

# Analisis Desain Karakter dan *Worldbuilding* pada Game “Juragan Kost” sebagai Representasi Visual Budaya Kos-Kosan di Indonesia

Tsasyshaum Alna Najmura\*, Dianing Ratri

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung  
Jalan Ganesa No. 10, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132, INDONESIA

\*Penulis korespondensi

---

## Article Info:

Submitted: June 05, 2023

Reviewed: July 06, 2023

Accepted: May 24, 2024

---

## Corresponding Author:

**Tsasyshaum Alna Najmura**

Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Teknologi Bandung,  
Jalan Ganesa No. 10, Lb. Siliwangi,  
Kecamatan Coblong, Kota Bandung,  
Jawa Barat 40132, INDONESIA  
Email: [tsasyshaumalna@gmail.com](mailto:tsasyshaumalna@gmail.com)

---

## Abstrak

Permainan seringkali dibuat dengan merepresentasikan kehidupan sehari-hari agar pemain dapat merasakan pengalaman dari kegiatan dalam *game* tersebut dan memunculkan identitas suatu hal. Pada *game* “Juragan Kost”, desain karakter dan *worldbuilding* tersebut dapat berperan untuk merepresentasikan visual budaya kos-kosan. Penelitian bertujuan untuk menganalisis representasi visual budaya kos-kosan yang muncul dengan menganalisis tiga kategori karakter menggunakan metode Manga Matrix dan *worldbuilding* menggunakan teori dari The Kobold Guide to *Worldbuilding*. Melalui analisis yang dilakukan, karakter dan *worldbuilding* di dalam *Game* Juragan Kos dirancang dengan matang menggunakan visual budaya kos-kosan yang ada di Indonesia sebagai referensi dan ditunjukkan melalui visual *game*.

**Kata kunci:** game, Juragan Kos, desain karakter, *worldbuilding*, visual budaya.

## Abstract

*Games are often made to represent everyday life so that players can experience the activities played in the game and become the identity of something. In the "Juragan Kost" game, character design and worldbuilding can play a role in visually representing the culture of kos-kosan. The research aims to analyze the visual representation of kos-kosan culture that appears by analyzing three categories of characters using the Manga Matrix method and worldbuilding using theory from The Kobold Guide to Worldbuilding. Through the analysis, the characters and worldbuilding in the Juragan Kost game are well designed using the visuals of kos-kosan culture in Indonesia as a reference, as shown through the game visuals.*

**Keywords:** game, Juragan Kost, character design, worldbuilding

*This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.*



---

## Pendahuluan

*Game* berasal dari kata bahasa Inggris yaitu permainan. Menurut Santrock (2007: 216-217) Permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Tidak hanya itu, *game* juga seringkali menjadi media yang dapat merepresentasikan kehidupan sehari-hari. Ada banyak sekali *game* yang sudah merepresentasikan kehidupan sehari-hari, contohnya seperti The Sims, Cooking Mama, Harvest Moon, dan masih banyak lagi. *Game* ini muncul dengan salah satu tujuan yaitu agar pemain yang tidak bisa atau terbatas untuk melakukan suatu kegiatan tertentu dapat pula mencoba suatu pengalaman tersebut dari suatu *game*.

Adapun aspek penting lainnya pada suatu *game*, diantaranya yaitu *worldbuilding* dan desain karakter. *Worldbuilding* secara harfiah memiliki arti yaitu membangun dunia. *Worldbuilding* sendiri dari pandangan desainer *game* itu berbeda. Desainer *game* perlu membangun dunia tidak hanya untuk satu cerita, tetapi bisa ribuan cerita atau bahkan lebih (Wolfgang,

2012). Desainer *game* juga perlu membangun dunia lebih detail dibanding dengan membangun dunia di novel. *Worldbuilding* juga memiliki peran penting untuk membentuk tema dan cerita yang ingin disampaikan pada suatu *game*. Tidak hanya *worldbuilding*, desain karakter juga memiliki peran penting pada *game* untuk membantu menyampaikan dan membangun cerita. Desain karakter sendiri memiliki pengertian yaitu visualisasi dari karakter yang sudah dibuat. Tidak hanya visualisasi saja, desain karakter juga mencakup watak dan adegan apa saja yang akan dimunculkan dari karakter tersebut.

*Game* “Juragan Kost” merupakan salah satu *game* untuk merepresentasikan kehidupan sehari-hari di Indonesia (budaya kos-kosan). Kos berasal dari kata “indekos”. Indekos menurut KBBI (2008: 531) adalah tinggal di rumah orang lain dengan atau tanpa makan (dengan membayar setiap bulan). Hal ini berarti, kos-kosan adalah tempat yang menyediakan tempat tinggal sementara. *Game* “Juragan Kost” ini merupakan simulasi merintis bisnis kos-kosan yang diciptakan oleh Agate Studio pada tahun 2019 dengan *rating* usia 3 tahun ke atas (Rizky, 2020). Pada *game* ini, pemain akan mendapatkan peran sebagai Ibu Kos bernama Kiki yang dikenal galak dan suka membentak. *Worldbuilding* yang ada pada *game* ini juga ikut membantu untuk menyampaikan cerita mengenai representasi visual budaya kos-kosan di Indonesia. Tidak hanya itu, klasifikasi desain karakter yang muncul pada *game* ini juga ikut berperan untuk menyampaikan cerita. Di antaranya yaitu, karakter Ibu Kos, Pemilik, Penghuni, dan Pembantu Kos.

*Worldbuilding* dalam bahasa Indonesia adalah membangun dunia. *Worldbuilding* sendiri disesuaikan dengan media yang digunakan seperti *worldbuilding* untuk novel, *worldbuilding* untuk animasi, hingga *worldbuilding* untuk *game*. Tiap masing-masing media, memiliki aturan *worldbuilding* yang berbeda. *Worldbuilding* untuk *game* harus dibuat secara detail karena cerita pada *game* biasanya terdapat ribuan kemungkinan atau bahkan lebih dari ribuan alur (Wolfgang, 2012). *Worldbuilding* merupakan aspek yang sangat penting dalam membangun suasana *game*, bisa dari latar belakang, visual yang muncul, bahkan suara yang terdengar pada saat *game* dimainkan.

Menurut John Fiske (1997:5), representasi adalah sejumlah tindakan yang memiliki hubungan dengan teknik kamera, pencahayaan, proses editing, musik, dan suara tertentu yang mengolah simbol dan kode konvensional ke dalam representasi serta realitas gagasan yang akan dinyatakan. David Croteau dan William Hoynes menyatakan bahwa representasi adalah hasil dari sebuah proses penyeleksian yang menggaris bawahi hal-hal tertentu dan hal lain. Adapun elemen-elemen representasi pada *game* ini diantaranya yaitu pakaian yang digunakan para karakter, musik dan suara pada *game*, serta visual *worldbuilding* seperti bentuk rumah dan latar belakang pada *game*.

Hiroyoshi Tsukamoto (2012) menjelaskan mengenai Manga Matrix sebagai teori yang membahas tentang unsur-unsur karakter dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perbuatannya. Adapun matriks karakter yang digunakan diantaranya yaitu *Form Matrix* (matriks bentuk), *Costume Matrix* (matriks kosum), dan *Personality Matrix* (matriks kepribadian).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang: (a) Bagaimana desain karakter dalam *game* dapat merepresentasikan visual budaya kos-kosan?; dan (b) Bagaimana *worldbuilding* dalam *game* dapat merepresentasikan visual budaya kos-kosan?

## Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang berfokus pada pengolahan data dari objek yang diteliti. Analisis dilakukan untuk mengetahui representasi visual budaya kos-kosan yang muncul pada desain karakter dan *worldbuilding* pada *game* “Juragan Kost”. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut diantaranya adalah:

1. Observasi langsung dengan cara memainkan *game*,
2. Pemetaan aspek melalui studi literatur terkait,
3. Pemilihan sampel objek yaitu klasifikasi desain karakter (Ibu Kos, Penyewa, dan Pembantu Kos) serta *worldbuilding*,
4. Analisis sampel objek dengan menggunakan teori Manga Matrix untuk menganalisis klasifikasi desain karakter, metode *worldbuilding*, serta teori representasi untuk menganalisis representasi visual budaya pada desain karakter dan *worldbuilding* yang muncul pada *game*.

## Pembahasan

### Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah analisis tampilan visual desain karakter, *worldbuilding* yang muncul pada *game* “Juragan Kost”, serta tahapan representasi visual budaya kos-kosan yang terlihat pada desain karakter dan *worldbuilding* dalam *game* “Juragan Kost”.

#### A. Desain Karakter

Untuk desain karakter, peneliti mengklasifikasikan karakter menjadi tiga kategori yaitu pemilik kos, penghuni kos, dan pembantu kos. Ketiga kategori tersebut akan dianalisis dengan teori yang dikemukakan oleh Hiroyoshi Tsukamoto yaitu

teori Manga Matrix. Terdapat tiga *matrix* pada teori ini. Pertama, *form matrix* yang akan menganalisis keseluruhan bentuk dari atas hingga bawah pada suatu karakter. Kedua, *costume matrix* yang akan menganalisis pakaian maupun aksesoris yang dikenakan pada suatu karakter. Terakhir adalah *personality matrix* yang akan menganalisis sifat karakter maupun asal muasal karakter. Adapun ketiga sampel yang sudah dianalisis, yaitu:

## 1. Pemilik Kos

### *Form Matrix*



Gambar 1. Karakter Ibu Kos

Sumber: <https://duniagames.co.id/discover/article/gimindo-juragan-kos-game>

Dapat dilihat pemilik kos atau yang biasa dikenal dengan Ibu Kos bernama Bu Kiki pada *game* “Juragan Kost” ini mempunyai karakteristik bentuk dasar manusia pada umumnya. Ia memakai rol penggulung rambut sebanyak 9 buah, menggunakan riasan yang tebal atau *bold* dan memakai lipstik berwarna merah, memakai daster ungu yang digabung dengan rompi merah, membawa buku dengan banyak penanda dan kemungkinan berisi tagihan kos, memiliki bentuk tubuh *chubby*, dan tinggi badan terlihat lebih besar dibanding karakter yang lain. Ibu Kos juga menggunakan sandal berhak tahu. Akan tetapi, batang hidung Ibu Kos tidak terlihat.

Ibu Kos ini terlihat menunjukkan adanya kemiripan dengan Ras Melanesoid atau Melanesia. Ras tersebut tersebar di Maluku, Papua, dan Nusa Tenggara Timur. Ras ini memiliki ciri-ciri diantaranya yaitu kulit coklat, berambut keriting, hidung lebar, dan bertubuh tinggi besar (Regina, 2023). Bentuk kepala pada Ibu Kos dibuat terlihat lebih besar dan menonjol dibanding dengan badannya. Hal ini merupakan gaya visual yang dimunculkan pada *game* Juragan Kos. Preston Blair (1994) juga mengatakan, bahwa “perbandingan” merupakan hal yang sangat penting untuk desain karakter. Pada dasarnya, salah satu tujuan melebih-lebihkan proporsi yang ada pada karakter adalah untuk membangun daya tarik.

**Mata dan alis:** Ibu Kos memiliki bentuk mata agak bulat yang besar dan alis tipis yang tajam. Bulu mata pada Ibu Kos juga menunjukkan bulu mata yang tebal dan lentik. Kemudian, warna mata Ibu Kos ini berwarna coklat gelap seperti mayoritas masyarakat orang Indonesia. Orang Indonesia rata-rata memiliki mata yang berwarna coklat gelap karena melimpahnya sinar matahari yang didapat sehingga memiliki melanin yang banyak (Ade, 2023).



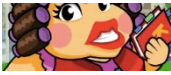





**Mulut:** Ibu Kos juga terlihat memiliki bibir yang bervolume tebal.

**Model rambut:** Ibu Kos memiliki rambut berwarna coklat gelap dengan menggunakan rol rambut sejumlah 9 buah. Ibu Kos menunjukkan bahwa Ia masih menggunakan cara lama untuk membuat bentuk rambut yang bervolume. Rol rambut ini populer digunakan sejak tahun 1960-an (“kumparanSTYLE,” 2017).

**Tipe kulit:** Ibu Kos memiliki warna kulit berwarna coklat muda.

**Perbandingan tinggi badan Ibu Kos dengan karakter yang lain:** Ibu Kos di dalam *game* memiliki ukuran tinggi badan yang lebih tinggi dibanding karakter lainnya. Tidak hanya tinggi badan saja, tetapi Ibu Kos juga memiliki badan yang *chubby* dan terlihat lebih besar juga.

**Tabel 1.** Form matrix Ibu Kos

Karakter	Referensi
	 <p data-bbox="726 465 868 495">Mata dan Alis</p>
	 <p data-bbox="767 689 826 719">Mulut</p>
	 <p data-bbox="722 925 871 954">Model Rambut</p>
	 <p data-bbox="735 1137 858 1167">Warna Kulit</p>

Sumber: Dokumentasi penulis



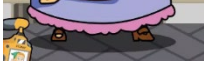





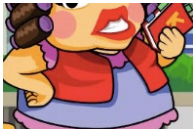





**Gambar 2.** Ibu kos dan penghuni kos  
 Sumber: Game “Juragan Kost”

**Costume Matrix**

Ibu Kos mengenakan daster berwarna ungu dengan renda berwarna merah muda yang digabungkan dengan rompi berwarna merah. Seperti ibu-ibu lokal di Indonesia yang mayoritas sehari-hari menggunakan daster untuk kenyamanan. Ibu Kos juga menggunakan sandal berhak tahu yang mudah digunakan. Tidak hanya menggunakan rol penggulung rambut, Ibu Kos juga memakai riasan yang cukup tebal. Riasan tebal tersebut bisa dilihat dari warna pipinya yang merah muda dan bibir tebalnya yang berwarna merah. Terakhir, Ibu Kos juga selalu membawa buku tagihan sewa kamar kos yang sudah diberi tanda pada beberapa halaman.

Tabel 2. *Costume Matrix* Ibu Kos

Karakter	Referensi
	
<i>Body Wear</i>	
	
<i>Covering/ Footwear</i>	
	
<i>Ornament</i>	
	
<i>Make Up</i>	
	
<i>Wrap/ Tie</i>	
	
<i>Carry On Item</i>	

Sumber: Dokumentasi penulis

**Personality Matrix**

**Behavior:** berarti sifat atau tingkah laku dari karakter yang dianalisis. Ibu kos ini memiliki sifat yang tegas dan berkesan galak dari nada suara tinggi yang Ia keluarkan saat menagih penghuni kos untuk membayar.

**Status, Profession, Position:** pada teori Manga Matrix ini berarti jabatan atau posisi yang dimiliki oleh karakter yang dianalisis. Ibu kos ini adalah ibu-ibu yang merupakan pemilik dari usaha kos-kosan.

**Biological Environment:** Biological Environment adalah salah satu unsur Manga Matrix yang menjelaskan tentang dimana karakter ini berasal atau dilahirkan. Pada *game* ini sendiri, tidak dijelaskan darimana Ibu kos ini berasal dan tidak ada penjelasan latar belakang mengenai kelahiran Ibu kos. Akan tetapi, melihat dari form matrix yang dianalisis, ada kemungkinan bahwa Ibu kos berasal dari daerah timur Indonesia (Sulawesi, Kepulauan Nusa Tenggara, Bali, Kepulauan Maluku, dan Papua).

**Special Attribute:** Kelebihan dan kekuatan yang dimiliki oleh karakter yang dianalisis. Pada karakter Ibu kos, kelebihan yang ia miliki adalah dengan membangun usaha kos-kosan.

**Weakness:** Kelemahan pada karakter yang dianalisis. Kelemahan pada Ibu kos di dalam *game* ini adalah kurangnya menunjukkan kesan Ibu kos yang sebenarnya saat *game* dimainkan. Ibu kos pada *game* hanya jalan-jalan saja mulai dari luar layar kiri ke layar kanan hingga menghilang maupun sebaliknya dan hanya mengeluarkan suara menagih bayaran kos.

**Desire:** Mendengar Ibu Kos menagih tagihan bayar kos memungkinkan bahwa keinginan Ibu Kos adalah para penghuni untuk membayar uang sewa kos tepat waktu.



Gambar 3. Karakter Ibu Kos

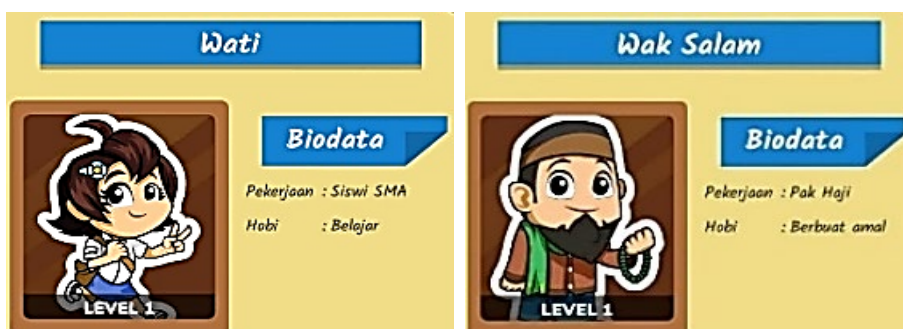
Sumber: <https://duniagames.co.id/discover/article/gimindo-juragan-kos-game>

### Representasi pada Desain Karakter

Kehidupan kos-kosan di Indonesia seringkali dikenal dengan Ibu Kos yang galak dan selalu menagih bayaran. Seperti pada bagian *Personality Matrix*, Ibu Kos dibuat memiliki kesan sifat yang tegas dan galak karena nada tinggi saat ia menagih bayaran. Kemudian, visual budaya kos-kosan di Indonesia juga dimunculkan melalui *Form Matrix*, Ibu Kos yang memiliki ciri-ciri seperti Ras Melanesia yang tersebar di Maluku, Papua, dan Nusa Tenggara Timur yaitu kulit cokelat, rambut keriting, hidung yang lebar, serta bertubuh tinggi besar.

## 2. Penghuni Kos

Penghuni kos yang diteliti, dianalisis berdasarkan level yaitu level 1 karakter *game*. Terdapat dua karakter berlevel 1 diantaranya yaitu Wati dan Wak Salam.



Gambar 4. Penghuni Kos Level 1

Sumber: *Game Juragan Kos*









### Wati

#### *Form Matrix*

Wati merupakan siswi SMA yang memiliki hobi belajar. Wati sendiri memiliki karakteristik bentuk manusia pada umumnya, tetapi seperti pada karakter Ibu kos. Batang hidung Wati juga tidak dimunculkan. Wati berbadan kecil ramping

dan mengenakan seragam SMA anak Indonesia. Wati juga mengenakan jepit rambut bunga berwarna biru, memakai sepatu berwarna hitam putih, dan memakai tas sekolah selempang berwarna coklat. Seperti Ibu Kos, Wati juga memiliki bentuk kepala yang lebih besar dibanding badannya. Nama Wati ini dalam bahasa Jawa berarti perempuan (Jessica, 2023).

Tabel 3. Form Matrix Wati

Karakter	Referensi
	
Mata dan Alis	
	
Mulut	
	
Model Rambut	
	
Warna Kulit	

Sumber: Dokumentasi penulis

**Mata dan alis:** Wati memiliki mata bulat yang besar dan bulu mata yang tebal serta lentik. Wati juga memiliki warna mata gelap seperti Ibu Kos. Alis Wati juga tebal dan berwarna coklat gelap.

**Mulut:** Wati memiliki bibir yang tipis.


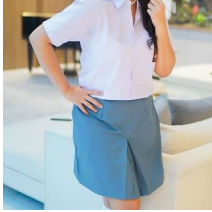






**Model rambut:** Model rambut yang dimiliki oleh Wati adalah *bob* ikal pendek dengan poni depan. Rambut Wati berwarna coklat gelap. Ia juga mengenakan jepit rambut bunga berwarna biru.

**Tipe kulit:** Kulit Wati berwarna kuning langsung.

#### Costume Matrix

Wati memiliki pekerjaan yaitu siswi SMA terlihat dari pakaian sekolah yang ia pakai. Wati juga mengenakan jenis sepatu converse berleher tinggi dan menggunakan jepit rambut bunga berwarna biru. Adapun *carry on item* pada karakter Wati yaitu tas selempang berwarna coklat.

**Tabel 4.** *Costume Matrix* Wati

Karakter	Referensi
	 <p style="text-align: center;"><i>Body Wear</i></p>
	 <p style="text-align: center;"><i>Covering/ Footwear</i></p>
	 <p style="text-align: center;"><i>Ornament</i></p>
	 <p style="text-align: center;"><i>Carry On Item</i></p>

Sumber: Dokumentasi penulis

**Personality Matrix**



**Gambar 5.** Karakter Wati  
 Sumber: *Game* “Juragan Kos”

**Behavior:** Terlihat dari ekspresi serta gaya yang dimunculkan pada Wati. Wati ini memiliki sifat yang ceria dan bersemangat.



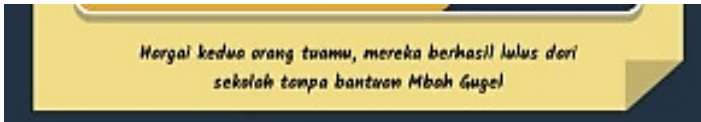
**Status, Profession, Position:** Wati adalah seorang pelajar SMA sesuai biodata karakter yang disampaikan di dalam *game*.

**Biological Environment:** Tidak dijelaskan pada *game* dimana Wati ini lahir sehingga *Biological Environment*-nya juga tidak dapat diketahui.

**Special Attribute:** Kelebihan pada karakter ini ada pada hobinya yaitu belajar.

**Weakness:** Peneliti tidak melihat adanya kekurangan pada karakter ini.

**Desire:** Tentunya untuk mendapatkan kamar kos. Kemudian, ada kemungkinan keinginan lainnya dari karakter ini adalah untuk menjadi siswa berprestasi dengan giat belajar jika melihat dari pesan yang disampaikan pada biodata karakter.





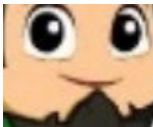

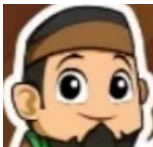




Gambar 6. Pesan Wati  
Sumber: *Game* “Juragan Kost”

Pesan tersebut berisi, “Hargai kedua orang tuamu, mereka berhasil lulus dari sekolah tanpa bantuan Mbah Gugel”.

**Wak Salam**

**Form Matrix**

Tabel 5. *Form Matrix* Wak Salam

Karakter	Referensi
	
Mata dan Alis	
	
Mulut	
	 
Model Rambut	
	
Warna Kulit	

Sumber: Dokumentasi penulis

Karakter selanjutnya adalah Wak Salam. Sesuai dengan biodatanya di *game*, Wak Salam adalah seorang pak haji dan hobi berbuat amal. Wak Salam juga memiliki karakteristik bentuk manusia pada umumnya, tetapi tidak digambarkan batang hidungnya. Wak Salam memiliki janggut yang tebal dan cukup panjang hingga menutupi bagian lehernya. Wak Salam juga berpakaian mencerminkan pekerjaannya, Ia memakai pakaian muslimah yaitu baju koko berwarna coklat, memakai sarung berwarna biru, dan membawa tasbih biru. Ada kemungkinan Wak Salam berasal dari daerah Medan karena dipanggil dengan panggilan wak. Nama panggilan wak yang merupakan singkatan uwak berasal dari bahasa Melayu. Wak sangat lumrah digunakan di kota Medan. Panggilan ini tidaklah melihat jenis *gender* (Kristiani, 2021).

**Mata dan alis:** Wak Salam memiliki bentuk mata yang bulat dan bulu mata yang tipis serta pendek. Alis Wak Salam juga tipis dan tak setebal Wati.


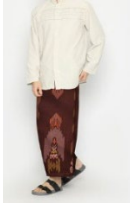








**Mulut:** Bagian mulut Wak Salam memiliki bibir yang tipis dan ada janggut yang panjang hingga menutupi bagian leher.

**Model rambut:** Model rambut Wak Salam tidak dapat terlihat karena karakter Wak Salam selalu menggunakan peci.

**Warna kulit:** Warna kulit Wak Salam adalah coklat muda.

**Costume Matrix**

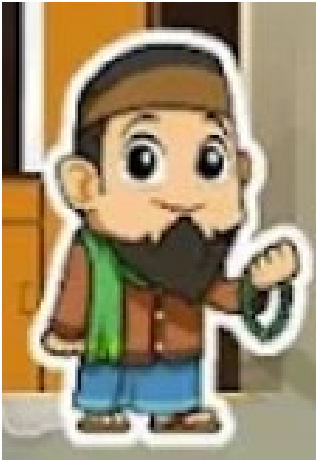
**Tabel 6.** *Costume Matrix* Wak Salam

Karakter	Referensi
	 <p style="text-align: center;"><i>Body Wear</i></p>
	 <p style="text-align: center;"><i>Covering/ Footwear</i></p>
	 <p style="text-align: center;"><i>Ornament</i></p>
	 <p style="text-align: center;"><i>Wrap/ Tie</i></p>
	 <p style="text-align: center;"><i>Carry On Item</i></p>

Sumber: Dokumentasi penulis

Wak Salam mencerminkan pekerjaannya sebagai Pak Haji melalui costume matrix. Pakaian yang Ia pakai adalah baju koko berwarna coklat dan syal hijau di lehernya. Ia juga memakai sarung berwarna biru dan memakai sandal. Pak Haji juga membawa tasbih berwarna biru di tangannya.

### *Personality Matrix*



**Gambar 7.** Karakter Wak Salam  
Sumber: *Game* “Juragan Kost”

**Behavior:** Wak Salam terlihat memiliki sifat yang lembut dan religius jika dilihat dari ekspresi wajahnya dan suaranya yang seringkali mengucapkan “Assalammualaikum”.

**Status, Profession, Position:** Wak Salam memiliki pekerjaan sebagai Pak Haji di dalam *game*.

**Biological Environment:** Tidak diketahui dan dijelaskan Wak Salam berasal darimana, tetapi ada kemungkinan dari Medan karena menggunakan panggilan wak.

**Special Attribute:** Kelebihan yang dimiliki oleh Wak Salam adalah karakternya yang positif sesuai dengan pesan yang Ia sampaikan di biodata karakternya. Pesan tersebut mengatakan, “Kunci hidup bahagia adalah Jalani, Nikmati, dan Syukuri”.



**Gambar 8.** Pesan Wak Salam  
Sumber: *Game* “Juragan Kost”

**Weakness:** Peneliti tidak melihat adanya kekurangan pada karakter ini karena sudah terlihat dengan jelas pesan dan kesan apa yang ingin disampaikan dari karakter ini yaitu seorang Pak Haji yang religius.

**Desire:** Keinginan dari karakter ini mungkin sesuai dengan hobinya yaitu berbuat amal.

### **Representasi pada Desain Karakter**

Dapat dilihat dari seragam yang digunakan Wati adalah seragam anak Indonesia dan nama Wati yang berasal dari bahasa Jawa. Kemudian, Wak Salam yang menggunakan panggilan wak. Panggilan tersebut merupakan panggilan yang lumrah di Medan.

## **3. Pembantu Kos**

### *Form Matrix*









Selanjutnya adalah karakter Pembantu Kos. Karakter ini dikenal juga sebagai *Staff* Kos yang membersihkan kamar kos. Pembantu kos memiliki karakteristik bentuk seperti manusia pada umumnya. Berbeda dengan Pemilik dan Penghuni Kos, batang hidung Pembantu Kos dimunculkan. Akan tetapi, bentuk kepala tetap lebih besar dibanding ukuran tubuh. Pembantu Kos memiliki bentuk alis yang sudah turun dan sudah beruban. Mata Pembantu Kos digambarkan menyipit. Kemudian, postur tubuhnya dibuat agak membungkuk seperti umumnya para orang tua. Rambut Pembantu Kos disanggul

dan sudah beruban sepenuhnya. Pembantu Kos juga terlihat menggunakan pakaian tradisional yaitu kebaya biru dan samping coklat. Ia juga membawa kain lap berwarna putih.



**Gambar 9.** Pembantu Kos  
Sumber: *Game "Juragan Kost"*

**Tabel 7.** *Form Matrix* Pembantu Kos

Karakter	Referensi
	 Mata dan Alis
	 Mulut dan Hidung
	 Model Rambut
	 Warna Kulit

Sumber: Dokumentasi penulis

**Mata dan alis:** Mata Pembantu Kos digambarkan menyipit dan sudah ada kerutan-kerutan wajah disamping matanya. Alisnya juga sudah beruban sepenuhnya.









**Mulut:** Mulut yang dimiliki oleh Pembantu Kos adalah bentuk mulut yang tipis.

**Model rambut:** Model rambut pada Pembantu Kos adalah rambut yang disanggul.

**Warna kulit:** Warna kulit pada Pembantu Kos adalah coklat muda.

**Costume Matrix**

**Tabel 8.** *Costume Matrix* Pembantu Kos

Karakter	Referensi
	 <p style="text-align: center;"><i>Body Wear</i></p>
	 <p style="text-align: center;"><i>Covering/ Footwear</i></p>
	 <p style="text-align: center;"><i>Ornament</i></p>
	 <p style="text-align: center;"><i>Carry On Item</i></p>

Sumber: Dokumentasi penulis

Pembantu Kos mengenakan pakaian tradisional yaitu batik berwarna biru dan sampung berwarna coklat. Untuk *covering/ footwear*, karakter ini mengenakan sandal. Rambutnya pun diikat sanggul menggunakan ikat berwarna merah. Sesuai dengan pekerjaannya, membersihkan kamar kos, Ia membawa lap putih di tangannya.

**Personality Matrix**



**Gambar 10.** Karakter Pembantu Kos  
 Sumber: *Game* “Juragan Kost”

**Behavior:** Pembantu Kos memiliki sifat yang lembut jika dilihat dari ekspresinya yang terlihat selalu tersenyum ramah.

**Status, Profession, Position:** Pembantu Kos berperan sebagai *staff* yang membersihkan kamar kos yang dihuni oleh para penghuni kos.

**Biological Environment:** Tidak diketahui Pembantu Kos berasal darimana dan tidak dijelaskan di dalam *game*.

**Special Attribute:** Kelebihan dari karakter ini adalah sebagai *staff* yang membersihkan setiap kamar kos yang disewa dan mempermudah jalan permainan karena memunculkan adanya fitur tagih otomatis.

**Weakness:** Kelemahan pada karakter ini di dalam *game* adalah kurang memberikan kesan *staff* atau pembantu kos. Karakter ini hanya bergerak ke kanan dan kiri saja saat berada di kamar kos.

**Desire:** Keinginan dari karakter ini adalah membersihkan kamar yang digunakan oleh penghuni kos.

### Representasi pada Desain Karakter

Pembantu Kos yang juga memiliki peran penting. Hal tersebut dapat dilihat dari Costume Matrix karakter. Pakaian yang dikenakan oleh Pembantu Kos adalah baju tradisional di Indonesia yaitu kebaya dan sampung.

### B. Worldbuilding

Untuk *worldbuilding*, peneliti menganalisis secara menyeluruh tampilan maupun suara yang muncul saat bermain *game*.

#### 1. Gedung Kos

Gedung Kos pada *game* “Juragan Kost” memiliki bentuk bangunan yang bertingkat agar dapat menampung banyak penghuni. Dapat dilihat juga pada genting tiap masing-masing kamar terdapat layangan dan kok bulu tangkis yang menyangkut.





Gambar 11. Rumah Kos  
Sumber: Game “Juragan Kost”

#### 2. Latar Belakang Gedung Kos

Di dalam *game* terlihat adanya tiang kabel jaringan di belakang rumahnya. Seperti di Indonesia, seringkali tiang kabel jaringan ditemukan disetiap daerah. Berikut contoh visual kabel jaringan di salah satu daerah di Kota Tangerang.

Lampu yang digunakan pada *background* gedung kos di dalam *game* adalah lampu taman berbentuk bola. Seperti pada jalan Braga di Bandung, jalan di *game* “Juragan Kost” juga menggunakan batu yang disusun. Jalan Braga tadinya menggunakan jalan beraspal, sekarang sudah dilapisi dengan batu andesit (“Indonesia.go.id”, 2019).

Tabel 9. Latar Belakang Gedung Kos

Game	Referensi
	

Sumber: Dokumentasi penulis



Gambar 12. Kabel listrik di Kota Tangerang

Sumber: <https://megapolitan.kompas.com/read/2017/10/11/18314711/pln-janji-tata-tiang-dan-kabel-listrik-yang-semrawut-di-kota-tangerang>

### 3. Objek Pendukung

#### Bajaj



Gambar 13. Bajaj biru dan merah

Sumber: *Game* “Juragan Kost”

Di dalam *Game* “Juragan Kost”, seringkali terlihat kendaraan bernama bajaj ini lewat. Tidak hanya di dalam *game* saja, tetapi bajaj juga masih digunakan di kehidupan nyata di Indonesia. Bajaj ini merupakan angkutan umum yang ditetapkan oleh Pemprov DKI sejak Juni 1975. Hingga kini, bajaj masih terus melintasi ibu kota (Ivany, 2022).

#### Tiga Siswa SD

Tidak hanya bajaj, ada tiga anak kecil juga yang dapat memberitahukan bahwa kos ini di Indonesia dan mendukung *worldbuilding game*. Dilihat dari seragam yang dipakai. Ketiga anak SD yang lewat di depan kos mengenakan seragam SD Indonesia, mulai dari topi hingga pakaian yang dikenakan berwarna merah putih.



**Gambar 14.** Tiga siswa SD  
Sumber: *Game* “Juragan Kost”

#### 4. Suara

##### A. Ibu Kos Menagih Uang Kos



**Gambar 15.** Pemilik Kos menagih bayaran  
Sumber: *Game* “Juragan Kost”

Tidak hanya tampilan visual saja yang mendukung *worldbuilding* pada *game*. Akan tetapi, suara-suara yang muncul pada *game* juga membantu membangun *worldbuilding* kos-kosan. Salah satunya adalah suara menagih Ibu Kos yaitu, “Bayar!”, “Ayo bayar!”. Dialog tersebut disandingi dengan munculnya *bubble text* bertuliskan bayar, sewa, dan sekarang.

##### B. Penjual Bakso Cuanki



**Gambar 16.** Penjual Bakso Cuanki  
Sumber: *Game* “Juragan Kost”

Selain suara Ibu Kos yang menagih bayaran, terdapat juga suara penjual bakso cuanki. Suaranya yaitu, “Cuanki, Cuanki, Cuanki”. Asal mula Cuanki berasal dari merek dagang panganan Tim Sam atau dimsum kuah yang memiliki nama yaitu Bakso Tahu Kuah Choan Kie. Bakso tahu ini berlokasi di Bandung dan diproduksi di kota Cimahi (Eris, 2022).

#### Representasi Visual Budaya Kos-Kosan pada *Worldbuilding Game*

*Worldbuilding* pada berperan penting untuk menyampaikan visual budaya kos-kosan di Indonesia. *Worldbuilding* pada *game* ini tidak hanya dibangun dari visual yang dimunculkan, tetapi juga melalui suara-suara yang muncul saat *game* dimainkan.





**Gambar 17.** Rumah Kos  
Sumber: *Game “Juragan Kost”*

Dapat dilihat dari tampilan visual *game*, *worldbuilding* dapat terbangun dari adanya layang-layang mainan tradisional, kabel listrik yang menjuntai, dan jalanan dari batu andesit seperti Jalan Braga di Bandung. Objek-objek pendukung lainnya yang lewat di layar permainan juga mendukung *worldbuilding* untuk merepresentasikan visual budaya kos-kosan di Indonesia.



**Gambar 18.** Objek Pendukung *Worldbuilding*  
Sumber: *Game “Juragan Kost”*

Tiga siswa SD mengenakan seragam merah putih yang lewat dan bajaj yang lewat di layar dapat membantu membangun *worldbuilding* bahwa kos-kosan ini adalah kos-kosan lokal yang berlokasi di Indonesia. Kemudian, suara lokal yang muncul dari karakter-karakter yang muncul. Suara tersebut adalah suara penjual bakso cuanki dan suara tagihan Ibu Kos dengan nada tinggi.



**Gambar 19.** Objek Pendukung *Worldbuilding*  
Sumber: *Game “Juragan Kost”*

## Simpulan

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa desain karakter dan *worldbuilding* merupakan unsur penting untuk merepresentasikan visual budaya kos-kosan di Indonesia agar dapat menjadi suatu identitas. Identitas kos-kosan tersebut menjadi pembeda antara kos-kosan yang ada di Indonesia dengan kos-kosan atau tempat tinggal sewaan yang ada di luar negeri. Dengan adanya desain karakter dan *worldbuilding* yang mengambil referensi dari budaya Indonesia itulah yang menjadikan adanya identitas pada *game* ini.

Kemudian, pada desain karakter *game* ini, unsur visual budaya dijadikan sebagai referensi dalam membuat karakter agar pemain dapat lebih merasakan menjadi seorang pemilik usaha kos-kosan di Indonesia. Tidak hanya desain karakter, *worldbuilding* dalam *game* juga berperan dalam merealisasikan representasi kehidupan sehari-hari kos-kosan di dalam *game* melalui visual dan suara yang ditampilkan dalam *game*. Setiap visual dan suara yang ditampilkan merupakan representasi dari kehidupan sehari-hari kos-kosan di daerah permukiman di Indonesia.

Dapat disimpulkan bahwa penciptaan desain karakter dan *worldbuilding* tidak hanya perancangan visual saja tetapi dapat meliputi berbagai aspek, salah satunya yaitu menggunakan kebudayaan yang ada. Kemudian hal tersebut, dapat menjadikan identitas kos-kosan di Indonesia untuk *game* ini.

## Daftar Pustaka

- Administrator. (2019). Melongok jalan legendaris di Kota Bandung. Indonesia. Go. <https://indonesia.go.id/kategori/budaya/1243/melongok-jalan-legendaris-di-kota-bandung?lang=1>
- Baur, W. (2012). *The kobold guide to worldbuilding*. Kobold Press.
- Beiman, N. (2007). *Prepare to board! : Creating story and characters for animated feature*. Focal Press.
- Blair, P. (1994). *The preston blair animation book*. Walter Foster Publishing.
- Gunawan, J. E. (2023). *Arti nama Wati dalam Bahasa Jawa, Indonesia banget nih. Hai Bunda*. <https://www.haibunda.com/nama-bayi/20230116180513-88-295088/arti-nama-wati-dalam-bahasa-jawa-indonesia-banget-nih>
- Halim, M. C. (2022). *Riwayat bajaj, hampir 50 tahun melintasi jalan Ibu Kota. Kompas*.
- Irawan, A. (2023). 10 Fakta warna mata orang Indonesia. Sehatq.
- Islam, M. T., Nahiduzzamen, K. M., Why, Y. P., & Ashraf, G. (n.d.). Learning from humanoid cartoon designs. *In 10th Industrial Conference on Data Mining ICDM*.
- Kristiani. (2021). *Jangan asal manggil Uwak di Medan*. Mojok.
- Kuswara, E. (2022). *Filosofi cuanki dan cari uang jalan kaki*. Karopak.
- Nurchayanto, R. (2020). [GIMINDO] *Juragan kos, game lokal ajak kamu jadi ibu kos super galak*. <https://duniagames.co.id/discover/article/gimindo-juragan-kos-game>
- Nurridha, L. (2017). *Revolusi catokan rambut dari masa ke masa*. Kumparan Style. <https://kumparan.com/kumparanstyle/revolusi-catokan-rambut-dari-masa-ke-masa>
- Pasys, R. (2023). *5 macam ras yang ada di Indonesia dan ciri fisiknya*. Kids Grid. <https://kids.grid.id/read/473678778/5-macam-ras-yang-ada-di-indonesia-dan-ciri-ciri-fisiknya?page=all>
- Permana, D. F. W. (2013). Perkembangan keseimbangan pada anak usia 7 s/d 12 tahun ditinjau dari jenis kelamin. *Media Ilmu Keolahragaan*, 3(1).
- Tom, B. (2006). *Creating characters with personal*. Watson-Guption.