnahan seseorang serta adanya aspek teknologi dan mistis.</p>

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Secara keseluruhan, konsep pesan yang ingin disampaikan dari perancangan karakter ini untuk mengingatkan masyarakat akan bahayanya hoaks yang ada pada media sosial, dan secara khususnya pada karakter yang dapat mencerminkan sifat ataupun desain sehingga meningkatkan kewaspadaan serta membantu masyarakat akan menghindari hoaks di media sosial. Oleh karena itu diharap player selaku audiens mengetahui seberapa pentingnya bahaya hoaks yang ada pada media sosial baik pada diri sendiri ataupun orang disekitar mereka.

Konsep Kreatif

Gim ini mengangkat tema tentang hoaks, sehingga memiliki ruang lingkup kepada kebohongan dan manipulasi. Game ini memiliki latar di kota yang dipenuhi dengan kekacauan seperti ketidakadilan, kebohongan, dan penyakit, hal ini menyebabkan kota tersebut memiliki ketidakstabilan sosial dengan kejahatan disetiap sudut kota. Cerita secara garis besar menceritakan tentang Surya yang kembali ke kota ia dulu tinggal untuk menghadapi takutnya dan menemukan bahwa adiknya sedang sakit parah karena penyakit berbahaya yang menyebar di sekitar kota, sehingga Surya bersikeras untuk menemukan obat bagi adiknya yang sakit tersebut. Dalam perjalanannya ia bertemu dengan kelompok anarkis dengan karakter yang agresif, dan kelompok yang ingin membantu menghentikan kekacauan kotanya serta menemukan obat untuk adiknya.

Konsep Visual

Perancangan karakter yang ada pada game ini akan menggunakan pengayaan semi realistis yang menonjolkan berbagai detail yang dapat memvisualisasikan sifat dari karakter. Perancangan karakter Surya (protagonis) akan menyesuaikan dengan tampilan dari remaja Kabupaten Bandung khususnya

yang bersuku sunda. Gaya pakaian yang digunakannya pun menyesuaikan dengan pakaian remaja Indonesia yang digabungkan dengan aspek aspek futuristik.

Dengan menggunakan menggunakan teori warna dari Bryan Tillman. pemilihan warna pada karakter dapat memvisualisasikan latar belakang dan sifat dari karakter, sehingga penggunaan warna akan menyesuaikan dengan mood menggunakan skema seperti monokromatik ataupun komplementer.

Hasil Perancangan



Perancangan desain karakter menyesuaikan dengan konsep yang telah dibuat dengan gaya berpakaian remaja atau sesuai dengan latar belakang serta sifat karakter. Dengan menggunakan teori warna dari Bryan Tillman, penerapan warna pada visual setiap karakter menyesuaikan dengan tipe kelompok hoaks netral atau rentan dengan warna birunya yang mengartikan kebenaran dan kejujuran, penyebar direpresentasikan dengan warna merah yang bermakna

amarah serta determinasi, ataupun terkena hoaks yang divisualisasikan dengan warna kuning kehijauan yang bermakna penyakit.

KESIMPULAN

Perancangan karya ini didasarkan kepada kurangnya kesadaran akan bahaya hoaks yang diakibatkan oleh kurangnya tingkat literasi pada masyarakat. Oleh karena itu karya ini dibuat agar dapat membantu meningkatkan kewaspadaan terhadap bahaya hoaks yang khususnya sering muncul di media sosial. Dengan melalui media game khususnya pada desain karakter dalam game, pemain dan audiens khususnya remaja sebagai masa depan negeri ini dapat menghubungkan dirinya dengan visual dan karakter dalam game yang memiliki sifat yang patut dicontoh dalam menghadapi hoaks seperti cerdas dalam menentukan pilihan, serta mementingkan orang lain dan lingkungan sekitar.

Proses perancangan desain karakter dalam game ini melalui tahapan seperti observasi dan studi dari berbagai macam referensi untuk menciptakan sebuah game yang menarik bagi perancang, dan mudah terhubung bagi masyarakat khususnya remaja.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber dari Buku

- [1] Anggraeni, E. Y. (2017). Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- [2] Ansow F Filmon, J. J. (2019). Analisis Berita Hoax Facebook pada Perilaku Masyarakat Kelurahan Paniki II Kecamatan Mapanget Kota Manado. ACTA DIURNA KOMUNIKASI 1.4, 1-17.
- [3] Brenda Brathwaite, I. S. (2009). *Challenges For Game*. Boston: Course Technology.
- [4] Center, Katadata Insight. (2020). *Status Literasi Digital Indonesia*. Kominfo.

- [5] Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma* Vol. VI No. 02, 55-65.
- [6] Frederick J. Wertz, K. C. (2011). *Five Ways of Doing Qualitative Analysis Phenomenological Psychology, Grounded Theory, Discourse Analysis, Narrative Research, and Intuitive Inquiry* . New York: The Guildford Press.
- [7] Jannidis, F. (2009). *Character*. In J. P. Peter Hühn, *Handbook of Narratology* (pp. 14-29). Berlin, New York: De Gruyter.
- [8] Kennedy, S. R. (2013). *How to Become a Video Game Artist: The Insider's Guide to Landing a Job in the Gaming World*. New York: Watson-Guption Publications.
- [9] Loomis, A. (1947). *Creative Illustration*. New York: The Viking Press.
- [10] Novak, J. (2012). *Game Development Essentials : An Introduction*, Third Edition. New York: Cengage Learning.
- [11] Pardew, L. (2005). *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. Boston: Thomson Course Technology.
- [12] Rusch, D. C. (2017). *Making Deep Games : Designing Games with Meaning and Purposes*. Florida: CRC Press.
- [13] Sandu Siyoto, A. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing.
- [14] Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha

Ilmu.

[15] Sheldon, L. (2004). *Character Development and Storytelling*. Boston: Thomson

Course Technology.

[16] Silverman, C. (2016). *Lies, Damn Lies, and Viral Content*. New York: Tow Center

for Digital Journalism.

[17] Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge*

Art Techniques for Winning Video Game Design. New York: Watson Guptill Publications.

[18] Sugiyono, P. D. (2013). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D. Bandung: Alfabeta.

[19] Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Waltham: Focal Press.

[20] Windhi Tia Saputra, R. N. (2021). Sosialisasi Pencegahan Hoax Seputar Informasi

Covid 19 di Kalangan Remaja (Penyuluhan di SMP 88 Jakarta Barat). IKON Jurnal Ilmu Komunikasi 2021, 47-55.

[21] Yayan Irfan Ferdiawan, P. A. (2019). HOAX Impact to Community Through Social Media Indonesia. *Cakrawala*, 123.

Sumber dari Internet

[22] Nuralam, C. (2021, January 27). *Liputan6*. Retrieved from Liputan6 Cek Fakta. Diakses 30 Oktober 2021: <https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/4468257/1387-hoaks-beredar-di-media-sosial-hingga-26-januari-2021>