

Analisis Desain Karakter dalam Ebook Desa Sambeng Menggunakan Metode Manga Matrix

Hanaanam Maliyyaa, Amata Fami, Allicia Galuh Paramita, Sholastika Divia Valentina

Institut Pertanian Bogor

Email: hanaanammaliyyaa@apps.ipb.ac.id

ABSTRAK

Desain karakter yang mempresentasikan tokoh/karakter secara visual merupakan salah satu komponen penting suatu produk. Pada ebook Desa Sambeng, terdapat karakter utama Sam yang menemani pembaca menjelajahi wisata Desa Sambeng. Tujuan kajian ini dilakukan untuk menganalisis tampilan visual dan mengetahui seberapa jauh penerapan prinsip desain pada Sam telah dikerjakan. Penelitian yang dilakukan berjenis kualitatif dan implementasinya menggunakan metode Manga Matrix. Metode Manga Matrix dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto pertama kali pada tahun 2006. Penelitian dilakukan dengan menelaah elemen-elemen dari karakter dan mengurainya dalam bentuk matriks. Karakter dijelaskan melalui matriks bentuk, matriks kostum, dan matriks sifat. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa komposisi desain karakter Sam belum terkonsep dengan maksimal dan masih memiliki celah untuk ditingkatkan. Penelitian diharapkan dapat membantu dalam pemahaman yang baik akan desain karakter dan menjadi acuan penciptaannya agar lebih terarah. Sebaiknya suatu desain karakter yang dihasilkan tidak hanya menarik tetapi juga memiliki pengaruh yang kuat.

Kata-kata kunci: desain karakter, buku elektronik, *manga matrix*

ABSTRACT

Character designs that visually present figures/characters are one of the important components of a product. In the ebook Desa Sambeng, there is the main character Sam who accompanies readers to explore Sambeng Village tourism. The purpose of this research is to analyze the visual appearance and find out how far the design principles have been applied to Sam. The type of this research is qualitative and its implementation used the Manga Matrix method. The Manga Matrix method was first developed by Hiroyoshi Tsukamoto in 2006. Research was conducted by examining the elements of Sam's character and breaking them down in matrix form. Characters are explained through form matrix, costume matrix, and personality matrix. Based on the analysis results, it was found that the composition of Sam's character design had not been fully conceptualized and still had gaps to be improved. It is hoped that the research can help in a good understanding of character design and become a reference for making it more directed. The character design should not only be attractive but also have a strong influence.

Keywords: character design, electronic book, *manga matrix*

Pendahuluan

Karakter memiliki peranan penting dalam suatu produk. Karakter acap kali menancap kuat dalam ingatan pembaca sehubungan dengan tugasnya sebagai pembawa pesan dan cerita (Bintoro, 2022). Bahkan tak jarang suatu film, komik, maupun *video games*, paling dikenali dan diingat melalui karakternya. Begitu juga pada buku, suatu karakter memiliki pengaruh kuat dalam mempengaruhi kedekatan pembaca.

Dalam konteks desain, tokoh/karakter dapat didefinisikan sebagai suatu tampilan yang berkaitan dengan presentasi dan kesan secara visual (Bramantha, 2020). Adanya desain karakter akan sangat membantu pembaca dalam memvisualisasikan cerita dan membuatnya lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan kemampuan otak manusia yang memproses data visual jauh lebih baik daripada data berbentuk lain (Huda, 2023). Lebih lanjut, desain karakter dapat membuat pembaca lebih terpicat untuk mengeksplorasi konten.

Ebook atau disebut juga bukel (akronim dari buku elektronik) adalah suatu publikasi yang memuat kombinasi dari teks, gambar, maupun suara yang kemudian penerbitannya dilakukan dalam bentuk digital sehingga dapat diakses melalui perangkat komputer atau perangkat elektronik lainnya seperti *android* dan *tablet* (Mentari, 2018). Ebook yang dibuat dalam format digital menjadikannya lebih fleksibel dan mudah digunakan dalam berbagai situasi. Hal tersebut sesuai penerapannya yang berupa file sehingga ebook dapat diakses melalui perangkat yang ada disekitar kita sehari-hari (Sari, 2022). Maka dari itu, tidak mengherankan bahwa ebook telah menjadi *platform* yang semakin populer dan dijadikan sebagai pilihan untuk membaca buku ataupun konten lainnya.

Ebook Desa Sambeng merupakan salah satu hasil proyek pada mata kuliah Aplikasi Desain Grafis oleh mahasiswa program studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak. Pembuatan ebook Desa Sambeng ditujukan untuk melestarikan potensi yang ada di Kecamatan Borobudur, sebagai salah satu Situs Warisan Dunia di Indonesia yang dilindungi (Bachtiar, 2022). Adapun teretusnya ide tersebut merupakan buah dari kolaborasi antara UNESCO Jakarta dan Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor. Ebook Desa Sambeng memenangkan tempat kedua dalam kegiatan Apresiasi Karya Ebook Desa-Desa di Borobudur yang dinilai berdasarkan hasil pemungutan suara dari seluruh *stakeholder* yang terlibat.

Ebook Desa Sambeng diharapkan mampu memperkenalkan serta memberikan informasi kepada para pembaca mengenai Desa Sambeng dan potensi wisata yang dimilikinya. Selain itu, penulis ebook Desa Sambeng bercita-cita agar pembaca memiliki ketertarikan untuk mengunjungi Desa Sambeng secara langsung setelah membaca ebook tersebut. Pada ebook Desa Sambeng terdapat desain karakter yang memiliki nama Sam. Adapun maksud diciptakannya karakter Sam yaitu untuk berperan sebagai tokoh yang akan memandu pembaca menjelajahi Desa Sambeng. Oleh karena itu, Sam memegang peran kunci dalam menjalin koneksi emosional antara pembaca dan cerita.

Pentingnya keberadaan karakter Sam dalam ebook Desa Sambeng hendaknya didukung dengan penciptaan visualnya yang memaknai elemen-elemen karakter sesuai prinsip desain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan prinsip desain dalam karakter Sam telah dilakukan. Metode yang digunakan untuk menganalisis karakter Sam yaitu *Manga Matrix*. Teori *Manga Matrix* dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto dapat digunakan dalam menganalisis mengenai desain karakter. Kontribusi hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam memaksimalkan penciptaan karakter-karakter lain kedepannya dan lebih jauhnya dapat mendukung UNESCO. Jika dapat mempelajari elemen apa saja yang dimiliki suatu karakter, proses penciptaan selanjutnya dapat menjadi lebih terarah. Desain karakter yang dihasilkan sebaiknya tidak hanya menarik tetapi memiliki pengaruh yang kuat (Hermanudin, 2020).

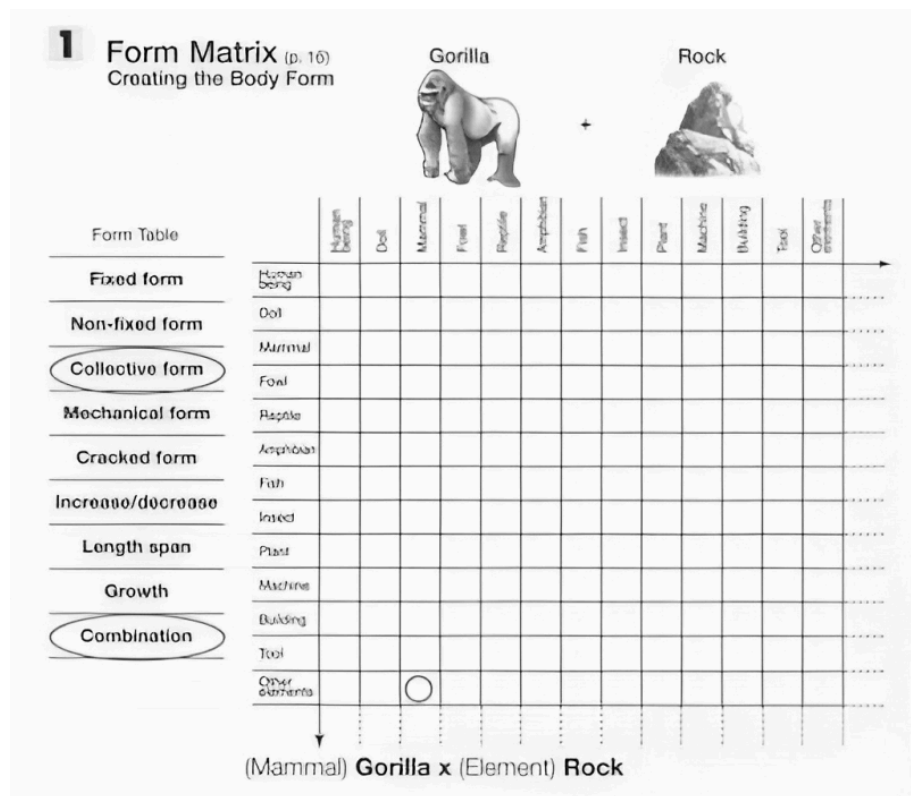
Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif merupakan suatu proses meneliti, mengumpulkan data empiris, menganalisis data dan menarik kesimpulan hingga memberikan hasil akhir dengan menggunakan perhitungan non numerik, observasi deskriptif, wawancara, analisis isi, cerita, jurnal, dan pertanyaan terbuka (Adnan, 2020). Data dikumpulkan dengan melakukan studi literatur, observasi, pengalaman empiris, dan wawancara terhadap penulis ebook baik secara daring dan luring.

Selanjutnya, ditemukan instrumen yang sesuai untuk membedah mengenai desain suatu karakter yakni teori *Manga Matrix*. Penelitian yang digunakan mengaplikasikan teori *Manga Matrix* yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto. *Manga Matrix* merupakan sebuah teknik perancangan desain karakter tanpa batas menggunakan matriks (Tsukamoto, 2013). Terdapat tiga variabel pembuatan karakter menurut *Manga Matrix*.

Form Matrix

Pada metode ini berfokus pada anatomi tubuh yang merancang struktur dan bentuk dari tubuh karakter. Perancangan struktur dan bagian tubuh sebagai sebuah elemen pembentuk tubuh yang dikombinasikan sehingga membentuk suatu karakter baru (Prasetya, 2022). *Form matrix* dalam mendesain karakter menggunakan parameter bentuk. Parameter bentuk ini dapat dijadikan atau dikombinasikan menjadi satu bentuk karakter desain. Sebagai contoh desain karakter Pegasus yang merupakan paduan dari dua makhluk hidup berbeda yaitu kuda dan burung (Novitasari, 2023). Parameter yang dapat digunakan pada *form matrix* yaitu: *fixed form*, *nonfixe form*, *collective form*, *mechanical form*, *cracked form*, *increase/decrease form*, *length span*, *growth*, dan *combination*.



Gambar 1. Form matrix

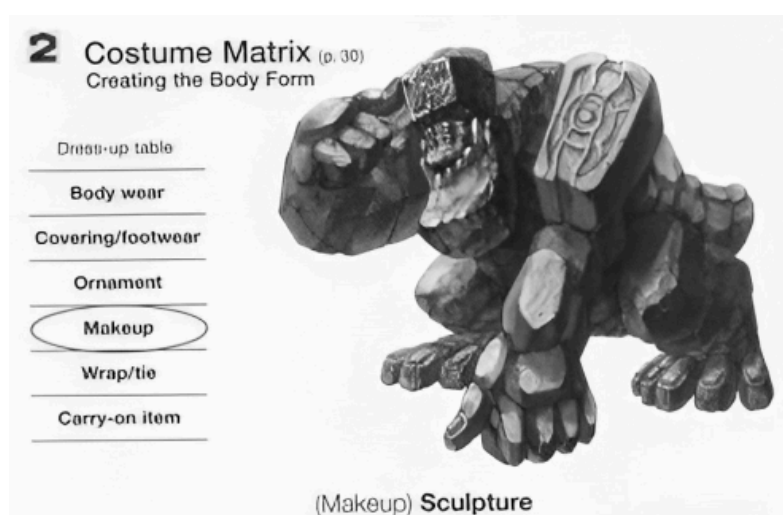
Sumber: Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System

Fixed form dalam desain mengacu pada karakter yang memiliki tampilan atau atribut fisik yang konsisten dan tidak berubah-ubah. Dalam konteks ini, karakter tersebut memiliki ciri-ciri dan penampilan yang tetap dan terdefinisi dengan jelas, dan elemen-elemen karakter tersebut tidak berubah seiring dengan berjalannya waktu atau situasi dalam cerita di mana karakter tersebut muncul. *Nonfixed form* merujuk kepada karakter yang tidak memiliki bentuk atau tampilan fisik yang tetap, dapat diartikan karakter tersebut memiliki fleksibilitas dalam tampilan dan atribut fisik mereka. *Collective form* merujuk pada karakter yang merupakan representasi atau kesatuan dari beberapa elemen atau karakteristik yang mewakili kelompok atau kategori tertentu. *Mechanical form* mengacu kepada bentuk mekanik dalam karakter yang memiliki unsur-unsur atau atribut yang terkait dengan mesin atau teknologi. Karakter dengan bentuk mekanik ini seringkali memiliki komponen atau fitur yang mirip dengan perangkat mekanis, seperti gigi, roda gigi, kabel, atau bahan material. *Cracked form* mengacu pada karakter yang memiliki elemen visual atau atribut yang menampilkan keretakan atau rusak, menciptakan tampilan yang usang, rusak, atau mungkin menunjukkan perjalanan karakter atau pengalaman sulit yang telah mereka alami dalam cerita. *Increase form* dalam desain karakter bisa merujuk pada peningkatan atribut atau karakteristik tertentu seperti kekuatan, ukuran, kecerdasan, atau elemen lain yang membuat karakter menjadi lebih kuat atau berbeda, *decrease form* merujuk pada penurunan atribut atau karakteristik tertentu, yang membuat karakter menjadi lebih lemah atau berubah secara signifikan. *Length span*

merujuk kepada ukuran panjang atau proporsi karakter, khususnya dalam hal bagaimana panjang bagian tubuh dan elemen lainnya, *growth* adalah mengacu kepada perubahan atau perkembangan karakter sepanjang cerita hal ini adalah cara untuk menggambarkan evolusi karakter selama cerita. *Combination* merupakan penggabungan atau penyatuan berbagai elemen, atribut, atau karakteristik untuk menciptakan karakter yang unik atau kompleks.

Costume Matrix

Setelah karakter tubuh terbentuk dapat dipikirkan seperti manusia yang baru lahir dan bisa memakai kostum apapun (Muhdaliha 2017). Pada metode ini berfokus pada pengembangan kostum yang berfungsi untuk memperkuat kekhasan 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*.



Gambar 2. Costume matrix

Sumber: Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System

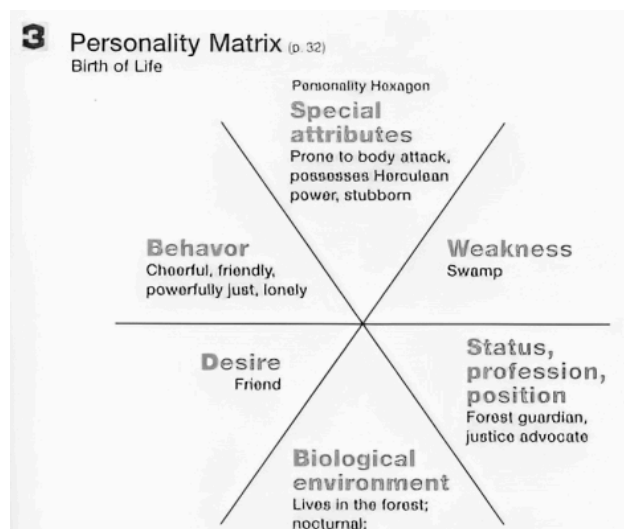
Body wear adalah pakaian yang digunakan oleh karakter, seperti baju, kemeja, ataupun celana yang menutupi tubuh dari desain karakter. *Covering/footwear* adalah penutup kaki yang berupa sepatu, boots, atau aksesoris kaki lainnya. Ornamen adalah hiasan atau aksesoris yang terdapat atau menempel pada tubuh desain karakter, dapat berupa kalung, cincin, ataupun aksesoris lainnya. *Makeup* atau riasan adalah tanda khusus pada wajah ataupun riasan yang menggambarkan nilai unik pada karakter, misalnya tato, eyeliner, ataupun riasan wajah lainnya. *Wrap/tie* adalah item yang mengikat atau melingkupi tubuh karakter, misalnya syal, ikat pinggang, atau item lainnya. *Carry-on item* adalah barang bawaan yang dibawa ataupun yang menempel pada desain karakter, misalnya tas ransel, kamera, payung, atau item lainnya.

Klasifikasi kostum *heaven*, menggambarkan pakaian yang dikenakan memiliki kesan anggun dan berkharismatik, misalnya gaun, baju pesta, atau rok panjang. Klasifikasi kostum *earth*,

menggambarkan pakaian yang terbuat dari bahan bahan alami, seperti jaket kulit, mantel tebal, dan kostum lainnya. Klasifikasi costum *Water/Fire* menggambarkan maka dinamis. Kostum *Water* terbuat dari bahan yang ringan, sedangkan kostum *Fire* terbuat dari bahan yang panas dan berapi. Kostum inorganic matter menggambarkan pakaian yang dibuat dari bahan bahan yang anorganik atau buatan manusia, misalnya logam, karet, plastik. Terakhir, kostum *image* menggambarkan pakaian yang memiliki pola atau cetakan yang unik, khusus, dan berulang.

Personality Matrix

Pada metode ini berfokus pada sifat dari desain karakter. Penggunaan *personality matrix* sebagai penguat sifat dari desain karakter beracuan pada pendekatan *personality hexagon* (Iqbal, 2023). Terdapat 6 parameter yang digunakan dalam pengembangan *personality* karakter : *behavior*, *status*, *profession*, *position*, *biological environment*, *special attributes*, *weakness*, dan *desire*.



Gambar 3. Personality matrix

Sumber: Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System

Behavior merujuk pada tingkah laku dan tingkat emosional karakter untuk menentukan karakteristiknya, seperti ceria, pemalu, pendiam, pemarah, dan lainnya. *Desire* maksudnya adalah keinginan yang hendak dicapai ataupun tujuan yang dimiliki karakter, misalnya karakter bercita-cita untuk balas dendam. *Biological environment* adalah lingkungan atau wilayah tempat karakter berada, contohnya danau, lembah, pedesaan, dan lainnya. *Special attributes* menerangkan kemampuan khusus yang menjadi ciri khas suatu karakter, umpamanya si karakter dapat beregenerasi, bisa terbang, dan lainnya. *Weakness* dapat diartikan sebagai kelemahan karakter, seperti takut pada darah ataupun ketinggian. *Status*, *profession*, dan *position* merupakan karakteristik suatu karakter yang dilandaskan pada status sosial, profesi atau pekerjaan yang dilakukan, dan posisinya.

Hasil dan Pembahasan

Ebook Desa Sambeng bertujuan untuk memperkenalkan dan menginformasikan kepada pembaca tentang Desa Sambeng dan potensi wisatanya. Kemudian, para pembaca diharapkan dapat tertarik untuk mengunjungi langsung Desa Sambeng setelah membaca ebook ini.



Gambar 4. Cover depan ebook Desa Sambeng
Sumber: Ebook Desa Sambeng

Nama Sam diambil dari “sam” pada Desa Sambeng. Sam sebagai karakter utama ebook Desa Sambeng membuat pembaca lebih proaktif dalam menelusuri konten ebook. Sam berperan untuk mengajak pembaca bersama-sama menjelajahi potensi wisata Desa Sambeng. Oleh karena itu, Sam memegang peran kunci dalam menjalin koneksi emosional antara pembaca dan cerita. Berikut hasil analisis desain karakter ebook Desa Sambeng “Sam” menurut teori Manga Matrix yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto.



Gambar 5. Pengenalan karakter Sam
Sumber: Ebook Desa Sambeng

Form Matrix dari Karakter Sam

Secara *matrix* bentuk, bentuk dari karakter Sam pada ebook Desa Sambeng dikembangkan dengan menggunakan parameter *fixed form*. Bentuk karakter digambarkan keseluruhannya sebagai manusia tanpa dikombinasikan dengan bentuk lain.


Tabel 1. Fixed Form



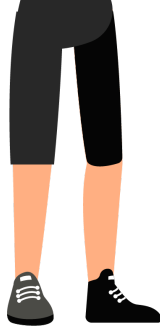

Analisis Fixed Form Karakter Sam					
Fixed Form	Human Being	Mammal	Fish	Bird	Lainnya
Human Being	✓	-	-	-	-
Mammal	-	-	-	-	-
Fish	-	-	-	-	-
Bird	-	-	-	-	-
Lainnya	-	-	-	-	-

Sumber: Hanaanam Maliyyaa

Sam memiliki karakteristik bentuk dasar manusia dengan bentuk tubuh yang tinggi dan badan yang ideal, karakter Sam memiliki rambut pendek berwarna gelap hitam dengan tampilan kulit berwarna kuning langsung serta gaya rambut yang rapi dengan poni melingkar. Bentuk dari karakter sam mengikuti realitas bentuk usia remaja peralihan dewasa laki-laki. Maka anatomi karakter yang dibuat menggambarkan realitas yang sesungguhnya.

Tabel 1. Form Matrix

Analisis Karakter Sam Menurut Form Matrix	
<i>Head</i>	 <p>Gambar 6. Bentuk kepala karakter Sam Sumber: Dokumentasi penulis ebook Desa Sambeng</p>

<p><i>Neck & trunk</i></p>	 <p>Gambar 7. Bentuk leher dan badan karakter Sam Sumber: Dokumentasi penulis ebook Desa Sambeng</p>
<p><i>Arm</i></p>	 <p>Gambar 8. Bentuk lengan karakter Sam Sumber: Dokumentasi penulis ebook Desa Sambeng</p>
<p><i>Waist & leg</i></p>	 <p>Gambar 9. Bentuk pinggang dan kaki karakter Sam Sumber: Dokumentasi penulis ebook Desa Sambeng</p>
<p><i>Skin colour</i></p>	 <p>Gambar 10. Kode tone kulit karakter Sam Sumber: https://encycolorpedia.com/ffaf82</p>

Sumber: Hanaanam Maliyyaa

Berikut analisis lebih detail terkait Karakter “Sam” dalam ebook Desa Sambeng sesuai dengan aturan *Form Matrix* yang direalisasikan dalam teori *Manga Matrix* milik Hiroyoshi Tsukamoto.

Head

Karakter Sam memiliki mata berbentuk bulat yang cenderung oval serta berwarna hitam. Matanya memberikan kesan yang tenang dan tegas. Alis pada karakter Sam ditampilkan

dengan bentuk melingkar sederhana berwarna hitam menambah kesan tenang dan tangguh. Hidung pada karakter Sam digambarkan tampak halus dan agak sedikit runcing dibagian ujungnya. Karakter Sam memiliki mulut yang tipis dengan gigi yang putih yang tampak berseri, menjadikan karakter sam terlihat ramah. Karakter Sam memiliki bentuk wajah bulat oval, untuk di bagian rahangnya tidak terlalu tajam. Warna rambut dari karakter Sam berwarna gelap hitam mengkilap dengan model poninya yang tampak melingkar dan rapi, hal ini memberikan kesan kepada karakter Sam sebagai pemuda yang *gentle* dan berkharisma dengan gaya warna rambut hitamnya. Karakteristik model poni pada Sam cukup banyak digunakan pada kalangan muda di Indonesia, selain memberikan kesan *classic* sebagai pemuda tampilan rambut model ini juga menambah kesan rapi bagi karakternya.

Neck and Trunk

Karakter Sam pada ebook Desa Sambeng memiliki bentuk leher dan badan yang ramping. Dari bentuk leher dan badan yang ramping menggambarkan sosok yang tangguh serta profesionalitas dalam pembawaan nya sebagai karakter utama pada ebook Desa Sambeng.

Arm

Lengan pada karakter Sam terlihat panjang dengan jari-jemari yang lentik. Bentuk lengan dengan jari jemari yang lentik memberikan kesan kepada karakter utama sebagai bentuk yang sempurna, sama seperti pembuatan karakter utama pada umumnya yang digambarkan sebaik mungkin.

Waist and Leg

Dalam ebook Desa Sambeng karakter Sam digambarkan mempunyai bentuk pinggang yang ramping serta kedua kaki yang jenjang, penggambaran bentuk karakter tersebut bertujuan sebagai realisasi pemuda lelaki pada umumnya.




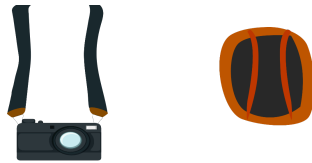
Skin colour

Pada karakter Sam dalam ebook Desa Sambeng ini warna kulit yang digunakan yakni tone kuning langsung. Hal ini dapat sejalan dengan penggambaran karakter pada umumnya yakni penggambaran *tone skin* dengan warna yang cerah yang bertujuan untuk memberikan kesan kepada karakter utama terlihat menonjol di dalam ebook Desa Sambeng.

Costume Matrix dari Karakter Sam

Karakter Sam pada ebook Desa Sambeng menggunakan kostum yang kekinian atau modern karena Sam digambarkan berasal dari kota. Karakter kostum yaitu meliputi *body wear* (kostum), *covering/footwear* (penutup alas kaki), *ornament* (ornamen), *makeup* (riasan), *wrap/tie* (lilitan/ikatan), *carry-on item* (barang bawaan).

Tabel 2. Personality Matrix

Analisis Costume Matrix	
<i>Body wear</i>	 <p>Gambar 11. Kostum karakter Sam Sumber: Dokumentasi penulis ebook Desa Sambeng</p>
<i>Covering/footwear</i>	 <p>Gambar 12. Alas kaki karakter Sam Sumber: Dokumentasi penulis ebook Desa Sambeng</p>
<i>Makeup</i>	 <p>Gambar 13. Riasan karakter Sam Sumber: Dokumentasi penulis ebook Desa Sambeng</p>
<i>Carry-on item</i>	 <p>Gambar 14. Barang bawaan karakter Sam Sumber: Dokumentasi penulis ebook Desa Sambeng</p>

Sumber: Hanaanam Maliyyaa

Body wear

Karakter Sam yang digambarkan dalam ebook Desa Sambeng menggunakan pakaian yang modern karena menggambarkan seorang penjelajah yang berasal dari kota. Karakter Sam menggunakan kaos polos berwarna hijau muda untuk innernya, warna hijau muda yang dipilih menggambarkan semangat muda dan sikap positif terhadap kebebasan dan perubahan. Kemeja yang digunakan oleh karakter Sam sebagai outer yaitu bermotif kotak - kotak dengan pemilihan warna yang cerah, seperti percampuran kuning, biru, dan orange. Kemeja motif kotak - kotak dan berwarna cerah menggambarkan kegembiraan, kreativitas, keterbukaan dalam eksplorasi, dan kepribadian yang ceria serta unik. Selain itu, celana yang digunakan oleh karakter Sam yaitu celana hitam polos dan panjangnya sampai ke lutut. Hal tersebut

menggambarkan elegansi dan formal yang sering dipakai untuk acara-acara penting atau khusus.

Covering/footwear

Karakter Sam yang digambarkan dalam ebook Desa Sambeng menggunakan sepatu hitam putih dan bertali. Hal tersebut mencerminkan kesan profesional dan terpercaya. Selain itu, kombinasi antara warna hitam dan putih menciptakan kontras yang menarik.

Makeup

Karakter Sam yang digambarkan di dalam ebook Desa Sambeng memiliki rambut hitam dan pendek, bentuk alis yang yang ramping dan mata yang oval untuk memberikan kesan lembut. Bentuk hidung yang tirus atau ramping untuk memberikan kesan yang elegan. Bentuk mulut yang digambarkan pun terbuka untuk memberikan kejutan, kebahagiaan, ataupun ekspresi lainnya.

Carry-on item

Barang bawaan yang digambarkan dalam karakter Sam yaitu kamera dan tas. Kamera dan tas yang dibawa menggambarkan bahwa karakter Sam seorang penjelajah yang sedang mengunjungi desa wisata. Sam juga kedatangan memotret wisata Desa Sambeng yang dikunjunginya menggunakan kamera miliknya.

Klasifikasi Material Kostum

Material atau bahan yang digunakan dalam karakter Sam ebook Desa Sambeng yaitu *earth* (bumi). *Earth* dapat merujuk pada bahan yang terkoneksi dengan kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah bahan kain atau katun yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Personality Matrix dari Karakter Sam

Sam adalah karakter utama pada ebook Desa Sambeng yang digambarkan sebagai mahasiswa pendatang, yakni berasal dari DKI Jakarta. Sam mengunjungi Desa Sambeng untuk menjelajahi destinasi wisata yang terdapat di sana. Dari latar tersebut, dapat dipahami bahwa Sam mempunyai sifat suka berpetualang.

Tabel 3. Personality Matrix

Analisis Karakter Sam Berdasarkan Enam Parameter dari Personality Matrix	
<i>Behavior</i> (Karakteristik)	Ceria
<i>Desire</i> (Keinginan)	Petualangan

<i>Biological Environment</i> (Lingkungan Biologis)	Desa
<i>Special Attributes</i> (Atribut Spesial/Kekuatan)	Penjelajah andal
<i>Weakness</i> (Kelemahan)	Pendatang
<i>Status, Profession, Position</i> (Status, Profesi, dan Posisi)	Mahasiswa

Sumber: Hanaanam Maliyyaa

Berikut penjabaran lebih dalam mengenai karakter ebook Desa Sambeng “Sam” sesuai aturan *Personality Matrix* yang ditetapkan dalam teori *Manga Matrix* milik Hiroyoshi Tsukamoto.

Behavior

Sam merupakan karakter yang ekspresif, di mana perasaannya mudah untuk diketahui melalui ekspresi yang ditunjukkannya. Sifat cerianya tergambarkan dengan wajah yang sering tersenyum. Kepribadiannya yang positif membuat Sam gampang berbaur dengan warga setempat ketika mengeksplorasi Desa Sambeng. Sam juga berjiwa petualang yang membuatnya berekspresi semangat

Desire

Sam diciptakan sebagai karakter yang mempunyai keinginan dan tujuan tertentu dalam ebook Desa Sambeng. Secara spesifik, Sam berkeinginan menjelajahi dan mengeksplor semua potensi wisata yang dimiliki Desa Sambeng. Tidak hanya sampai di situ, Sam juga berupaya untuk mengajak pembaca mengenal wisata Desa Sambeng. Tujuan akhir yang ingin dicapai dari kepribadian yang dimiliki Sam yakni untuk membuat pembaca tertarik mengunjungi Desa Sambeng secara langsung.

Biological Environment

Sam sebenarnya memiliki latar belakang berasal dari daerah perkotaan, tepatnya DKI Jakarta. Namun dalam ebook Desa Sambeng, Sam terlihat di berbagai macam tempat wisata Desa Sambeng. Sam digambarkan menikmati pemandangan hutan perbukitan Desa Sambeng pada bagian awal ebook. Sam juga menyambangi Sungai Progo untuk menangkap ikan menggunakan jala sambil menaiki *gethek*. Sam juga mendatangi peternakan dan perkebunan. Kegiatan seni dan budaya yang dilaksanakan di Balkondes Sambeng juga turut dikunjungi Sam.



Kedekatan masyarakat Sambeng dengan Sungai Progo sudah terjalin sejak dahulu kala. Inilah yang menciptakan peradaban sungai yang diwariskan turun temurun hingga kini. Warisan budaya peradaban Sungai Progo ini dapat menjadi potensi yang unik dan menjanjikan apabila diangkat sebagai salah satu objek wisata. Salah satu warisan budaya masa lalu peradaban sungai ini adalah 'nelayan tanpa perahu' di Dusun Gleyoran. Alih-alih perahu, para nelayan ini menggunakan jala sebagai medium untuk menangkap ikan.

Gambar 15. Sam bersama warga Desa Sambeng menangkap ikan
Sumber: Ebook Desa Sambeng

Special Attributes

Sam sangat lincah dan andal dalam menjelajahi Desa Sambeng. Dia tidak ragu-ragu dalam mencoba berbagai pengalaman baru. Ketangkasannya dalam menikmati perjalanannya di Desa Sambeng dapat menular pada pembaca.

Weakness

Sam yang dijelaskan baru pertama kali berkunjung dapat ditafsirkan sebagai orang yang masih asing terhadap Desa Sambeng. Hal ini bisa saja menyebabkan persepsi bahwa Sam tidak dapat mengenalkan desa dengan baik. Namun sejatinya, *setting* karakter dibuat seperti itu untuk dapat menggambarkan apabila berkunjung untuk pertama kalinya ke Desa Sambeng. Ini dengan target pembacanya yang adalah orang-orang yang belum pernah berkunjung ke Desa Sambeng.

Status, Profession, Position

Sam adalah seorang mahasiswa dari suatu universitas. Pada latar waktu saat menjelajahi desa, Sam sedang mengikuti perkuliahan di tingkat pertama semester genap. Kemudian Sam memiliki posisi sebagai pemandu yang bertugas mencoba dan memperkenalkan destinasi dan produk wisata Desa Sambeng.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan sebelumnya, desain karakter Sam pada ebook Desa Sambeng sudah memiliki elemen yang sesuai dengan parameter yang ada pada teori *Manga Matrix*. Untuk *fixed form* Sam memiliki tampilan fisik berbentuk manusia pada umumnya. *Form matrix* yang meliputi kepala, leher dan badan, lengan, pinggang dan kaki, serta tone warna kulit semua dipunyai oleh Sam. Hanya saja pada *costume matrix* untuk komponen ornamen dan lilitan/ikatan tidak dimiliki. *Costume matrix* yang terdapat pada karakter Sam adalah pakaian, alas kaki, riasan, dan barang bawaan. Karakteristik, keinginan, lingkungan biologis, atribut spesial, kelemahan, serta status, profesi, dan posisi yang unik sudah lengkap dimiliki karakter Sam.

Penciptaan suatu desain karakter dapat mempertimbangkan bentuk, kostum, dan sifatnya. Kelengkapan aspek-aspek yang dibuat dalam perancangan karakter akan berdampak baik bagi kesiapan karakter. Hasil tulisan diharap mampu memberi gambaran untuk menciptakan karakter agar dapat dikembangkan sesuai dengan target yang hendak dicapai. Nantinya, penciptaan karakter yang lebih baik akan menunjang kecermatan ebook yang lebih baik pula.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

- Bramantha, O. (2020). Analisa Desain Karakter Pada Komik “Nusa Five.” *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 7(1), 75–84. <https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i1.006>
- Huda, N., Istiawan, D., Mahiruna, A., Sulistijanti, W., & Wijayaningrum, T. N. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 3(2), 37-45. <https://doi.org/10.35315/intimas.v3i2.9337>
- Novitasari, B. H. (2023). Analisa Visual Desain Karakter “Smarty Land” Dalam Komik Sains Kuark. *TUTURRUPA*, 4(2), 86–95. <https://doi.org/10.24167/tuturrupe.v4i2.9816>
- Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan Hasil Riset elektroforesis 2-D untuk mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 131–134. <https://doi.org/10.33369/pendipa.v2i2.4651>
- Sari, S. A., & Ismet, K. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Ebook Berbasis Literasi Sains Dalam Pembelajaran Fisika. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 11(2), 97-104. <https://doi.org/10.26740/ipf.v12n2.p97-104>
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan desain karakter untuk serial animasi 2D “Puyu to the rescue” dengan mengadaptasi biota laut. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), F227-F233. [10.12962/j23373520.v8i2.47758](https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47758)
- Prasetya, X. F. S., & Anggapuspa, M. L. (2022). ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER XIAO DALAM GAME GENSHIN IMPACT. *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 185-198.

Muhdaliha, B., & Arlena, W. M. (2017). Malay, China and India ethnicities representation (Case study: Ethnography and manga matrix analysis, on Upin Ipin animation character). *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 16(1), 15-26. <https://doi.org/10.32509/wacana.v16i1.10>

Iqbal, M., & Patria, A. (2023). ANALISIS KARAKTER GAME HONKAI IMPACT 3 rd DARKBOLT JONIN : YAE KASUMI. *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 276–286.

Buku

Adnan, G., Rukminingsih, & Latief, M.A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.

Tsukamoto, H. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*, USA: Collins Design.

Tsukamoto, H. (2013). *Super Manga Matrix*. USA: Harper Collins Publishers.

Disertasi

Bintoro, N. Y. (2022). *LKP: Perancangan Desain Karakter Avatar NFT*. Surabaya: Universitas Dinamika.

Webtografi

Bachtiar, W. (2022). UNESCO Jakarta Dan SV-IPB University Gelar Apresiasi karya e-book 20 desa di Borobudur dari Prodi Manajemen Informatika SV-IPB University. Retrieved September 22, 2023, from <https://sv.ipb.ac.id/2022/07/10/unesco-jakarta-dan-sv-ipb-university-gelar-apresiasi-karya-e-book-20-desa-di-borobudur-dari-prodi-manajemen-informatika-sv-ipb-university/>