

Misi
Iman dan Ilmu

ISSN
2252-6749

Pelindung
Rektor Universitas Kristen Maranatha

Penasihat
Pembantu Rektor Universitas Kristen Maranatha

Pembina
Ketua LPPM Universitas Kristen Maranatha

Pengelola
Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UK Maranatha

Pemimpin Redaksi
Dr. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.

Redaktur Pelaksana
Jimmy Gozaly, S.T., M.T.

Anggota Dewan Redaksi
Dr. dr. Iwan Budiman, M.S., M.M., M.Kes., AIF.
Maria Yuni Megarini C., M.Psi., Psikolog
Ronald Simatupang, S.T., M.T.
Dr. Herawati Yusuf, M.T.
Marvin Chandra, S.T., M.M., M.T.
Drs. Edward Aldrich Lukman, M.Hum.
Dr. Yugianingrum, M.S.
Drs. Peter Angkasa, M.M.
Pauw Budianto, S.T., M.Si., M.Lit.
Ferry Kurniawan, S.S., M.Si.
Siuphing Sanjaya, Ph.D.
Herman Kambono, S.E., M.Si.
Yolla Margaretha, S.E., M.M.
Riki Hermawan Mulyadi, S.Sn., M.M.
Wawan Suryana, S.Sn., M.Sn.
Shirley Nathania Suhanjoyo, S.Sn. M.Ds.
Drs. Hedy Heryadi, M.A.
Dr. Hassanain Haykal, S.H., M.Hum.

Penerbit
Universitas Kristen Maranatha

Ucapan terima kasih disampaikan untuk Mitra Bestari

- 1) Prof. Dr. Ir. Abdul Hakim Halim, M.Sc. (Koordinator Kopertis Wilayah IV Jawa Barat)
- 2) Prof. Dr. Cece Sobarna, M.Hum. (Ketua Program Doktorial Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjajaran Bandung)
- 3) Prof. Dr. Togar Mangihut Simatupang (*School of Business and Management*, Institut Teknologi Bandung)

Historikal

Jurnal *Zenit* dibuat sebagai wadah untuk mengomunikasikan hasil penelitian para ilmuwan agar dapat dimanfaatkan untuk peningkatan kualitas hidup manusia. *Zenit* berarti 'tumbuh menjadi tinggi'. Jadi, diharapkan jurnal ini dapat terus ditingkatkan dan dikembangkan baik isi maupun bentuknya sehingga kualitas dan manfaatnya semakin tinggi.

Editorial

Dalam era global, sebagai kalangan akademis, kita harus secara aktif menambah dan memperluas pengetahuan kita tentang dunia sehingga kita dapat mengikuti perkembangan dunia dalam berbagai aspek, terutama dalam perkembangan ipteks. Kita harus jeli dan peka untuk menangkap peluang yang ada, salah satunya ialah peluang di bidang industri kreatif. Industri kreatif dapat dimaknai sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses dalam industri kreatif memerlukan aplikasi dan pemanfaatan ilmu. Dengan ilmu yang memadai, insan kreatif dapat dipacu untuk terus berkembang dan berkarya sehingga industri kreatif Indonesia dapat berjaya baik di dalam lingkup nasional maupun dalam lingkup internasional.

Bandung, Agustus 2014

Salam hangat,
Redaksi

ISSN: 2252-6749



Volume 3 / Nomor 2 / Agustus 2014

DAFTAR ISI

Tinjauan Desain terhadap Transformasi Visual Karakter Pikachu dalam <i>Game Pokémon Series</i> sebagai Budaya Populer <i>Dewi Isma Aryani, S.Ds., M.Ds.</i>	85 - 96
Jargon Iklan untuk Produk Lokal sebagai Industri Kreatif <i>Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M. Hum.</i>	97 - 102
Manfaat Dibalik Keasaman Yoghurt dalam Pencegahan Karies Gigi <i>drg. Vinna Kurniawati Sugiaman, M.Kes.</i>	103 - 110
Penggunaan <i>Smart Card</i> dan <i>Database</i> dalam Aplikasi <i>E-KTM Multifungsi</i> <i>Heru Djulianto Purnama dan Agus Priyono, S.T., M.T.</i>	111 - 120
Penentuan Gerakan Bantu pada Penyanyi Sopran untuk Mencapai Nada Tinggi diatas A' Menggunakan <i>Principal Component Analysis</i> yang Ditinjau dari Aspek Ergonomi (Studi Kasus di Paduan Suara Mahasiswa Universitas Kristen Maranatha) <i>Andrijanto, ST., M.Eng dan Benny Jonathas S.</i>	121 - 128
Studi Deskriptif Mengenai Altruisme pada Mahasiswa Psikologi Universitas "X" Bandung <i>Isnaini Nursanti, Evany Victorianna, M.Psi., Psikolog dan Cakrangadinata, M.Psi.</i>	129 - 136
Peranan Analisis Laporan Keuangan dalam Dunia Kerja <i>Dr. Ir. Rosemarie Sutjiati Njotoprajitno, M.M.</i>	137 - 144
<i>Local Deities as Symbol of Acculturated Chinese Diasporas Temples in Indonesia</i> <i>Dr. Ir. Sugiri Kustedja, M.T.</i>	145 - 154
<i>Analysis of Interest Levels in Korean Studies Among Pupils and Students in Indonesia</i> <i>Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M. Hum dan Park Eun Hee, Ph. D.</i>	155 - 164

ABSTRAK

**Tinjauan Desain terhadap Transformasi Visual Karakter Pikachu
dalam Game Pokémon Series sebagai Budaya Populer**

Dewi Isma Aryani, S.Ds., M.Ds.

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha, Bandung

Abstract

Game Pokémon is a RPG game which has advantages in terms of postmodern culture meanings and symbols available in each element of the characters; moreover, the gameplay is built in inside the Pokémon game series. These postmodern culture meanings stem from childhood experiences, traditions and simplification of information and knowledge about the nature of the phenomenon that becomes the initial concept of designing Pokémon game characters. The effort of Pokémon game and animation is to lift up and introduce the culture and characteristics of a system of social values in Japan: the culture of respect for parents or elders, the culture of shame and apology at every mistake, cultural groups, cultural hierarchy of seniority (nenkoujoretsu), optimism, self-reliance, obligation to bear any responsibilities, and so on, are not obviously or semiotically displayed.

Keywords: meanings, symbols, game, characters, semiotic, popular culture

Jargon Iklan untuk Produk Lokal sebagai Industri Kreatif

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M. Hum.

Fakultas Psikologi, Universitas Kristen Maranatha, Bandung

Abstract

In the era of globalization, traditional or local foods are regarded as "second hand products" by our society. The existence of regional foods is not appreciated. Even in culinary business, they are not considered significant at all. In this case, the advertisement (ad) jargons promoting regional foods are not creative, boring, and outdated; consequently, their existence is ignored. Progressive ad jargons play an important role as a creative industry to support local products. In the omnipresent of foreign products, jargons as one of the tools can be used to improve the popularity and image of local products. This research will discuss creative, unique, and marketable jargons; for instance, chocolates products in Garut have the following brands: Cokelat Antigalau (Anti-stress Chocolate), Cokelat Enteng Jodoh (Easy-to-get-soulmate Chocolate), Cokelat Cegah Alay (Foolish-avoidance Chocolate), Cokelat High Quality Jomblo (Unmarried High Quality Chocolate), Cokelat Antikorupsi (Anti-corruption Chocolate), and so on, and all of which have positive images. It is high time that Indonesian regional foods made use of ad jargons for local cuisines. Regional foods represented by ad

Tinjauan Desain terhadap Transformasi Visual Karakter Pikachu

dalam Game Pokémon Series sebagai Budaya Populer

Dewi Isma Aryani, S.Ds., M.Ds.

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha, Bandung

Abstract

*Game Pokémon is a RPG game which has advantages in terms of postmodern culture meanings and symbols available in each element of the characters; moreover, the gameplay is built in inside the Pokémon game series. These postmodern culture meanings stem from childhood experiences, traditions and simplification of information and knowledge about the nature of the phenomenon that becomes the initial concept of designing Pokémon game characters. The effort of Pokémon game and animation is to lift up and introduce the culture and characteristics of a system of social values in Japan: the culture of respect for parents or elders, the culture of shame and apology at every mistake, cultural groups, cultural hierarchy of seniority (*nenkoujoretsu*), optimism, self-reliance, obligation to bear any responsibilities, and so on, are not obviously or semiotically displayed.*

Keywords: meanings, symbols, game, characters, semiotic, popular culture

I." Pendahuluan

Permainan (game) merupakan salah satu wujud nyata dari kebudayaan yang di dalamnya terdapat banyak interaksi. Johan Huizinga (1990) dalam terjemahan bukunya, *Homo Ludens - Fungsi dan Hakikat Permainan dalam Budaya*, menyatakan bahwa: "Permainan adalah suatu perbuatan atau kegiatan sukarela, yang dilakukan dalam batas-batas ruang dan waktu tertentu yang sudah ditetapkan, menurut aturan yang telah diterima secara sukarela tapi mengikat sepenuhnya, dengan tujuan dalam dirinya sendiri, disertai oleh perasaan tegang dan gembira, dan kesadaran 'lain' daripada kehidupan sehari-hari".

Dalam sebuah permainan, keberadaan proses komodifikasi (perlakuan produk budaya sebagai komoditas komersial), standardisasi (kriteria suatu produk budaya untuk dapat diterima), dan masifikasi (produksi massa suatu produk budaya) dapat dijumpai karena merupakan suatu bukti dari adanya peran media dalam berbagai wujudnya pada suatu masyarakat yang memiliki keanekaragaman kebudayaan di dalamnya¹. Hal-hal tersebut di atas tidak terlepas dari adanya pengaruh proses transformasi atau perubahan bentuk.

Isilah transformasi sendiri pada dasarnya berasal dari dua kata dasar yakni "*trans*" dan "*form*". *Trans* memiliki makna melintasi dari satu sisi ke sisi lainnya (*across*) atau melampaui (*beyond*) dan kata *form* berarti bentuk. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988), transformasi adalah sebuah kata benda yang berarti perubahan rupa, bentuk (sifat, fungsi, dan sebagainya). Transformasi dalam bentuk kata kerja menjadi mentransformasikan, yang berarti mengubah rupa, bentuk (sifat, fungsi, dan sebagainya) yang juga berarti mengalihkan. Jadi,

¹ Tulisan dari Triyono Lukmantoro tentang "Bahasa dan Budaya Populer" yang dimuat dalam Harian Umum Suara Merdeka edisi Selasa, 4 November 2003 mengenai rumusan dari budaya populer sebagai wujud dari kapitalisme atau industrialisasi sebagai suatu kebutuhan masyarakat yang hidup dalam budaya populer.

transformasi dapat diartikan sebagai suatu perubahan atau perpindahan bentuk yang jelas dengan pemakaian kata transformasi menjelaskan perubahan yang bertahap dan terarah namun tidak secara radikal.

Pengertian game dewasa ini seperti halnya dikutip dari terjemahan buku John Hartley (2010), *Communication, Cultural, and Media Studies: Konsep Kunci*, yakni: "Permainan game, dimulai pada dekade 1970-an sebagai 'video' game , yang kemudian berkembang menjadi yang lebih dikenal sebagai game 'computer' dan sekarang hanya sebagai 'game' saja seiring dengan tergantikannya hiburan analog, merupakan 'medium massa' terbaru dari hiburan fantasi sarat teknologi rekreasi".

Menurut Smardon (1986), pengertian karakter secara umum adalah salah satu atribut atau ciri-ciri yang membuat objek dapat dibedakan sebagai sesuatu yang sifatnya sangat individual. Dengan demikian karakter tersebut dapat digunakan untuk memberikan gambaran atau deskripsi, baik fisik maupun non-fisik (tergantung kandungan/ muatan isi objek) dengan penekanan terhadap sifat-sifat, ciri-ciri yang spesifik dan khusus pada suatu objek, sehingga dapat dikenali dengan mudah.

Contoh game dengan genre RPG adalah game Pokémon series, serial game yang dibuat oleh Game Freak yang menceritakan pertarungan antar monster dan menjadi fenomena di Jepang bahkan seluruh dunia di sekitar penghujung tahun 90-an dengan penggemar yang cukup besar dan kuat.

II." Permasalahan

Kehadiran game Pokémon telah menjadi semangat globalisasi dengan menampilkan budaya posmodern melalui pertukaran benda-benda/ simbol-simbol, pergerakan antar tempat yang semakin mudah dikombinasikan dengan perkembangan teknologi komunikasi serta pertemuan dan percampuran kebudayaan dalam era digital.

Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan batasan-batasan kategori pengembangan (*development*) dari penelitian sejenis yang pernah dilakukan dengan metode interpretatif dalam ruang lingkup kajian estetika visual terkait dengan transformasi desain karakter tokoh utama dalam game Pokémon series yakni Pikachu dengan mengkaji rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah perubahan desain visual terkait dengan teknik/metode transformasi visual *monster-monster* dalam game Pokémon series berdasarkan studi kasus karakter

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengertian dan pemahaman informasi mengenai hal-hal yang menjadikan game Pokémon series sebagai salah satu ikon budaya posmodern yang fenomenal berdasarkan konsep dan elemen-elemen visual dalam karakter-karakter Pokémon series.

III." Pembahasan

Kajian transformasi visual karakter game Pokémon ini adalah penelaahan makna visual yang terdapat dalam karakter game Pokémon, berdasarkan studi kasus yang dipilih, dengan menguraikan konteks pada ketujuan/konsep yang menjadi tanda visual melalui kajian estetika visual dari interaktivitas user. Kebudayaan, sistem nilai ataupun karakteristik bangsa Jepang adalah teks 'tertulis', sedangkan karakter game Pokémon merupakan teks berupa 'image'.

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi ke dalam beberapa tahap yaitu:

- 1) Tahap I, merupakan studi literatur mengenai fenomena kebudayaan posmodern dalam konteks computer game atau digital game.
- 2) Tahap II, merupakan tahap deskripsi historis yang berkesinambungan dari studi kasus dari awal hingga akhir berdasarkan model dan pola studi kasus.
- 3) Tahap III, merupakan tahap eksplanasi dan analisis secara interpretatif.
- 4) Tahap IV, merupakan tahap penjelasan dan kesimpulan makna.

Penelaahan dua komponen dalam penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kualitatif deskriptif interpretatif berdasarkan pendekatan pada pengguna (*user*) dikombinasikan dengan pendekatan studi kasus terhadap pencipta (*creator*) melalui lingkup kajian estetik, sehingga dapat

mengembangkan asumsi teori pada konteks dan waktu sebagai bahan penilaian etis/ estetis atas terjadinya suatu fenomena (komunikasi) spesifik² ditinjau dari:

3.1." Pokémon Center sebagai Manifestasi Ikonik dalam Budaya Posmodern

Keberadaan Pokémon Center merupakan salah satu bukti kepopuleran game Pokémon yang fenomenal dan sempat menguasai industri game di Jepang beberapa tahun silam. Berbagai merchandise karakter Pokémon dapat dengan mudah dijumpai di Pokémon Center seolah mampu memberikan kepuasan bagi para penggemar fanatik Pokémon.

Gambar 1 Eksterior dari Pokémon Center Tokyo



(sumber: www.pokemonzone.com)

Penentuan Pikachu sebagai *leading role* sekaligus *franchise mascot* dari sekian banyak karakter Pokémon dilakukan melalui beragam pertimbangan, salah satunya adalah tidak terlalu banyak karakter yang berwarna kuning sehingga memiliki kesan lebih mencolok dibandingkan karakter Pokémon lain. Hal tersebut juga didukung berdasarkan hasil angket penggemar Pokémon melalui Koro Koro Komiku yang memilih Pikachu sebagai tokoh untuk mendampingi tokoh utama, Satoshi/ Ash, dalam serial animasi Pokémon.³

3.2." Komoditas Ikonik Pokémon

Berbagai macam komoditas yang menjual karakter Pokémon pada Pokémon Center tersebut menampilkannya dalam bentuk *games*, *trading card games* (TCG), *anime video* dan DVD, komik (*manga*), CD, pakaian, aksesoris, perlengkapan olahraga dan rumah tangga, makanan, berbagai instrumen musik, dan juga mainan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa *range target market* dari adanya komoditas tersebut bukanlah pada anak-anak saja melainkan menjangkau berbagai lapisan usia dari penggemar Pokémon.

Gambar 2 Komoditas yang ditawarkan di Pokémon Center:
Sikat Gigi untuk anak (kiri) hingga Bola Golf (kanan)



(sumber: www.pokemonzone.com)

² Mulyana (2001: 147-148) dalam buku *Metodologi Penelitian Kualitatif – Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya* mengenai pembahasan perbandingan antara Perspektif Objektif dan Perspektif Subjektif.

³ Disarikan dari artikel berjudul "Learning from Pokémon Design Phenomenon bagian dua – Apa yang Membuat Pokémon begitu Populer?" dari blog <http://martabakomikita.multiply.com/journal/item/141>.

3.3." Posisi Game Pokémon Series dalam Budaya Posmodern sekaligus Budaya Massa

Pada tahun 2000, penjualan Pikachu telah melampaui penjualan Mickey Mouse. Hal ini membawa arti yang besar karena pada Juni 2000, total penjualan game Pokémon untuk dalam negeri Jepang mencapai 42.460.000 buah dan di luar Jepang tercatat sebanyak 21.890.000 buah. Animasi Pokémon pun telah ditayangkan di 51 negara. Film Pokémon yang berjudul "The Revenge of MewTwo/ The Summer Vacation of Pikachu" telah disiarkan di 33 negara. Total penghasilan industri Pokémon di Amerika mencapai 176.000.000 dolar.

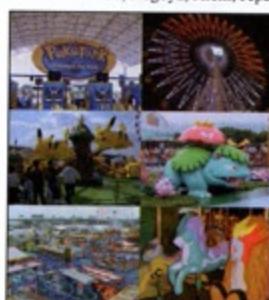
Gambar 3 Karakter Pokémon pada badan pesawat (kiri) dan atribut pramugari ANA - All Nippon Airways di Jepang (kanan)



(Sumber: <http://www.jagatreview.com/2010/09/sihir-pokemon-bagi-nintendo-ds/>)

Pasar anak-anak adalah *target market* yang diketahui dengan jelas oleh Pokémon. Dari sejumlah hasil sensus penduduk di berbagai negara di belahan dunia, diketahui bahwa komposisi penduduk usia anak-anak dan remaja sangat potensial mengingat jumlah kebutuhan dan keinginan yang sangat beragam. Keberhasilan Pokémon sebagai sebuah produk didukung *Marketing Campaign* yang memiliki peranan penting melalui kekuatan media dalam penetrasi pasar mempunyai peranan besar dengan aneka produk/ komoditas yang ada.

Gambar 4 Arena permainan yang menampilkan karakter-karakter Pokémon di PokéPark - Pokémon the Park di Nakamura-ku, Nagoya, Aichi, Jepang (2005)



(Sumber: www.pokemonelite2000.com)

Visualisasi karakter Pokémon dalam game Pokémon series sendiri memiliki kecenderungan berpenampilan sederhana, lucu dan unik, dengan warna-warna dasar dan cerah yang mewakili semangat anak-anak. Sebagaimana halnya dengan pernyataan Scott McCloud (1993) dalam bukunya "*Understanding Comics*", bahwa: penyederhanaan mampu memberikan penguatan pesan yakni *Amplification through Simplification*. Dua elemen dasar sebagai konsep game Pokémon yakni elemen lucu (*cute element*) dan elemen damai (*peace syndrome*) telah mewujudkan visualisasi karakter-karakter Pokémon menjadi lebih atraktif dan menarik perhatian, mudah diingat, beradaptasi, serta mudah juga untuk dicintai karena didukung dengan unsur komunikasi dengan penempatan bahasa minimalis melalui intonasi dan *gesture* atau bahasa tubuh yang ditampilkan.

Gambar 5 Visualisasi karakter Pokémon dengan manifestasi *cute element* didalamnya



(Sumber: www.gamespot.com)

Dari beberapa pembahasan singkat di atas, maka dapat digambarkan bahwa proses perupaan atau visualisasi karakter yang terjadi dalam Pokémon adalah sebagai berikut:

- 1) Realistik → Ikonik
- 2) Kompleks → Sederhana
- 3) Objektif → Subjektif
- 4) Spesifik → Universal

Dengan demikian dapat diketahui bersama bahwa visualisasi Pokémon berada di wilayah ikonik, sederhana, subjektif dan universal. Perupaan Pokémon dapat dikategorikan ke dalam gaya visual kartun berbentuk distorsi yakni pemendekan/ pemampatan maupun pemanjangan dari objek perupaannya. Setiap karakter Pokémon terdapat tanda yang terdiri dari *Signifier* dan *Signified* yang tidak dapat terpisahkan antar satu dengan yang lain, sebagaimana pernyataan Barthes.

3.4." Konsep Penciptaan Karakter Pokémon (Studi Kasus Visual: Pikachu)

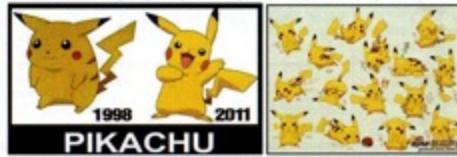
Tidak dapat dipungkiri bahwa karakter-karakter *monster* dalam game Pokémon series memiliki keanekaragaman visual maupun *nature* yang melekat pada setiap karakter yang ada. Penamaan karakter Pikachu sendiri merupakan bentukan dari kata "Pika" sebagai *onomatopoeia** dari sebuah pijaran listrik dan "Chu" sebagai *onomatopoeia* untuk bunyi cicit tikus menurut bahasa Jepang.

Gambar 6 Tikus merupakan referensi dari karakter Pikachu dalam versi nyata (*real*)



(Sumber: www.pokemonzone.com)

Gambar 7 Transformasi desain pada karakter Pikachu dalam seri animasinya (kiri) dan Karakter Pikachu yang ekspresif seperti halnya hewan peliharaan (kanan)



(Sumber: www.pokemonzone.com dan www.games.sina.com.cn)

* Bentuk kata peniruan dari sesuatu bunyi; pembentukan kata yang meniru suara.

Pikachu dikenal sebagai maskot Pokémon dan representatif *image* Nintendo, yang berelemen listrik sebagai wujud evolusi dari Pichu melalui *happiness nurturing* dan akan berevolusi menjadi Raichu dengan *thunderstone*, batu penyebab evolusi berelemen listrik.

Tabel I Tabel Evolusi Karakter Pokémon

Typical similarities between Pokémon's characters		
pra-evolusi		evolusi
	→	
Pichu	Pikachu	Raichu

(sumber: Penulis, 2012)

Berdasarkan tabel I di atas, selanjutnya akan dibahas secara detil perubahan/ transformasi visual yang terjadi pada Pikachu, baik pada karakter pra-evolusi, Pichu, maupun karakter hasil evolusinya, Raichu.

Tabel II Analisis Identifikasi Karakter Pichu

No.	Objek/ Simbolik	Makna Denotatif	Makna Konotatif
1		Bagian telinga Pichu berbentuk segitiga lancip (sama kaki) berukuran $\frac{1}{2}$ dari tubuh keseluruhan. Pada karakter Pichu yang lain, digambarkan bertelinga dengan 3 cabang segitiga kecil di salah satu sisinya. Bentuk segitiga sebagai representasi visual dari wujud telinga hewan tikus yang sebenarnya.	Bentuk segitiga telinga Pichu bermakna suatu keadaan stabil, Aksen telinga Pichu menjadi tanda bermakna adanya perbedaan gender serta kemampuan yang dimiliki. Bentuk telinga Pichu berbentuk 2 buah daun, merupakan sesuatu yang identik hal-hal bersifat alamiah atau berasal dari alam.
2		Bagian leher Pichu memiliki ban leher aksen berwarna gelap yakni hitam, menyerupai bentuk dasi kupu-kupu. Merupakan bentuk penggambaran dari rambut yang lebih tebal/ lebat yang ada di bagian leher daripada bagian tubuh lainnya.	Aksen leher Pichu yang menyerupai dasi kupu-kupu bermakna status/ prestige yang disandangnya, terdiri dari bagian-bagian kecil berbentuk segitiga, yang tersusun ber variasi (besar-kecil) sebagai penyeimbang dan menjadi semacam <i>stability element</i> .
3		Pada kedua pipi Pichu memiliki rona bayangan berwarna merah muda sebagai representasi tulang pipi.	Pipi Pichu merupakan wujud bagian kekuatan elemen yang disimpanginya yakni sebagai kantung/ penyimpan listrik yang sewaktu-waktu siap untuk dipancarkan.
4		Ekor Pichu digambarkan berbentuk patahan dengan bagian ujungnya berukuran lebih lebar dibandingkan bagian pangkal ekor.	Bentuk ekor pichu yang berupa patahan berkesan zig-zag dengan pemaknaan bergairah, semangat, dinamika atau gerak cepat. Selain itu, juga lambang elemen yang dikandungnya yakni muatan listrik.

(sumber: Penulis, 2012)

Warna tubuh Pichu didominasi oleh warna kuning muda, hitam dan merah muda pada kedua pipi sebagai penanda muatan listrik. Dominasi warna-warna tersebut bermakna psikologis: warna kuning muda pada tubuh Pichu dan warna merah muda pada kantung pipi bermakna adanya suatu tingkatan kehidupan dan tingkatan kekuatan yang dimiliki. Penggunaan warna kuning muda dan merah muda disini untuk memberikan dan menampilkan kesan anak-anak pada Pichu sebagai figur *basic* Pokémon Pikachu maupun Raichu. Warna hitam pada beberapa bagian tubuh Pichu selain sebagai aksen, juga menjadi lambang kesetiaan sebagai partner bagi *master*nya.

Tabel III Analisis Identifikasi Karakter Pikachu

No.	Objek/ Simbolik	Makna Denotatif	Makna Konotatif
1		<p>Bagian telinga Pikachu panjang dan lancip di kedua ujungnya dengan bayangan/ bagian warna yang lebih gelap (hitam). Perbedaan yang mendasar pada telinga Pikachu dibandingkan Pichu adalah telinga yang ada sudah tidak memberikan kesan dari hewan rodentia, melainkan lebih mendekati ke arah hewan Lagomorpha yakni hewan kelinci dengan ciri-cirinya antara lain: memiliki 5 jari dan bertelinga panjang.</p>	<p>Bentuk telinga Pikachu yang panjang dan lancip bermakna perupaan hewan peliharaan yang jinak dan penurut. Wujud fisiologis Pikachu yang menyerupai kelinci merupakan usaha visualisasi karakter yang tidak hanya lucu tetapi juga kuat. Warna hitam di bagian ujung telinga Pikachu berkesan terhadap pendengaran yang tidak hanya tajam, namun juga mampu menangkap dan memahami bahasa manusia.</p>
2		<p>Pada kemunculannya di tahun 1998, tubuh Pikachu digambarkan sebagaimana tubuh Rodentia pada umumnya yakni cenderung gemuk (<i>chubby</i>) dan bagian kepala terlihat menyatu dengan badannya (tidak memiliki leher).</p> <p>Pada tahun 2011, perubahan tubuh Pikachu mengalami perubahan yg cukup signifikan sehingga secara keseluruhan kurang memiliki kesan sebagai tikus melainkan cenderung berkesan seperti kelinci (Lagomorpha).</p> <p>Ekor Pikachu terlihat mengalami pemendekan, bagian ujungnya menjadi lebih lebar dibandingkan versi awal kemunculannya.</p>	<p>Perubahan tubuh yang terjadi pada Pikachu selama kurun waktu 13 tahun tersebut bukan tanpa alasan. Di awal kemunculannya, baik dalam game maupun serial animasi, Pikachu digambarkan sebagai <i>partner</i> berwujud <i>pet</i> tokoh utama untuk mewujudkan impianya menjadi seorang Pokémon <i>trainer</i>. Namun, beberapa tahun terakhir, fungsi Pikachu bagi sang tokoh utama tidak hanya sekedar <i>partner</i> dalam pertarungan Pokémon melainkan sudah selayaknya sahabat, atau dengan kata lain dipersonifikasikan.</p>
3		<p>Bagian kaki Pikachu digambarkan sebagaimana hewan Lagomorpha pada umumnya yakni mampu berdiri di atas kedua kaki belakangnya. Jumlah jari pada keempat kakinya pun tidak sama. Pada kaki bagian depan, Pikachu digambarkan memiliki lima jari, sedangkan kaki belakang memiliki masing-masing tiga jari.</p> <p>Selain itu, Pikachu juga memiliki dua buah loreng di bagian punggungnya, representasi dari hewan Carnivora (kucing atau harimau).</p>	<p>Secara keseluruhan Pikachu merupakan representasi dari hewan kesayangan (<i>pet</i>) yang cukup disukai dan dipelihara oleh manusia yakni: kelinci dan kucing. Walaupun pada punggung Pikachu memiliki loreng sebagaimana pada harimau, namun Pikachu sendiri jauh dari kesan buas/ garang. Sebaliknya, Pikachu memiliki kesan jinak/ penurut dan lucu (<i>cute</i>) sebagaimana pada hewan kucing dan kelinci.</p>

(sumber: Penulis, 2012)

Warna tubuh Pikachu didominasi oleh warna kuning, coklat, hitam dan merah pada kedua pipi sebagai penanda muatan listrik. Dominasi warna-warna Pikachu tersebut memiliki makna psikologis seperti: warna kuning pada tubuh Pikachu dan warna merah pada kantung pipi merupakan makna adanya suatu tingkatan/gradasi kekuatan dari wujud sebelumnya, Pichu.

Tabel IV Analisis Identifikasi Karakter Raichu

No.	Objek/ Simbolik	Makna Denotatif	Makna Konotatif
1		Bagian telinga Raichu digambarkan menyerupai bentuk segitiga yang memiliki 2 bagian cabang yakni dalam dan luar. Perbedaan yang mendasar pada telinga Raichu dibandingkan Pikachu adalah telinga yang ada memberikan kesan hewan marsupialia yakni hewan kangguru dan memiliki ukuran yang besar seperti halnya telinga Pichu.	Bentuk telinga Raichu berwujud fisiologis menyerupai kangguru, upaya penggabungan wujud tikus (Pichu) dan wujud kelinci (Pikachu) menjadi karakter terkuat dalam rantai evolusi. Ornamen melengkung seperti kawat di ujung telinga Raichu bersimbol elemen listrik, diperkuat kesannya oleh ekor Raichu yang panjang dan besar.
2		Tubuh Raichu digambarkan tinggi besar sebagaimana tubuh Marsupialia pada umumnya yakni memiliki ekor panjang dan besar sebagaimana alat penopang keseimbangan tubuh. Bagian perut Raichu yang berwarna putih merupakan pemaknaan terhadap keberadaan kantung pada hewan Marsupialia.	Raichu digambarkan sebagai wujud terkuat dari evolusi Pichu dan Pikachu, sebagaimana ditunjukkan oleh ukuran tubuhnya yang dua kali dan empat kali lebih besar dibandingkan Pikachu maupun Pichu. Warna putih pada bagian perut Raichu merupakan makna kantung penyimpan kekuatan listrik yang dimilikinya merupakan wama cahaya tertinggi. Bentuk stilasi sambutan petir dengan ukuran yang besar di bagian ekor Raichu turut memperkuat image kekuatan listrik yang dimiliki.
3		Bagian kaki Raichu berciri hewan Marsupialia, mampu berdiri di atas kedua kaki belakang yang besar dan kuat. Jumlah jari pada keempat kakinya tidak sama. Kaki bagian depan tidak berjari (<i>fingerless</i>), sedangkan kaki belakang memiliki tiga jari. Raichu memiliki dua garis horizontal seperti loreng, representasi hewan Carnivora (kucing atau harimau).	Raichu representasi perpaduan unsur tikus dan kangguru dengan kekuatan yang dahsyat sebagaimana dengan arti nama Raichu itu sendiri sebagai wujud penggabungan kata <i>rai</i> (guntur) dan <i>chu</i> (suara tikus), dengan pengucapan yang mirip dengan Rajin, dewa petir dalam cerita kepercayaan masyarakat Jepang. Dua loreng pada punggung Raichu menguatkan <i>image</i> garang.

(sumber: Penulis, 2012)

Secara keseluruhan, warna-warna Raichu merupakan warna-warna hangat yang dapat menyampaikan emosi dari kesan optimisme yang kuat. Kehangatan oranye dan kuning dapat menimbulkan kegembiraan atau bahkan rasa marah. Warna tubuh Raichu didominasi oleh warna oranye, kuning, putih, coklat dan abu-abu gelap memberikan warna-warna berkesan matang/ dewasa.

Gambar 8 Karakter Pichu, Pikachu dan Raichu sebagai tingkatan dalam proses evolusi



(Sumber: www.pokemonzone.com)

IV." Data Hasil Survei

4.1." Temuan Umum

Berdasarkan data-data survei dan pengamatan yang dilakukan Penulis terhadap beberapa responden yang memainkan game ini, maka diperoleh data-data sebagai berikut :

- 1) Dalam game Pokémon series terdapat elemen-elemen terkait motivasi bermain, peleburan total, tampilan grafis/ visual, dan tampilan karakter.
- 2) Motivasi pemain dalam memainkan game beraneka ragam, tergantung individu masing-masing. Kecenderungan terbesar dari motivasi pemain dalam memainkan game Pokémon series adalah motivasi *curiosity* dan adiktif serta motivasi sosial.
- 3) Tingkat peleburan total (*immersivitas*) pemain cenderung tinggi dengan adanya pilihan karakter-karakter Pokémon yang dapat dimainkan karena adanya variasi karakter, unsur grafis, serta faktor psikologis yang mempengaruhi emosi dari kebermainan.
- 4) Screenshot animasi yang ada dalam game seperti proses evolusi Pokémon menjadi faktor yang mempengaruhi pemain untuk tetap memperhatikan perkembangan karakter yang dimainkan dan alur cerita permainan.
- 5) Tema yang ditampilkan dalam game Pokémon series memiliki unsur keseimbangan alam, interaksi antar makhluk hidup, persahabatan, dan perdamaian sangat disukai dan sesuai untuk semua kalangan umur.
- 6) Interaksi visual yang terjadi dalam game Pokémon series terdiri dari interaksi subjek dengan subjek, subjek dengan objek primer, subjek dengan objek sekunder dan objek primer dengan objek sekunder.

4.2. Temuan Khusus

Berdasarkan hasil interview kepada beberapa responden mengenai pemilihan karakter Pokémon untuk dimainkan dalam permainan adalah:

- 1) Karakter Pikachu dan karakter turunan evolusinya (Pichu dan Raichu) merupakan salah satu dari sekitar banyak karakter kuat/ dominan dalam game Pokémon series karena memiliki warna primer yang mencolok yakni warna kuning.
- 2) Warna-warna karakter dalam game Pokémon series merupakan warna dan objek yang menjadi pembentuk lingkungan (*environment*) yang diminati pemain karena banyak menggunakan pilihan warna-warna cerah dan *colourful*.

4.3." Analisis Data

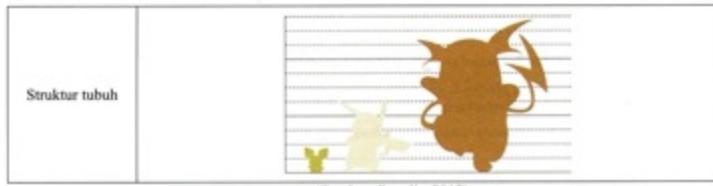
Secara keseluruhan, elemen visual yang terdapat pada karakter Pikachu merupakan suatu bentukan citra pengganti dari suatu ide/ gagasan tertentu. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Scott McCloud (1993: 46) bahwa gambar dalam komik sejatinya disebut ikon dengan pengertiannya sebagai pengganti atau mewakili yang digambarkannya, apakah itu seorang manusia, suatu tempat, ataupun suatu gagasan. Citra yang dimaksud dalam komik adalah suatu representasi (1) konsep, gagasan, dan falsafah. Selain itu, terdapat juga ikon dalam (2) bahasa (huruf-huruf), ilmu pengetahuan (tanda plus

dan minus), dan komunikasi (tanda-tanda jalan), lalu juga (3) gambar-gambar yang dirancang untuk mengingatkan langsung kepada subjeknya, seperti gambar pipa untuk pipa.

Dengan demikian, istilah ikon bukan-gambar (*non-pictorial icon*) untuk yang tidak termasuk kategori terakhir, yang pemaknaannya berlaku tetap dan absolut. Proses yang dimaksud ini adalah proses penyederhanaan dalam gambar kartun, yang terdapat usaha penjelasan tambahan (*amplification*) dan menjadi salah satu *point of view* yang digunakan dalam gambar kartun atau komik sebagai cara memandang selain cara menggambar. Gambar kartun mempunyai kemampuan untuk menarik perhatian observernya, karena walaupun tidak ada kemiripan gambar tersebut, namun mampu membuat pembacanya memusatkan perhatiannya pada suatu gagasan (Ajidarma, 2011).

Tabel V Tabel Visualisasi Karakter dan Pencitraan Karakter

Ciri mendasar			
Parameter	Pichu	Pikachu	Raichu
Mata			
Bentuk pipi			
Struktur kaki			
Citra atau <i>image</i> yang bertahan/tetap			
Parameter	Pichu	Pikachu	Raichu
Struktur tangan			
Struktur telinga			
Struktur ekor			
Citra atau <i>image</i> yang berubah			
Parameter	Pichu	Pikachu	Raichu
Struktur tangan			
Struktur telinga			
Struktur ekor			



(Sumber: Penulis, 2012)

Pada tabel visualisasi karakter dan pencitraan pada karakter Pichu, Pikachu, dan Raichu di atas dapat diketahui beberapa gagasan pencitraan dari penciptaan karakter yang ada dengan menerapkan teori Gestalt yakni komposisi, warna, dan bentuk. Ketiga elemen tersebut merupakan rumusan dasar dari gagasan penciptaan karakter yang cukup familiar dan memudahkan bagi pengamat untuk dapat mengenali perubahan yang terjadi, baik praevolusi maupun setelah mengalami fase evolusi atau perubahan dari karakter awal.

Sedangkan yang dimaksud dengan citra atau *image* karakter yang berubah di sini adalah yang mengalami proses amplifikasi atau penambahan maupun proses stilos atau penyederhanaan. Perubahan yang dimaksud dapat berupa perubahan yang bersifat parsial misalkan berkaitan dengan dimensi bagian tubuh, garis, sebagian bentuk, dan sebagainya, maupun yang bersifat total seperti pada warna dan dimensi tubuh.

V." Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Terdapat perubahan (transformasi) terhadap elemen-elemen yang berkaitan dengan tampilan visual grafis karakter secara menyeluruh yang meliputi *image* hewan karakter, dimensi tubuh, dan warna.
- 2) Perubahan warna yang terjadi pada karakter Pichu, Pikachu, dan Raichu terkait pada warna tubuh dan beberapa bagian tubuh secara tidak langsung mengindikasikan adanya suatu tingkatan transformasi.
- 3) Elemen-elemen visual perubahan terdapat pada bagian-bagian tubuh yang mewakili *image* representatif dari hewan yang ada di dunia nyata baik daun telinga, kaki depan maupun belakang, dan ekor.
- 4) Perubahan wujud yang terjadi pada karakter Pichu, Pikachu dan Raichu memiliki keterbatasan pada beberapa elemen-elemen visualnya sehingga transformasi baru kurang menampilkan bentuk yang variatif karena memiliki pola persamaan pada *image* hewan aslinya yakni berasal dari ordo Rodentia yang memiliki keterbatasan variasi.

VI." Daftar Pustaka

- Baudrillard, Jean. 1983. *Simulation*. New York: Semiotext(e).
- Hartley, John. 2010. *Communication, Cultural, and Media Studies: Konsep Kunci* (Editor: Idi Subandy Ibrahim). Yogyakarta: Jalasutra.
- Huizinga, Johan. 1990. *Homo Ludens – Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya* (Terj. Hasan Basri). Jakarta: Penerbit LP3ES.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1988. Jakarta: Balai Pustaka.
- King, Lucien. 2002. *Game On *The History and Culture of Video Games**. London: Laurence King Publishing, Ltd.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. USA: Tundra Publishing.

- Mulyana, Deddy. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif – Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Smardon, R. 1986. *Foundations of visual project analysis*. New York: John Wiley and Sons, Inc.
- Stokes, Jane. 2007. *How to do Media & Cultural Studies: Panduan untuk Melaksanakan Penelitian Dalam Kajian Media & Budaya*. Yogyakarta: Bentang.
- Storey, John. 1993. *An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture*. London: Harvester/ Wheatsheaf.

Artikel online:

- <http://matabakomikita.multiply.com/journal> (diakses: 16 Oktober 2010)
- <http://pokemonindonesia.multiply.com/journal/item/> (diakses: 8 Juli 2011)
- <http://www.gamespot.com> (diakses: 12 Juli 2011)
- <http://www.jagatreview.com/2010/09/sihir-pokemon-bagi-nintendo-ds/> (diakses: 16 Oktober 2010)
- <http://www.pocketmonsters.net> (diakses: 9 November 2011)
- <http://www.pokemonelite2000.com> (diakses: 9 Juli 2011)
- <http://www.pokemonzone.com> (diakses: 17 Juli 2011)

Sumber Lain:

- Lukmantoro, Triyono. 2003. Artikel tentang "Bahasa dan Budaya Populer" (Selasa, 4 November 2003). Semarang: Suara Merdeka.
- Piliang, Yasraf Amir. 2010. Catatan Kuliah Semiotika Desain, Magister Desain ITB. Bandung.
- Supandi, Fajar Persada. 2020. Materi presentasi Lentera Nusantara dalam "Peranan Game sebagai Media Pembelajaran dan Pengenalan Budaya" pada Munas Aptikom.
- Tanudjaja, Bing Bedjo. 2007. "Pengaruh Media Komunikasi Massa Terhadap Popular Culture Dalam Kajian Budaya/ Cultural Studies" dalam Nirmana, Vol.9 No.2 Edisi Juli 2007: 96-106. Surabaya: Universitas Kristen Petra