

Analisis Perubahan Desain Karakter dalam GIM SERI DREADOUT Pendekatan *Manga Matrix*

Rana Syakirah Rinaldi

Rana.syakirarinaldi@budiluhur.ac.id
Universitas Budi Luhur

Ahmad Thabathaba'i Saefudin

Thaba@budiluhur.ac.id
Universitas Budi Luhur

ABSTRAK: Gim merupakan sebuah media yang bersifat interaktif yang dapat menciptakan ruang imajinasi. Gim DreadOut merupakan sebuah permainan digital yang mengadaptasi budaya Indonesia sebagai aspek hiburan dalam permainannya, dengan membawa hantu-hantu Indonesia. Dalam pengembangannya, tampilan visual menjadi hal penting dalam membangun gim yang menarik, salah satunya karakter. Terdapat perbedaan pada karakter kuntilanak dan tuyul pada Gim DreadOut 1 dan DreadOut 2. Penelitian ini membedah perbedaan karakter tersebut menggunakan pendekatan manga matrix sehingga penelitian ini mendapatkan perubahan karakter yang terjadi pada gim ini untuk menyesuaikan pasar global agar budaya yang diangkat dapat dinikmati oleh pemain lokal maupun universal. Diharapkan penelitian ini menjadi referensi sebagai pengembangan penciptaan visual karakter pada gim, agar dapat mengembangkan karakter yang menarik sesuai target market yang dituju.

Kata kunci: Karakter, *Manga Matrix*, DreadOut

ABSTRACT: Game is an interactive media that can create a space of imagination. DreadOut is a digitale game that adapts Indonesian culture as an entertainment aspect in the game, By bringing Indonesian ghosts. In its development, visual appearance is important in building an interesting game, one of which is the characters. There are differences in kuntilanak and tuyul characters in Dreaout 1 and Dreadout 2. This research dissects the differences between these characters using a manga matrix approach thereby this research gets the character changes that occur in this game to adjust the global market so that the culture raised can be enjoyed by local and universal players. It is hoped that this research will be a reference as a development of visual character creation in the game, in order to develop interesting characters according to the intended target market.

Keywords: Character, *Manga Matrix*, DreadOut

Pendahuluan

Bermain gim merupakan sebuah hiburan yang sangat banyak diminati, dari kalangan muda hingga tua. Bahkan lebih jauh lagi, bermain gim menjadi sebuah pekerjaan seperti yang kita kenal sebagai dunia *e-sport*. Melihat dari pesatnya perkembangan peminat gim, gim digital menjadi jenis gim yang paling diminati, karena gim digital bersifat interaktif, yang memberikan pengalaman kepada pemain dengan penyajian informasi secara audio

visual. Kirriemuir dan McFarlane (2004) mengartikan video game/permainan digital sebagai sesuatu yang memberikan informasi digital dalam bentuk visual kepada satu atau lebih pemain, menerima input data dari pemain, memproses data yang masuk sesuai dengan aturan yang telah diprogram sebelumnya, dan mengubah data digital sesuai dengan kebutuhan pemain.

Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan.



Gambar 1.
Poster Game DreadOut 1

Sumber:
<https://store.steampowered.com/developer/DH>,
diakses pada 16 April 2023



Gambar 2.
Poster Game DreadOut 2

Sumber:
<https://store.steampowered.com/developer/DH>,
diakses pada 16 April 2023

Dalam setiap game terdapat peraturan yang berbeda – beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bervariasi (Ridoi, 2018). Menurut Ian Bogost (2020) gim adalah sebuah media bersifat interaktif yang dapat menciptakan ruang imajinasi. Sehingga gim sangatlah menarik karena imajinasi liar manusia dapat terwujud dalam media ini. Di dalam media ini, pemain dapat menjadi seseorang pahlawan yang melawan naga untuk menyelamatkan dunia, atau lari dari kejaran hantu atau monster. Maka dilihat dari proses pengembangan gim, diperlukan konsep yang menarik agar gim tersebut diminati sesuai dengan targetnya. Salah satu yang dipertimbangkan dalam proses pengembangan gim adalah tampilan visual.

Visual menjadi salah satu faktor penting dalam proses pengembangan gim, karena visual merupakan hal yang pertama dilihat oleh pemain sebagai pertimbangan saat memainkan gim. Dalam tampilan visual pada gim terdapat banyak elemen-elemen yang mempengaruhi terbentuknya gim yang menarik, salah satunya karakter. Karakter pada game merupakan sebuah tokoh yang terbentuk dari narasi game, mulai dari tokoh utama, tokoh sampingan, tokoh protagonis maupun antagonis. Pengembangan karakter menjadi penting karena banyak orang mengingat mengenai film, komik dan sebagainya dari karakter yang disajikan.

Dalam implementasinya, pengembangan karakter dapat mengadaptasi dari budaya yang terbentuk pada masyarakat, agar antara pemain dan gim memiliki korelasi yang terbangun, sebab terdapat keterkaitan budaya yang digunakan pada gim tersebut. Salah satu gim yang menggunakan budaya pada proses pengembangan karakternya adalah DreadOut.

DreadOut adalah salah satu gim yang dikembangkan oleh Digital Hapiness yaitu pengembang gim dari Indonesia. Digital Hapiness merupakan perusahaan pengembang

gim dari Bandung, Jawa Barat dengan mengusung konsep budaya Indonesia mengadaptasi mitos horor Indonesia sebagai aspek hiburan dalam gimnya seperti kuntilanak dan tuyul. Pada DreadOut 1 diawali dengan kisah seorang anak perempuan bernama Linda sedang melakukan perjalanan bersama teman-temannya. Akhirnya sampailah pada suatu tempat yaitu sekolah yang terbengkalai, namun Linda dan teman-temannya terpisah. Linda memiliki misi untuk mencari teman-temannya untuk kembali pulang. Namun dalam pencariannya, Linda menemukan hal-hal aneh dan mistis yang mengancam Linda dalam pencarian teman-temannya. Pada DreadOut 2 memiliki cerita yang meneruskan pada seri DreadOut 1, Linda akan menghadapi sesosok hantu bergaun hitam yang terus memberikan ketakutan pada Linda melewati kejadian-kejadian mistis yang dirasakan Linda. Dalam cerita DreadOut 1 dan DreadOut 2 secara *timeline* tidak jauh hanya berbeda beberapa hari saja, namun terdapat penggambaran karakter yang berbeda pada setiap seri yang dihadirkan oleh Digital Hapiness.

Hal yang menarik pada game ini adalah perbedaan desain karakter kuntilanak dan tuyul yang disajikan pada DreadOut 1 dan DreadOut 2. Perbedaan ini dapat dilihat menggunakan teori manga matrix yang dikembangkan oleh Hiroiyoshi Tsukamoto untuk membedah perbedaan desain karakter dari gim DreadOut secara visual dan konseptual. Terdapat tiga variabel matrix dalam pendekatan ini yakni matriks bentuk, matriks kostum, dan matriks penokohan. Maka penelitian ini berfokus pada perbedaan karakter kuntilanak dan tuyul menggunakan pendekatan manga matrix. Diharapkan penelitian ini menjadi referensi sebagai pengembangan penciptaan visual karakter pada gim, agar dapat mengembangkan karakter yang menarik sesuai target market yang dituju.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan memberikan wawasan mengenai pertanyaan penelitian sebagai

upaya menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan mengenai objek maupun metode. Penelitian terdahulu ini digunakan sebagai perbandingan sehingga dapat memperlihatkan serta memposisikan penelitian ini.

1. Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Horor DreadOut - Ricky Widyandanda Putra, Jeanie Annissa (2021)
Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah tentang analisis komunikasi budaya pada game DreadOut yang memfokuskan bentuk visualisasi pada karakter game ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan manga matrix sebagai alat pembedah untuk menemukan bagaimana interaksi dan komunikasi antara user dengan tampilan visual game ini.
2. Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "DreadOut" - Nadya, Hadi Saputra (2020)
Penelitian ini mengkaji visual tentang aset lingkungan dan desain karakter gim lokal Indonesia yaitu DreadOut berbentuk tiga dimensi. Selain itu, penelitian ini juga membahas alur permainan, cerita, dan UI *Layout* pada gim tersebut. Metode yang digunakan adalah metode analisis kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian eksplorasi particular.
3. Representasi Perempuan Tangguh dalam Video Game DreadOut: Sebuah Kajian Adaptasi - Nirmala Khairunnisa Budi (2020)
Objek yang dibahas dalam penelitian ini menggunakan buku komik DreadOut dan video game DreadOut sebagai korpus penelitian. Fokus tentang narasi dan visual yang terdapat perbedaan signifikan, penelitian ini menjabarkan perbedaan dan membandingkan bagaimana komik dan video game mengimplementasikan narasi dan visual cerita tersebut. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan metode deskriptif analisis.

Penelitian yang penulis lakukan memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu, adapun perbedaan pada penelitian sebelumnya yang dirangkum, pada penelitian Ricky Widyandanda Putra dan Jeanie Annissa memiliki kesamaan pada objek penelitian yaitu game horor DreadOut dan kesamaan pada metode yang digunakan yaitu manga matrix, namun penelitian ini memiliki perbedaan korpus dengan penulis, penelitian ini memiliki korpus yaitu analisis komunikasi budaya yang berfokus bentuk visualisasi pada karakter game DreadOut 2 sedangkan penelitian yang dilakukan penulis yaitu perubahan desain karakter pada game DreadOut 1 dan DreadOut 2. Lalu pada penelitian Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "DreadOut" memiliki kesamaan pada objek yang diteliti yaitu gim

DreadOut namun memiliki perbedaan fokus yaitu visual tentang aset lingkungan dan desain karakter gim. Pada penelitian berjudul Representasi Perempuan Tangguh dalam Video Game DreadOut: Sebuah Kajian Adaptasi memiliki kesamaan dengan objek, Namun yang berbeda dari penelitian ini adalah ruang lingkup penelitian tentang perbedaan karakter buku komik tentang perbedaan karakter DreadOut 1 dan DreadOut 2 permainan.

Metodologi dan Kajian Teoritis

Penelitian kualitatif adalah studi yang digunakan untuk mempelajari objek secara alami, peneliti adalah alat utama, teknik perolehan data digabungkan, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih penting menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017). Menurut Mulyana, bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia serta menganalisis kualitasnya tanpa mengubahnya menjadi satuan kuantitatif (Mulyana, 2008). Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode ilmiah (Moleong, 2004). Sedangkan pendekatan penelitian ini menggunakan teori manga matrix yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto (2006), manga matrix merupakan sistem pembuatan karakter yang dibangun dari elemen pembangun yang kemudian disederhanakan menjadi diagram yang digunakan sebagai panduan untuk membuat karakter. Dalam teori sistem matrix, metode desain karakter memiliki tiga variabel yang digunakan untuk membuat karakter, yaitu *Form matrix* (matrix bentuk), *Costume matrix* (*limitless costumes*), dan *personality matrix* (*limitless personalities*).

1. Form matrix (*limitless forms*)

Pada metode ini berfokus pada anatomi tubuh yang merancang struktur dan bentuk dari tubuh karakter, dalam penerapannya dapat mengacu pada elemen-elemen pembentuk tubuh yang dikombinasikan agar menciptakan keunikan pada tipe karakter baru. Dalam pengembangan tipe karakter yang baru untuk menghasilkan keunikan, dapat menggunakan parameter sebagai berikut: *fixed form*, *nonfixed form*, *collective form*, *mechanical form*, *cracked form*, *increase/decrease*, *length span*, *growth*, *combination*.

2. Costume matrix

Ketika bentuk tubuh telah terbentuk menggunakan *form matrix*, maka kostum menjadi langkah



Gambar 3.
Karakter Kuntilanak Game
Dreadout 1

Sumber:
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,
diakses 16 April 2023



Gambar 4.
Karakter Kuntilanak Game
Dreadout 2

Sumber:
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,
diakses 16 April 2023

selanjutnya. Kostum merupakan elemen penting dalam membangun identitas pada karakter. Dalam penerapannya, terdapat parameter kostum yang perlu diperhatikan, meliputi *Body wear, covering/ footwear, ornament, makeup, wrap/tie, carry-on item dan klasifikasi material kostum: heaven, earth, water/ fire, inorganic matter, image*.

3. Personality Matrix

Setelah tervisualkan bentuk dan kostum pada sebuah karakter, maka *personality* menjadi langkah terakhir dalam pengembangan karakter. Terdapat 6 parameter dalam pengembangan *personality* karakter: *behavior, Status, profession, position, biological environment, special, attributes, weaknes, dan desire*.

Hasil dan Pembahasan

a. Analisis Karakter: Kuntilanak

Dalam buku kisah tanah Jawa jagat lelembut (2019) Kuntilanak merupakan se sosok yang familiar pada jagat lelembut. Dari berbagai spesies kuntilanak, asal usulnya beraneka ragam, dari yang murni berasal dari bangsa Jin, hingga qorin beraura negatif orang meninggal tidak wajar yang lantas tertarik untuk menjadi sosok kuntilanak. Dalam dimensi kuntilanak, akan tercipta sifat, karakter serta gaun yang berbeda-beda mengikuti aura bawaannya. Pada literasi lain berjudul *A Book of Indonesian Ghost* (2019) mengatakan bahwa Kuntilanak adalah hantu perempuan dalam mitologi Indonesia. Kuntilanak dianggap sebagai arwah seorang wanita yang meninggal saat melahirkan. Namun, terdapat berbagai folklor yang menggambarkan asal usul Kuntilanak lainnya.

Dalam gim DreadOut diceritakan bahwa kuntilanak pernah menjadi wanita cantik, dia diperkosa secara brutal oleh tuan tanahnya. Setelah dia ditemukan hamil, penduduk setempat mengutuknya dan menguburnya hidup-hidup. Semangat pendendamnya berusaha menghukum semua

pria dan keluarga mereka. Barang-barang seperti gunting, pisau, dan paku terkadang dianggap sebagai penolak Kuntilanak.

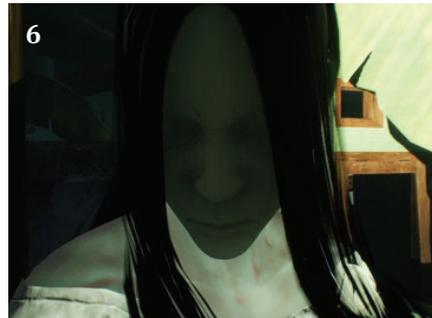
Kuntilanak digambarkan sebagai wanita berkulit pucat dengan rambut hitam panjang yang tidak wajar, kuku setajam silet, dan suara bernada tinggi. Ini adalah ciri-ciri umum dari hantu ini seperti yang diceritakan oleh siapa saja yang memiliki persimpangan jalan dengan Kuntilanak. Kuntilanak suka melahap organ dalam dan menghisap darah dari korbannya. Dia juga memiliki kebiasaan menculik anak kecil. Ini terkait dengan asal usul mereka sebagai wanita yang meninggal saat melahirkan.

Kuntilanak merupakan wanita cantik dengan rambut hitam panjang yang mencapai ke pinggangnya. Dalam game DreadOut, ia mengenakan gaun putih kotor. Perut Kuntilanak membuncit, menunjukkan bahwa dia sedang hamil. Dia memiliki kulit abu-abu pucat dan mata hitam dengan pupil putih. Ketika dia marah, dia ditampilkan dengan rahang lemas panjang yang melorot ke arah perutnya. Pada DreadOut pertama, kuntilanak menampakkan diri digerbang masuk kota yang ditinggalkan. Kuntilanak dapat dilihat duduk diatas tenda kota serta mengayunkan tubuhnya. Dia akan menyerang Linda (tokoh utama) hingga terkalahkan.

Pada DreadOut kedua kuntilanak dapat ditemukan di dalam rumah kontrakan Linda di lantai dua pada siang hari. Linda perlu menggunakan ponselnya dan memunculkan tampilan kamera untuk melihatnya. Jika Linda memotretnya, dia bisa melakukan percakapan persahabatan dengan Linda.

• Matriks Bentuk Kuntilanak

Dalam gim DreadOut 1, karakter kuntilanak memiliki tampilan fisik seperti manusia biasa dengan kulit pucat, tangan dan proporsi badan yang normal, kuntilanak pada DreadOut 1 memiliki fisik perut yang besar menunjukkan bahwa ia sedang pada kondisi



Gambar 5.
Bentuk Karakter Kuntilanak Game DreadOut 1

Gambar 6.
Bentuk Karakter Kuntilanak Game DreadOut 2

Sumber:
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,
diakses 16 April 2023

	<i>Human</i>	<i>Doll</i>	<i>Mammal</i>	<i>Reptile</i>	<i>Amphibi</i>	<i>Fish</i>	<i>Insect</i>
<i>Human Being</i>	√						
<i>Doll</i>							
<i>Mammal</i>							
<i>Reptile</i>							
<i>Amphibi</i>							
<i>Fish</i>							
<i>Insect</i>							

Tabel 1. Bentuk Kuntilanak dalam teori *Manga Matrix*

hamil, bentuk wajah kuntilanak dalam DreadOut 1 memiliki fisik normal dengan kondisi kulit yang pucat. Pada gim DreadOut 2, karakter kuntilanak memiliki fisik yang cukup tinggi, kurus, serta wajah yang datar tanpa mata dan mulut, kulit pada kuntilanak DreadOut 2 juga nampak lebih pucat dibandingkan kuntilanak DreadOut 1. Tangan pada kuntilanak DreadOut 2 terlihat lebih memanjang hingga bawah panggul dengan jari yang lentik.

- **Matriks Kostum Kuntilanak**

Pada kostum karakter kuntilanak pada gim DreadOut 1 dan 2 terdapat beberapa perbedaan. Dalam gim DreadOut 1, karakter kuntilanak memiliki rambut panjang yang disampirkan dari samping hingga sepanjang dada, pada wajah kuntilanak DreadOut 1 terlihat memiliki lebam hitam pada area mata. Pakaian pada kuntilanak DreadOut 1 terlihat sederhana, yaitu gaun putih polos lusuh yang kotor dengan memiliki lengan panjang. Sedangkan pada DreadOut 2, karakter kuntilanak memiliki rambut yang jauh lebih panjang terurai hingga pinggul, dengan penempatan garis belah rambut di tengah dengan tekstur yang lebih detail, seperti sedikit bentuk pada ujung rambut. Karakter kuntilanak DreadOut 2 menggunakan gaun putih lusuh kotor yang memiliki tekstur pada gaun bagian atas yang membentuk lekukan pinggang serta pada lengan baju memiliki tekstur lekukan dan bagian kain yang terlilit mengelilingi lengan tangannya yang panjang.



Gambar 7.
Tampilan Karakter Kuntilanak Game Dreadout 1

Gambar 8.
Tampilan Karakter Kuntilanak Game Dreadout 2

Sumber:
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,
diakses pada 16 April 2023



Gambar 9.
Karakter Kuntilanak Game
DreadOut 1

Gambar 10.
Karakter Kuntilanak Game
DreadOut 2

Sumber:
<https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>,
diakses 16 April 2023



• Matriks Sifat Kuntilanak

Pada game DreadOut 1 karakter kuntilanak yang selama mengalami pertempuran atau bagian menyerang karakter utama (Linda), ia akan menjadi jauh lebih agresif serta mengoceh tanpa henti. Dalam bagian pertarungan atau menyerang ia akan menjerit sambil berpegangan pada perutnya

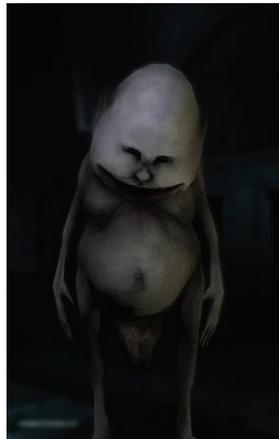
Karakter kuntilanak pada DreadOut 2, Kuntilanak yang linda temui di DreadOut 2 adalah yang baik, karena dia meminta maaf, dan tidak memiliki niat untuk menyerang Linda. Kabut hitamlah yang membuat roh menjadi gelisah dan dipenuhi dengan kedengkian. Dalam gim, apabila Linda (karakter utama) mengambil gambar kuntilanak, ia dapat berkomunikasi dengan kuntilanak tersebut.

	Behavior: Agresif
	Desire: Menggunakan kekuatannya untuk melawan karakter utama (Linda)
	Biological Environment: Sekolah
	Special Atribut: Selama pertempuran, dia akan menjadi lebih agresif dan mengoceh dengan gila-gilaan semakin dia rusak. Nantinya saat pertarungan dia juga akan menjerit sambil berpegangan pada perutnya.
	Weakness: Dapat dikalahkan dengan melihat melalui handphone dan berputar di tempat sampai pemain melihatnya.
	Status, Profession, Position: Ghost

Tabel 2. Sifat Kuntilanak DreadOut 1 berdasarkan *manga matrix*

	Behavior: Tidak agresif, tenang
	Desire: Menggunakan kekuatannya untuk melawan dan berkomunikasi dengan karakter utama (Linda)
	Biological Environment: Rumah Linda
	Special Atribut: Pergerakan yang cepat dan kabut hitam yang membuat sulit untuk dikalahkan
	Weakness: Dapat dikalahkan dengan melihat dan diambil gambarnya melalui <i>handphone</i>
	Status, Profession, Position: Ghost

Tabel 3. Sifat Kuntilanak DreadOut 2 berdasarkan *manga matrix*



Gambar 11.
Karakter Tuyul Game Dreadout 1
Sumber:
Youtube ACI GameSpot, diakses
pada 16 April 2023



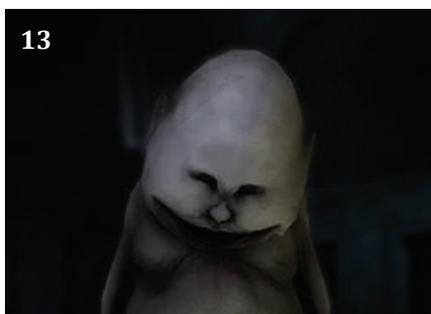
Gambar 12.
Karakter Tuyul Game Dreadout 2
Sumber:
Youtube ACI GameSpot, diakses
pada 16 April 2023

b. Analisis Karakter: Tuyul

Tuyul merupakan makhluk halus berwujud anak kecil gundul dari bangsa jin ifrit. Tuyul tersohor sebagai pencuri uang yang cukup ulung. Sebenarnya uang yang diambil bukan untuknya melainkan atas suruhan orang tua asuh yang mempekerjakannya (kisahtanahjawa & dapoer tjerita: 2019). Karakter Tuyul terlihat dengan penampilan bayi botak kecil dengan kepala besar proporsional, tangan kecil, telinga runcing dan mata keruh. Mereka terlihat hampir telanjang dengan bungkus kain tipis yang menutupi tubuh bagian bawah mereka. Beberapa ahli spiritual mengatakan tuyul berasal dari janin yang keguguran, baik disengaja dan tidak disengaja yang secara agama tidak disempurnakan dengan baik (kisahtanahjawa & dapoer tjerita: 2019). Dalam literasi lain Kisah Hantu & Makhluk Gaib Nusantara (2019), bahwa Tuyul berwujud seperti manusia kerdil dan mata yang besar melotot serta badan yang kurus kering. Tuyul memiliki kemampuan berpindah tempat untuk mencuri uang.

• Matriks Bentuk Tuyul

Secara matriks bentuk, bentuk karakter tuyul terlihat dengan penampilan seperti bayi dengan kepala botak dengan tangan kecil serta telinga kecil dan mata yang keruh. Karakter tuyul terlihat telanjang dengan dibungkus kain yang menutupi tubuh bawah mereka. Pada ukuran badan pada karakter tuyul DreadOut 1, tuyul digambarkan dengan kepala yang lebih besar dari badan, lengan dan kaki yang kecil serta ukuran perut yang besar, sedangkan pada gim keduanya, DreadOut 2 memiliki bentuk yang berbeda seperti (kepala berbentuk pada ukuran normal dengan dagu dan leher yang besar, ukuran tangan dan kaki lebih besar serta perut yang melebar kesamping). Karakter tuyul pada game DreadOut 2 mengalami perubahan dari segi bentuk (seperti mata besar, mulut lebih kecil dan dagu yang lebar) perubahan tersebut menjadi lebih mendekati bentuk tuyul yang digambarkan nyata. Berbeda dengan gim sebelumnya, DreadOut 1 memiliki bentuk seperti (mata kecil, mulut tersenyum lebar serta dagu yang kecil).



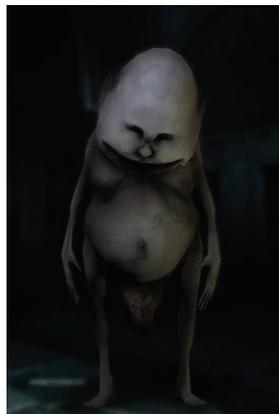
Gambar 13.
Bentuk Karakter Tuyul Game
DreadOut 1

Gambar 14.
Bentuk Karakter Tuyul Game
DreadOut 2

Sumber:
https://dreadout.fandom.com/wiki/Tuyul_Centeng, di akses 16
April 2023

	<i>Human</i>	<i>Doll</i>	<i>Mammal</i>	<i>Reptile</i>	<i>Amphibi</i>	<i>Fish</i>	<i>Insect</i>
<i>Human Being</i>	√						
<i>Doll</i>							
<i>Mammal</i>							
<i>Reptile</i>							
<i>Amphibi</i>							
<i>Fish</i>							
<i>Insect</i>							

Tabel 4. Bentuk Tuyul dalam Manga Matrix



Gambar 15. Tampilan Karakter Tuyul Game DreadOut 1

Sumber: <https://dreadout.fandom.com/wiki/Kuntilanak?so=search>, diakses pada 16 April 2023



Gambar 16. Tampilan Karakter Tuyul Game DreadOut 2

Sumber: Youtube ACI GameSpot, diakses pada 16 April 2023

• **Matriks Kostum Tuyul**

Dalam DreadOut 1, Tuyul seperti mengenakan popok bayi warna putih yang menutupi tubuh bawahnya. Sedangkan dalam DreadOut 2 karakter tuyul menggunakan kain bercorak kotak-kotak yang diikat seperti celana yang menutupi tubuh bawahnya.

• **Matriks Sifat Tuyul**

Pada game DreadOut 1, tuyul digambarkan sebagai karakter hantu yang usil dan tidak agresif. Gerakan

tuyul saat menyerang terhitung lambat, hanya berjalan mengarah kepada Linda (karakter utama) tidak menyerang secara agresif.

Pada game DreadOut 2, karakter tuyul digambarkan lebih aktif dan agresif, karakter tuyul pada DreadOut 2 menyerang secara agresif dan berpindah-pindah. Karakter tuyul pada DreadOut 2 ini menyerang Linda (karakter utama) secara agresif dan cepat. Gerakan yang dilakukan

	Behavior: Usil, mengerikan
	Desire: Menggunakan kemampuan untuk melawan karakter utama (Linda)
	Biological Environment: Lorong kereta terbengkalai
	Special Atribut: Menyerang hanya dengan berjalan dan senyum mengarah kearah target
	Weakness: Cahaya kamera <i>handphone</i>
	Status, Profession, Position: Ghost

Tabel 5. Sifat Tuyul DreadOut 1 berdasarkan *manga matrix*

	Behavior: Lincah dan Agresif
	Desire: Menggunakan kemampuan untuk melawan Linda (Karakter Utama)
	Biological Environment: Gedung hotel kosong
	Special Atribut: Mampu bergerak cepat berputar hingga menabrakkan diri kepada target
	Weakness: Serangan Fisik
	Status, Profession, Position: Ghost

Tabel 6. Sifat Tuyul DreadOut 2 berdasarkan *manga matrix*

Simpulan

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, ditemukan perubahan pada karakter kuntilanak dan tuyul. Dalam perubahan secara visual, kuntilanak mengalami perubahan berawal dari berbentuk menyerupai manusia menjadi lebih mengerikan. Pada perubahan sifat, kuntilanak berawal mempunyai sifat yang agresif lalu berubah menjadi halus. Lalu perubahan karakter tuyul yang signifikan berawal digambarkan sosok yang lemah namun berubah menjadi sosok yang lebih agresif. Perbedaan-perbedaan inilah yang menjadi keunikan dalam gim ini untuk memberikan pengalaman yang menarik bagi pemain. Perubahan ini juga terjadi untuk menyesuaikan pemain global agar dapat menikmati ketakutan pada gim DreadOut.

Maka dalam perancangan dan pengembangan gim yang mengangkat budaya, perubahan-perubahan pada karakter menjadi salah satu hal yang unik dalam menyesuaikan narasi yang diangkat agar perubahan tersebut menjadi hal yang menarik bagi pemainnya terutama pasar global. Perbedaan budaya menjadi salah satu tantangan bagi pengembangan gim yang mengangkat tema budaya sebagai konten utama dalam gimnya. Maka perlunya memperhatikan kreativitas untuk membangun budaya yang diangkat menjadi sebuah gim sehingga dapat dinikmati oleh pemain lokal maupun universal, salah satu faktornya adalah karakter. Diharapkan penelitian ini menjadi referensi sebagai pengembangan penciptaan visual karakter pada gim, agar dapat mengembangkan karakter yang menarik sesuai target market yang dituju.

Daftar Pustaka

Buku

- Bianca, F. (2019). *Kisah Hantu & Makhluk Gaib Nusantara*. Yogyakarta: Narasi.
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things With Videogames*. London: University of Minnesota Press.
- Khairunnisa, A. (2019). *A Book of Indonesian Ghost*. Bandung: StoryTale Studio.
- Kirriemuir J, McFarlane A. (2004) *Literature review in games and learning*. Futurelab Series.
- Moleong, Lexy J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ridoi, Mokhammad. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Malang: Maskha
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tsukamoto, H. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System, USA*: Collins Design.
- Zidan, Mada, Genta. D. Bonaventura. (2019). *Kisah Tanah Jawa Jagat Lelembut*. Jakarta: Gagasmedia

Artikel Jurnal

- Andelina, Ika Resmika. (2021). *Analisis Perubahan Desain Karakter Dalam Gim Final Fantasy VII Remake Berdasarkan Pendekatan Manga Matrix*. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain. Vol. 6. No. 1.

- Putra R.W, Muhdaliha, Benny. (2017). *Analisis Visual Game Arena of Valor Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game*. Jurnal Avant Garde. Vol.V No.2.
- Putra R. W, Annissa J. (2021). *Analisis Komunikasi Budaya Dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Horor DreadOut*. AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi Volume I, No. 2
- Nadya, Saputra H. (2020) *Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "DreadOut"*. National Conference of Creativity Industry
- Budi N. K., (2020). *Representasi Perempuan Tangguh dalam Video Game DreadOut: Sebuah Kajian Adaptasi*. Mozaik Humaniora, Volume 20, No. 2

Video dalam Youtube

ACIGameSpot.(2020).DISERBUKELUARGATUYULHAHA!!
DreadOut 2 Part 8. Diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=Uc2TETQ8354&t=673s>

Biografi Penulis

Rana Syakirah Rinaldi adalah wanita yang lahir di Jakarta pada tanggal 2 Juli 1998. Mahasiswi yang memiliki hobi menggambar dan olah raga ini bekerja secara *freelance* sebagai ilustrator. Ia merupakan mahasiswi yang menyelesaikan Pendidikan S1 Universitas Budi Luhur, Kemudian ia merupakan mahasiswi aktif pada Pendidikan S2 Universitas Budi Luhur pada tahun 2021.