

## **KAJIAN DAYA TARIK VISUAL PADA DESAIN KARAKTER POKÉMON**

Avisenna E. RAMADHANA<sup>1</sup>, Alvanov Z. MANSOOR<sup>2</sup> dan Naomi HASWANTO<sup>3</sup>

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain*

*Institut Teknologi Bandung*

<sup>1</sup>*avisenna.eka@gmail.com*

<sup>2</sup>*nova.zp@gmail.com*

<sup>3</sup>*naomidkv@yahoo.co.id*

### **ABSTRACT**

Pokémon is one of worldwide famous franchise content from Nintendo which released as game in 1996. The game series of Pokémon later massively developed into various entertainment content and media with wide range of merchandising. The basic content of Pokémon is character exploration in a set of world with emphasizing the relationship between Pokémon and its trainers. There are more than 600 Pokémon characters introduced to the public until 2012. The wide numbers of characters are developed in order to embrace the wide variety of audience's interests which are basically developed from imagination of animals and plants around the world. This study is developing understand on the real Pokémon character's point of visual interest through visual structure analysis based on character design theory. The 5<sup>th</sup> generation of Pokémon characters is the study object. The result of this study shows that combination of forms and colors which emphasize cute features are the basic ingredients of Pokémon character design. Those are the key visual elements of Pokémon's character design which gain audience's interest.

*Keywords: Character design, game study, visual study, visual structure, Pokémon*

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi suatu bagian yang vital bagi kehidupan manusia. Dan seiring perkembangan zaman, teknologi elektronik menjadi kebutuhan pokok dalam berbagai bidang, salah satunya bidang *entertainment*.

Salah satu kemajuan di teknologi elektronik bidang hiburan ini adalah *video game*. Video game yang muncul pertama kali di Amerika Serikat pada tahun 1947 merupakan permainan digital yang sangat sederhana yaitu *Cathode Ray Tube Amusement Device* yang hak patennya dikeluarkan oleh *U.S. Patent and Trademark Office* tahun 1948. Saat ini video game telah menjadi salah satu media digital yang berkembang pesat, sehingga dapat dikatakan batasan perkembangan game itu sendiri adalah imajinasi pembuatnya [1].

Salah satu perusahaan pembuat game yang terbesar di dunia adalah Nintendo yang muncul pada tahun 1889 di Jepang. Nintendo merupakan perusahaan game terbesar di dunia jika dilihat dari penghasilannya. Pada tahun 1996 Nintendo bersama dengan Satoshi Tajiri menciptakan salah satu game dan *media franchise* yang paling fenomenal hingga sekarang, Pokémon. Pokémon telah menjadi *franchise* berbasis video game yang paling sukses setelah serial Mario. Pokémon itu sendiri telah berkembang menjadi animasi, *manga/komik*, *trading*

*cards*, mainan, buku, dan masih banyak lagi. Dan pada 28 Mei 2010, penjualan seluruh video game Pokémon terhitung telah melebihi 200 juta game, menurut data yang dikeluarkan saat *press release* game *Pokémon Black & White* oleh Nintendo [2].

Konsep game Pokémon ini seperti mengumpulkan serangga, seperti hobi Satoshi Tajiri, *executive director* Pokémon. Pemain game Pokémon memiliki dua tujuan umum dalam game ini: menangkap dan mengoleksi Pokémon, kemudian melatih tim Pokémon tersebut untuk bertanding dengan pemain lainnya.

Pokémon telah menjadi salah satu ikon game dan karakter yang mendunia serta ikonik [3]. Hingga generasi ke 5, jumlah karakter monster Pokémon telah mencapai 649 monster. Monster-monster ini didesain sedemikian rupa sehingga dapat terlihat kesamaannya dengan tumbuhan, binatang yang ada di dunia ini, namun tetap terlihat berbeda. Berdasarkan fenomena tersebut, menarik untuk diteliti bagaimana proses kreatif dalam perancangan karakter Pokémon serta aspek visualnya.

## 2. POKÉMON

Pokémon adalah salah satu media *franchise* dari Nintendo, yang pertama kali muncul sebagai game pada tahun 1996. Seri game Pokémon buah karya

Satoshi Tajiri dan Shigeru Miyamoto ini menginspirasi berbagai macam media promosi, termasuk animasi, permainan kartu (*Trading Card Game*), *manga*, dan berbagai macam *spin-off* game [3].



Gambar 1. Logo Pokémon Internasional.  
sumber: Pokémon.com [4]

Seri game ini fokus pada makhluk yang dikenal sebagai Pokémon yang berada di dunia yang memiliki berbagai macam legenda, cerita dan petualangan di dalamnya. Berbagai macam dunia memiliki interpretasi yang berbeda dengan tema dan elemen game yang berbeda pula. Akan tetapi kesemua game Pokémon tersebut memiliki semacam benang merah yaitu, Pokémon dan manusia hidup bersama, Pokémon tersebut dapat ditangkap, dilatih dan digunakan dalam pertandingan serta kegiatan lainnya. Pelatih (*Trainers*), bersama dengan Pokémon yang ditangkapnya, berpetualang menjelajahi berbagai tempat, dan mewujudkan impian mereka.

Nama “Pokémon” yang digunakan muncul pada pendaftaran hak cipta (*Trademark*), nama ini sudah terpakai untuk media *franchise* lain yaitu “Monster in my Pocket”. Hal inilah yang menjadi alasan nama yang disingkat

tersebut dipakai dengan aksent di atas huruf é untuk menekankan pelafalan yang benar yaitu, *poh-kay-mahn* [5].

Pokémon pertama kali dirilis dengan konsep warna sebagai elemen pembeda, yaitu *Pokémon Red & Pokémon Green* pada awal tahun 1996, kemudian disusul dengan *Pokémon Blue*. Game keempat muncul berbasis seri TV animasinya dengan judul *Special Pikachu Edition* sebelum *Pokémon Gold & Silver* dirilis. Kemudian, *anime*, *manga* dan *franchise* lainnya mengikuti perkembangan game ini, membawa karakter di dalamnya ke pada generasi kedua game Pokémon (*2<sup>nd</sup> Generation*) pada tahun 1999.

Generasi ketiga (*3<sup>rd</sup> Generation*) kemudian diumumkan kepada publik bersamaan dengan konsol baru, *Game Boy Advance*, dengan judul *Pokémon Ruby & Sapphire* pada tahun 2002. Akan tetapi, generasi ketiga ini tidak kompatibel dengan seri sebelumnya, sehingga 184 dari 251 monster yang sudah dirilis sebelumnya sama sekali tidak bisa ditangkap tanpa *cheat*. Untuk mengatasi permasalahan ini, dirilislah seri *Pokémon FireRed & LeafGreen*, yang merupakan pembuatan ulang dari game awal seri Pokémon, yang membawa kembali monster yang “hilang” dari seri *Ruby & Sapphire*. Pada tahun yang sama, Game Freak kembali merilis game ketiga yaitu, *Pokémon Emerald*, dan memperkenalkan *Battle Frontier*, dengan

berbagai macam aspek yang dapat dinikmati oleh pemain yang berkompetisi Pokémon secara kompetitif.

*Pokémon Diamond & Pearl* atau 4<sup>th</sup> *Generation* membawa banyak perubahan dari *Pokémon Emerald*, dan untuk pertama kali, Pokémon dapat dimainkan secara *online*, memungkinkan pemain untuk bertanding dan bertukar Pokémon dengan pemain di seluruh dunia. 4 tahun kemudian atau pada tahun 2006, *Pokémon HeartGold & SilverSoul*, yang merupakan *remake* dari seri game pada generasi kedua-pun dirilis.

Generasi kelima (5<sup>th</sup> *Generation*) dirilis pada tahun 2010 dengan judul *Pokémon Black & White* merupakan game Pokémon yang memiliki *setting* tempat yang bernama *Unova*, yang berdasarkan kota New York dan memiliki sekuel langsung yaitu, *Pokémon Black & White Versions 2* yang dirilis pada tahun 2012.

Terdapat lebih dari 640 spesies makhluk yang ada di dalam dunia Pokémon namun, ada implikasi bahwa banyak spesies Pokémon yang menunggu untuk ditemukan. Banyak jenis Pokémon yang memiliki kekuatan magis dan fantastis yang tidak dimiliki oleh binatang pada kehidupan nyata, seperti manipulasi aliran listrik atau api. Banyak Pokémon yang dapat berevolusi dari bentuk satu Pokémon menjadi spesies Pokémon lain, proses yang secara tipikal membuat

mereka bertambah besar dan kuat, dan dapat dilihat seperti “bertumbuh”. Pokémon, biasanya, memiliki beberapa teknik/jurus yang dapat mereka gunakan dalam pertarungan/ pertandingan atau melakukan suatu pekerjaan.



Gambar 2. Sprite Pokémon Charizard pada game generasi pertama (kiri) dan game generasi ke 5. Sumber: [www.bulbagarden.net](http://www.bulbagarden.net) [6]

Biasanya, Pokémon yang dimiliki oleh seseorang, disimpan/diletakkan di dalam *Poké Balls*, sehingga dapat dikeluarkan di mana saja untuk bertarung ataupun melakukan suatu pekerjaan, serta membuat Pokémon aman dan memudahkan pemilik Pokémon tersebut untuk memindahkan Pokémon mereka dengan menggunakan *Poké Balls* yang dapat masuk kedalam kantong.

### 3. DESAIN KARAKTER DAN ASPEK VISUALNYA

#### 3.1 Desain Karakter Holistik

Desain Karakter Holistik menurut Mounsey [7] menyebutkan ada beberapa kunci dalam membuat karakter yang

dicintai: Cerita dibalik karakter, sifat karakter, audiens, dan yang terakhir adalah desainnya itu sendiri. Ini adalah pendekatan holistik, di mana semua elemen bekerja selaras dan pakem dari satu sama lain.

Permulaan dari suatu desain karakter biasanya mendapat inspirasi dari kehidupan sehari-hari, mendengarkan musik. Sedangkan bentuk-bentuk karakter itu sendiri biasanya mengacu pada pengamatan desainer di dunia nyata, seperti binatang, manusia, dll.

Pada banyak kasus, desain karakter dan ilustrasi lainnya, harus mampu “berkomunikasi” dengan penontonnya. Jika target penonton desain karakter tersebut adalah anak-anak, maka desainer harus mengetahui hal apa saja yang bisa membuat mereka tertawa, makanan apa yang mereka sukai, dll. Kemudian informasi ini dimasukkan kedalam proses desain karakter itu sendiri. Setelah itu, desainer barulah dapat menentukan sifat karakter yang akan dibuatnya nanti.

Sifat karakter menjadi faktor utama dan penentu dalam desain karakter, yang membuat karakter tersebut unik dan berbeda. Dalam desain karakter, umumnya sifat ini harus tampak jelas dan langsung terlihat dari karakternya itu sendiri.

Kemudian yang terakhir adalah cerita di balik karakter itu sendiri. Ini bisa menjadi

pengalaman personal sang desainer atau apapun. Cerita dibalik karakter ini sangat mempengaruhi desain akhir sebuah karakter. Pengalaman karakter inilah yang membuat desain karakter ini terasa hidup.

## **3.2 Faktor Penentu Karakter yang Menarik**

### **3.2.1 Karakter yang Ikonik**

Menurut Kricfalusi [8], seorang desainer karakter, animator, dan pengisi suara animasi, ada beberapa faktor yang membuat suatu desain karakter mampu bertahan lama, ikonik, dan dapat masuk kedalam segala bidang;

- a.) Sebuah karakter harus bisa langsung dikenali secara otomatis dan bentuk yang menarik bagi audiensnya. Karakter tersebut dapat dicetak di sebuah kaos dan audiens mau membelinya, atau dapat dibuat menjadi mainan yang disukai hanya karena karakter tersebut terlihat bagus dan menarik.
- b.) Dari sifat dan karakteristik dari karakter yang terlihat nyata dan tidak terasa dibuat-buat bagi audiens dapat menjadi karakter yang ikonik.
- c.) Unik, karakter yang unik adalah karakter yang tidak terduga, karakter yang tidak sering dilihat atau dapat juga merupakan karakter yang merupakan penggabungan beberapa ciri yang dapat dibedakan dengan karakter lainnya.

d.) Berelasi dengan karakter lainnya, atau karakter tidak muncul sendirian. Karakter

lucu/manis, dengan hanya membuat kepala karakter tersebut lebih besar



Gambar 3. Proporsi wajah, kaki, lengan, dan komposisi warna. Sumber: Preuss [9]

tersebut harus memiliki pasangan karakter lainnya yang dapat menciptakan hubungan komunikasi antar satu dengan yang lain.

### 3.2.2 Warna

Dalam proses desain sebuah karakter, warna memiliki peranan yang sangat penting. Warna dapat memberikan karakteristik atau ciri-ciri kepada karakter tersebut, dimana karakter tersebut itu hidup, tema dari karakter, dan merupakan ekstensi dari sifat karakteritu sendiri.

### 3.2.3 Cute Characters

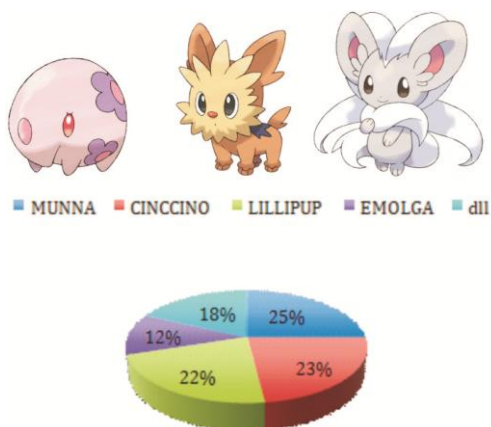
Dalam membuat desain karakter yang memiliki karakteristik yang lucu/manis ada beberapa elemen , salah satunya ada karakteristik yang mirip dengan anak-anak. Anak manusia terlahir dengan kepala yang relatif besar jika dibandingkan dengan proporsi tubuh secara keseluruhan. Inilah yang membantu hasil desain karakter menjadi karakter yang

sehingga terlihat seperti anak kecil yang manis. Kepala besar menyediakan tempat untuk muka yang manis. Banyak pertimbangan bisa dimasukkan kedalam muka karakter seperti, mata yang berjauhan dan berada dibawah proporsi aslinya juga memberi kesan manis. Tangan dan kaki juga dibuat lebih pendek dan bulat. Karakter tersebut secara keseluruhan dibuat bulat dan sederhana agar dapat diterima secara universal, dan tidak mengganggu gambar karakter secara keseluruhan.

Terakhir, warna berpengaruh pada kadar manis/lucu dari karakter tersebut. Warna-warna hangat yang terlihat sangat bersahabat menambah kesan manis dalam karakter, serta warna-warna pastel. Warna pastel memiliki *tonal value* yang hampir sama, sehingga hanya menimbulkan sedikit kontras.

#### 4. ANALISIS DAYA TARIK VISUAL PADA DESAIN KARAKTER POKÉMON

##### 4.1. Analisis Isi Melalui Wawancara



Gambar 4. Karakter Pokémon yang paling disukai berdasarkan wawancara kepada 50 responden. Dari kiri ke kanan: *Munna*, *Cincino*, dan *Lillipup*.

Sumber: bulbagarden.net [6]

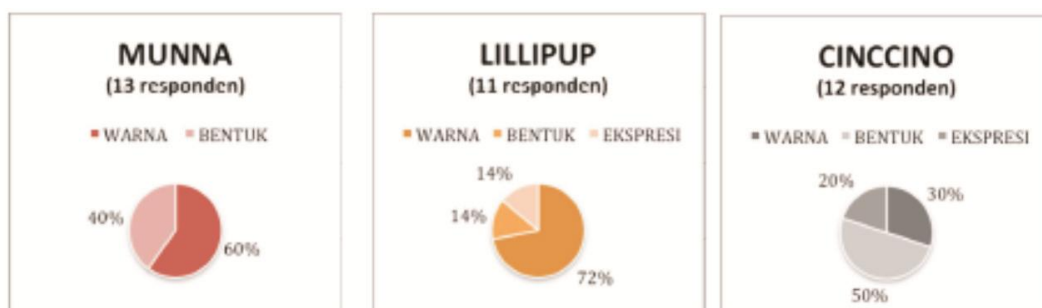
Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap 50 orang, yang terdiri dari beberapa tingkat pendidikan (SD, SMP, SMA, Mahasiswa) secara acak tentang Pokémon, dihasilkan bahwa dari sekitar 165 Pokémon yang muncul pada game Pokémon generasi ke-5, terdapat 3 jenis

Pokémon yang dipilih sebagai Pokémon yang paling banyak disukai oleh responden, yaitu *Munna*, *Chincino*, dan *Lillipup* (lihat gambar 4 dan 5).

responden yang memilih *Munna* tertarik pada warna merah muda dan bentuk tubuh *Munna* yang tampak cenderung bulat. Adapun responden yang memilih *Cincino*, mayoritas menyukai bentuk Pokémon ini, kemudian warna serta ekspresinya. Kemudian responden yang memilih *Lillipup*, mayoritas tertarik pada warna tubuh Pokémon, diikuti oleh bentuk tubuh dan ekspresi yang tampak dari wajah *Lillipup*. Faktor warna, bentuk, dan ekspresi ternyata sangat mempengaruhi responden dalam pemilihan Pokémon yang disukainya.

##### 4.2 Analisis Struktur Karakter Pokémon

a. *Munna* adalah salah satu Pokémon yang memiliki tipe *Psychic* (Cenayang). Warna dominan *Munna* merah muda, berkaki empat namun sulit untuk mendefinisikan bentuknya, sekilas berbentuk menyerupai hewan tapir atau babi.



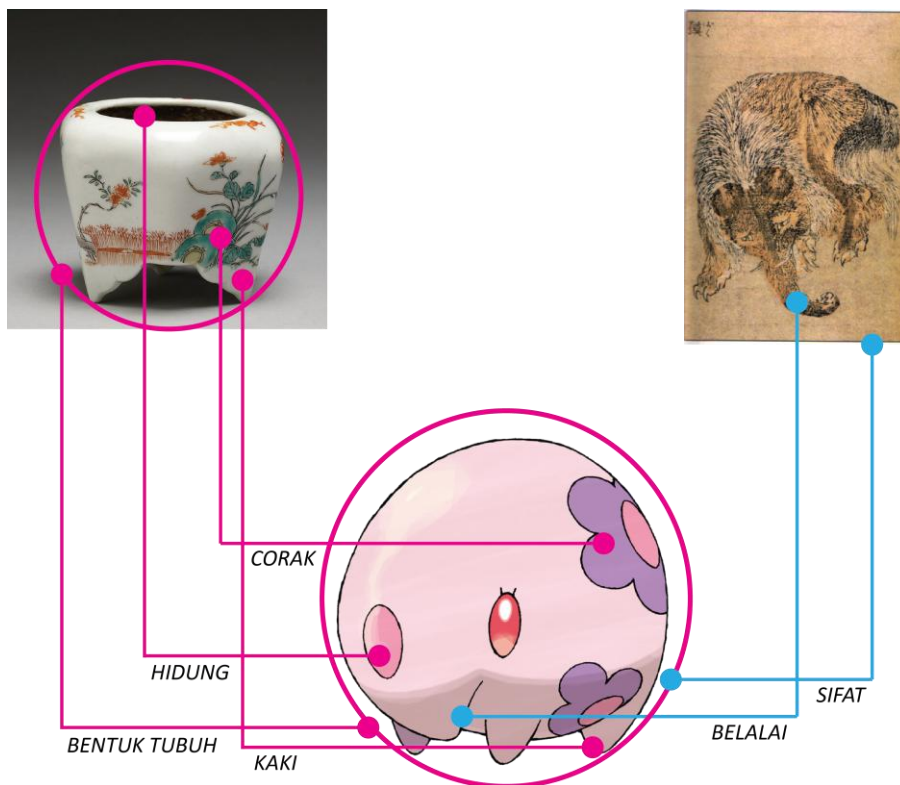
Gambar 5. Aspek visual yang dinyatakan oleh responden sebagai penentu keunikan karakter Pokémon terpilih

*Munna* memiliki bentuk badan yang bulat dan memiliki kaki yang pendek dan gemuk, memberi kesan bentuk seperti gumpalan, dengan corak *floral* berwarna pink dan keunguan di bagian belakang dan di bawah tubuhnya. *Munna* memiliki mata yang berbentuk oval dan berwarna merah, serta memiliki dua bulu mata tepat diatas matanya. Dan juga bentuk oval berwarna merah muda yang berada di bagian atas moncongnya yang melengkung (gambar 6).

*Munna* memakan mimpi manusia dan Pokémon lain. *Munna* dapat memper-

lihatkan mimpi yang telah ia makan. Saat *Munna* memakan mimpi seseorang, orang tersebut akan melupakan mimpinya. Nama *Munna* mungkin berasal dari percampuran kata *moon* (bulan), ムシヤムシヤ *mushamusha* (tiruan suara dalam bahasa Jepang ketika sedang makan, saat *Munna* memakan mimpi), atau 夢想 *musō* (mimpi, jepang) dan *luna* (bulan, latin), atau 花 *hana* (bunga, jepang).

*Munna* memiliki bentuk yang diambil dari pembakar dupa tradisional Jepang,



Gambar 6. Struktur anatomi Pokémon *Munna* dengan beberapa referensi benda dan bentuk rujukannya Koro (kiri atas) dan baku (kanan atas). Sumber: [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) [10 & 11]



*Koro*. Pembakar dupa ini biasa digunakan dalam upacara teh tradisional, tapi sekarang banyak bentuk *koro* yang dikembangkan menjadi tempat pembakar obat pengusir serangga. *Koro* pengusir serangga ini memiliki salah satu bentuk populer yaitu berbentuk seperti babi dan memiliki pola yang dicat, salah satunya pola floral.

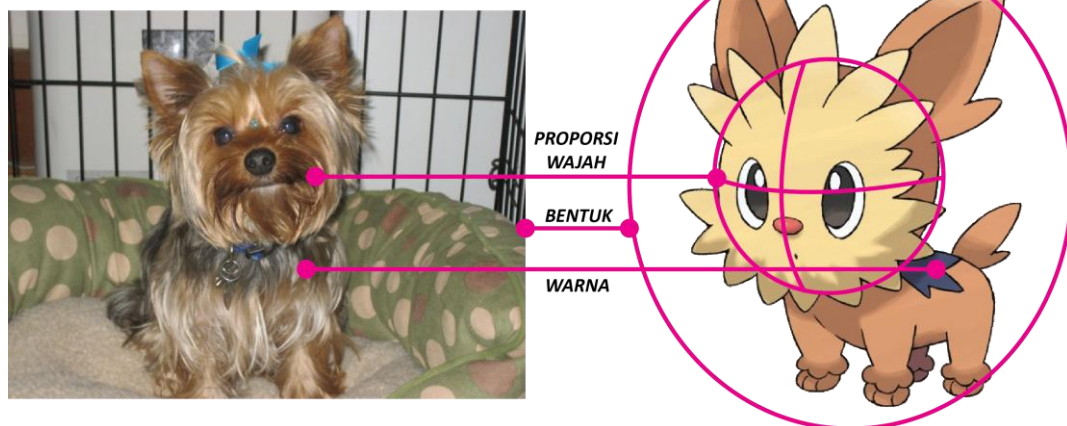
Desain karakter Pokémon *Munna* ini relevan dengan teori desain karakter yang lucu dan menggemaskan menurut Preuss [9], dengan proporsi badan yang cenderung oval bulat. Kemudian bentuk badannya hanya memiliki sedikit detail dengan corak *floral* di belakangnya. Bentuk kaki Pokémon ini pendek dan terlihat lebih kecil dibandingkan dengan proporsi badannya seperti anak-anak.

*Munna* memiliki warna analog merah muda yang cenderung berangsur

menjadi warna keunguan. Kedua warna ini juga memiliki sedikit kontras sehingga mendukung kesan lucu dan imut atau menggemaskan.

b. *Lillipup* adalah Pokémon bertipe normal yang berbentuk seperti anjing. *Lillipup* memiliki tubuh berwarna kecoklatan/sawo matang. Memiliki mata yang besar, hidung berwarna merah, dengan muka ditutupi dengan bulu berwarna krem. Telinga besarnya memiliki bulu tajam dibawahnya. Bulunya mengembang di bagian kaki. *Lillipup* juga memiliki corak bulu hitam di belakang badannya. Ekornya memiliki bentuk cenderung tajam seperti bentuk yang ada di bawah telinganya (gambar 7).

*Lillipup* memiliki karakteristik dan sifat seperti anak anjing pada umumnya. Bulu pada wajahnya membuat *Lillipup* memiliki indera penciuman dan



Gambar 7. Struktur anatomi Pokémon *Lillipup* dengan beberapa referensi benda dan bentuk rujukannya anjing Yorkshire Terrier. Sumber: [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) [12]

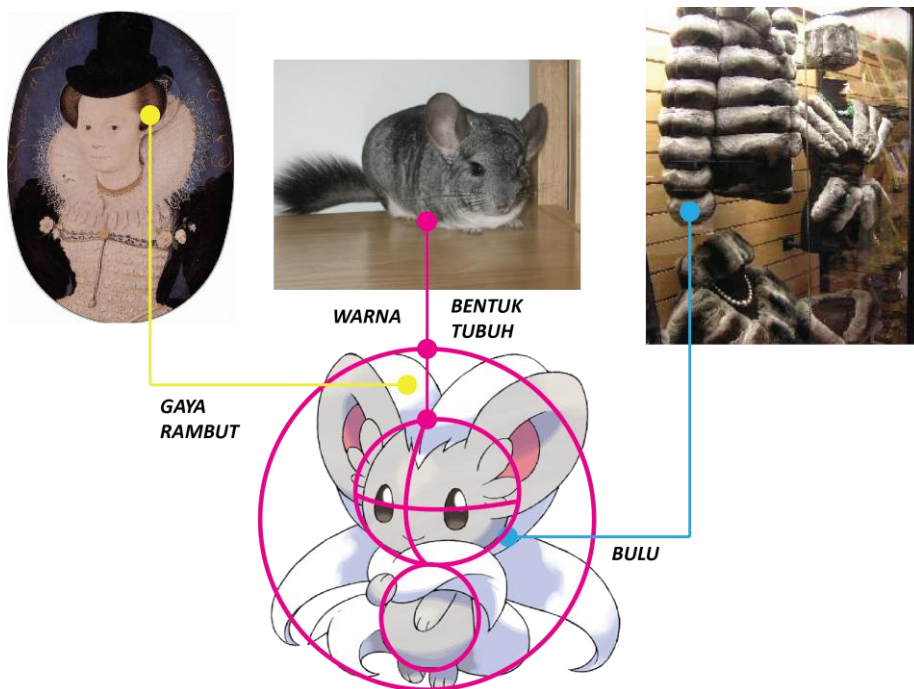
pendengaran yang bagus untuk mengenali lingkungan sekitarnya.

Bentuk *Lillipup* ini mengambil bentuk anjing, khususnya anjing *Yorkshire Terrier*. Rambut di wajah *Lillipup* merupakan bentuk simplifikasi wajah *Yorkshire Terrier* yang juga sangat berbulu. Nama *Lillipup* sangat mungkin merupakan kombinasi antara kata *Lilliputian* dan *pup* (anak anjing, bahasa Inggris). *Lilliputian* memiliki arti seseorang atau makhluk yang sangat kecil. *Lilliputian* merupakan penduduk pulau fiksi *Lilliput* di novel ternama karangan *Jonathan Swift* yang berjudul *Gulliver's Travel*.

Berdasarkan konsep *cute character* Preuss [9] Proporsi kepala yang lebih besar memunculkan kesan anak-anak, juga terlihat pada kakinya yang pendek dan kecil. Pada wajah, mata dibuat lebih besar, mulut dan hidung dibuat lebih kecil sehingga terlihat imut dan lucu. Warna *Lillipup* adalah perpaduan warna *split komplementer*, yaitu terdapat dua warna berbeda yaitu sawo matang dan hitam kebiruan, dan ditambah warna krem untuk menyeimbangkan perpaduan kedua warna tersebut. Warna-warna yang dipakai terlihat disesuaikan dengan warna bulu anjing *Yorkie* pada umumnya, sehingga audiens langsung dapat melihat kesamaannya.

c. *Cinccino* merupakan salah satu Pokémon bertipe normal. *Cinccino* adalah Pokémon berbulu tebal yang mirip dengan binatang *Chinchilla*, berwarna keabuan dengan bulu putih yang panjang dan menjuntai. *Cinccino* memiliki telinga yang sangat besar, dengan warna merah muda di dalamnya dan sedikit tertutup bulu. Matanya besar dan berwarna coklat, dengan hidung bulat yang sangat kecil. Lengannya terlihat bulat dan kecil, sedangkan ekornya panjang dan berwarna putih. *Cinccino* juga memiliki dua buah bulu halus yang panjang di kepalanya dan bersimpul di belakang tubuhnya. *Cinccino* juga memiliki bulu tepat di bawah lehernya, cukup panjang sehingga ia gunakan sebagai syal/selendang.

Menurut data Pokémon, *Cinccino* memiliki ekor yang dilapisi oleh semacam minyak khusus. Bulunya terasa sangat halus jika dipegang, dan juga anti debu dan anti listik statis. *Cinccino* merupakan Pokémon yang mengambil bentuk dasar dari *Chinchilla*. *Chinchilla* adalah binatang pengerat yang berasal dari Andes, Amerika Selatan. *Chinchilla* memiliki bulu yang sangat lembut sehingga hewan ini banyak diburu karena bulunya yang menjadi ikon fashion dunia. "Rambut" putihnya mirip dengan gaya rambut wanita kelas atas pada awal tahun 1600-an. Bulu putih yang melingkar di lehernya menyerupai syal atau selendang, yang mungkin mengambil referensi dari



Gambar 8. Struktur anatomi Pokémon *Cincino* dengan beberapa referensi benda dan bentuk rujukannya gaya rambut pada awal abad ke-16 (kiri atas), binatang *Chinchilla* (tengah atas), dan pakaian dari bulu *Chinchilla* (kanan atas). Sumber: [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) [13]

perburuan bulu *Chinchilla* yang kontroversial. Nama *Cincino* mungkin berasal dari kata *Chinchilla* dan *chino*. *Chino* adalah bahan pakaian yang biasa dipakai untuk membuat celana panjang.

Bentuk *Cincino* ini sesuai dengan kriteria karakter yang lucu dan menggemaskan menurut Preuss [9]. Peletakan mata yang besar dan berjauhan satu sama lain membuat karakter ini terlihat imut dan menggemaskan, begitu pula dengan ukuran mulut dan hidung yang kecil. Proporsi kepala relatif lebih besar dari badan. Lengan dan kaki dibuat membulat dan pendek juga membuat kesan anak-anak pada *Cincino* ini. *Gesture* dan

ekspresi Pokémon ini juga memberikan sedikit sifat-sifat yang mungkin dimiliki oleh *Chinchilla*.

Warna yang digunakan dalam pewarnaan *Cincino* ini merupakan perpaduan warna *split komplementer*, dengan dua warna yang sebenarnya berlawanan dalam lingkaran warna, namun ditambah satu warna lagi untuk menghaluskan perpaduan warna tadi. Warna yang dipakai adalah warna abu-abu, putih, dan sedikit merah muda. Warna abu-abu kemungkinan dipilih berdasarkan hewan asli dari *Cincino* yaitu *Chinchilla*.

## 5. SIMPULAN

Faktor yang membuat Pokémon begitu menarik dan populer bagi audiens dari segala usia salah satunya adalah desain karakternya yang lucu dan menggaskan. Secara psikologi manusia tertarik dengan hal yang lucu dan imut tidak peduli jenis kelamin dan usia. Karena makhluk hidup (terutama mamalia) memiliki sifat dasar untuk menyayangi keturunannya.

Bentuk, warna, dan elemen-elemen lucu membuat seseorang akan mengingat masa kecil yang bahagia. Hal-hal yang lucu, lucu, dan menggaskan membuat mereka mempunyai pikiran yang positif, naif, dan bahagia.

Perihal kelucuan/keimutan ini juga yang mendorong manusia untuk melakukan domestikasi binatang untuk menjadi binatang peliharaan. Karena manusia memiliki naluri untuk menyayangi dan menjaga hal-hal yang lucu, imut dan menggaskan, dan salah satunya adalah peliharaan. Karakteristik inilah yang membuat manusia yang lebih dewasa merasa sayang dan tertarik terhadap kelucuan.

Pokémon mengambil faktor-faktor diatas untuk membuat karakter monsternya. Dengan bentuk yang sederhana, warna-warna yang menarik, dan karakteristik imut/lucu inilah yang membuat Pokémon menarik dan tetap populer di dunia.

## 6. REFERENSI

- [1] Random History (2007) *From Atari to Xbox 360 A History of Video Games*. <http://www.randomhistory.com/1-50/007game.html> diakses tanggal 9 Januari 2013.
- [2] Nintendo (2010) *Pokémon Black Version and Pokémon White Version for Nintendo DS coming to Europe Spring 2011*. <http://www.nintendo.co.uk/News/2010/Pokémon-Black-Version-and-Pokémon-White-Version-for-Nintendo-DS-coming-to-Europe-in-Spring-2011-252381.html> diakses tanggal 9 Januari 2013.
- [3] TOBIN, Joseph (2004) *Pikachu's Global Adventure*. [http://www.nordicom.se/common/publ\\_pdf/87\\_053-068.pdf](http://www.nordicom.se/common/publ_pdf/87_053-068.pdf) diakses tanggal 8 Januari 2013.
- [4] Pokémon National Pokedex. <http://www.Pokémon.com/us/pokedex/> diakses tanggal 13 Desember 2012.
- [5] SWIDER, Matt (2007) *The Pokémon Series Pokedex*, <http://www.gamingtarget.com/article.php?artid=6531&pg=1&comments=> diakses tanggal 8 Januari 2013.
- [6] <http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pokémon> diakses tanggal 9 Januari 2013.
- [7] MOUNSEY, Ben (2010) *Holistic Character Design*. <http://vector.tutsplus>.

com/articles/techniques/holistic-character-design/ diakses tanggal 8 Desember 2012.

[8] KRICFALUSI, John (2008) *Character Design – What Makes Lasting “Iconic” Character*. <http://johnkstuff.blogspot.com/2008/09/for-karen-what-makes-lasting-iconic.html> diakses tanggal 14 Desember 2012.

[9] PREUSS, Sascha (2010) *The Elements of Cute Character Design*, <http://vector.tutsplus.com/articles/theory/the-elements-of-cute-character-design/> diakses tanggal 8 Desember 2012.

[10] Wikipedia (2012) *Incense*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Koro\\_\(incense\\_burner\)#In\\_Japan](http://en.wikipedia.org/wiki/Koro_(incense_burner)#In_Japan) diakses tanggal 9 Januari 2013.

[11] Wikipedia (2012) *Baku (spirit)*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Baku\\_\(spirit\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Baku_(spirit)) diakses tanggal 9 Januari 2013.

[12] Wikipedia (2012) *Yorkshire Terrier*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Yorkshire\\_Terrier](http://en.wikipedia.org/wiki/Yorkshire_Terrier) diakses tanggal 9 Januari 2013.

[13] Wikipedia (2012) *Chinchilla*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Chinchilla> diakses tanggal 9 Januari 2013.

