Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)
Vol.2, No.2, Tahun 2018
ISSN: 2580-8753 (print); 2597-4300 (online)

KAJIAN KORELASI VISUAL KARAKTER DESAIN AINZ OOAL GOWN PADA SERIAL OVERLORD DALAM PEMBENTUKAN PERSEPSI AUDIENCE

Bintang Pramudya, Melany Agustina
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Machung
Program Studi Sastra Ingris, Universitas Machung
bintang.pramudya@machung.ac.id, melany.agustina@machung.ac.id

ABSTRAK
Overlord dirilis pada tahun 2012, dengan rating IMDB sebesar 7.8/10. Karakter utama dalam seri tersebut adalah Ainz Ooal Gown sebagai karakter penguasa terkuat berbentuk *skeleton*, umumnya *skeleton* diasosiasikan dengan karakter lemah. Apakah dengan penggunaan bentuk tubuh *skeleton* mampu membentuk persepsi penonton sebagai tokoh yang berkuasa atau tidak. Metode pembedahan karakter Ainz Ooal Gown mengadaptasi konstruksi manga matrix untuk dapat menjabarkan berbagai unsur yang terdapat didalamnya serta komunikasi yang ingin disampaikan oleh perancangnya kepada audiens. Hasil pada proses analisa karakter desain adalah adanya berbagai objek atau atribut pendukung yang mampu meningkatkan citranya sebagai *magic caster* terkuat. Tubuh tengkorak yang berasosiasi dengan karakter lemah dapat berubah dengan dukungan atribut pendukung lain. Ainz juga memiliki tubuh besar serta jubah berwarna gelap yang dapat meningkatkan efek intimidasi bagi seluruh musuh yang dihadapinya. Berdasarkan studi kasus yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa karakter desainer dapat memutar balikkan persepsi penonton dengan menambah atau mengurangi atribut visual.
Kata Kunci: Karakter Desain, Overlord, Semiotika

ABSTRACT
Overlord was released in 2012, with an IMDB rating of 7.8 / 10. Ainz Ooal Gown is the the strongest character and also the main character in the story, Ainz displayed with a skeleton body at the series, generally skeletons are associated with weak characters. If the story chose to use the skeleton shape to represent the strongest character in the story, then how to switch audiences' perception. The analysis shows that Ainz Ooal Gown charater adapted by the manga matrix method, first step is to separate various elements on the character and review each element and describe perception behind the visual element. Final result of this research is each visual element on the characters could build audiences' perception; character designer has capability to switch audiences' perception, control audiences' believe, and separate from common image of character design.
Keywords: *Design Character, Overlord, Semiotic*

1. PENDAHULUAN

Jika kembali mengingat masa kecil, sebagian dari kita sangat gemar menggambar sebuah karakter yang terinspirasi dari film ataupun *game* yang disukai. Gambar tersebut merupakan sebuah imajinasi yang kita miliki tentang berbagai hal yang menurut kita menarik. Karakter desain merupakan sebuah komunikasi penggambaran untuk mengkomunikasikan sebuah sikap atau *image* tertentu kepada orang lain. Menurut Tony White, karakter desain merupakan sebuah penggambaran kepribadian dan sifat-sifat emosional dari sebuah individu. Istilah karakter desain seringkali dikaitkan dengan *original character* serta *mascot*. Penggunaan karakter desain saat ini telah banyak diterapkan di berbagai bidang, seperti industri perfilman, animasi, game, *toys*, hingga *mascot* yang mewakili citra dari perusahaan bahkan kota. Penggunaan karakter desain di Amerika juga

dimanfaatkan sebagai sebuah *mascot* tim olahraga, yang tidak hanya sebagai gambar atau logo, namun juga diaplikasikan kedalam kostum, sehingga *mascot* tersebut dapat berinteraksi dan memberikan semangat atau dukungan kepada para pemainnya saat bertanding. Sedangkan di Jepang, karakter desain yang menarik dirancang untuk merepresentasikan sebuah daerah yang kemudian menjadi sebuah *brand ambassador* dari wilayah tersebut, tidak hanya berhenti disitu, *mascot* tersebut juga diaplikasikan kedalam berbagai *merchandise* yang kemudian menjadi sumber pemasukan tersendiri bagi masyarakat yang tinggal disekitar wilayah tersebut.

Mickey Mouse merupakan sebuah karakter desian yang popular. Beberapa dari kita mungkin merupakan seorang penggemar dari karakter fiksi tersebut (Mickey Mouse), waktu kecil mungkin banyak dari kita yang menanti-nanti waktu kapan film tersebut akan diputar. Mickey Mouse adalah sebuah karakter desain yang memiliki sifat lucu serta alur cerita jahil dan menghibur, sehingga siapapun yang melihatnya akan diajak untuk tertawa melalui tingkah-tingkah lucu serta penampilannya. Mickey Mouse pertama kali muncul pada tahun 1928, diproduksi oleh Walt Disney Company untuk keperluan pembuatan *funny animal cartoon character films*. Setelah sukses sebagai film animasi pertama, kepopuleran Mickey Mouse membuatnya muncul pada berbagai merchandise yang dapat dibeli oleh para *fans* karakter desain tersebut.

Selain Mickey Mouse, karakter desain fenomenal lainnya adalah Hello Kitty. Berbeda dengan karakter desain Mickey Mouse yang mengawali debutnya sebagai film animasi, Hello Kitty merupakan karakter desain yang diperuntukkan sebagai objek dekoratif. Walaupun Hello Kitty tidak memiliki film yang menceritakan tentang kepribadiannya, ia mampu menyampaikan cerita melalui illustrasi yang muncul pada setiap produknya. Pada tahun 2004 saja, penjualan merchandise karakter desain Hello Kitty telah mencapai lebih dari $ 1.000.000.000, wajah Hello Kitty terdapat pada lebih dari 50.000 produk, yang didistribusikan pada lebih dari 60 negara di seluruh dunia (Steward, 2004).

Selain Mickey Mouse dan Hello Kitty, masih banyak karakter desain lain yang digunakan berbagai instansi untuk mencapai tujuan mereka, seperti *promotional purpose* hingga *Stickers* untuk *chating*. Karakter desain yang baik adalah sebuah karakter desain yang disusun berdasarkan tujuan serta dapat mengakomodasi tercapainya sebuah tujuan tertentu, maka dari itu perancangan sebuah karakter desain harus melalui tahapan yang baik, mulai dari *research*, proses perancangan, hingga ke tahap eksesuki atau produksi (White, 2006). Dalam penelitian berikut juga akan dijelaskan salah satu metodologi perancangan Manga Matrix sebagai salah satu metode perancangan karakter desain yang mampu memunculkan berbagai kemungkinan dalam mencipta karakter desain.

Overworld merupakan sebuah serial animasi 2D asal Jepang yang mengambil setting online game, dimana hal yang menarik dari serial ini adalah ketika terdapat salah satu pemain yang terjebak didalamnya. Selayaknya sebuah permainan yang masing-masing *player*nya menggunakan avatar yang berbeda-beda, dalam serial ini terdapat beberapa karakter utama yang memiliki bentuk badan yang unik, sebagai contoh sebuah tengkorak hidup yang dapat beraktifitas seperti manusia pada umumnya, terdapat juga karakter manusia yang memiliki sayap atau ekor dari salah satu jenis binatang tertentu. Keunikan penggambaran karakter tersebut dirasa sangat unik serta cukup popular digunakan oleh seorang karakter desainer dalam menghasilkan sebuah *original characters* (OCs), dengan menggunakan karakter utama dari Overworld sebagai studi kasus, akan dicoba untuk menjabarkan latar belakang kombinasi serta efeknya terdahap persepsi penonton terhadap sebuah karakter yang dihasilkan.

Fokus utama pembahasan dalam artikel berikut adalah untuk memaparkan tahapan atau proses yang digunakan dalam mendesain sebuah karakter desain yang sesuai dengan tujuan yang akan dihasilkan, dimana sebuah karakter desain yang baik adalah bukan hanya sebuah karakter desain yang memiliki tampilan menarik, namun juga mampu mengakomodasi kebutuhan serta mampu mengkomunikasikan ideologi dari institusi yang diwakilinya.

2. PEMBAHASAN

a) Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam membedah karakter desain Ainz Ooal Gown merupakan gabungan dari interpretasi secara visual maupun secara kepribadian. Dalam tahap analisis visual, peneliti mengelompokkan berbagai unsur visual yang nampak pada karakter desain Ainz, seperti: bentuk fisik, pakaian yang digunakan, serta warna yang digunakan. Tahap kedua yang dilakukan dalam menganalisis karakter tersebut adalah berdasarkan aspek kepribadian, pola pikir, serta gerak-gerik yang ditampilkan oleh seorang karakter desain kepada audiensnya. Kedua kategori tersebut dikembangkan berdasarkan *Qualities* of Characters Design yang dipublikasikan oleh Tony White dalam bukunya yang berjudul *From Pencils to Pixels*. Setelah beberapa kategori dikumpulkan menjadi beberapa katogori yang tepisah, analisis selanjutnya adalah dengan menggunakan interpretasi makna dimana dalam interpretasi makna dikemukakan bahwa setiap unsur dalam desain memiliki pesan tersendiri yang ingin disampaikan, maka dari itu dengan menganalisis berbagai unsur yang terdapat pada karakter desain Ainz Ooal Gown berdasarkan persepsi visual secara psikologi maupun relasinya pada norma kewajaran kehidupan sehari-hari pada umumnya.

b) Analisis

Terdapat beberapa karakter utama dengan keunikan tersendiri dibandingkan dengan karakter lain pada serial tersebut, beberapa karakter yang memiliki keunikan diantaranya adalah: pemeran utama Ainz Ooal Gown. Keunikan dari karakter tersebut adalah adanya kombinasi dari beberapa unsur yang saling bertolak belakang, dimana dari penggabungan elemen tersebut dapat menghasilkan sebuah karakter baru dengan karakteristik kemampuan yang bertambah atau berbeda.

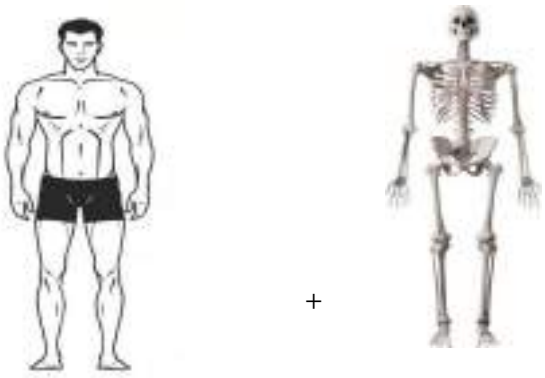
1. Analisis karakter Ainz Ooal Gown.

   Ainz Ooal Gown atau Momongga merupakan karakter utama dari serial Overlord, ia merupakan pimpinan dari sebuah organisasi besar bernama Ainz Ooal Gown, ia merupakan seorang pimpinan mutlak bagi seluruh karakter di Nazarik (nama sebuah kawasan pada serial tersebut). Dalam dunia game tersebut Ainz merupakan seorang tokoh penyihir terkuat, selain itu ia juga memiliki identitas lain yang bernama Momon. Momon merupakan seorang kesatria kegelapan yang berkeliling dunia untuk mencari keberadaan teman-temannya. Momon juga dikenal sebagai seorang karakter yang sangat kuat di E-Rantel (Nama sebuah kerajaan).

Gambar 1. *Ainz Ooal Gown 1*
(Sumber: Wiki Fan)

2. Shape

Secara bentuk terlihat bahwa karakter tersebut memiliki tubuh yang terdiri dari kerangka manusia yang hidup, karakter tersebut tidak memiliki kulit, daging, serta organ tubuh seperti manusia pada umumnya. Maka dapat dipastikan bahwa karakter tersebut dapat hidup dengan menggunakan sihir atau kekuatan tertentu. Dalam penampilannya, ia terlihat menggunakan jubah berukuran lebar, sehingga jubah tersebut dapat menutupi seluruh bagian dari tubuhnya. Karakter tersebut juga menggunakan asesories tanduk yang sangat besar, hal tersebut membuat kesan besar serta mengintimidasi musuh – musuh yang berhadapan dengannya.



Gambar 2 . *Ainz Ooal Gown 2*
(Ainz Ooal Gown. Sumber: Wiki Fan)

Dalam metode pengurangan dijelaskan bahwa sebuah karakter desain dianalisis serta diteliti bagian – bagian ataui poin yang dinilai tidak terlalu penting serta memiliki kualitas yang kurang menarik. Elemen yang kurang

penting diminimalisir atau dihilangkan untuk dapat menonjolkan elemen lain yang lebih penting. Dalam kasus karakter Ainz tersebut adalah untuk menonjolkan kesan seram serta intimidasi yang sangat besar oleh seorang raja sihir, maka wujud fisik secara manusia dikurangi, namun dengan berkurangnya wujud fisik tersebut justru meningkatkan kesan sihir yang dimiliki pada karakter tersebut. Dengan mengurangi bagian yang tidak terlalu penting tersebut mengakibatkan sosok karakter tersebut terlihat sangat berkarakter, unik, serta memiliki kesan mistis yang sangat kental.

3. Personality

Secara kepribadian, karakter tersebut dapat digambarkan sebagai sebuah karakter yang cukup jeli dalam mengatur keuangan, selain itu ia juga karakter yang sangat berhati-hati dalam menentukan langkah yang akan diambilnya, sehingga segala keputusan yang diambilnya tidak akan menimbulkan permasalahan atau kerugian bagi kerajaannya. Pada dasarnya personaliti Ainz adalah seorang manusia remaja, namun seiring dengan semakin lamanya ia tinggal pada dunia game, ia merasakan adanya perubahan dalam dirinya, khususnya dalam merasakan sebuah kejadian pembunuhan dan hal kejam lainnya, ia mulai terbiasa dan semakin tidak aneh dengan peperangan dan kekacauan yang terjadi dalam dunia game tersebut.

Sebagai satu-satunya pemimpin yang tersisa di guild Ainz Ooal Gown, ia sering mengingat kalimat-kalimat yang pernah diucapkan teman-temannya saat masih bersama-sama, sebagai seorang pemimpin tunggal ia juga turut bertanggung jawab atas bawahan yang juga merupakan kreasi dari teman lamanya. Dilatar belakangi oleh rasa hormat kepada teman-temannya yang telah lama menghilang dan meninggalkan prajurit buatan, Ainz memperlakukan prajurit peninggalannya dengan penuh rasa hormat dan tanggung jawab, bahkan ia cenderung sangat berhati-hati ketika ingin memberikan sebuah perintah tertentu kepada bawahannya. Sebagai karakter pemimpin ia juga berusaha sangat keras dalam berprilaku selayaknya bangsawan, meskipun beberapa kali tidak jarang kejadian-kejadian konyol masih sering terjadi. Dimata para bawahan atau pelayannya, Ainz dikenal sebagai sosok pemimpin yang sangat cerdas dan berkharisma, sehingga tidak satupun dari mereka yang memiliki keraguan sedikitpun kepada pimpinannya.

Bagi pengikutnya, Ainz merupakan seorang tokoh yang sangat rasional, yang membuat sebuah keputusan dengan sangat hati-hati, sosok seorang pemimpin yang intelektual dan penyayang. Selain itu Ainz merupakan karakter yang dinilai memiliki pemikiran terbuka, mampu menerima sebuah kritik, belajar dari kesalahan yang pernah dibuat, serta membimbing bawahannya dengan penuh kasih sayang. Kepribadian yang sangat menyayangi bawahannya tersebut terlihat pada sikapnya yang memberikan hadiah berharga untuk menghargai kerja keras yang telah dilakukan oleh bawahannya, tidak jarang juga ia memberikan pujian atas kerja yang dilakukan oleh bawahannya. Tidak hanya menghargai kerja keras

para pengikutnya, ia juga memaafkan kesalahan yang dilakukan oleh bawahannya, sehingga sering kali justru bawahan yang telah melakukan kesalahan merasa sangat terhormat dan merasa tidak enak atas kebaikan yang telah diterimanya.

Secara garis besar, seluruh langkah yang dilakukan oleh Ainz merupakan perilaku untuk kemajuan Nazarick (Wilayah kerajaan), ia gemar mencari informasi terkait dunia luar, Ainz tidak terlalu membenci musuh-musuhnya, namun ia tidak ragu untuk membunuh musuh yang menghalangi niatnya, ditambah lagi setelah terjadi insiden serangan pihak luar yang menyebabnya bawahannya mengalami kesulitan, ia menjadi lebih waspada serta berniat untuk mengunpulkan informasi tentang dunia luar sebagai upaya agar tidak ada lagi orang luar yang berani menyerang wilayah kekuasaannya.

Disisi lain, Ainz merupakan tokoh yang kompetitif, hal tersebut terlihat dari ketertarikannya pada hal-hal baru yang belum pernah ia ketahui sebelumnya. Misalkan, sebuah teknik sihir tingkat tinggi yang hampir membahayakan nyawa pengikutnya, untuk mengetahui informasi tersebut Ainz rela berpetualang serta melakukan beberapa eksperimen untuk dapat mengetahui jawaban dari teknik sihir yang belum ia ketahui sebelumnya. Berbagai eksperimen serta pencarian atas informasi tersebut juga dilatar belakangi oleh rasa ingin melindungi bawahannya, agar hal serupa tidak pernah terulang lagi.

Dalam mencapai tujuannya untuk mengetahui pengetahuan baru tentang dunia luar, Ainz menyamar menjadi sosok ksatria bernama Momon. Sebagai ksatria, ia membaur bersama petualang lain dan melakukan perjalanan dari kota ke kota lain untuk membantu orang lain, sebagai Momon ia dikenal sebagai seorang ksatria yang pemberani, berjiwa besar, serta dapat diandalkan. Hal tersebut membuat banyak kesatria maupun warga biasa nyaman berada di dekatnya. Dengan bekerja menjadi sebuah kesatria, ia sedikit demi sedikit mengumpulkan informasi tentang pengetahuan – pengetahuan baru yang ia inginkan dalam mencapai tujuannya.

4. Color

Dalam analisis warna yang digunakan pada karakter Ainz, terlihat dominasi warna hitam pada mantel panjang yang digunakannya, warna ungu sebagai kombinasi warna utama pada pakaian yang dikenakan, motif jubah berwarna emas, serta permata merah yang mencolok pada ornament yang menyerupai tanduk serta pada bagian dada. Karakter Ainz merupakan karakter jenis Undead yang memiliki persepsi menyeramkan, Undead sering kali dikonotasikan sebagai mahluk kegelapan yang menjadi musuh manusia (mahluk hidup). Sebagai karakter berjenis undead serta keahliannya dalam menggunakan kekuatan sihir, warna-warna yang digunakan tentu mendukung dari citra yang ingin ditonjolkan dari karakter tersebut.

Berdasarkan *Color Affects system*, warna hitam melambangkan sebuah kecanggihan, pesona, aman, kestabilan emosi, efisien, serta subtansi. Warna

hitam juga melambangkan penindasan, dingin, ancaman, serta beban. Warna hitam merupakan warna yang menyerap seluruh warna lainnya, secara psikologi warna hitam memiliki implikasi yang cukup besar, warna hitam membangun sebuah benteng tidak terlihat, warna hitam menyerap seluruh kepribadian, warna hitam mengkomunikasikan sesuatu dengan jujur, tanpa keraguan. Warna hitam merupakan warna yang cukup baik dikombinasikan dengan warna putih, ia mengkomunikasikan sesuatu yang unggul tanpa kompromi. Warna hitam dapat menimbulkan kesan serius dan berwibawa, warna hitam mumcul karena tidak ada pantulan cahaya, oleh karena sebagian besar manusia takut akan gelap, maka warna hitam juga dapat menimbulkan kesan ancaman (Wright, 2004).

Sedangkan wana ungu melambangkan kesan spiritual, kontrol diri, visi, kemewahan, independen, kejujuran, serta berkualitas tinggi. Warna ungu juga dapat melambangkan introversi, penurunan, penindasan, serta *inferiority*. Warna ungu melambangkan kecerdasan yang tinggi, bahkan memiliki korelasi terhadap kecerdasan spiritual yang tinggi. Warna ungu cenderung mendorong perenungan yang mendalam serta meditasi. Warna ungu memiliki konotasi yang dekat dengan kalangan bangsawan serta nilai atau kualitas yang tinggi. Meskipun begitu, penggunaan warna ungu yang berlebihan akan menimbukan kesan murah dan berkualitas buruk. Dalam karakter Ainz, penggunaan warna ungu merupakan warna minor yang berfungsi untuk mempertegas pola busana yang digunakan, oleh karena itu penggunaan warna ungu pada karakter Ainz dinilai dapat memperkuat kesan wibawa serta kesan kebangsawanan.

3. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan setelah analisis yang dilakukan pada setiap unsur visual maupun personality pada karakter desain Ainz Ooal Gown merupakan kombinasi yang saling memperkuat kepribadian serta mampu membangun korelasi antara kepribadian serta tampilan. Tidak seperti persepsi umum tentang karakter *skeleton* yang identik dengan karakter lemah, karakter Ainz mampu merepresentasikan persepsi sebagai tokoh kuat, tentunya dengan dukungan penggunaan atribut lain seperti adanya berbagai *item* yang dikenakan. Dengan adanya korelasi antara kepribadian serta unsur visual pada karakter tersebut membuat penonton menjadi lebih mudah untuk menerima informasi (kesan gagah, kuat, besar) yang ditampilkan. Ainz merupakan karakter *undead* yang memiliki tingkat kemampuan bertarung yang sangat tinggi, ia juga merupakan salah satu pemimpin dari sebuah kerajaan terkuat, dengan penampakan bentuk tubuh yang besar, ditambah penggunaan jubah berwarna hitam serta aksen ungu serta sedikit ornament berwarna emas memunculkan kesan kuat, misterius, serta wibawa. Pemilihan bentuk badan, asesories, serta pemilihan warna yang digunakan pada karakter Ainz dilakukan dengan pertimbangan yang baik, tidak terlihat adanya penggunaan unsur visual yang tidak berkaitan serta mengurangi citra utama yang ingin disampaikan melalui karakter Ainz Ooal Gown sebagai raja sihir yang memimpin kerajaan terkuat pada serial Overlord tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Bourdieu, Pierre. 2015. *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*. Bantul: Kreasi Wacana.

Doyle, Patrick Own. 2004: *Annoted World for Animate Characters*. Stanford University

Fogelstrom, Elise. 2013. *Investigation of Shape and Colours as Elements of Characters Design*. UPPSALA Universitet.

Pickens, Amy. 2005. *Character Design With Variety and Purpose*. southern methodist university.

Roberts, Steve. 2004. *Animasi Karakter 3D (Character Animation in 3D)*. Malang: Bayu Media Publishing.

Rustan,Surianto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Tsukamoto, Hiroyoshi. 2012. Super Manga Matrix. Harper Design.

White, Tony. 2006. *ANIMATION: From Pencil to Pixels, Classical Techniques for Digital Animators*. UK: Oxford.

Widagdo. 2011. *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.