

Penggambaran Sifat Manusia dalam Desain Karakter Antropomorfik Game “*Night in The Woods*”

Jeumpa Kanya Kalila^{1*}, Banung Grahita²,

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung^{1,2}

*Corresponding Author Email: kalilajeumpa@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sifat manusia direpresentasikan pada desain karakter *Night in The Woods*. Penelitian ini fokus pada analisis visual desain karakter, dengan pendekatan semiotika untuk mengkaji proporsi, warna, kostum, serta hewan yang menjadi dasar setiap karakter antropomorfik *Night in The Woods*. Pendekatan semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah Roland S. Barthes yang mengkaji makna denotasi dan makna konotasi. Penelitian ini dilaksanakan untuk menunjukkan bagaimana desain karakter dapat mendukung sebuah cerita dan tokoh-tokoh di dalamnya dan penulis berharap penelitian ini dapat menjadi acuan bagi desainer lain saat merancang visual sebuah tokoh. Hasil penelitian ini menemukan bahwa karakter antropomorfik *Night in The Woods* (Mae Borowski, Bea Santello, Gregg Lee, dan Angus Delaney) merepresentasikan sifat serta peran sosialnya.

Kata Kunci: Gim, Semiotika, Desain Karakter, Antropomorfisme.

ABSTRACT

*This research aims to understand how human nature and personality are represented within the character design of *Night in The Woods*. This research focuses on visual analysis of the character design through a semiotics approach on their proportion, color, costume, and the animal each anthropomorphic *Night in The Woods* character is based off of. The semiotic approach used is Roland S. Barthes semiotics that studies through the denotative and connotative meaning. This research is held to show how a character's design can showcase the story and personality. The writer hopes this research will act as a reference for other designers when they create a character's visual. The results of this research shows how the anthropomorphic characters from *Night in The Woods* (Mae Borowski, Bea Santello, Gregg Lee, and Angus Delaney) represents human nature as well as their social role.*

Keywords: Game, Semiotics, Character Design, Anthropomorphism.

PENDAHULUAN

Desain karakter merupakan salah satu elemen paling menonjol saat menyajikan sebuah narasi visual. Melalui sebuah desain yang tereksekusi dengan baik, tampak sebuah karakter dapat menyampaikan banyak makna dan konteks tersirat yang dimengerti oleh pengguna tanpa menggunakan banyak kata-kata. Hal ini juga berlaku pada karakter hewan ataupun benda mati yang tidak memiliki fisik manusia.

Konsep antropomorfisme bukanlah hal yang asing dalam media. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, antropomorfisme merupakan pengenaan ciri-ciri manusia pada binatang, tumbuh-tumbuhan, atau benda mati. Kalau dalam konteks desain karakter, antropomorfisme mengacu pada penggambaran sebuah karakter non-manusia dengan sifat-sifat yang menyerupai manusia, seperti perilaku dan emosi.

Jardim (2013 : 7) menjelaskan di artikel "Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation" bahwa hewan sering kali muncul sebagai pengganti manusia dalam konteks literatur dan animasi. Selain itu, karena sifat-sifat yang sudah ada sebelumnya dalam legenda dan dongeng kita, kita sering kali mengasosiasikan seekor hewan dengan sebuah kepribadian. Dalam animasi, sifat-sifat yang telah dimuat sebelumnya ini dapat digunakan sebagai alat penghemat waktu yang penting, memungkinkan penonton untuk dengan cepat memahami kepribadian tanpa harus menghabiskan terlalu banyak waktu layar yang berharga untuk menjelaskan motif, emosi, atau kepribadian karakter. Menurut Jardim, antropomorfisme adalah salah satu cara yang efektif untuk menggambarkan sifat

manusiawi pada desain karakter non-manusia.

"Night in the Woods" merupakan video game yang dikembangkan oleh Infinite Falls dan diterbitkan oleh Finji pada tahun 2017. Gim berbasis naratif ini menceritakan petualangan karakter utamanya, Mae Borowski, yang menjelajahi misteri-misteri kota asalnya selagi pulang dari kegiatan perkuliahan. Gim ini menerima penilaian yang tinggi dari sejumlah kritikus gim ternama seperti GameSpot (Plagge, 2018) dan Nintendo Life (Reseigh-Lincoln, 2018) yang menilainya 9/10. Selain itu, "Night in the Woods" juga memperoleh sejumlah penghargaan, antara lain "Seumas McNally Grand Prize" dan "Excellence in Narrative" dari Independent Games Festival Competition Awards (Faller, 2018).

"Night in The Woods" adalah satu dari sekian banyak media yang mempergunakan sosok hewan antropomorfik sebagai bagian dari desain karakter. Pemilihan desain hewan daripada manusia ini bukan sekadar estetika visual, tapi mendukung narasi dan watak tokoh yang ditonjolkan dalam ceritanya termasuk kepribadian, emosi serta dinamika dengan tokoh lain.

Dalam penelitian ini, karakter dari gim "Night in The Woods" akan dianalisis dengan pendekatan teori semiotika yang dicetus oleh Roland Barthes yang menitikberatkan tanda-tanda. Dengan semiotika, visual subjek akan diidentifikasi penanda dan petanda lalu menjabarkan makna konotasi yang ada pada desain karakter tersebut. Semiotika ini akan digunakan untuk mengkaji makna yang terkandung dalam desain karakter.

Akan dilakukan identifikasi tanda-tanda (penanda dan petanda) serta jenis hewan dalam desain karakter dan

bagaimana tanda tersebut menggambarkan watak tokoh tersebut dan sifat-sifat manusia.

Dalam penulisan penelitian ini, jumlah subjek yang dibahas akan dibatasi yakni hanya 4 tokoh utama game "Night in The Woods": Mae Borowski, Bea Santello, Gregg Lee, dan Angus Delaney. Penelitian ini juga hanya meneliti melalui desain karakter tanpa membahas aspek lain seperti latar atau musik.

Tujuan dari studi tentang desain karakter dalam konteks game ini adalah untuk membongkar makna desain karakter dalam "Night in The Woods" melalui pendekatan semiotika.

Kajian Literatur

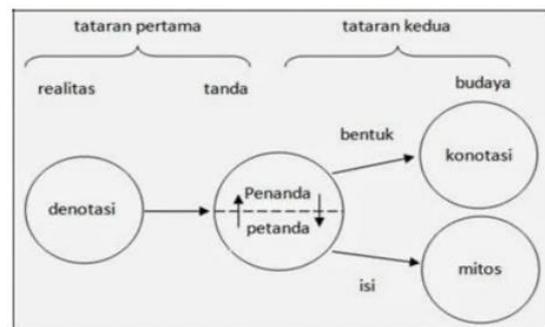
Menurut Cahyadi (2023), antropomorfisme merupakan bentuk ekspresi seni yang memberikan karakteristik manusia pada benda mati atau hewan non-manusia. Karakteristik ini tidak dimiliki oleh objek-objek, contohnya wajah, emosi, kepribadian, dan perilaku manusia. Hal ini dilakukan untuk menciptakan koneksi emosional antara audiens dan subjek antropomorfik.

Cahyadi menjelaskan bahwa alasan diterapkannya antropomorfisme adalah untuk membuat karakter lebih dapat dikenali, meningkatkan keterlibatan emosional dan mengkomunikasikan pesan dan nilai tertentu.

METODE

Penelitian ini akan dilaksanakan menggunakan metode penelitian kualitatif analisis deskriptif. Metode kualitatif adalah pendekatan penelitian yang mendalam dan komprehensif untuk memahami dan menjelaskan fenomena dalam konteks alamiahnya (Sugiono,

2017:137). Pembahasan tokoh-tokoh game ini pun akan dilakukan dengan pendekatan semiotika Roland S. Barthes yang berbasis teori semiotika oleh Ferdinand de Saussure. Menurut Barthes, tanda semiotik terdiri dari signifier dan signified. Signifier bersifat material seperti suara dan objek, sementara signified adalah representasi mental/psikologis dari suatu hal dan bersifat lebih abstrak melalui denotasi (Bouzida, 2014).



Gambar 1. Pola semiologi Roland Barthes

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini akan datang dari sumbernya langsung yaitu game "Night in the Woods". Data sekunder akan diambil melalui metode studi literatur dengan dipelajari dari karya ilmiah atau jurnal yang mendukung. Pembahasan setiap tokoh akan sesuai elemen-elemen desain karakter dari CG Spectrum, yaitu silhouette (jenis hewan dan bentuk/ukuran keseluruhan tubuh tokoh), style/tone (detail fitur wajah dan tubuh tokoh dan penggunaan warna dalam desain karakter tokoh), costume (baju yang dikenakan oleh tokoh), dan gesture (variasi ekspresi dan pose tokoh serta barang yang bersangkutan dengan tokoh). Elemen story dihilangkan karena pembahasan terbatas hanya dari visual desain karakter tokoh tersebut.

Penelitian Terkait

Penelitian oleh Gabriel Rico Adhitya,

selaku mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar, berjudul “Kajian Semiotika ‘Osi dan Ji’ sebagai Representasi Identitas Daerah Kota Malang” (2022)

Kajian ini membahas tanda-tanda semiotik dari maskot “Osi dan Ji” sebagai representasi identitas daerah Kota Malang. Melalui metode kualitatif untuk menonjolkan makna, Adhitya menelaah keseluruhan visual Osi dan Ji dan kesesuaiannya dengan identitas Kota Malang. Menggunakan teori Ronald Barthes, kedua maskot dikaji melalui konteks budaya, gaya gambar, warna serta gestur karakter tersebut.

Penelitian oleh Vinsensa Audrey Roseline Waluyo dan Asidigisianti Surya Patria, selaku mahasiswa dan dosen dari Universitas Negeri Surabaya, berjudul “Analisis Semiotika Desain Karakter Silverash pada Game” (2022)

Penelitian ini memanfaatkan teori Roland Barthes untuk membahas karakter SilverAsh dari game “Arknights”. yang memiliki desain berbasis hewan macan tutul salju. Waluyo dan Patria mengkaji bagaimana tokoh tersebut memiliki konotasi bentuk serta mitos dari visual desain karakternya. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode kualitatif untuk menafsirkan makna-makna yang terdapat dalam desain SilverAsh.

Penelitian oleh Ika Resmika Andelina (staf pengajar pada Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Bunda Mulia (UBM) Ancol) dan Rike Souwandi (mahasiswa pada Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Bunda Mulia (UBM) Ancol) berjudul “Analisis Anthropomorphism dalam Desain Karakter Gim Arknights” (2021)

Penelitian ini menganalisis desain karakter dari game “Arknights” secara holistik. Menggunakan metode kualitatif,

Andelina membedah tokoh-tokoh gim tersebut dibantu oleh Manga Matrix. Penelitian ini terfokus pada elemen antropomorfisme yang berpengaruh pada desain karakter tokoh subjek. Visual seperti kostum, gestur, ekspresi, dan sifat dari setiap tokoh dikaitkan kembali ke audiens (pemain)

Penelitian oleh Muhamad Hasan Basori dari Universitas Dian Nuswantoro berjudul “Representasi Sifat Manusia dalam Karakter Animasistrudi Analisis Semiotika dalam Film Animasi ‘The Angry Birds’” (2021)

Penelitian ini membahas film animasi “The Angry Birds” dari segi representasi sifat manusia yang dimunculkan dalam karakter-karakternya. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisa deskriptif dan dibantu oleh teori Roland Barthes, Basori mempelajari visual warna, gestur, dan fisik Karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter dalam gim “Night in The Woods”

Berdasarkan situs resmi Night in The Woods, game petualangan ini menceritakan Mae Borowski, seorang mahasiswa putus kuliah, yang kembali ke kota asalnya bernama Possum Springs untuk melanjutkan kehidupannya yang tanpa arah dan bertemu dengan teman-teman lamanya. Tetapi semua hal sudah tidak sama lagi: rumah pun berubah dan teman-temannya pun sama. Dengan datangnya musim gugur dan langit menggelap, hal-hal aneh mulai bermunculan.

Mae Borowski merupakan tokoh utama yang digerakkan oleh pemain Night in The Woods. Mae bertemu kembali dengan tiga tokoh utama lain saat menjalankan latihan *band*. Bea Santello adalah teman masa kecil Mae yang menjauh saat mereka dewasa karena

perbedaan moral. Gregg Lee merupakan teman baik Mae dan mereka sering menghabiskan waktunya bersama melakukan hal yang tidak legal seperti merusak properti kota. Angus Delaney dikenakan sebagai pasangan Gregg Lee. Empat tokoh ini memiliki kepribadian yang sangat berbeda tapi realistis.

Mae Borowski



Gambar 2. Mae Borowski

Mae menggunakan kaos berwarna oranye dengan lengan merah yang memiliki desain simbol null. Celananya panjang dan berwarna abu-abu dengan sepatu boots hijau tua dan tali sepatu kuning. Pakaian yang ia gunakan tidak identik dengan subkultur khusus, melainkan baju yang sederhana dan kasual. Proporsi tubuh Mae berukuran 2 kepala.



Gambar 4. Proporsi Mae Borowski

Denotasi

Mae memiliki tubuh bundar dan bulu berwarna biru gelap. Dengan dua telinga berbentuk segitiga dan hidung segitiga serta dua garis kumis di setiap sisi wajahnya, penanda ini menunjukkan bahwa Mae merupakan tokoh berkepala kucing.

Di atas kepalanya ada sebagian bulunya yang berantakan dan berwarna merah tua di ujungnya yang dapat dimaknai sebagai rambut yang diwarnai (*dyed*). Matanya besar dan berwarna merah-oranye. Telinga kanannya terdapat area kecil yang terpotong yang dapat dimaknai sebagai luka gigitan.



Gambar 3. Simbol Null



Gambar 5. Ekspresi Mae Borowski



Gambar 6. "Nightmare Eyes" Mae Tangkapan layar dari *gameplay*.

Konotasi

Tokoh seekor kucing seringkali digunakan untuk menggambarkan karakter yang lincah dan nakal, menggambarkan watak Mae yang “peccil” dan enerjetik. Tokoh-tokoh klasik seperti Tom dari Tom & Jerry, Sylvester Cat dari Looney Tunes dan Cheshire cat dari Alice in Wonderland menggambarkan watak kucing yang cerdas, lincah dan jahil.

Hal ini didukung kembali oleh adegan-adegan dimana Mae berjalan di atas kabel listrik dan memanjat area-area kota.



Gambar 7. Adegan Lompatan Mae
Tangkapan layar dari *gameplay*.

Proporsinya yang 2 kepala dibanding tokoh utama lain seperti Bea dan Angus yang berproporsi 3 kepala menyerupai proporsi anak-anak yang lebih pendek dan kepala yang lebih “besar”. Hal ini dapat dimaknai sebagai sifat kekanak-kanakan yang ada pada Mae.

Potongan di telinga kanan Mae dapat diartikan sebagai luka gigitan. Desain karakter dengan fitur “luka” mendukung sifat Mae yang enerjetik, lincah dan tidak berhati-hati.

Secara warna, tubuh Mae yang dominan biru melambangkan persahabatan namun juga identik dengan kesedihan (Nugroho, 2008). Hal ini menghasilkan sebuah tokoh yang memprioritaskan pertemanan namun dihalang oleh kesulitan dan tantangan yang ia simpan sendiri. Rambutnya yang

diwarnai merah menunjukkan pemberontakan dari Mae serta makna merah yang identik dengan agresi.

Rambutnya yang berwarna dapat dimaknai sebagai sifat pemberontakan yang melekat pada karakter Mae.

Merah juga muncul di baju yang ia gunakan. Merah muncul bersama oranye pada kaosnya, dua warna hangat yang melambangkan pertemanan dan semangat, tetapi juga sering dihubungkan dengan agresi dan emosi (Nugroho, 2008). Baju yang ia kenakan memiliki simbol null yang dalam matematika digunakan untuk *empty set*. Null ini diartikan di berbagai bidang sebagai nol, ketidakadaan sesuatu, dan kekosongan. Lambang ini dapat dimaknai sebagai watak Mae yang *carefree* dan polos.

Variasi wajah yang ia tunjukkan selama gim ini berjalan pun sangat ekspresif dan terfokus pada pergantian bentuk dan ukuran mata serta pupil, menyorot kembali kesan “anak” pada Mae serta mendukung kembali desainnya sebagai seekor kucing.

Bea Santello

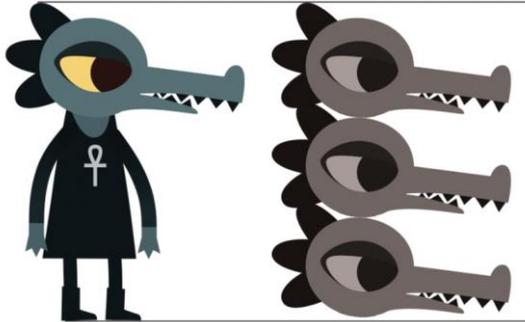


Gambar 8. Bea Santello

Denotasi

Moncong yang panjang, deretan gigi

tajam dan sisik di belakang kepalanya menunjukkan bahwa Bea adalah seekor buaya. Gigi Bea tajam dan berwarna gelap seperti sisiknya. Matanya berwarna merah tua, dibingkai oleh eyeshadow dan eyeliner yang tebal serta gelap.



Gambar 9. Proporsi Bea Santello

Proporsi tubuh Bea berukuran 3 kepala dan termasuk proporsi yang lebih tinggi di antara empat tokoh utama. Ia memakai gaun panjang hitam dengan lengan panjang serta desain simbol Ankh putih sebagai desainnya. Pakaian Bea dilengkapi oleh legging dan boots hitam. Pakaian hitam dengan riasan muka hitam yang Bea miliki identik dengan subkultur *Goth*. Menurut Issitt (2011), baju *goth* yang paling sederhana adalah gaun, stocking hitam dan boots.

Konotasi

Tokoh buaya merepresentasikan karakter yang berbahaya dan sulit didekati, identik dengan sikap Bea Santello selama cerita "Night in The Woods" berjalan. Buaya sebagai hewan predator dan karnivora memunculkan impresi bahaya dan seram. Proporsinya yang 3 kepala mendorong kontras antara kepribadian Mae dengan Bea. Deretan gigi tajam serta skala yang menjulang ke luar sebagai bagian dari siluetnya mendukung Bea sebagai karakter yang tidak mudah didekati.

Secara warna, desain karakter Bea

didominasi oleh warna gelap dan dingin. Pilihan pakaian dan riasan wajahnya yang dominan hitam. Warna hitam menggambarkan sifat-sifat penyesalan serta kesedihan (Nugroho, 2008). Sifat-sifat ini muncul dalam watak Bea yang muram dan sinis. Anggota-anggota di dalam subkultur *Goth* seringkali diasosiasikan dengan orang-orang yang berbeda dari standar *mainstream* (Issitt, 2011).

Namun ada beberapa elemen dalam desain karakter Bea yang menjadi penjelas sifatnya selain sebagai karakter yang muram dan dingin. Warna tubuh Bea yang teal memunculkan rasa kedamaian dan kestabilan yang ditunjukkan di sifat Bea yang bertanggung jawab dan dewasa. Simbol Ankh yang ada di baju Bea digunakan untuk merepresentasikan kata "kehidupan" (Allen, 2014) melambangkan sifatnya yang lebih realistis dan bijak.

Gregg Lee

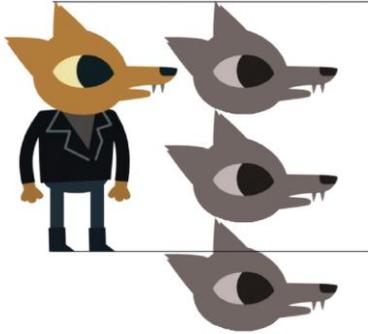


Gambar 10. Gregg Lee

Denotasi

Dengan telinganya yang segitiga dan menjulang ke atas serta moncongnya yang lebih maju, menunjukkan bahwa karakter Gregg adalah hewan rubah. Bulu Gregg berwarna kuning tua dengan mata biru dongker yang besar. Moncong atasnya

lebih maju dari moncong bawahnya menunjukkan dua gigi tajam berwarna abu-abu, menghasilkan sebuah desain *overbite* pada Gregg.



Gambar 11. Proporsi Gregg Lee

Proporsi tubuh Gregg adalah 2 kepala dan termasuk proporsi yang lebih pendek di antara empat tokoh utama. Gregg menggunakan jaket kulit lengan panjang berwarna hitam dengan kaos abu-abu di dalamnya, dilengkapi oleh celana panjang berwarna biru tua dan boots hitam. Pakaian yang ia kenakan identik baju yang dipakai oleh *bikers* atau *motorcyclist*, tetapi juga muncul dalam subkultur Punk.



Gambar 12. Ekspresi Gregg Lee
Diambil langsung dari *gameplay*.

Ekspresi yang sering ia miliki adalah ekspresi licik dengan mata yang menyipit ke arah atas dan senyuman tipis.

Konotasi

Tokoh rubah melambangkan sifat licik tapi cerdas, sesuai dengan tingkah laku Gregg sebagai salah satu tokoh utama *Night in The Woods*. Tokoh lain yang mencerminkan reputasi rubah sebagai karakter licik dan cerdas antara lain Nick Wilde (*Zootopia* (2016) oleh Disney) dan Robin Hood (*Robin Hood* (1973) oleh Disney).

Proporsi tubuhnya yang mirip dengan Mae (2 kepala) juga mengelompokkan mereka berdua sebagai tokoh yang lebih kekanak-kanakkan di antara empat tokoh utama *Night in The Woods*.

Secara warna, bulunya yang kuning tua. Warna kuning melambangkan optimisme dan sukacita (Nugroho, 2008). Jaket kulit dan bootsnya memunculkan impresi intimidatif, seperti subkultur Punk dan *bikers*, merepresentasikan sisi Gregg yang pemberontak

Dapat disimpulkan dari tanda-tanda tersebut bahwa Gregg Lee merupakan tokoh yang ceria dan licik, tetapi memiliki sisi pemberontak dan impulsif.

Angus Delaney



Gambar 13. Angus Delaney

Denotasi

Bulunya yang berwarna coklat kemerahan (*auburn*) dan telinganya yang bundar, menunjukkan bahwa desain karakter Angus adalah beruang. Matanya ditutupi oleh sepasang kacamata dengan

bingkai hitam tebal dan kaca biru muda. Ia menggunakan topi fedora hitam yang melengkapi baju formalnya.



Gambar 14. Proporsi Angus Delaney

Proporsi Angus berukuran 3 kepala dan termasuk proporsi yang lebih tinggi di antara empat tokoh utama. Angus memakai sweater berwarna hijau tua dengan warna lengan yang sedikit lebih tua. Terdapat baju putih berkerah dan dasi hitam di dalamnya. Celana panjangnya berwarna biru tua dan sepatunya hitam. Pakaian tersebut termasuk baju formal lelaki.

Konotasi

Tokoh beruang dalam media seringkali memiliki kepribadian penyayang dan *gentle*, seperti Baloo (*The Jungle Book* (1967) oleh Disney) dan Winnie the Pooh. Angus sebagai seekor beruang pun mencerminkan sifat-sifat tersebut.

Proporsi Angus yang tinggi seperti Bea mengelompokkan mereka sebagai tokoh yang lebih dewasa dan bertanggung jawab di antara empat tokoh utama *Night in The Woods*.

Secara warna, desain karakter Angus didominasi oleh warna netral. Warna coklat bulunya melambangkan perlindungan, kesederhanaan, stabilitas, serta sifat yang dapat diandalkan. Bajunya berwarna hijau. Warna hijau menggambarkan sifat stabil dan santai (Nugroho, 2008). Kombinasi warna alami

serta siluet Angus yang bundar tanpa bagian yang tajam atau menjulang menghasilkan tokoh dengan konotasi sifat *grounded*.

Baju formal yang terdiri dari sweater, celana panjang, baju berkerah dan dasi hitam, dilengkapi dengan kacamata dan topi, mendukung desain karakter Angus sebagai tokoh yang rapi, pintar dan dapat dipercaya.

Variasi ekspresi Angus pun tidak terlihat karena tertutup oleh kacamata yang opak, merepresentasikannya sebagai tokoh yang sulit dibaca dan tidak ekspresif. Melalui kombinasi tanda-tanda di atas, dapat disimpulkan bahwa Angus Delaney adalah tokoh yang pendiam, sopan dan logis.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menemukan bahwa empat tokoh utama antropomorfik *Night in The Woods* merepresentasikan sifat serta peran sosialnya. Penelitian ini menemukan sifat manusia yang direpresentasi setiap tokoh utama: Mae Borowski (kekanak-kanakkan dan lincah), Bea Santello (muram, sinis, dewasa), Gregg Lee (licik, cerdas), dan Angus Delaney (pendiam, sopan, logis).

Kombinasi warna, proporsi dan kostum setiap tokoh utama *Night in The Woods* memberikan kesan dan makna tertentu pada kepribadian setiap tokoh. Hewan yang menjadi dasar setiap tokoh pun berpengaruh pada kesan dan makna yang diberikan. Penggunaan semua elemen ini dalam sebuah desain karakter memudahkan pemain untuk mengingat dan memahami setiap tokoh saat menjalani cerita *Night in The Woods*.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, James P. (2014). *Middle Egyptian: An Introduction to the Language and Culture of Hieroglyphs*, Third Edition. Cambridge University Press. ISBN 978-1-107-05364-9.
- Bouzida, F. (2014). *The Semiology Analysis in media studies - Roland Barthes approach -*
- Cahyadi, D. (2023). *Antropomorfi Benda, Benda Imajinasi, dalam Karakter Kartun dan Animasi*
- CG Spectrum. (2023). What is character design? Retrieved from <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-character-design>
- Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*
- Faller, P. (2018). *Independent Games Festival Awards Nominees announced*. Retrieved from <https://www.gamespot.com/articles/independent-games-festival-awards-nominees-announc/1100-6455924/>
- Issitt, Micah. (2011). *Goths: A Guide to an American Subculture*. ISBN 978-0-313-38605-3
- Jardim, T. J. (2014). *Animals as character: Anthropomorphism as personality in animation*. Retrieved from <https://wiredspace.wits.ac.za/items/67025e54-92d2-47ab-a196-e6f298c7f2f6>
- Jung, C. G. (1921). *Psychological types*. The collected works of CG Jung, Vol. 6 Bollingen Series XX.
- Mcleod, S. (2024). *Carl Gustav Jung's theory of personality in psychology*. Retrieved from <https://www.simplypsychology.org/carl-jung.html#Jungs-Model-of-the-Psyche>
- Nieminen, M. (2017). *PSYCHOLOGY IN CHARACTER DESIGN Creation of a Character Design Tool*
- Plagge, K. (2018). *Night in the woods review*. Retrieved from <https://www.gamespot.com/reviews/night-in-the-woods-review/1900-6416625/>
- Resistiv. (2018). *Sprite Resource Night in The Woods*. Retrieved from https://www.sriters-resource.com/pc_computer/nightinthewoods/sheet/109986/
- Reseigh-Lincoln, D. (2018). *Review: Night in the woods (switch eshop)*. Retrieved from https://www.nintendolife.com/reviews/switch-eshop/night_in_the_woods
- Nugroho, Eko. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. ISBN 978-979-29-0278-5.
- Setiawan, E. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Retrieved from <https://kbbi.web.id/antropomorisme>
- Sobur, Alex. (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zimmerman, E. 2004. *Narrative, Interactivity, Play, and Games*