

Pengembangan Desain Karakter *Cookies* Pada Gim *Cookie Run Kingdom*

Ika Resmika Andelina¹, Sherly Theresia²

¹Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia, Jakarta Utara, Indonesia

Email: ika.resmika.a@gmail.com

²Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia, Jakarta Utara, Indonesia

Email: sherlythresiaaa@gmail.com

* Penulis Korespondensi: E-mail: ika.resmika.a@gmail.com

Abstrak: Gim ponsel adalah salah satu media hiburan yang sudah sangat dikenal dan beredar masif di masyarakat. Begitu banyak jenis gim pada ponsel, salah satunya adalah *Role Plying Game* seperti *Cookie Run Kingdom* yang cukup populer di kalangan pemain. Faktor kepopuleran gim ini didukung oleh banyak faktor, antara lain IP yang sudah berkembang lama, cara bermain, serta gaya ilustrasi yang menarik terutama pada desain karakternya yang berbeda dari gaya animasi Jepang yang populer. Desain karakter kukis yang menggunakan gaya yang berbeda ini yang akan dibedah lebih lanjut, yang bertujuan untuk mengetahui lebih detail elemen-elemen yang berpengaruh dalam pembuatan karakter dengan tema *antropomorfisme*. Analisis dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan pendekatan *manga matrix*, untuk memahami elemen-elemen yang menjadi landasan penciptaan karakter, sehingga hasil penelitian berupa penggunaan teknik *manga matrix* dan *antropomorfisme* dalam penciptaan karakter dapat membuat kombinasi-kombinasi yang sangat variatif pada penciptaan desain karakter, disertai penambahan elemen non visual seperti cerita (*backstory*) dan juga sifat, dapat memperkuat desain visualisasi karakter, dan diharapkan dapat menjadi bahan acuan para desainer karakter untuk menggunakan pendekatan *manga matrix antropomorfisme* dalam menciptakan karakter yang unik, dan tidak selamanya mengikuti gaya populer namun tetap memikat hati pemain. Serta kedepannya dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai variasi perbandingan gaya visual pada gim yang memiliki potensi populer di kalangan pemain.

Kata Kunci: *Antropomorfisme*; Desain Karakter; Gim; *Manga Matriks*

Abstract: *Mobile game is one of the entertainment media that is very well known and circulates massively in society. There are so many types of games on cell phones, one of which is a Role-Playing Game (RPG) such as: Cookie Run Kingdom, which is quite popular RPG among players. The popularity of this game is supported by many factors, including IP that has been developing for a long time, gameplay, and an interesting illustration style, especially in the character design, which is different from the popular Japanese animation style. These cookie characters design that uses different style will be dissected further, in order to study the influential elements in making characters with the theme of anthropomorphism. The analysis was carried out qualitatively descriptively with manga matrix technique, to understand the elements that form the basis of character creation, so that by using manga matrix and anthropomorphism techniques in character creation can create very varied combinations in the creation of character designs, accompanied by the addition of non-visual elements such as backstory and character traits can strengthen character visualization designs. This research is expected to be a reference for character designers to create unique and non-mainstream character using anthropomorphism and matrix manga approach that can still captivate players, and in the future, further research on variations in visual style comparisons in games that have the potential to be popular among players can be conducted.*

Keywords: *Anthropomorphism; Character Design; Game; Manga Matrix*

PENDAHULUAN

Gim adalah salah satu media hiburan yang sudah sangat dikenal dan beredar masif di masyarakat, salah satu *platform* gim yang sangat populer adalah gim *handphone* atau yang biasa disebut dengan *mobile game* [1]. Begitu banyak *genre* yang ada pada *mobile game*,

salah satunya adalah *Role Playing Game (RPG)* seperti *Cookie Run Kingdom (CRK)*. CRK adalah gim bertema RPG yang dikombinasikan dengan simulasi pembangunan kota. CRK merupakan gim keempat dari seri IP *Cookie Run* yang dikeluarkan oleh Devsisters pada tahun 2009 di Korea [2].

CRK dikeluarkan pada Januari 2021 dan langsung mendapatkan sambutan yang baik dengan jumlah pengunduhan di *google play* sebanyak 3 juta walau baru masa *pra-register* saja.

Selain ketenaran IP-nya yang memang sudah berdiri cukup lama, respon baik ini tentunya tidak terlepas dari beberapa faktor penting, seperti *gameplay*, cerita, namun yang paling utama adalah desain karakternya yang menggunakan tema *antropomorfisme cookies* (kue kering/kukis) sebagai dasar pembentukan karakternya. Desain karakter CRK yang cukup berbeda menjadi sangat menonjol dan unik jika dibandingkan dengan gim serupa namun dengan gaya *anime-manga* Jepang yang memang sedang populer dan menjamur sekarang [3]. Keunikan gaya visual yang dimiliki CRK ini ternyata menjadikan nafas segar di antara para pemain yang mencari gim dengan gaya visualisasi lain. Hal ini dapat dilihat dari *rating* 4.7 yang diberikan oleh pemain pada *google play* dan *apple store* dengan banyak komentar positif di kolom komentarnya.



Gambar 1. Cookie Run Kingdom

(Sumber:<https://media.suara.com/pictures/653x366/2021/09/14/95767-cookie-run-kingdom.jpg>, diakses Agustus 2021)

Ballester, dkk pada penelitiannya mengatakan bahwa, selain relasi kedekatan terhadap objek, desain visual sebuah objek yang mengalami *antropomorfisme* akan sangat berpengaruh kepada kecintaan konsumen terhadap objek [4]. Hal tersebut kemudian diperkuat oleh Wahab dan Nugroho bahwa teknik *antropomorfisme* yang dikombinasikan dengan gaya *moe anime manga* Jepang cocok jika ditargetkan pada pangsa pasar remaja [5], yang kemudian dibuktikan kembali oleh penelitian yang menyatakan bahwa gim populer *Arknights* juga menggunakan teknik desain karakter yang sama sebagai salah satu elemen penjual pada gaya desainnya. Namun hal ini berkebalikan dengan gaya visual yang digunakan pada CRK. Pada gim ini sama sekali tidak menggunakan teknik *anime manga* yang merupakan pop kultur populer yang sedang beredar masif di masyarakat, melainkan dengan pendekatan *antropomorfisme* klasik, dimana benda mati (berupa *cookies*) dibuat menjadi hidup dan berpolah tingkah seperti manusia [6].

Penggunaan gaya *antropomorfisme* klasik ini membuat CRK berbeda dengan kebanyakan gim gawai yang ditujukan pada remaja. Pada umumnya gaya yang ada di pasaran adalah gaya *moe antropomorfisme* khas Jepang, dimana pada penelitian sebelumnya mengatakan bahwa gaya *moe anime* Jepang ini merupakan gaya visual yang sangat digemari oleh remaja baik dalam bentuk komik maupun gim [6]. Hal

ini berkaitan erat dengan masifnya peredaran budaya pop kultur Jepang yang menyebar di seluruh dunia. Namun, kemunculan CRK dengan desain kukisnya membawa angin segar dalam dunia gim, khususnya gim *gacha*. Pada *playstore* dan *apple store*, CRK mendapatkan *rating* 4.7 dengan poin unggulan desain karakter yang menarik pada posisi dua; serta memenangkan penghargaan *best design character awards* 2021 [7].

Penggunaan gaya visual yang berbeda dan tidak mengikuti arus inilah yang menarik untuk ditelaah lebih dalam, dimana ternyata tidak selamanya penggunaan gaya visual yang populer selalu menjadi elemen dalam ketenaran suatu IP. Karena itu tentu akan sangat menarik juga jika dilakukan pengembangan penelitian terkait hal-hal lain yang mendasari desain karakter dan elemen *antropomorfisme* di belakang pembuatan karakter serta kaitannya dengan gaya visual, dan juga hal-hal yang mempengaruhinya seperti jalan cerita, dan latar belakang ceritanya. Hal ini penting untuk diteliti agar selain dapat membuka wawasan lebih luas kepada pelaku industri gim dan juga dunia akademik terkait desain karakter dalam pembuatan gim, terutama dalam variasi gaya desain, agar tidak terjadi desain yang monoton/generik. Sehingga diharapkan dengan gaya visualisasi yang lebih luas dan bermacam-macam dapat menarik minat berbagai tipe *audiens* dalam industri gim, terutama industri gim Indonesia. Yang tentunya penelitian ini harus dibantu dengan metode-metode pengkajian di bidang keilmuan desain karakter dan memiliki kebaruan pembedahan gaya visualisasi yang berbeda dari gim-gim sejenis walaupun menargetkan target market yang sama.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pembedahan jenis gaya desain dan visualisasi karakter *antropomorfise* dalam gim CRK. Dengan menggunakan teknik pendekatan penciptaan karakter berupa *manga matrix* untuk membedah secara visual, demi memahami dan mencari tahu elemen-elemen apa saja yang berpengaruh pada pembuatan karakter *antropomorfisme* kukis yang kemudian diperdalam menggunakan teori penciptaan karakter holistik untuk mengetahui pengaruh elemen nonvisual dalam penciptaan visual karakter. Serta mengetahui apakah penggunaan gaya yang tidak terlalu *mainstream* dapat diterima dengan baik oleh *audiens*. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan dasar pengembangan dan evaluasi belajar terhadap pengembangan desain karakter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan desain karakter *holistik*, riset kemudian diperdalam dengan membedah karakter menggunakan *manga matrix*, melalui matriks bentuk dan matriks kostum, serta apa saja elemen lain yang berpengaruh pada penciptaan desain karakter kukis sampel [8]. Teknik *manga matrix* digunakan karena dapat membedah objek penelitian secara lebih terstruktur, terutama dari segi berbagai elemen yang

digunakan pada pembentukan desain dan visualisasi karakter.

Bahan penelitian ini dikumpulkan secara daring dengan melakukan studi pustaka menggunakan sumber terkait seperti buku, jurnal dan artikel-artikel gim, yang juga didukung terjun langsung dalam lingkungan penggemarnya dan juga memainkan gimnya sendiri untuk mendapatkan data yang lebih akurat terutama pada hal-hal yang terjadi di dalam gim, keduanya dilakukan dalam jangka waktu kurang lebih 6 bulan. Langkah Selanjutnya kemudian menentukan dua sampel karakter sebagai pembandingan, pemilihan sampel ini berdasarkan hasil poling karakter yang sempat dilakukan di dalam gimnya sendiri. Dua sampel karakter tersebut populer karena kemampuan penyerangan yang mereka miliki, yakni Sea Fairy dan Frost Queen. Sampel akan diteliti dengan menggunakan desain holistik untuk membahas lebih detail mengenai latar karakter, yang kemudian akan dibedah secara visual dengan menggunakan pendekatan *manga matrix* (Tsukamoto, 2006). Setelah itu dilakukanlah *matrix* fisik sederhana untuk menemukan elemen campuran apa saja yang berpengaruh dalam penciptaan kukis-kukis lain untuk melihat variasi elemen-elemen pembentuk fisik berbagai jenis kukis di dalam gim CRK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada awalnya, *antropomorfisme* pada film animasi muncul pada film *Mickey Mouse* dan *Felix the Cat* di dunia animasi barat, sedangkan di dunia animasi timur dimulai dari *stop motion* berjudul *The Cameraman's Revenge* [9]. *Antropomorfisme* memiliki makna proses mengaitkan karakteristik, fitur, motivasi, niat, atau emosi mirip manusia dengan hal-hal yang bukan manusia, misalnya hewan, fenomena alam dan supernatural, benda, ataupun konsep abstrak. Penggunaan teknik *antropomorfisme* dengan desain yang tepat dan sesuai akan membuat sebuah desain dapat lebih diterima, dicintai dan disukai oleh konsumen [4].

Cookie Run Kingdom (CRK) merupakan gim RPG yang dicampur dengan simulasi pembangunan kota. Para pemain dapat berpetualang mengikuti alur cerita utama, sampingan, dilengkapi dengan kegiatan membangun dan mendekorasi kerajaan serta bersaing dengan pemain lain dalam mode arena. Dengan menggunakan gaya animasi kartun 2D, secara umum desain karakter yang ada pada CRK menggunakan *antropomorfisme* bentuk *cookies* atau kue kering (kukis) *gingerbread* man sebagai dasar karakternya dan menggabungkannya dengan berbagai elemen lain dalam menciptakan varian kukis baru. Varian dasar dari kukis ini juga terdapat dalam CRK di kategori *common cookie* dengan nama GingerBrave. GingerBrave juga merupakan protagonis utama untuk Eksplorasi Dunia (mode cerita utama), ia memimpin teman-temannya untuk berpetualang dan membangun kembali kerajaan kukis yang runtuh. eGingerBrav juga merupakan

karakter maskot untuk gim dan *franchise* Cookie Run secara keseluruhan, membuat GingerBrave kerap muncul di ikon aplikasi, *loading screen*, dan banyak lagi.



Gambar 2. Gingerbread Man dan GingerBrave (Sumber: <https://www.kingarthurbaking.com> dan <https://cookierunkingdom.fandom.com>, diakses Oktober 2021)

Cerita CRK dibuka dari *prolog* mengenai lima kukis legenda yang bersatu melawan kukis kegelapan yang dipimpin Dark Enchantress yang menebarkan kejahatan di Earthbread. Prolog diakhiri dengan kukis Dark Enchantress yang meledakkan dirinya demi mengalahkan para kukis legenda. Masa peperangan penuh kegelapan ini disebut Dark Flour War. Waktupun akhirnya berlalu bertahun-tahun lamanya, meninggalkan cerita Dark Flour War semata bersama dengan kehancuran perlahan pada kerajaan kukis, hingga pada suatu hari, kukis GingerBrave yang sedang hendak dipanggang oleh penyihir menjadi hidup dan memutuskan untuk lari dari *oven* kue milik penyihir (hal ini jugalah yang menjadi premis dari IP Cookie Run, lari dan membebaskan diri dari oven penyihir). GingerBrave berhasil lari dan membebaskan diri, namun di tengah jalan ia dikejar oleh gerombolan *cake monster*, walau berhasil mengalahkan mereka, GingerBrave yang terluka dan kelelahan akhirnya pingsan. Ketika membuka matanya, GingerBrave mendapati dirinya dikelilingi oleh Strawberry Cookie, Wizard Cookie dan para Sugar Gnomes di reruntuhan salah satu kerajaan kukis yang sirna setelah Dark Flour War. Sugar Gnomes menyarankan agar GingerBrave, Wizard dan Strawberry *cookie* untuk membangun ulang kembali kerajaan itu agar bisa menjadi rumah untuk mereka yang lari dari *oven* penyihir. Dalam petualangannya membangun kerajaan kukis (yang dimiliki pemain), mereka bertemu dengan Custard Cookie III dan Chili Cookie; kelima kukis inilah yang menjadi tim sentral dalam cerita CRK, walaupun dalam sepanjang perjalanan cerita mereka bertemu dengan banyak kukis lain, termasuk kukis legenda seperti Pure Vanilla Cookie, Holly Berry Cookie dan juga Dark Enchantress Cookie beserta para anak buahnya.

Selain mode cerita petualangan dunia, CRK juga memiliki banyak cerita sampingan yang biasa disebut *event stories*; biasanya *mode* ini dikaitkan dengan kemunculan kukis baru atau implementasi fitur baru. Cara mendapatkan kukis pada CRK ada beberapa cara, melalui hadiah bulanan (gratis), melalui *event* (biasanya berupa undian dengan melakukan kegiatan dalam gim), atau *gacha* (melakukan undian dengan menggunakan *gemstone* yang bisa dibeli dengan uang atau didapat pada saat tertentu) [10]. Sejauh penelitian ini ditulis (2022) sudah terdapat 67 kukis yang muncul di CRK,

penelitian ini akan membahas implementasi penggunaan kukis Gingerbread Man sebagai dasar penciptaan kukis baru dengan menambahkan berbagai elemen yang ada. Serta penggunaan kukis-kukis ini pada beberapa media lain selain gim CRK.

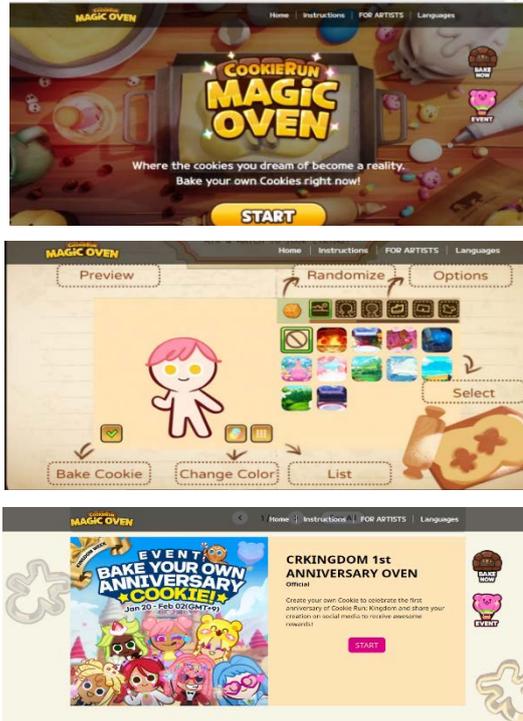
Secara garis besar, kukis dapat dikategorikan berdasarkan kelangkaan, posisi, dan kelas. Ketiga hal ini kerap menjadi penentu potensi dalam komposisi tim. Secara kelangkaan, kukis di CRK dibagi menjadi *common*, *rare*, *special*, *epic*, *legendary* dan *ancient*, dimana *common* merupakan kukis yang paling umum, dan *legendary* dan *ancient* adalah kukis paling langka dengan *rate* keberhasilan mendapatkan mereka dalam *gacha* hanya sekitar 0,3%. Secara total keseluruhan pada saat penelitian ini dilakukan, kukis langka ini sudah ada 4 (2 *legendary* dan 2 *ancient*), sementara kukis *special* adalah kukis khusus yang hanya ada pada saat *event* kolaborasi dengan Sonic the Hedgehog milik SEGA. Untuk posisi, terdapat tiga posisi yakni *front*, *middle*, dan *rear*, sementara untuk kelasnya sendiri, kukis ini terbagi menjadi 8 kelas, *defense*, *charge*, *ambush*, *magic*, *healing*, *support*, *bomber*, dan *range*; tidak semua kategori memiliki kukis dari kelas-kelas ini. *Sample* awal yang akan diambil adalah dua buah kukis *legendary* yakni Sea Fairy dan Frost Queen, kedua kukis ini adalah kukis populer yang menjadi incaran para pemain karena kemampuan dan kelangkaan yang mereka miliki.



Gambar 3. Sea Fairy dan Frost Queen
(Sumber: <https://cookiekingdom.fandom.com>, diakses Desember 2021)

Pembahasan

Bentuk dasar kukis atau dalam istilah CRK: *dough* (adonan) dari kedua kukis ini masih menyerupai bentuk dasar kukis Gingerbread Man, ini bisa dilihat dari bentuk tubuh terutama kepala dan tangan (kedua kaki tidak tampak karena tertutup kostum), namun dengan tambahan berupa elemen air (laut) dan es, juga bila dilihat pada cerita yang dimiliki kedua kukis ini, terdapat elemen dongeng di dalamnya. Bentuk dasar ini juga diakui oleh Devsister, seperti yang bisa dilihat pada cookieoven.com, sebuah *website* untuk penggemar yang dikelola Devsister. Pada *web* ini, penggemar bebas membuat desain kukis idamannya dengan menggunakan *template* yang ada.



Gambar 4. Website Magic Oven yang dikelola Devsisters

(Sumber: cookieoven.com, diakses Januari 2022)

Analisis Sea Fairy Cookie

Sea Fairy adalah kukis *legendary playable* pertama keluar pada CRK, keluar pada *update Tropical Island*, 3 Agustus 2021 bersamaan dengan Sorbet Shark Cookie (*epic*). Sea Fairy adalah kukis kategori *bomber* dengan posisi *middle*. Walau sudah rilis hampir setengah tahun lalu, hingga saat ini Sea Fairy masih diminati karena kemampuannya yang kuat, bersifat area dan juga bisa menyebabkan kondisi *stun* pada lawan selama beberapa detik, sehingga membuat musuh tidak bisa bergerak, kemampuan ini sangat berguna terutama pada fitur arena (pertarungan antar pemain) dan petualangan dunia.



Gambar 5. Sea Fairy Mengeluarkan Kemampuannya
(Sumber: Gim Cookie Run Kingdom, diakses Januari 2022)

Secara fisik, adonan Sea Fairy berwarna coklat muda, cenderung pucat bila dibandingkan dengan Gingerbread Man pada umumnya; memiliki mata berwarna biru muda dengan bulu mata putih yang lentik, rambutnya berwarna biru muda dengan bentuk seperti gelombang air yang bergerak, mirip dengan ombak laut, poninya membumbung tinggi di salah satu sisi, dan di sisi lain poninya menutup sebagian dari

mata kanannya. Sea Fairy mengenakan gaun biru muda tanpa lengan dengan bentuk yang juga menyerupai ombak, gaun ini panjang hingga menutupi kakinya. Sea Fairy juga memakai hiasan mahkota dari cangkang kerang dengan mutiara di atas kepalanya serta memegang belati biru pendek dengan permata berbentuk belah ketupat.

Bila dilihat dari keterangan pada gimnya, Sea Fairy juga terinspirasi dari dongeng putri duyung, karena pada deskripsi ceritanya, disebutkan bahwa Sea Fairy akan menjadi buih di laut ketika ia kehilangan harapan dan saat melepas pedangnya. Hal ini terdapat pada dongeng putri duyung yang asli, dimana pada dongeng, putri duyung akan berubah menjadi buih laut jika pangeran tercinta menikah dengan orang lain; untuk mencegah hal ini, saudara perempuan sang putri duyung memberinya belati untuk digunakan untuk membunuh pangeran sebelum dia bisa menikah. Putri duyung tidak bisa memaksa dirinya untuk membunuhnya dan malah membuang belati, segera setelah itu meleleh menjadi buih laut. Sea Fairy kadang-kadang disebut sebagai Sea Nymph Cookie, sekali lagi berkaitan dengan putri duyung. Secara sifat, dikarenakan Sea Fairy tidak mendapatkan cerita sendiri dapat dilihat dari *quotes* dalam gimnya, Sea Fairy memiliki karakter yang cenderung penyabar, pendiam dan juga sangat percaya akan takdir, karena ucapan karakternya yang tidak jauh dari takdir dan penantian.



Gambar 6. Deskripsi *Sea Fairy* pada Gim.
(Sumber: Gim Cookie Run Kingdom, diakses Januari 2022)

Analisis Frost Queen Cookie

Frost Queen merupakan kukis *legendary* kedua yang keluar pada 18 November 2021 pada update *The Frost Witch & the Lantern in the Snow*, bersamaan dengan Cotton Cookie (*epic*). Frost Queen kukis muncul pertama kali di CRK, ia merupakan kukis eksklusif yang hanya dimiliki CRK dan bukan judul-judul Cookie Run sebelumnya. Frost Queen adalah kukis kategori *magic* dengan posisi *middle*. Frost Queen termasuk kukis yang menjadi incaran pemain karena kemampuan yang dimilikinya, serangan yang dimiliki Frost Queen bersifat area dan bisa membekukan musuh, membuat tidak dapat bergerak selama beberapa detik, dan setelah kondisi beku itu pecah, musuh akan mendapat *damage* tambahan yang cukup besar. Kemampuan ini membuat Frost Queen menjadi idola pemain pada fitur arena dan juga Mayhem.



Gambar 7. *Frost Queen* Mengeluarkan Kekuatannya
(Sumber: Gim Cookie Run Kingdom, diakses Januari 2022)

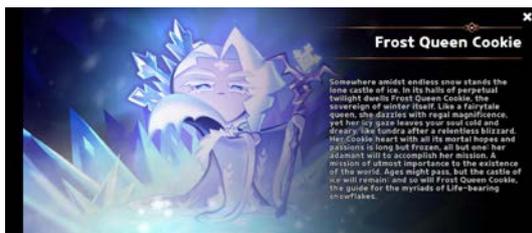
Secara fisik, adonan dasar Frost Queen berwarna biru muda pucat, sangat jauh dengan warna kukis Gingerbread Man pada umumnya; namun bentuk tubuh yang terlihat seperti kepala dan tangan masih sama dengan Gingerbread Man. Dia memiliki mata cenderung agak kecil dengan warna bola mata biru muda, bulu mata putih lebat dan alis putih yang cukup tebal. Rambutnya berwarna putih dengan sentuhan biru muda, diikat konde ke belakang dengan poni menjuntai di salah satu sisinya. Frost Queen menggunakan kostum yang menutupi tubuhnya berupa *coat* berwarna kombinasi biru muda dan putih tebal dengan kerah tinggi yang membentuk lengkungan salju, *coat* ini juga dilengkapi dengan bulu di ujung tiap bagiannya serta motif *snowflakes* di bagian bawah dan tengah. Aksesoris yang dipakainya berupa tusuk konde berbentuk *snowflakes*, dan sebuah bros. Frost Queen juga membawa sebuah tongkat sihir tinggi dengan warna senada yakni biru muda dengan sentuhan gradasi biru tua.

Bila dilihat dari keterangan pada gimnya, Frost Queen ini mengadaptasi langsung Snow Queen dari dongeng Hans Christian Andersen, dimana pada dongeng aslinya, Snow Queen digambarkan sebagai ratu penguasa musim salju yang memiliki istana salju, ia menculik seorang anak yang kemudian ia bawa ke istananya, hingga pada akhirnya sahabat si anak datang untuk menjemputnya. Cerita ini juga tergambar pada *event* Frost Queen walau dengan akhir yang berbeda, pada gim, Frost Queen digambarkan menolong Sorbet Cookie yang sakit-sakitan dengan membawanya ke istana miliknya. Cotton yang merupakan sahabat Sorbet mencari dan menyusul Sorbet. Cotton berusaha menolong Sorbet yang hampir sudah tidak memiliki waktu dengan bantuan petunjuk dari Frost Queen yang merupakan penjaga alam di wilayah bersalju itu; walau pada akhirnya Sorbet tetap tidak bisa tertolong. Secara sifat, Frost Queen digambarkan tenang, cenderung tampak dingin tapi ternyata memiliki sisi lembut yang hanya diketahui beberapa kukis saja (seperti Cotton). Semasa ia hidup sebagai kukis biasa, Frost Queen digambarkan sebagai seorang dokter kukis bernama Frost Cookie yang memiliki kemauan kuat bahkan hingga alam menjemputnya dalam kematian dan menjadikannya Frost Queen yang dikenal sekarang.



Gambar 8. Cerita Latar Belakang Frost Queen (Sumber: Gim Cookie Run Kingdomi)

Pada deskripsi karakter dalam gim, Frost Queen dijabarkan dengan kalimat 'seperti ratu pada dongeng' yang merujuk pada dongeng Snow Queen, dan juga dideskripsikan sebagai *guide* bagi para *snowflakes* yang ingin kembali ke alamnya seperti Sorbet.



Gambar 9. Deskripsi Frost Queen dalam Gim (Sumber: Gim Cookie Run Kingdom, diakses Januari 2022)

Kedua kukis di atas merupakan kukis favorit pemain hingga saat penelitian ini dibuat, hal yang membuat pemain memburu kedua kukis tersebut tidak bisa dipungkiri adalah kemampuan yang dimiliki kedua kukis tersebut, hal ini juga dikemukakan oleh Andelina pada penelitiannya dengan gim berbasis *tower defense* yang menemukan hasil yang sama, yakni ketenaran suatu karakter lebih dikarenakan oleh kemampuan yang dimiliki oleh karakter itu sendiri. Hal yang sama juga terjadi pada CRK, dimana kemampuan sebuah kukis akan menentukan ia menjadi karakter yang diburu pemain atau tidak [6].

Dari dua sampel di atas dapat dilihat bahwa pada penciptaan desain visual kukis pada CRK terdapat beberapa elemen yang dicampurkan dengan bentuk dasar adonan kukis, yakni dongeng yang disertai penambahan elemen alam seperti air dan es (sesuai dengan karakter dalam dongeng terkait), kostum yang digunakan kukis cenderung mengikuti elemen-elemen tersebut, namun pencampuran mitos dan elemen ala ini belum tentu diterapkan pada semua kukis. Dengan penjabaran dalam bentuk tabel seperti di bawah, kukis pada tabel diurutkan berdasarkan kelangkaannya dalam gim dan kemudian dibedah secara sederhana untuk

mengetahui elemen dasar dan detail dari elemen-elemen lain yang ditambahkan ke dalam penciptaannya.

Tabel 1. Cookies Dengan Berbagai Macam Elemen Kostum Cookies Diurutkan Berdasarkan Tingkat Kelangkaannya

Nama Kukis	Adonan (<i>dough</i>)	Jumlah Elemen Pembentuk	Elemen Pembentuk	Kostum
 <i>Angel (commo)</i>	Coklat muda kekuningan	2	Malaikat	Ada, seperti rok, memiliki sayap
 <i>Beet (commo)</i>	Coklat kekuningan	1	Buah Bit	Ada, <i>hoodie</i> berbentuk bit, jubah berwarna hijau
 <i>Muscle (commo)</i>	Coklat muda, seperti <i>GingerBrave</i>	2	Otot (<i>Muscle</i>) Pegulat	Ada, topeng pegulat, celana ketat pendek
 <i>Ninja (commo)</i>	Coklat muda, seperti <i>GingerBrave</i>	1	Ninja	Ada, pakaian ninja satu badan, disertai topeng
 <i>Wizard (commo)</i>	Coklat muda, seperti <i>GingerBrave</i>	1	Penyihir	Ada, jubah, syal, topi kerucut khas penyihir
 <i>Strawberry (commo)</i>	Coklat muda, seperti <i>GingerBrave</i>	2	Buah <i>strawberry</i> Permen lolipop	Ada, <i>hoodie</i> berbentuk <i>strawberry</i> pada bagian kepala.
 <i>Princess (rare)</i>	Coklat muda, seperti <i>GingerBrave</i>	1	Putri	Ada, gaun <i>ballroom</i> , mahkota
 <i>Avocado (rare)</i>	Coklat agak gelap	2	Buah alpukat Pekerja konstruksi	Ada, baju gaya <i>overall</i> , <i>goggles</i>
 <i>Knight (rare)</i>	Coklat muda kekuningan	1	Kesatria zirah jaman <i>medieval</i>	Ada, baju zirah

Nama Kukis	Adonan (dough)	Jumlah Elemen Pembentuk	Elemen Pembentuk	Kostum	Nama Kukis	Adonan (dough)	Jumlah Elemen Pembentuk	Elemen Pembentuk	Kostum
 <i>Devil (rare)</i>	Merah	1	Iblis/setan	Ada, hoodie di kepala, sayap	 <i>Onion (rare)</i>	Coklat kekuningan pucat	3	dongeng) Bawang bombay ungu Hantu Anak kecil	Ada, piyama putih, boneka
 <i>Adventurer (rare)</i>	Coklat muda seperti <i>GingerBrave</i>	1	<i>Indiana Jones</i>	Ada, topi, kemeja, celana panjang	 <i>Custard Cookie III (rare)</i>	Coklat muda dengan blush berwarna coklat	2	<i>Custard Pangeran /raja</i>	Ada, baju putih, celana model balon, jubah
 <i>Blackberry (rare)</i>	Coklat muda kekuningan	1	<i>Maid/pelayan</i>	Ada, baju maid dengan hiasan kepala	 <i>Werewolf (epic)</i>	Coklat muda pucat kekuningan	1	Manusia Serigala	Ada, kaos, celana panjang yang robek di bagian bawah, kaos
 <i>Pancake (rare)</i>	Coklat muda, dengan blush coklat lebih tua pada pipi	2	<i>Pancake Tupai terbang</i>	Ada, hoodie pada kepala, jubah terbang, overall coklat	 <i>Dark Choco (Epic)</i>	Coklat gelap	3	Dark chocolate	Ada, jubah hitam panjang dan lebar, pakaian serba hitam
 <i>Cherry (rare)</i>	Coklat muda terang	3	Buah ceri merah <i>Red Riding Hood</i> Bom	Ada, jubah merah dengan hoodie, rok merah dengan kaos kaki putih	 <i>Purple Yam (Epic)</i>	Ungu gelap	3	Biskuit coklat dengan krim putih (seperti oreo), Ksatria kegelapan pada era <i>medieval</i> Ubi ungu, Generalis asi orang kulit hitam, Gladiator	
 <i>Alchemist (rare)</i>	Coklat muda kuning	1	Peneliti kimia	Ada, jubah pendek, dalaman hitam, topi	 <i>Kumiho (epic)</i>	Coklat muda	1	Siluman rubah (kumiho)	Ada, hanbok yang dimodifikasi
 <i>Gumball (rare)</i>	Coklat muda kemerahan	2	Bola-bola permen karet, Seniman	Ada, jumpsuit biru, helm yang penuh cat.	 <i>Red velvet (epic)</i>	Coklat kemerahan gelap	2	Kue <i>Red Velvet</i> Petarung	Ada, celana putih, Jaket merah, sarung tangan, armor pelindung bahu
 <i>Carrot (rare)</i>	Coklat agak gelap, dengan blush lebih gelap pada pipi	2	Wortel, Petani	Ada, kemeja hijau, overall coklat	 <i>Raspberry (epic)</i>	Coklat kemerahan	2	Buah <i>raspberry</i> Pemain anggar Zaman	Ada, jubah merah, caravat, celana putih
 <i>Clover (rare)</i>	Coklat muda cenderung pucat	3	Daun Semanggi, Mitos keberuntungan, Bard (penyair + penyanyi yang menceritakan kisah tentang pahlawan dan	Ada, jubah hijau, topi lancip berwarna hijau					

Nama Kukis	Adonan (dough)	Jumlah Elemen Pembentuk	Elemen Pembentuk	Kostum	Nama Kukis	Adonan (dough)	Jumlah Elemen Pembentuk	Elemen Pembentuk	Kostum
<i>Mala Sauce (epic)</i> 	Coklat muda kemerahan	3	<i>medieval</i> Bumbu mala <i>Viking</i> <i>Star anise</i> (bunga lawang)	Ada, topi viking, baju coklat muda pucat, celana coklat tua	<i>Espresso (epic)</i> 	Coklat gelap	2	Kopi <i>espresso</i> Penyihir	Ada, jubah penyihir, <i>coat</i>
<i>Tea Knight (epic)</i> 	Coklat kekuningan	2	Teh Ksatria	Ada, armor besi, jubah	<i>Latte (epic)</i> 	Coklat	2	<i>Latte</i> Penyihir	Ada, topi, baju penyihir
<i>Milk (epic)</i> 	Coklat susu muda	2	Susu putih Ksatria templar	Ada, setelan putih, syal	<i>Licorice (epic)</i> 	Abu abu	2	Permen akar manis (<i>licorice/liquorice</i>) Penyihir Dewa kematian	Ada, jubah penyihir berhoodie
<i>Madeline (epic)</i> 	Coklat muda kekuningan	2	Kue <i>madeline</i> Ksatria	Ada, armor ksatria	<i>Pumpkin Pie (epic)</i> 	Coklat muda GingerBrave	3	Labu parang Gothic Lolita Halloween	Ada, gaun lolita dress dengan hiasan kepala
<i>Strawberry Crepe (epic)</i> 	Coklat muda pucat	3	Crepe strawberry Tangan robot/mesin	Ada, coat, celana panjang, armor digunakan saat beraktifitas	<i>Twizzly Gummy (epic)</i> 	Coklat kemerahan tua	2	Permen <i>gummy</i> panjang <i>Outlaw</i>	Ada, <i>crop top, hotpants</i>
<i>Moon Rabbit (epic)</i> 	Coklat sangat muda	3	Mochi Kelinci Mitos kelinci bulan	Ada, syal putih, baju warna warni, celana balon, kaos kaki	<i>Pastry (epic)</i> 	Coklat muda kekuningan	2	Pastry Biarawati	Ada, baju panjang biarawati yang dimodifikasi, veil
<i>Cocoa (epic)</i> 	Coklat	2	Cocoa drink (Minuman coklat) Marshmallow Hangat	Ada, gaun dan coat putih tebal	<i>Rye (epic)</i> 	Coklat muda	2	<i>Rye</i> (gandum hitam) Koboi	Ada, pakaian koboi beserta topi
<i>Snow Sugar (epic)</i> 	Coklat muda kekuningan	1	Kue <i>gem rose</i> Anak kecil	Ada, coat biru muda, <i>Ear muff</i>	<i>Vampire (epic)</i> 	Coklat muda	1	<i>Vampire</i>	Ada, tuxedo hitam dengan kerah putih, celana Panjang putih, <i>coat</i>
					<i>Lilac (epic)</i> 	Coklat agak gelap	2	Bunga lilac Penari perut <i>Assasin</i>	Ada, <i>veil</i> , baju penari perut (<i>bedlah</i>)
					<i>Cotton (epic)</i> 	Krem muda, cenderung pucat	2	Kapas Gembala domba	Ada, baju terusan tebal dari bahan bulu

Nama Kukis	Adonan (dough)	Jumlah Elemen Pembentuk	Elemen Pembentuk	Kostum	Nama Kukis	Adonan (dough)	Jumlah Elemen Pembentuk	Elemen Pembentuk	Kostum
<i>Cream Puff (epic)</i> 	Krem	3	Kue sus Penyihir Murid	Ada, gaun coklat muda panjang, <i>coat</i> biru, topi coklat muda	<i>ry</i> 			Ursula (Dari the little mermaid) Mutiara hitam	hitam, mahkota, hiasan mutiara di kepala
<i>Almond (epic)</i> 	Coklat muda	2	Kacang almond Detektif	Ada, kemeja, celana Panjang, dasi, <i>shoulder holster</i> , coat coklat muda	(Sumber: Data Pribadi, 2022)				
<i>Mint Choco (epic)</i> 	Coklat	2	Coklat <i>mint</i> Pemain biola	Ada, tuxedo putih dengan celana coklat tua	Dari tabel di atas bisa dilihat bahwa walau menggunakan elemen dasar yang sama, yakni <i>dough</i> kukis <i>gingerbread man</i> , pencampuran dengan berbagai elemen ke dalamnya bisa menciptakan beragam variasi kukis yang berbeda antara satu sama lain. Selain gim, beberapa karakter CRK muncul juga di media lain yakni animasi promosi, buku cerita anak dan juga <i>merchandise</i> . Video animasi ini muncul untuk beberapa hal, yakni <i>intro</i> dalam gim, <i>intro video</i> untuk kukis pada fitur <i>gacha</i> di dalam gim, dan juga untuk kepentingan promosi CRK. CRK memiliki beberapa <i>video</i> dalam bentuk animasi 2D dan juga 3D. CRK juga memiliki animasi cerita singkat pada <i>platform Youtube</i> resminya yang berjudul <i>Gnomed</i> . Pada <i>video</i> ini diambil dari sudut pandang para Sugar Gnomes dan bercerita tentang keseharian mereka dengan para kukis, untuk mengenal lebih dekat para kukis dan kesehariannya. Sama seperti IP lain pada umumnya, CRK atau Cookie Run secara IP, memiliki <i>merchandise</i> untuk memenuhi permintaan penggemar, mereka juga memiliki toko resmi di en.cookieunstore.com . Cookie Run juga sering melakukan kolaborasi dengan produk-produk dan IP lain, Cookie Run pernah melakukan kolaborasi dengan brand seperti Dunkin Donut (Thailand), Tous les Jours (di beberapa negara, termasuk Indonesia), 7th Eleven di Korea untuk produk susu, Sonic The Headhog, Disney dan yang terakhir adalah dengan grup idola Korea, BTS.				
<i>Pomegranate (epic)</i> 	Coklat muda	2	Buah delima Pendeta kuil korea (<i>mudang</i>)	Ada, baju <i>mudang</i> berwarna merah	Petualangan para kukis ini juga diterbitkan dalam buku pengetahuan. Pada buku-buku ini cerita tidak lagi berpusat pada gimnya sendiri, namun pada tema yang diusung oleh buku, kukis ada untuk menjelaskan tema-tema tersebut dilengkapi dengan penggambaran sifat dan relasi antar kukis yang sesuai dengan gimnya. Buku cerita edukasi ini sudah terjual lebih dari 4 juta kopi di Korea dan sudah dilisensi di Indonesia, Taiwan dan Thailand. Buku ini juga sering memenangkan penghargaan di kategori “ <i>Excellent Children’s Books</i> ”.				
<i>Parfait (epic)</i> 	Coklat krem	2	Es krim <i>parfait</i> Penyanyi dan gitaris Idola/artis	Ada, rok terusan	Gambar 15. Buku Edukasi Cookie Run (Sumber: https://edukasi.kompas.com/)				
<i>Fig (epic)</i> 	pink	2	Buah Fig Cervitaur (campuran antara manusia dengan rusa)	Ada, topi, pelindung bahu, penutup dada					
<i>Hollyberry (Ancient)</i> 	Coklat muda	2	<i>Hollyberry</i> Ksatria	Ada, armor, rok					
<i>Pure Vanilla (Ancient)</i> 	Coklat muda pucat	3	Vanilla <i>Cone</i> es krim Pendeta	Ada, jubah krem dan pakaian putih					
<i>Dark Cocoa Cookie (Ancient)</i> 	Coklat gelap cenderung hitam	2	Coklat pekat Ksatria	Ada, mahkota, jubah, pakaian zirah					
<i>Black Pearl (Legenda)</i>	Abu-abu pucat	3	Laut Mermaid	Ada, gaun hitam, sayap kelelawar					



Gambar 15. Buku Edukasi Cookie Run
(Sumber: <https://edukasi.kompas.com/>)

KESIMPULAN

Dari pemaparan dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa: 1.) Penggunaan teknik *manga matrix* dan antropomorfisme dalam penciptaan karakter dapat membuat kombinasi-kombinasi yang sangat variatif pada penciptaan desain karakter, bahkan dapat mencampurkan elemen-elemen yang tidak ada hubungan sama sekali bukan satu kesatuan/tidak berhubungan pada sebuah desain karakter. Hal ini dapat dilihat pada tabel pembedahan karakter *cookies*. 2.) Penambahan elemen *nonvisual* seperti cerita (*backstory*) dan juga sifat, dapat memperkuat desain visualisasi karakter, hal ini dapat dilihat pada pembedahan sampel karakter. 3.) Gaya desain yang digunakan dalam pembuatan desain karakter tidak selamanya harus mengikuti pop kultur yang sedang naik daun, karena terbukti dengan desain yang unik dan kuat dapat membuat karakter menjadi ikonik, diingat dan disukai oleh penggemarnya.

SARAN

Bagi penelitian selanjutnya hasil penelitian ini berpotensi untuk dikembangkan menjadi penelitian mengenai pengembangan penciptaan karakter menggunakan teknik *antropomorfise*. Dapat juga dikembangkan dengan membandingkan Cookie Run Kingdom dengan gim lain yang menggunakan teknik penciptaan desain yang sama (atau berbeda), untuk mendapatkan secara lebih pasti mengenai minat pemain terhadap jenis desain karakter yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. . Pratama, "Industri Game Indonesia diramal Terus Tumbuh, Smartphone Pemicunya," *Kompas.com*, 2021. <https://tekno.kompas.com/read/2021/11/07/08020077/industri-game-indonesia-diramal-terus-tumbuh-smartphone-pemicunya?page=all> (accessed Mar. 29, 2022).
- [2] Devsister, "Cookie Run: Kingdom - Apps on Google Play." <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.devsisters.ck&hl=en&gl=US> (accessed Mar. 29, 2022).
- [3] P. Safariani, "Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festival Asia (Afa) Di Indonesia Tahun 2012-2016," *eJournal Ilmu Hub. Int.*, vol. 5, no. 3, pp. 729–744, 2017, [Online]. Available: [http://ejournal.hi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/08/Ejournal Putri Safariani \(08-08-17-07-14-28\).pdf](http://ejournal.hi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/08/Ejournal_Putri_Safariani_(08-08-17-07-14-28).pdf).
- [4] E. Delgado-Ballester, M. Palazón, and J. Peláez, "Anthropomorphized vs objectified brands: which brand version is more loved?," *Eur. J. Manag. Bus. Econ.*, vol. 29, no. 2, pp. 150–165, 2020, doi: 10.1108/EJMBE-04-2019-0063.
- [5] T. Wahab and H. Y. S. Nugroho, "Visualisasi Desain Karakter Satelit Palapa Sebagai Media

Edukasi Melalui Komik," 2020.

- [6] I. R. Andelina and R. Souwandi, "Analisis Anthropomorphism Dalam Desain Karakter Gim Arknights," vol. 14, no. 2, pp. 175–189, 2021.
- [7] Devsister, "DEVSISTERS," *Devsister*. <https://www.devsisters.com/en/story/> (accessed Mar. 29, 2022).
- [8] I. R. Andelina, "Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype Dan Manga Matrix," *Narada J. Desain dan Seni*, vol. 7, no. 1, p. 61, 2020, doi: 10.22441/narada.2020.v7.i1.005.
- [9] T. Alvini and T. Guntur, "Perancangan Karakter Antropomorfik Eka Dasa Rudra," *J. Tingkat Sarj. Senirupa dan Desain*, vol. 1, no. 2, pp. 1–7, 2014.
- [10] K. Y. Putra, "Pengalaman Konsumen Dalam Pembelian Karakter Pada Sistem Gacha Dalam Game Genshin Impact," no. 1, p. 1, 2021, [Online]. Available: <http://repository.bakrie.ac.id/5334/1/00.Cover.pdf>.