

GAYA SEMIREALIS SEBAGAI INSPIRASI PERANCANGAN *CHARACTER CONCEPT ART* GAME FANTASI BERBASIS LEGENDA NUSANTARA

Ega Pradesta¹, Hendro Aryanto²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: egapradesta@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstrak

Pertumbuhan industri game di Indonesia semakin pesat, selain menjadi media hiburan game juga dapat menjadi media komunikasi terutama dalam mengkomunikasikan cerita legenda Indonesia. Legenda adalah cerita turun-temurun, dapat juga dipahami sebagai cerita yang dikaitkan dengan tokoh, peristiwa, dan tempat-tempat nyata. Indonesia memiliki beraneka ragam legenda dengan karakter atau tokoh yang unik, karakter-karakter ini dapat diimplementasikan kedalam sebuah game. Kurangnya karakter dari cerita legenda Indonesia di dalam game populer menjadi sangat disayangkan, karakter-karakter tersebut memiliki potensi menjadi karakter yang lebih menarik apabila disajikan dengan tren sekarang. Tujuan perancangan ini adalah untuk menarik para produsen game untuk mengadaptasi karakter legenda Indonesia dan mengenalkan potensi karakter legenda nusantara ke dalam game dengan cara membuat character concept art, character concept art berguna untuk memberikan kejelasan visual sebuah karakter dalam produksi sebuah game dan memperlihatkan potensi desain visual suatu karakter. Perancangan ini menggunakan gaya semirealis dalam ilustrasinya, gaya yang menggabungkan gaya kartun dan gaya realis ini dapat memperluas eksplorasi desain karakter yang diinginkan menjadi lebih menarik. Metode perancangan yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu wawancara, dan dokumentasi. Hasil perancangan ini adalah character concept art dari 10 tokoh cerita legenda Indonesia yang berisi ilustrasi masing-masing karakter yang kemudian dijadikan satu menjadi sebuah artbook.

Keywords: Desain Karakter, Concept Art, Legenda, Nusantara, Semirealis

Abstract

Game industry in Indonesia is growing rapidly, in addition to being a media for entertainment, games can also be a communication media, especially in communicating Indonesian folklore. Folklore is a story from generation to generation, it can also be told as a story that is associated with real characters, events, and places. Indonesia has a variety of folklore with unique characters or figures, these characters can be implemented into a game. The lack of characters from Indonesian folklore in popular games is very unfortunate, these characters have the potential to become more appealing when it's presented with current trends. The purpose of this design is to attract game producers to adapt Indonesian folklore characters and introduce the potential of Indonesian folklore characters into the game by creating character concept art, character concept art is useful for providing visual clarity of a character in game production and show the potential of a character's visual design. This design uses a semirealist style in the illustration, a style that combines cartoon style and realist style, this will enable to the exploration of the desired character design to be more attractive. The design method used is qualitative methods, through interviews, and documentation. The result of this design are character concept arts from 10 different characters from Indonesian folklore, it contains the illustrations of each character which are then put together into an artbook.

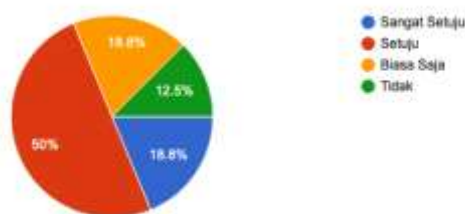
Keywords: Character Design, Concept Art, Folklore, Nusantara

PENDAHULUAN

Dalam tahun terakhir ini industri *game* mengalami pertumbuhan yang pesat, Triawan Munif selaku Kepala Badan Ekonomi Kreatif mengatakan jika pertumbuhannya konsisten, diprediksikan nilai industri game Indonesia dapat mencapai 1,82 miliar dollar AS pada tahun 2021 (Kompas.com, 2019). *Game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita (Rafrastara dkk, 2009, h.1). Para pemain game atau biasa disebut *gamers* dapat memainkannya di berbagai platform, seperti komputer personal, perangkat *game console*, maupun dari *handphone*.

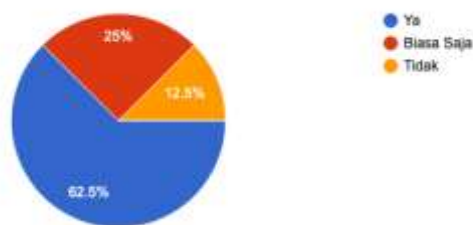
Dengan besarnya pertumbuhan industri *game* di Indonesia, banyak industri *game* di dunia memfokuskan pasar *game* nya di Indonesia. Sebagai contoh, *game* bertemakan fantasi yang populer saat ini di Indonesia adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, dimana Indonesia menjadi penyumbang pendapatan terbesar kedua untuk game tersebut dengan nominal sebesar 69,2 juta dollar AS (Ivpl.co.id, 2020), selain itu ada game *Arena Of Valor* yang sempat ditandingkan dalam cabang *e-sport Asian Games 2018* yang diadakan di Jakarta. Kedua *game* ini adalah *game* bertema fantasi yang memiliki mekanisme permainan yang hampir sama, pemainnya memilih dan menjalankan sebuah karakter dan bertanding dengan pemain-pemain yang lainnya, apabila dijumlah kedua *game* ini memiliki 190 karakter yang dapat dimainkan dan masih akan terus bertambah seiring berjalannya waktu. Meskipun terdiri dari banyak karakter, kebanyakan karakter-karakter dari *game* ini lebih mengadaptasi legenda dan budaya dari Eropa dan Cina yang lebih terkenal, seperti karakter-karakter cerita Raja Arthur dari Eropa atau Kekaisaran Lubu dari Cina.

Pada bulan Juli 2020, penulis melakukan survei dengan menyebarkan kuisisioner melalui media sosial kepada komunitas *game* yang telah diisi oleh 32 responden, untuk menanyakan apakah setuju dengan kurangnya karakter yang berasal dari Indonesia dalam *game*.



Gambar 1. Diagram Hasil Survey
(Sumber: dokumentasi penulis)

Hasil survei memberikan 50% (16 orang) setuju, 18.8% (6 orang) sangat setuju, 18.8% (6 orang) biasa saja, dan 12.5% (4 orang) menjawab tidak. Pertanyaan kedua yaitu menanyakan ketertarikan untuk memainkan *game* yang memiliki karakter legenda Indonesia di dalamnya.



Gambar 2. Diagram Hasil Survey
(Sumber: dokumentasi penulis)

Hasil survei dari pertanyaan kedua memberikan 62.2% (20 orang) menjawab ya, 25% (8 orang) menjawab biasa saja, dan 12.5% (4 orang) menjawab tidak, melalui jawaban survei tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa masyarakat tertarik dengan karakter legenda Indonesia dalam *game*, hal ini juga dapat memberi potensi untuk mengenalkan tokoh legenda nusantara ke masyarakat luas, baik dalam maupun luar negeri. Banyak sekali tokoh-tokoh legenda fiksi maupun non-fiksi dari Indonesia yang memiliki potensi besar untuk diadaptasi menjadi karakter *game*, karena tokoh-tokoh ini sendiri sudah memiliki dasar desain yang menarik, apabila dikembangkan dengan gaya atau *style* seperti karakter *game*, tokoh-tokoh tersebut dapat menjadi karakter yang sama menariknya dengan yang diadaptasi dari legenda luar negeri dengan tujuan untuk mempopulerkan tokoh-tokoh dari legenda Indonesia melalui

media *game*. Sebagai contoh ada tokoh Nyi Blorong dari Jawa, Calon Arang dari Bali, Jaka Tarub dari Jawa dan masih sangat banyak tokoh yang lain.

Mitchell (dikutip dalam Nurgiantoro, 2005, h. 182) mengatakan legenda dapat dipahami sebagai cerita magis yang sering dikaitkan dengan tokoh, peristiwa dan tempat-tempat yang nyata. Sejatinya, Indonesia sendiri memiliki banyak sekali ragam budaya, kepercayaan, cerita, dan legenda yang tersebar dari ujung Sabang sampai Marauke, hal ini dapat digunakan sebagai inspirasi dan referensi untuk mendesain sebuah karakter *game*. Brunvand (dikutip dalam Danandjaja, 2002, h. 67) mengutarakan penggolongan legenda dapat dibagi menjadi empat, yaitu legenda keagamaan, legenda *supernatural*, legenda tokoh atau perseorangan, dan legenda tempat.

Perancangan ini menggunakan media *concept art* untuk masing-masing karakter yang kemudian disatukan ke dalam sebuah *artbook*. *Concept art* adalah sebuah karya seni statis yang dibuat dengan sangat detail untuk membantu tim produksi paham akan bagaimana masing-masing karakter, lokasi, dan adegan akan terlihat seperti apa (Newman, 2013, h. 79), *concept art* berguna untuk memberikan kejelasan terkait desain visual ke dalam sebuah *game* karena tanpa *concept art* produksi *game* akan susah dan pasti akan memperlambat proses produksi sebuah *game*. Gaya yang digunakan untuk membuat ilustrasi *concept art* adalah gaya semirealis, gaya semirealis merupakan gabungan gaya realis dan kartun, salah satu contoh gambar semirealis adalah karikatur yang dibuat mirip pada bagian wajah, ada juga gaya lainnya tergantung dari desainer dalam menggabungkan unsur realis dan kartun yang digabungkan (Janottama & Putraka, 2017, h. 28). Gaya semirealis digunakan karena gaya ini memiliki batasan yang luas dalam penggunaannya di bidang ilustrasi sehingga penulis dapat mempunyai banyak pilihan untuk mengeksplorasi desain karakter namun masih memiliki kesan yang dapat dipercaya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut

- a. Bagaimana mengembangkan tokoh legenda nusantara kedalam *concept art* untuk *game* fantasi?
- b. Bagaimana perwujudan tokoh legenda nusantara dalam *concept art game* fantasi?

METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan untuk penciptaan karya ini adalah dengan menggunakan metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (dikutip dalam Moleong, 2012. h. 4), penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dengan menggunakan metode kualitatif maka data-data yang didapatkan berupa deskripsi atau gambar, salah satunya dengan melakukan wawancara langsung dengan target perancangan. Selain itu dalam pembuatan perancangan ini diperlukan sejumlah data pendukung. Proses pengumpulan data berasal dari data primer dan sekunder.

Data primer meliputi :

- 1) Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada target perancangan mengenai penggunaan karakter legenda Indonesia ke dalam *game*.
- 2) Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data secara luas dari target perancangan. Kuesioner dilakukan melalui media sosial.

Data sekunder meliputi :

- 1) Studi Literatur, untuk memperdalam materi yang berkaitan dengan perancangan ini penulis melakukan pencarian literatur dan buku-buku. Studi tersebut dapat membantu penulis untuk menganalisis data yang berhubungan dengan *folklore* dan legenda nusantara.
- 2) Dokumentasi. Dengan dokumentasi peneliti dapat memperoleh data dan variabel mengenai hal-hal berupa catatan, artikel, buku, gambar, maupun data visual yang dibutuhkan.
- 3) Metode Pencarian Melalui Internet. Metode pengumpulan data dengan mencari referensi bentuk data visual untuk kebutuhan desain karakter demi menciptakan konsep yang sesuai dengan masing – masing cerita yang diangkat.

Menurut Sugiyono (2008, h. 274), Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Metode analisis data yang digunakan adalah 5W1H, metode 5W1H digunakan karena dapat membantu proses perancangan dan visualisasi karya dan juga lebih efektif dalam menganalisis data yang dibutuhkan untuk proses perancangan *artbook*.

Sasaran perancangan utama adalah *developer game* di Indonesia dan penduduk Indonesia dengan usia 15-30 tahun, gemar bermain *video game*, mengikuti perkembangan dari *video game*, seorang ilustrator maupun kolektor buku - buku ilustrasi dan *artbook*.

KERANGKA TEORETIK

a. *Digital Image Processing*

Menurut Jain (1989). *Digital Image Processing* adalah proses pengolahan gambar dua dimensi oleh perangkat komputer digital. *Digital image processing* memiliki banyak macam aplikasi untuk berbagai bidang, seperti, penajaman gambar, pendeteksian objek pada gambar dan sebagainya. Selain itu *digital image processing* adalah metode untuk melakukan proses pengeditan pada gambar dalam bentuk piksel agar komputer dapat melakukan manipulasi pada gambar tersebut dan pada akhirnya membuat tampilan gambar menjadi indah.

Penggunaan *digital image processing* adalah salah satu hal dasar dalam perancangan media melalui teknik *digital*, khususnya di bidang ilustrasi, penggunaan metode pengeditan gambar dalam bentuk piksel, penajaman gambar, dan manipulasi gambar adalah salah satu proses untuk membuat ilustrasi yang dirancang menjadi lebih menarik dan indah.

b. *Teori Character Design*

Menurut Rangga Pratama (2013, h. 5), *Character Design* adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep "manusia" dengan segala atributnya dalam bentuk yang beraneka rupa, dapat berupa hewan, tumbuhan, ataupun benda-benda mati.

Pada perancangan ini *character design* adalah salah satu hal terpenting dalam pembuatan *character concept art*, *character design* digunakan untuk merancang detail sebuah karakter, seperti sifat, ciri-ciri, emosi, bentuk, dan warna. Selain itu *character design* juga mempermudah eksplorasi kreatif untuk merancang sebuah karakter bukan manusia dengan cara memberi atribut sifat manusia ke dalam tokoh tersebut.



Gambar 3. Contoh Visual

(Sumber:

https://issuu.com/ranggapratamawahyudiarta/docs/understanding_character_design_for_)

c. *Teori Warna*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna dapat tercipta melalui cahaya yang terbagi-bagi. Darmaprawira (2002) menjelaskan bahwa berdasarkan percobaan Newton, warna terdiri dari tujuh warna pelangi, yaitu warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, indigo, dan ungu.

Penggunaan warna dalam perancangan *character concept art* ini sangat signifikan, penggunaan warna akan selalu berhubungan dengan *character design*. Penggunaan warna yang cocok akan memberi kesan tersendiri terhadap karakter yang telah dibuat, namun tanpa melupakan referensi palet warna asli tokoh tersebut.

d. *Teori Ilustrasi*

Menurut Moenaf (2009, h.14), ilustrasi adalah bentuk ekspektasi yang tumbuh dari ketidakmungkinan dan tidak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual serta hadir dalam berbagai diversifikasi, seperti tulisan, gambar, maupun bunyi.

Ilustrasi merupakan salah satu daya tarik dalam perancangan buku *artbook* ini. Ilustrasi

dapat membantu pembaca dalam berangan-angan mengenai karakter-karakter yang sudah dibuat. Ilustrasi dalam perancangan ini dibuat sebagai media informasi dan referensi dalam produksi *game*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan *Artbook Character Design* ini analisa yang digunakan adalah 5W1H. Berikut merupakan hasil analisis data menggunakan metode tersebut.

WHAT

Apa alasan penggunaan gaya semirealis untuk pembuatan *concept art* ini ?

Gaya semirealis digunakan karena gaya ini memiliki cakupan yang luas untuk desain karakter, gaya ini dapat menggabungkan gaya realis dengan gaya kartun, hal ini dapat mempermudah penulis untuk mengeksplorasi bentuk desain karakter yang menarik dan bermacam-macam.

WHO

Siapa target sasaran untuk *artbook character concept art* ini ?

Target sasaran utama untuk *artbook* ini adalah *developer game* di Indonesia. Juga ditujukan kepada penduduk Indonesia dari umur 15-30 yang gemar bermain *video game*, *illustrator*, maupun kolektor *artbook*.

WHY

Mengapa memilih tokoh legenda nusantara ?

Masyarakat Indonesia khususnya *gamers* sangat tertarik apabila ada elemen Indonesia di dalam sebuah *game*. Legenda nusantara memiliki tokoh yang menarik dengan cerita yang beraneka ragam, selain itu legenda nusantara jumlahnya sangat banyak dan tersebar di seluruh Indonesia, hal ini juga dapat menjadi potensi pengenalan legenda Indonesia ke penduduk lokal maupun internasional.

WHEN

Kapan waktu yang tepat untuk menggunakan *concept art*?

Concept art memiliki tujuan untuk menyampaikan representasi visual suatu ide atau konsep sebelum digunakan untuk proses produksi

kreatif seperti film, game, atau animasi. *Concept art* biasa digunakan saat pra produksi akan masuk kedalam proses produksi.

WHERE

Dimana *artbook* akan disebar?

Artbook dapat disebar melalui media sosial yang memiliki target utama pekerja seni, salah satunya adalah situs *artstation*, situs ini merupakan situs portfolio dalam bidang seni dua dimensi, maupun tiga dimensi, *digital* dan tradisional, situs ini biasa digunakan oleh industri kreatif untuk mencari bakat-bakat dalam bidang tertentu. Cara lainnya adalah dengan melakukan *pitching* atau pendekatan langsung ke dalam studio game, dengan begitu akan lebih mudah dalam penyampaian isi, maksud, dan tujuan *artbook* ini.

HOW

Bagaimana pembuatan *character concept art* berbasis legenda nusantara dapat membantu proses pembuatan *game* ?

Concept art digunakan sebagai representasi sebuah konsep dan ide sebelum masa produksi, dengan melakukan perancangan *character concept art* berbasis legenda nusantara seperti ini dapat mempermudah adaptasi tokoh kedalam sebuah *game* karena konsep karakter nya sudah ada, *concept art* tersebut dapat memberi tahu para *developer game* bahwa karakter legenda Indonesia memiliki potensi untuk dijadikan karakter *game*.

Strategi Perancangan

Menurut Bryan Tilman (2019, h. 5), pembuatan *character design* yang bagus selalu mengikuti sebuah dasar, dasar ini mewakili kepribadian dan sifat-sifat dari karakter tokoh agar bisa dikenali oleh manusia. Konsep dimulai dengan memilih tokoh yang akan dibuat *character design* nya dengan memilih tokoh dari berbagai legenda nusantara, visualisasi ilustrasi dimulai dengan mengumpulkan berbagai referensi tokoh yang sudah terpilih lalu kemudian membuat sketsa *thumbnail* dalam bentuk digital untuk masing-masing karakter. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah semi-realism, gaya ini digunakan karena cocok untuk *game* modern.

Desain kostum untuk masing-masing tokoh tidak akan jauh dari sejarah masing-masing tokoh.

Setelah mengumpulkan berbagai referensi tokoh dan cerita legenda Indonesia dari berbagai media maka dapat dimulai masuk ke dalam proses visualisasi, desain diawali dengan proses sketsa *thumbnail* untuk menentukan arahan dan garis besar desain karakter yang akan dibuat.

Katherin Isbister (2006, h. 16) berpendapat bahwa dalam kebanyakan *game*, hampir semua tokoh termasuk antagonis mempunyai fisik yang menarik karena memandang fisik yang menarik membuat orang merasa lebih positif secara umum, seorang desainer ingin pemain mendapatkan perasaan positif dari game yang dibuatnya.



Gambar 4. Sketsa *Thumbnail* Nyi Blorong
(Sumber: dokumentasi penulis)

Karakter Tokoh Cerita

Berikut adalah tokoh-tokoh yang dibuatkan desain karakter nya:



Gambar 5. Desain Karakter 1
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 6. Desain Karakter 2
(Sumber: dokumentasi penulis)

1) Nyi Blorong

Nyi Blorong adalah salah satu tokoh legenda Indonesia yang berwujud wanita cantik bagai permaisuri namun bertubuh setengah manusia dan ular



Gambar 7. Referensi Nyi Blorong

(Sumber: <https://kumparan.com/pesugihan/cerita-pesugihan-mengorbankan-anak-dan-istri-untuk-menikahi-ny-blorong-1tD4ffHRgun>)



Gambar 8. Desain Karakter Nyi Blorong
(Sumber: dokumentasi penulis)

2) . Banaspati

Banaspati adalah sebutan bagi hantu atau roh jahat, digunakan dengan ilmu hitam tingkat tinggi yang memiliki wujud seperti bola api yang beterbangan atau pusaran api.



Gambar 9. Referensi Banaspati

(Sumber: <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/gerry-eka/duniaku-legends-kisah-banaspati-polemik-antara-hantu-atau-ilmu-hitam>)



Gambar 10. Desain Karakter Banaspati
(Sumber: dokumentasi penulis)

3) Jaka Tarub

Jaka Tarub adalah seorang pemuda gagah yang memiliki kesaktian. Jaka Tarub ialah orang yang melihat dan mengamati tujuh bidadari sedang mandi di telaga, dan pada akhirnya menikahi salah satu bidadari tersebut



Gambar 11. Referensi Jaka Tarub
(Sumber: <https://histori.id/kisah-jaka-tarub-dan-tujuh-bidadari/>)



Gambar 12. Desain Karakter Jaka Tarub
(Sumber: dokumentasi penulis)

4) . Dewi Nawangwulan

Dewi Nawangwulan dikatakan adalah seorang ratu sebuah kerajaan kecil pada masa Kerajaan Majapahit, merupakan istri dari Jaka Tarub dan salah satu penguasa Laut Selatan.



Gambar 13. Referensi Dewi Nawangwulan
(Sumber: <https://rumahbahwijan.weebly.com/sejarah-jaka-tarub--dewi-nawang-wulan.html>)



Gambar 14. Desain Karakter Dewi Nawangwulan
(Sumber: dokumentasi penulis)

5) Jatayu

Jatayu adalah salah satu tokoh wiracarita Ramayana, ia adalah putra Aruna dan keponakan Garuda.



Gambar 15. Referensi Jatayu
(Sumber: <https://jagad.id/wayang-jathayu/>)



Gambar 16. Desain Karakter Jatayu
(Sumber: dokumentasi penulis)

6) Calon Arang

Calon Arang adalah seorang tokoh dalam cerita legenda di Jawa dan Bali. Diceritakan bahwa Calon Arang adalah seorang janda yang menguasai ilmu hitam yang sering mendatangkan penyakit dan kesialan.



Gambar 17. Referensi Calonarang
(Sumber: <https://nowbali.co.id/calonarang-season-star-born/>)



Gambar 18. Desain Karakter Calon Arang
(Sumber: dokumentasi penulis)

7) Jeilangkung

Jailangkung adalah sebuah permainan tradisional nusantara yang bersifat supernatural. Permainan umumnya dilakukan sebagai ritual memanggil makhluk halus.



Gambar 19. Referensi Jailangkung
(Sumber: <https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/agung-prasetya/risiko-jika-bermain-jelangkung-c1c2>)



Gambar 20. Desain Karakter Jailangkung
(Sumber: dokumentasi penulis)

8) Dewa Baruna

Dewa Baruna dikenal sebagai dewa air dalam ajaran Hindu, penguasa lautan dan samudra



Gambar 21. Referensi Dewa Baruna
(Sumber: <http://kb.alitmd.com/dewa-baruna-varuna-dewa-laut-dan-air/>)



Gambar 22. Desain Karakter Dewa Baruna
(Sumber: dokumentasi penulis)

9) Buaya Putih

Buaya putih merupakan legenda yang cukup terkenal di tempatnya di Jawa Timur. Menurut cerita, buaya itu merupakan makhluk gaib yang berupa siluman wanita yang hanya menampilkan sosok manusianya ke orang tertentu saja.



Gambar 23. Referensi Buaya Putih
(Sumber: <https://bangka.tribunnews.com/2017/09/14/mitosnya-dianggap-jelmaan-siluman-beginilah-kebenaran-buaya-putih-yang-sebenarnya>)



Gambar 24. Desain Karakter Buaya Putih
(Sumber: dokumentasi penulis)

10) Saweri Gading

Merupakan seorang legenda yang cukup terkenal di provinsi Sulawesi. Sawerigading terkenal sebagai seorang petualang gagah berani, pelaut memimpin armada besar mengarungi samudera.



Gambar 25. Referensi Saweri Gading
(Sumber: <https://www.wartabahasa.com/2013/10/legenda-sawerigading-sulawesi-selatan.html>)



Gambar 26. Desain Karakter Saweri Gading
(Sumber: dokumentasi penulis)

KESIMPULAN DAN SARAN

Industri game adalah industri yang akan selalu tumbuh di Indonesia, selain menjadi media hiburan game juga dapat menjadi media komunikasi. Dengan dibuatnya *artbook* berisi *character concept art* yang mengangkat tokoh dari legenda nusantara ini, diharapkan para *developer game* mengenal potensi lebih dari legenda nusantara agar dapat di adaptasi ke dalam sebuah *game* di masa yang akan datang, selain itu juga dapat meningkatkan antusias masyarakat untuk mengenal legenda nusantara melalui media *game*.

Dari kesimpulan di atas ada beberapa saran yang dapat diberikan, diharapkan media *artbook* ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk membuat suatu karakter bertemakan legenda Indonesia ke dalam sebuah produksi *game*, diharapkan *artbook* ini dapat meningkatkan antusias *developer game* dan memberikan dukungan dalam pengembangan sebuah *game* yang terinspirasi oleh legenda nusantara.

REFERENSI

Buku :

- Danandjaja, J. 2002. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Darmaprawira, S. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Jain, A. K. 1989. *Fundamentals of digital image processing*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Isbister, Katherine. 2006. *Better Game Characters by Design*. San Francisco: Elsevier.
- Janottama, I Putu Arya., & Putraka, Agus Ngurah Arya. (2017). "Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali". *Segara Widya*, Vol. 5, 25-41.
- Moenaf, F. R. 2009. *Living in harmony*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Moleong, L. J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Newman, R. 2013. *Cinematic Game Secrets for Creative Directors and Producers*. United Kingdom: Taylor & Francis.
- Nurgiantoro, B. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: UGM PRESS.

- Pratama, Rangga. 2013. *Understanding Character Design*
- Rafrastara, Fauzi. A., & Prajoko, Hajar. S. (2009). *Membuat Game Fighting dengan Flash*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*, United Kingdom: Taylor & Francis.
- Affandi, Maulana. (2017). "Pengertian Folklore Beserta Jenis Dan Contohnya" diunduh pada Tanggal 20 Februari 2019, dari <https://sastrawacana.id/pengertian-folklore-beserta-jenis-dan-contohnya>.
- Eka, Gerry. (2018). "Kisah Banaspati, Polemik Antara Hantu Atau Ilmu Hitam" diunduh pada Tanggal 12 Juni 2020, dari <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/gerry-eka/duniaku-legends-kisah-banaspati-polemik-antara-hantu-atau-ilmu-hitam>
- Histori. (2020). "Kisah Jaka Tarub Dan Tujuh Bidadari" diunduh pada Tanggal 12 Juni 2020, dari <https://histori.id/kisah-jaka-tarub-dan-tujuh-bidadari/>
- IVPL. (2020). "Genap Empat Tahun, Mobile Legends Sukses Raup Keuntungan Besar". diunduh pada Tanggal 9 Agustus 2020, dari <https://ivpl.co.id/news/mobile-legends-sukses-raup-keuntungan/>
- Jagad. (2018). "Jatayu : Ciri Fisik, Kisah Singkat dan Watak Sifat Karakteristik" diunduh pada Tanggal 12 Juni 2020, dari <https://jagad.id/wayang-jathayu/>
- KB. (2017). "Dewa Baruna (Varuna) – Dewa Laut dan Air" diunduh pada Tanggal 12 Juni 2020, dari <http://kb.alitmd.com/dewa-baruna-varuna-dewa-laut-dan-air/>
- Kumpanan. (2020). "Cerita Pesugihan: Mengorbankan Anak dan Istri untuk Menikahi Nyi Blorong" diunduh pada Tanggal 12 Juni 2020, dari <https://kumpanan.com/pesugihan/cerita-pesugihan-mengorbankan-anak-dan-istri-untuk-menikahi-nyi-blorong-1tD4ffHRgun/full>
- Kompas. (2019). "Melirik Potensi Industri Gaming di Indonesia" diunduh pada Tanggal 9 Agustus 2020, dari <https://edukasi.kompas.com/read/2019/08/12/07520061/melirik-potensi-industri-gaming-di-indonesia>
- Prasetya, Agung. (2017). "Ini 5 Kondisi Kamu Jika Suka Main Jelangkung" diunduh pada Tanggal 12 Juni 2020, dari <https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/agung-prasetya/risiko-jika-bermain-jelangkung-c1c2>
- Pratama, Rangga. (2013). "Understanding character design for dummy lite" diunduh pada Tanggal 12 Juni 2020, dari https://issuu.com/ranggapratamawahyudiarta/docs/understanding_character_design_for
- Satriawan, Iwan. (2017). "Mitosnya Dianggap Jelmaan Siluman, Beginilah Kebenaran Buaya Putih" diunduh pada Tanggal 12 Juni 2020, dari <https://bangka.tribunnews.com/2017/09/14/mitosnya-dianggap-jelmaan-siluman-beginilah-kebenaran-buaya-putih-yang-sebenarnya>
- Warta. (2013). "Legenda Sawerigading (Sulawesi Selatan)" diunduh pada Tanggal 12 Juni 2020, dari <https://www.wartabahasa.com/2013/10/legenda-sawerigading-sulawesi-selatan.html>
- Wijan. (2018). "Sejarah: Jaka Tarub & Dewi Nawang Wulan" diunduh pada Tanggal 12 Juni 2020, dari <https://rumahbahwijan.weebly.com/sejarah-jaka-tarub--dewi-nawang-wulan.html>
- Wijaya, Made. (2016). "Calonarang Season - A Star is Born" diunduh pada Tanggal 12 Juni 2020, dari <https://nowbali.co.id/calonarang-season-star-born/>