

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

CREATION OF GRAPHIC ILLUSTRATION FANTASY CHARACTER USING MANGA STUDIO EX 5 REPRESENTING HUMAN PERSONALITY ACCORDING TO ENNEAGRAM

Oleh: Akwila Gusta Purwatia, NIM. 12206244036, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, wila.cioco@gmail.com

Abstrak

Penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep dan proses penciptaan karakter fantasi sebagai ilustrasi grafis dari tema kepribadian manusia menurut enneagram. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya yakni eksplorasi, eksperimen, dan visualisasi. Eksplorasi dilakukan dengan mencari informasi tentang tema dan karakter game Seal Online sebagai inspirasi melalui buku dan internet. Eksperimen dilakukan dengan membuat sketsa yang sesuai dengan karakter game dan tema. Visualisasi dilakukan dengan, *inking*, *coloring*, *detailing*, *finishing* dan *printing*. Hasil pembahasan berupa: 1) Proses pen-ciptaan karya CG art berupa karakter fantasi dilakukan secara digital sepenuhnya, menggunakan *software* Manga Studio EX5. Karya berukuran 83 cm x 118 cm dengan resolusi 144 dpi dan dicetak pada media kertas berukuran A0. 2) Tema kepribadian manusia menurut enneagram diimplementasikan kedalam karakter fantasi yang dipilih dari class character dalam game Seal Online yaitu, *Defender* untuk perfeksionis, *Apostle* untuk penolong, *Artisan* untuk pengejar prestasi, *Vagabond* untuk romantis, *Archer* untuk pengamat, *Mage* untuk pesimis, *Jester* untuk petualang, *Berserker* untuk pejuang, dan *Knight* untuk pendamai.

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

Abstract

The study aimed to describe concept and process of creating fantasy character as graphic illustration on the theme of human personality according to enneagram. The methods used in the creation of the artwork are exploration, experimentation, and visualization. Exploration was done by looking for information about themes and characters of Seal Online games as the inspiration through books and the internet. Experiment was done by making sketches according to the character and theme. Visualization was done by process of inking, coloring, detailing, and printing. The results of the study are: 1) The process of fantasy character creation as CG art was done digitally using Manga Studio EX5. The artworks were 83cm x 118cm with resolution of 144dpi and printed on A0 sized paper. 2) The theme of human personalities according to Enneagram was implemented into fantasy characters from Seal Online game, they were Defender for perfection, Apostle for observer, Artisan for achiever, Vagabond for romantic, Archer for observer, Mage for pessimist, Jester for adventurer, Berserker for challenger, and Knight for peacemaker.

Keywords: human personality, enneagram, fantasy character, illustration, computer graphic art

PENDAHULUAN

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.

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 karaktersitiknya 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.

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

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 dengan tetap memperhatikan poin – poin penting yang menurut Gumelar (2011: 85) yaitu ekspresi wajah (*facial expression*), gerak tubuh (*gesture*), dan grafik karakter (*Character chart*).

3. Visualisasi

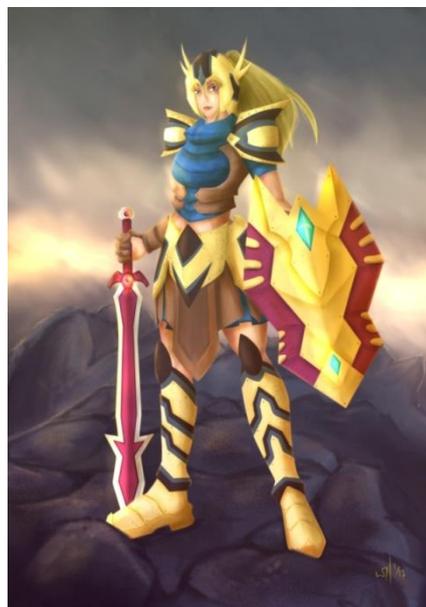
Setelah memiliki sketsa – sketsa yang pas maka sketsa tersebut divisualisasikan menjadi sebuah karya yang utuh. Menurut Susanto (2011:427) visualisasi adalah pengungkapan gagasan atau perasaan dengan bentuk gambar, tulisan, kata dan angka, dan peta grafik atau secara garis besar merupakan proses pengubahan 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*) dengan mencetak karya pada media kertas berukuran A0.

TEKNIK

Proses penciptaan karya *computer graphic art* karakter fantasi sebagai gambar ilustrasi grafis dua dimensi tersebut dilakukan secara digital sepenuhnya dengan menggunakan *software Manga Studio EX5*, mulai dari *sketching* dengan membuat sketsa – sketsa karakter, *inking* untuk membuat dan memperjelas *outline*, *coloring* memberi warna pada karya dimulai dari karakter hingga *background*, *detailing* dengan member detail – detail pada karya seperti pada karakter dan *background*, *finishing* dengan memberikan sentuhan akhir pada karya untuk melengkapi kekurangan – kekurangan yang nampak agar karya menjadi lebih indah.

PEMBAHASAN KARYA

1. Karya 1: *Defender “The Perfection”*



Defender sebagai ilustrasi dari kepribadian perfeksionis digambarkan dengan figur perempuan berambut panjang terurai 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. 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* 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.

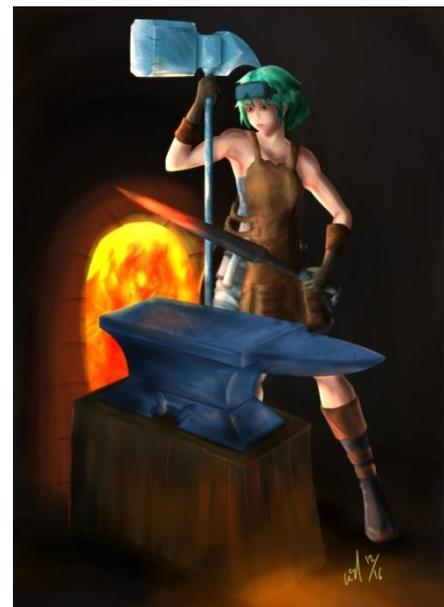
2. Karya 2: Apostle “The Helper”



Apostle sebagai ilustrasi dari kepribadian penolong digambarkan dengan sosok perempuan berambut 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. 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* digambarkan dengan latar hutan rawa gelap yang diselimuti kabut tipis sehingga terkesan mistis yang kontras dengan karakter *Apostle* dengan kekuatan penyembuhnya yang suci.

3. Karya 3: Artisan “The Achiever”



Artisan sebagai ilustrasi dari kepribadian pengejar prestasi digambarkan dengan sosok perempuan berambut 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 karakter juga digambarkan paron yang digunakan sebagai tumpuan besi yang lazim dimiliki para pande besi. 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.

4. Karya 4: *Vagabond "The Romantic"*



Vagabond sebagai ilustrasi kepribadian romantis 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. 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 bebatuan tempat karakter duduk dan terdapat rerumputan di celah – celahnya. Pewarnaan digambarkan dengan suasana senja sehingga mempengaruhi gelap terang pada karakter dan menambah sedikit kelopak bunga yang tertiuip angin sehingga gambar menjadi lebih indah.

5. Karya 5: *Archer "The Observer"*



Archer sebagai ilustrasi kepribadian pengamat yang digambarkan dengan dengan sosok laki – laki yang sedang dalam posisi jongkok sambil menggenggam busur di tangan kirinya dan tangan kanan dalam posisi siap untuk mengambil anak panah. Posisi ini mengga-mbarkan 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. 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.

6. Karya 6: Mage “The Pessimist”



Mage sebagai ilustrasi kepribadian pencemas 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. 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. *Background* digambarkan dengan latar belakang reruntuhan bangunan kuno dalam padang pasir dan juga terdapat pilar dibelakang karakter.

7. Karya 7: Jester “The Adventurer”



Jester sebagai ilustrasi kepribadian petualang 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 ini digambarkan dengan asesoris yang menarik seperti topi dan pakaian yang unik yang menghibur sebagaimana arti *Jester* yang adalah pe-

lawak. 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 a-wan – 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.

8. Karya 8: Berserker “The Warrior”



Berserker sebagai ilustrasi kepribadian pejuang 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. 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 di aliran sungai setelah kalah dalam pertarungan dengan latar belakang bukit dan dalam situasi hujan deras.

9. Karya 9: Knight “The Peacemaker”



Knight sebagai ilustrasi kepribadian pendamai 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. 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 dinding suatu benteng yang kokoh. Hal ini juga sepadan dengan sifat dari *Knight* yang memiliki pertahanan yang kokoh. Selain itu juga digambarkan dengan suasana senja, dimana terdapat sorotan sinar matahari terbenam yang memperkuat kontras dari sisi gelap dan terang.

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.

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 PUSTKA

BUKU:

- Gumelar, M.s. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT. Index.
- Susanto, Mike. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta dan Bali: Dicti Art Lab dan Djagad Art House.

INTERNET:

<http://kbbi.co.id/>. Diakses pada tanggal 22 November 2016

<http://pustakaindo.com/>. Diakses pada tanggal 8 Maret 2016