

PERANCANGAN KARAKTER ANTHROPOMORPHISM PADA BOARD GAME YANG MENGANGKAT KERAGAMAN FLORA DAN FAUNA INDONESIA

ANTHROPOMORPHISM CHARACTER DESIGNING ON INDONESIA'S FLORA AND FAUNA DIVERSITY THEMED BOARD GAME

Ilham Maulana, Dimas Krisna Aditya

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Desain Grafis
lightzrebellrins@gmail.com

Abstrak

Indonesia merupakan negara dengan keragaman Flora dan Fauna yang melimpah, tetapi sayangnya keragaman tersebut banyak yang terancam mengalami kepunahan. Kurangnya pengetahuan terhadap keragaman hayati Indonesia cenderung menyebabkan kurangnya pemahaman serta ketertarikan untuk menjaga kekayaan alam tersebut. Hal ini, disebabkan masyarakat terutama anak usia 10-15 tahun cenderung hanya mendapatkan informasi dari televisi atau media lain yang seringkali tidak begitu membahas keragaman Flora dan Fauna yang ada di Indonesia. Saat ini, semakin banyak media dengan bentuk pengadaptasian yang berfokus pada keragaman yang dimiliki pada suatu tema tertentu. Salah satu contohnya adalah media dengan karakter *Anthropomorphism*, yaitu karakter berdasarkan hewan, tumbuhan, benda atau sesuatu yang tidak biasa dengan atribut manusia, juga media *Board Game*, permainan dengan kelebihan edukatif yang memiliki berbagai macam jenis yang dibuat berdasarkan sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Hal ini memberikan peluang untuk mengadaptasi keragaman Flora dan Fauna Indonesia melalui media tersebut. Tujuan perancangan ini adalah untuk menemukan bentuk penerapan keragaman Flora dan Fauna yang tepat pada karakter *Anthropomorphism* untuk media *Board Game*. Metode penelitian yang dilakukan adalah analisis berdasarkan kumpulan data mengenai Flora dan Fauna, *Anthropomorphism* serta *Board Game* untuk mendapatkan acuan bentuk penerapan yang tepat. Hasil yang diharapkan dari perancangan ini adalah sebuah *Board Game* yang dapat dinikmati oleh banyak orang dengan langkah awal *artbook* dan *prototype Board Game*.

Kata kunci: *anthropomorphism, board game, fauna, flora, karakter.*

Abstract

Indonesia is a country with rich Flora and Fauna diversity, but unfortunately they are threatened by the possibility of extinction. The lack of knowledge on Indonesia's biodiversity tends to lead to a lack of understanding and interest in preserving the natural resources. This is because people, especially children aged 10-15 years, tend to only get information from television or other media that often do not really discuss about the diversity of Flora and Fauna in Indonesia. Today, more and more media that specially adapts something with the focus on the diversity on a particular theme. One example is the media with the *Anthropomorphism* character, a character based on animals, plants, objects or something unusual with human attributes, as well as the media *Board Game*, a kind of game with educational advantages with various type and rules based on something that already exists. This provides an opportunity to adapt the diversity of Flora and Fauna Indonesia through the media. The purpose of this design is to find the appropriate form of Flora and Fauna diversity as an *Anthropomorphism* character for the *Game Board* media. The research method is based on data collection of Flora and Fauna, *Anthropomorphism* and *Board Game* to get the right form of application reference. The expected result of this design is a *Board Game* that can be enjoyed by many people with the initial steps of *Artbook* and *Board Game* prototype.

Keywords: *anthropomorphism, board game, fauna, flora, character.*

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara dengan keragaman Flora dan Fauna melimpah yang tersebar di tiap kepulauannya. Namun, banyaknya faktor seperti perburuan, hilangnya habitat, eksploitasi alam, polusi serta faktor lainnya yang terjadi hingga saat ini menyebabkan semakin berkurangnya jumlah hewan dan tumbuhan di Nusantara. Hal ini mengakibatkan banyaknya spesies Flora dan Fauna Indonesia yang terancam mengalami kepunahan.

Untuk mencegah dan mengatasi ancaman kepunahan Flora dan Fauna tersebut, saat ini semakin banyak tempat konservasi dan perlindungan yang dibangun di Indonesia. Namun tidak hanya itu, dibutuhkan juga kesadaran masyarakat bahwa tindakan menjaga keragaman hayati serta ekosistemnya akan sangat berpengaruh bagi

kelangsungan hidup terutama untuk jangka waktu yang panjang (World Resources Institute (WRI), 1998). Hal ini, dikarenakan saat ini sebagian besar faktor penyebab permasalahan lingkungan yang terjadi adalah akibat dari perbuatan manusia.

Untuk itu, pendidikan serta pengenalan keragaman hayati Indonesia merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan untuk memberikan pemahaman akan pentingnya keseimbangan alam serta kehidupan di dalamnya terutama sejak usia dini. Pengetahuan mengenai pengenalan Flora dan Fauna umumnya diberikan pada anak usia sekitar 10 tahun, yaitu saat mereka duduk di kelas 4 sekolah dasar. Namun, kenyataannya masih banyak generasi muda yang tidak tahu atau lebih mengenal hewan seperti penguin, singa atau jenis lain yang banyak ditampilkan di televisi serta media lain dibanding keragaman hayati yang ada di Indonesia sehingga menyebabkan kurangnya kepedulian terhadap keragaman tersebut (Petungsewu Wildlife Education Center (P-WEC), 2011; Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung (TN. BABUL), 2011).

Di Indonesia, banyak beredar media bertemakan hewan atau tumbuhan yang memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat terutama untuk golongan anak-anak terhadap keragaman hayati Nusantara. Namun, sayangnya hanya beberapa yang dibuat berdasarkan kekayaan alam Flora dan Fauna yang ada di Indonesia. Selain cenderung menggunakan hewan atau tumbuhan yang memang sudah banyak dikenal, kebanyakan hanya menggunakan jenis yang umum diketahui dan tidak begitu membahas keragaman yang dimiliki oleh hewan atau tumbuhan yang dimaksud.

Dalam hal ini, saat ini semakin banyak media dengan bentuk pengadaptasian yang berfokus pada keragaman yang dimiliki oleh suatu tema tertentu. Salah satu diantaranya yaitu media yang menggunakan karakter dengan konsep *Anthropomorphism*. *Anthropomorphism* adalah penambahan atribut atau tingkah laku yang dimiliki oleh manusia pada hewan, tumbuhan, benda mati atau pun berbagai hal yang bukan manusia (Oxford English Dictionary, 1885).

Anthropomorphism sendiri diyakini telah ada sejak 40.000 tahun yang lalu. Hal ini karena ditemukannya beberapa contoh peninggalan benda-benda bersejarah seperti patung dan ukiran manusia yang memiliki bagian tubuh hewan. Salah satu diantaranya yaitu patung dan ukiran dewa-dewa mesir. Wujud hewan yang terdapat pada peninggalan-peninggalan tersebut juga seringkali dianggap sebagai perlambangan sifat-sifat manusia.

Meskipun *Anthropomorphism* sudah dikenal sejak lama, tetapi bentuk perancangan karakter *Anthropomorphism* yang banyak ditemukan saat ini kebanyakan lebih menonjolkan keunikan serta keragaman dari sebuah tema tertentu. Beberapa contoh bahkan hanya mengambil sebuah tema tertentu yang memiliki banyak variasi. Salah satu diantaranya adalah *game* “Kantai Collection”, sebuah *game* dengan karakter berdasarkan kapal perang yang dengan ciri khas seperti perlengkapan, senjata atau pun fungsi dan keistimewaan berbeda-beda yang dimiliki tiap kapal.

Media seperti cerita, film atau *game* dengan karakter-karakter *Anthropomorphism* dinilai sangat unik dan dapat lebih menarik perhatian banyak orang (Aggarwal; McGill, 2007). Hal ini terutama membuat masyarakat lebih mengenal objek yang menjadi dasar perancangan karakter *Anthropomorphism* tersebut. Karena itulah, saat ini semakin banyak juga yang memanfaatkan penggunaan karakter *Anthropomorphism* tersebut sebagai media promosi dan pengenalan suatu hal tertentu.

Sementara itu, industri *Board Game* di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang tidak terduga (Razi, 2016). Selain dikenal sebagai jenis permainan dengan berbagai kelebihan seperti melatih kemampuan sosial, konsentrasi, berhitung, berpikir, mengambil keputusan serta manfaat-manfaat lainnya, *Board Game* juga memiliki peraturan bermain yang cukup sederhana dan mudah dimengerti sehingga dapat dimainkan oleh hampir semua kalangan. Hal ini membuat *Board Game* banyak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang juga bisa dimanfaatkan untuk membantu memahami sebuah pembelajaran terutama untuk anak-anak yang cenderung lebih menikmati proses edukasi melalui permainan (Negara, 2016; Treher, 2011).

Board Game sendiri adalah bentuk permainan yang dimainkan di atas sebuah papan dimana terdapat peraturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen seperti token, pion atau bidak (Manikmaya, 2014). Meningkatnya jumlah *Board Game* baik buatan lokal maupun interlokal yang beredar di Indonesia membuktikan bahwa jenis permainan tersebut tidak kalah bersaing dengan *game digital* yang dikenal sangat digemari oleh anak-anak hingga dewasa. Walau *Board Game* memiliki beberapa kendala tersendiri seperti harga yang cukup tinggi terutama untuk *game* populer dari luar negeri, tetapi komunitas *Board Game* lokal terus membesar dan pemain yang berminat semakin bertambah banyak (Razi, 2016).

Tidak hanya itu, *Board Game* pun memiliki beragam jenis pilihan yang berbeda-beda. Tidak hanya berdasarkan permainan dan peraturan, tapi juga berdasarkan konsep-konsep yang dimiliki. Dari sekian banyaknya *Board Game* yang ada, sebagian dibuat berdasarkan kebudayaan, permainan, cerita atau sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Salah satu contoh diantaranya yaitu *Board Game* “Mahardika”, sebuah *Board Game* berdasarkan sejarah Negara Indonesia.

Hal ini memberi peluang untuk mengadaptasi keragaman Flora dan Fauna Indonesia melalui media *Board Game* dengan bentuk karakter *Anthropomorphism* karena dapat memperkenalkan Flora dan Fauna Indonesia dengan tetap menonjolkan keunikan serta keragaman jenis yang dimiliki sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai menurut permasalahan yang disampaikan sebelumnya. Sehingga diharapkan Flora dan Fauna Indonesia akan

lebih dikenal dalam bentuk karakter pada sebuah media yang dapat menarik perhatian anak usia 10-15 tahun, serta meningkatkan minat dan kesadaran untuk menjaga dan melestarikan kekayaan alam tersebut.

Tujuan perancangan ini adalah untuk menemukan penerapan keragaman Flora dan Fauna Indonesia yang tepat dalam perancangan karakter *Anthropomorphism* dan untuk merancang karakter *Anthropomorphism* berdasarkan keragaman Flora dan Fauna Indonesia untuk *Board Game*.

Permasalahan yang menjadi dasar perancangan ini adalah kurangnya pengetahuan anak usia 10-15 tahun terhadap keragaman Flora dan Fauna Indonesia dan kurangnya media yang menonjolkan keragaman Flora dan Fauna Indonesia.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah pengumpulan data melalui:

1. Studi Literatur
 - a. Pustaka/Dokumen
Berupa buku seputar Flora dan Fauna Indonesia, *Board Game*, *Anthropomorphism*, ensiklopedia, dokumen dan artikel yang berkaitan dengan tema dan judul.
 - b. Referensi
Media dengan konsep atau tema serupa, media yang mengadaptasi Flora dan Fauna, media dengan konsep *Anthropomorphism*, atau memiliki konsep yang serupa.
2. Kuesioner
Melakukan kuesioner untuk memperoleh data perbandingan pendapat antara masyarakat umum terhadap keragaman Flora dan Fauna Indonesia.

Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis. Data referensi karakter *Anthropomorphism* dianalisis untuk menemukan pola perancangan karakter *Anthropomorphism*. Data Flora dan Fauna dikategorikan berdasarkan perbandingan karakteristik yang paling mendeskripsikan tiap jenis keragaman hayati serta pengelompokan jenis keragaman yang ada. Data Hasil analisis digunakan sebagai acuan dalam memulai perancangan karakter *Anthropomorphism* untuk *Board Game* yang mengangkat keragaman Flora dan Fauna Indonesia.

2. Dasar Teori/Material dan Metodologi/perancangan

1. Flora dan Fauna, Pembagian Flora, Pembagian Fauna
2. Klasifikasi Makhluk Hidup, Bagian Tubuh dan Ciri Khas Makhluk Hidup
3. Habitat, Ancaman, Konservasi, Status Konservasi
4. Teori Adaptasi, Teori Ilustrasi, Teori Warna
5. Karakter, Desain Karakter
6. *Anthropomorphism*
7. Desain *Game*
8. *Board Game*, Desain *Board Game*
9. Pengumpulan Data
10. Analisis Konten, Analisis Matriks, Analisis AIDA

3. Pembahasan

Hasil analisis yang didapatkan dari data produk sejenis adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Analisis Konten						
	Karakteristik Perancangan	AK	IN	KF	KB	SA
1.	Hewan yang benar-benar ada	x		x	x	x
2.	Lebih dari satu jenis hewan	x	x	x	x	
3.	Berwujud manusia		x	x	x	x
4.	Bagian tubuh hewan	x		x	x	x
5.	Gender laki-laki dan perempuan	x	x		x	x
6.	Dapat bertarung	x	x	x	x	
7.	Kemampuan hewan	x	x	x	x	x
8.	Penampilan berdasarkan hewan	x	x	x		
9.	Menggunakan senjata		x	x		

Tabel 2 Analisis Matriks AIDA		
	Animal Kaiser The King of Animals	Kemono Friends
Attention	Karakter yang beragam berdasarkan hewan-hewan yang menarik perhatian pemain.	Karakter yang menarik dan beragam dengan karakter personifikasi berdasarkan hewan-hewan yang menarik perhatian pemain.
Interest	Adanya ketertarikan pada beberapa atau salah satu karakter yang ada karena visual karakter dan desain kartu yang menarik.	Adanya ketertarikan pada beberapa atau salah satu karakter yang ada karena visual karakter, penampilan dan konsep yang menarik.
Desire	Munculnya keinginan pemain untuk mengetahui asal hewan yang dijadikan sebagai karakter.	Munculnya keinginan pemain untuk mengetahui asal hewan yang dijadikan sebagai dasar pembuatan karakter.
Action	Meningkatnya orang-orang yang tertarik pada hewan, hal-hal yang berhubungan dengan hewan, meningkatnya pengetahuan pemain mengenai hewan, terutama yang terdapat pada <i>game</i> .	Meningkatnya orang-orang yang tertarik pada hewan, hal-hal yang berhubungan dengan hewan, meningkatnya pengetahuan pemain mengenai hewan, terutama yang terdapat pada <i>game</i> .

4. Konsep dan Hasil Karya

Konsep Perancangan

1. Konsep Komunikasi

Data-data yang telah dikumpulkan dan dianalisis dijadikan sebagai bahan acuan perancangan dimana data objek Flora dan Fauna Indonesia dijadikan sebagai basis perancangan, sementara data produk sejenis dijadikan sebagai referensi perancangan. Tujuan utama perancangan ini adalah memicu minat masyarakat untuk mengenal keragaman hewan dan tumbuhan yang ada di Indonesia.

Konsep utama dari perancangan ini adalah menyampaikan komunikasi tersebut dalam bentuk visual yang dapat lebih mudah menarik perhatian dan diterima oleh audiens. Dengan menggunakan media interaktif *Board Game*, perancang mempersembahkan keragaman Flora dan Fauna Indonesia dalam bentuk karakter personifikasi yang lebih atraktif untuk lebih menonjolkan keistimewaan setiap spesies yang ada.

2. Konsep Kreatif

Perancangan ini mencakup keragaman Flora dan Fauna yang hanya ditemukan di Indonesia dengan enam kategori yang paling dominan. Kategori tersebut yaitu Mamalia, Burung, Reptilia, Amfibia, Ikan dan Tumbuhan. Dari masing-masing kategori tersebut, terdapat lima tingkatan berdasarkan status kepunahan yang ada, yaitu *CR; Critically Endangered* (Kritis), *EN; Endangered* (Terancam), *VU; Vulnerable* (Rentan), *NT; Near Threatened* (Hampir terancam) dan *LC; Least Concern* (Berisiko rendah).

Setiap karakter dibuat langsung dari hewan dan tumbuhan yang dipilih dengan tetap mempertahankan ciri khas, karakteristik dan keistimewaan yang dimiliki setiap spesies yang ada. Selain untuk menonjolkan setiap karakter, hal ini juga dilakukan untuk menonjolkan setiap perbedaan yang dimiliki setiap keragaman hayati tersebut sehingga audiens dapat lebih memahami peranan setiap spesies yang ada. Tujuan dari konsep ini adalah untuk menghasilkan sebuah hubungan antara karakter yang dibuat dengan objek yang menjadi dasar perancangan sehingga audiens akan menghubungkan objek spesies tersebut dengan karakter yang ada dan meningkatkan perhatian terhadap setiap hewan atau tumbuhan yang digunakan.

3. Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan karakter ini adalah gaya *manga* dengan proporsi lebih kecil atau *deformed* yang banyak digunakan dan cukup populer dalam animasi dengan target anak usia sekitar SD dan SMP. Gaya ini dipilih karena mempertimbangkan usia target audiens yang berkisar pada umur 10 hingga 15 tahun.

Karakter yang dibuat tidak terbatas pada satu gender karena target audiens tak terbatas hanya pada laki-laki ataupun perempuan. Setiap karakter berwujud manusia dengan ciri khas dan penampilan berdasarkan spesies hewan dan tumbuhan yang digunakan baik berupa warna, bagian tubuh, pakaian, aksesoris, senjata maupun objek pendukung lainnya.

Konsep Media

1. Media utama perancangan ini adalah *Prototype Board Game*.
2. Media pendukung yang digunakan adalah *Artbook*, *packaging*, poster, brosur, x-banner, dan lain-lain.

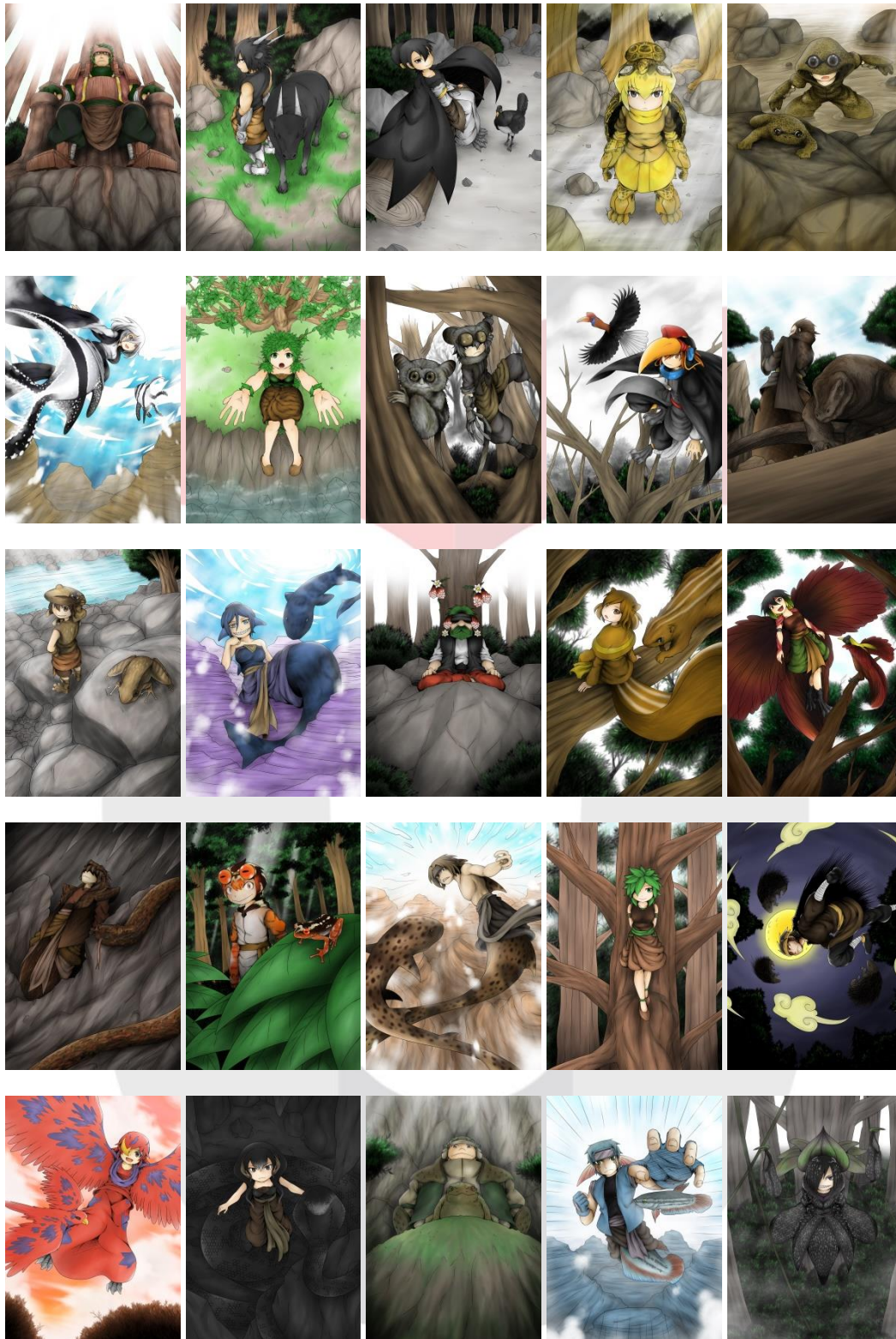
Proses Perancangan

1. Pra-produksi
Konsep Perancangan Karakter, Skema Warna.
2. Produksi
3. Sketsa, *Lineart*, Pewarnaan, Penyelesaian.



Gambar 1 Desain Karakter





Gambar 2 Artwork



Gambar 3 Mockup

5. Kesimpulan

Perancangan karakter *Anthropomorphism* berdasarkan Flora dan Fauna ini dimaksudkan untuk meningkatkan ketertarikan dan kepedulian masyarakat terhadap kekayaan hayati Indonesia. Perancangan ini terutama dibuat dengan fokus pengaplikasian pada media *Board Game* dan *Artbook* sebagai media utama dalam menyampaikan pesan komunikasi tersebut. Hal ini ditentukan berdasarkan pertimbangan akan maksud, tujuan, serta target utama perancangan.

Dalam proses perancangan, ditemukan beberapa hasil analisis berdasarkan data dan teori yang dijadikan sebagai acuan dalam merancang karakter *Anthropomorphism* berdasarkan Flora dan Fauna Indonesia. Salah satunya yaitu karakteristik perancangan serta unsur-unsur utama dalam merancang sebuah karakter *Anthropomorphism*. Tidak hanya itu, strategi komunikasi yang tepat pun dibutuhkan agar pesan yang disampaikan dapat mencapai target audiens secara efektif juga sesuai dengan tujuan utama. Diantaranya yaitu memanfaatkan media populer juga media pendukung yang dapat diterima dengan mudah oleh kalangan masyarakat saat ini dengan harapan dapat mempermudah masyarakat untuk memahami pesan yang disampaikan tersebut.

Daftar Pustaka

- [1] Aggarwal, Pankaj; McGill, Ann L. (2007). *Is That Car Smiling at Me? Schema Congruity as a Basis for Evaluating Anthropomorphized Products*. *Journal of Consumer Research*.
- [2] Annisha, Wahyu. (2016). *Mengenal Aneka Flora & Fauna Indonesia*. Yogyakarta: Laksana Kidz.
- [3] Betty (2015). *Ensiklopedia Mini Hewan Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [4] Cohen, Sherm. (2006). *Character Design: Learn the art of cartooning step by step*. CA: Walter Foster Publishing.
- [5] Hanif, Mochammad. (2016). *100 Game Seru Cara Asyik Belajar*. Yogyakarta: Saufa.
- [6] Hutcheon, Linda. (2006). *A Theory of Adaptation*. USA: Routledge Taylor & Francis Group.
- [7] International Union for Conservation of Nature (IUCN). (2016). *IUCN Red List*. Diakses pada www.iucnredlist.org (10 Februari 2017 19:00).
- [8] Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [9] Manikmaya. (2014). *Apa sih Tabletop, Board dan Card Game itu?*. Diakses pada www.manikmaya.com (21 Februari 2017, 14:40).
- [10] Negara, Windy C. (2016). *Pemanfaatan Board Game dan Card Game dalam Pembelajaran*. Diakses pada www.guraru.org (24 Januari 2017, 16:10).
- [11] Neyfakh, Leon. (2012). *Quest for Fun; Sometimes the most addictive new technology comes in a simple cardboard box*. Boston Globe.
- [12] Petungsewu Wildlife Education Center (P-WEC). (2011). *Edukasi Alam*. Diakses pada www.p-wec.org (16 Februari 2017, 20:40).
- [13] Razi, Fachrul. (2016). *Ini Isi Sosialisasi Asosiasi Pegiat Industri Board Game Indonesia di Popcon!*. Diakses pada www.duniaku.net (24 Januari 2017, 16:00).
- [14] Schell, Jesse. (2008). *The Art of Game Design*. USA: Morgan Kaufmann.
- [15] Soewardikoen, Didit W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- [16] Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung (TN. BABUL). (2012). *Pendidikan Konservasi 2011 Balai Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung*. Diakses pada www.tn-babul.org 16 Februari 2017 21:50).
- [17] Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. USA: Focal Press.
- [18] Treher, Elizabeth N. (2011). *Learning with Board Game*. The Learning Key.

- [19] Wadley, Carma. (2008). *Rules of the game: Do you have what it takes to invent the next 'Monopoly'?*. Deseret News.
- [20] Whitten, Tony. (2002). *Indonesian Heritage: Margasatwa*. Jakarta: Grolier International.
- [21] World Resources Institute. (1998). *World Resources 1998-99*. Diakses pada www.wri.org (19 Februari 2017, 16:11).
- [21] Wright, Jean A. (2005). *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. USA: Focal Press.
- [22] Youth Scotland. . *Design a board game*. Diakses pada www.youthscotland.org.uk (31 Januari 2017 14:56).
- [23] Yuniar, Nanien. (2013). *Board Game, permainan alternative kaya manfaat*. Diakses pada www.antaranews.com (23 Januari 2017, 08:41).
- [24] Ziz, Rizal. (2015). *5 Alasan Board Game Tidak Akan Ditinggalkan*. Diakses di www.boardgame.id (24 Januari 2017, 16:42).
- [25] _____. (2017). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses pada www.kbbi.web.id (1 Februari 2017 19:00).
- [26] _____. (2017). *Oxford English Dictionary*. Diakses pada www.en.oxforddictionaries.com (1 Februari 2017 19:15).