

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER *MOBILE GAME* “PASARAN JAWA” UNTUK EDUKASI REMAJA

Brillyan Jeniza Maulia¹, Hendro Aryanto²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
brillyan.17021264011@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Budaya penyebutan pekan dikenal sebagai pancawara dalam budaya Jawa dan Bali, *pasar* dalam Bahasa Jawa. Remaja 12—18 tahun saat ini kurang tahu akan *pasar* Jawa dikarenakan tidak adanya materi pembelajaran untuk budaya *pasar* disekolah. Perancangan dibuat dari hasil survei diisi remaja usia 12—18 tahun yang sudah terbiasa bermain *mobile game*, bertepatan tempat tinggal penulis yang berada di Kediri maka survei dilakukan di Daerah Kediri, Blitar dan Tulungagung. Desain karakter *mobile game* sebagai *output* karya bertujuan membantu remaja tidak hanya senang saat bermain *game*. Dengan karakter yang menggambarkan budaya Jawa ke dalam *mobile game* diharap remaja bisa menikmati bermain dan belajar tentang budaya melalui karakter dari *mobile game* secara menyenangkan dan mudah. Pembuatan karakter berfokus menggambarkan *pasar* Jawa yang mengisyaratkan warna cahaya dengan balutan busana khas Jawa. Menggunakan metode kualitatif dengan data dari survei dan dokumentasi, metode analisis 5W1H untuk konsep pembuatan karakternya, dipilih karena kecocokan pengumpulan data. Perancangan bertujuan memberikan edukasi dengan menampilkan karakter *pasar* Jawa *Legi*, *Pon*, *Pahing*, *Wage*, dan *Kliwon* dalam wujud manusia. Hasil rancangan sudah diuji coba ke remaja 12—18 tahun dan mendapatkan hasil karya sudah memenuhi kriteria untuk media edukasi *pasar* Jawa dengan persentase 85% yang dikategorikan valid.

Kata Kunci: Desain karakter, Pancawara, *Pasaran* Jawa, *Mobile game*.

Abstract

The culture of mentioning weeks is known as pancawara in Javanese and Balinese culture, pasar in Javanese. Teenagers 12-18 years old don't know much about the pasar Jawa because there are no learning materials for pasar culture in schools. The design was made from the results of a survey filled with teenagers aged 12-18 years who are used to playing mobile games, coinciding with the author's residence in Kediri, the survey was conducted in the areas of Kediri, Blitar and Tulungagung. Character design mobile game as the output of the work aims to help teenagers not only enjoy playing games. With characters that describe Javanese culture in mobile games, it is hoped that teenagers can enjoy playing and learning about culture through characters from mobile games in a fun and easy way. The character creation focuses on describing the pasar Jawa, which implies the color of light with typical Javanese clothing. Using a qualitative method with data from surveys and documentation, the 5W1H analysis method for the concept of character building, was chosen because of the suitability of data collection. The design aims to provide education by displaying the pasar characters of Jawa Legi, Pon, Pahing, Wage, and Kliwon in human form. The results of the design have been tested on adolescents 12-18 years and the results of the work have met the criteria for pasar Jawa education media with a percentage of 85% which is categorized as valid.

Keywords: Character design, Pancawara, *Pasaran* Jawa, *Mobile game*.

PENDAHULUAN

Suku Jawa memiliki budaya dan adat yang tidak bisa dilupakan begitu saja, budaya tidak hanya dibidang tari, musik dan bahasa, namun juga budaya waktu hari dalam satu pekan yang dikenal *pasar*an Jawa. *Pasaran* Jawa tidak hanya sebagai penanda hari yang dikenal orang Jawa, tetapi memiliki tradisi turun-temurun yang masih dipercaya sampai saat ini. *Pasaran* Jawa dibagi menjadi lima, yaitu *Legi*, *Pon*, *Pahing*, *Wage*, dan *Kliwon*.

Perkembangan teknologi yang tergolong berjalan cepat tidak menjamin jika generasi muda menyukai dan ingin mencari tahu soal budaya lokal. Dengan hanya memanfaatkan buku pelajaran dan penjelasan guru di lingkup sekolah tidak bisa meningkatkan rasa ingin tahu generasi muda untuk mencari tahu informasi tentang budaya. Akibatnya generasi muda ini lambat laun tidak mengerti budayanya sendiri, dari mana asalnya, bagaimana budaya itu terbentuk, sampai arti dari nama budaya tersebut.

Dilakukan survei dengan cara pengisian kuesioner yang diikuti oleh responden yang berdomisili Kediri, Blitar dan Tulungagung. Tiga daerah ini dipilih karena merupakan daerah sekitar tempat tinggal penulis yaitu Kediri. Hasil survei dari remaja 12—18 tahun tentang seberapa tahukah pengetahuan tentang *pasar*an Jawa didapat hasil 67% remaja yang mengisi kuesioner tidak mengetahui tentang *pasar*an Jawa dan 41% menjawab mereka mengetahui *pasar*an Jawa dari orang tua mereka.

Sebanyak 61% remaja menjawab sering bermain *mobile game* dan berpendapat bahwa *mobile game* lebih mudah dimainkan seperti dapat melatih kecepatan dan logika, mencari teman baru, menghilangkan kebosanan dan bisa mewakili Indonesia dalam bidang *esports*. Pembuatan *mobile game* memang sulit dengan harus mempertimbangkan konsep dan *gameplay* yang akan dibuat. Dimulai dari penulisan jalan cerita, pembuatan karakter, dan *gameplay*. Responden yang diberikan tiga pilihan di atas lebih memilih desain visual dari karakter-karakter di dalam *game*, bukan memilih dari segi cerita atau *gameplay*. Ini terbukti dari hasil 59% memilih desain karakter dengan *art style* yang menarik.

Art style menarik dalam survei disini adalah *art style* dengan gaya asia timur yaitu Negara Jepang, gaya ini sering disebut sebagai gaya *anime*. Berciri-ciri penggambaran bagian wajah terutama bagian mata yang dibuat agak lebih besar, hidung dan mulut digambar tidak terlalu mendetail atau persis seperti wajah manusia asli. Secara garis besar gaya *anime* ini bertolak belakang dengan *realism*. Gaya ini dipakai untuk mewujudkan desain karakter *mobile game pasar*an Jawa, bertujuan untuk membuat mata remaja 12—18 tahun lebih cepat menangkap detail dari karakter yang dibuat.

Pemilihan judul *pasar*an Jawa yang dipakai dalam perancangan ini berfokus ke kebudayaan Jawa. Karena dalam penyebutan pancawara sendiri dikenal di dalam dua budaya yaitu budaya Jawa dan Bali, dan penulis ingin memfokuskan perancangan ini ke kebudayaan Jawa dengan menggunakan semua hari yaitu *Legi*, *Pon*, *Pahing*, *Wage*, dan *Kliwon* ke dalam perwujudan karakter. Pemilihan semua hari dalam *pasar*an Jawa bertujuan untuk memberikan gambaran perbedaan masing-masing hari di *pasar*an Jawa menggunakan perbedaan warna yang memiliki arti berbeda-beda.

Desain karakter untuk *Mobile game* sebagai *output* karya bertujuan membantu remaja tidak hanya senang saat bermain *game* saja, dengan menampilkan karakter bernuansa budaya Jawa ke dalam *mobile game* diharapkan remaja secara bersamaan bisa menikmati permainan dan belajar tentang budaya melalui karakter dari *mobile game* secara menyenangkan dan mudah.

Rumusan masalah dari latar belakang yang sudah disampaikan di atas adalah perancangan desain karakter *pasar*an Jawa, dengan menonjolkan warna cahaya yang dimiliki oleh masing-masing *pasar*an. Dengan penampilan dari setiap karakter yang berbeda dibalut dengan busana dan aksesoris khas Jawa yang cocok menjadi karakter untuk *mobile game*.

Hasil penelitian yang akan didapat nantinya diharapkan bisa menjadi sarana edukasi pengenalan budaya Jawa mengenai *pasar*an Jawa kepada remaja 12—18 tahun dengan media alternatif *mobile game* yang digemari oleh remaja. Konten baru untuk menyebarkan budaya Jawa dengan menampilkan visual yang

mempresentasikan suatu budaya ke dalam media *mobile game*.

METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif yang lebih menekankan pada pengamatan dan pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan data yang dicari, agar mendukung perancangan desain karakter *pasar*an Jawa yang cocok dimainkan untuk anak remaja. Metode kualitatif disebut sebagai metode artistik, karena proses penelitian yang lebih bersifat seni (kurang terpola) dan disebut sebagai metode interpretatif. Dikarenakan data penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan dilapangan (Sugiyono, 2016: 13-14).

Sumber data yang digunakan ialah data primer dari hasil survei anak remaja pada umur 12—18 tahun yang sudah menjawab beberapa pertanyaan dan data sekunder dari referensi buku, artikel jurnal, skripsi, internet, sosial media yang memuat data yang diinginkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara survei dengan metode kuesioner, pengumpulan data dengan cara pengambilan sampel sebagai hasil perwakilan dengan hasil informasi data dari responden yang mewakili populasi tersebut. Hasil dari survei yang disebut kuesioner berisikan jawaban dari remaja berusia 12—18 tahun.

Pengumpulan data dengan cara survei diharapkan dapat membantu mendapatkan data lebih banyak. Selanjutnya dengan dokumentasi, tidak diharuskan mendapatkan objek penelitian secara langsung, dokumentasi dapat diperoleh dengan mencari data yang dibutuhkan di media cetak atau data dari internet. Cara ini dipakai untuk menghemat waktu dan tenaga, meskipun demikian data yang diperoleh haruslah valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Teknik analisis data yang sudah dikumpulkan akan diproses dengan menggunakan analisis data yang cocok untuk perancangan ini, dan dipilihkan analisis dengan menggunakan metode 5W+1H:

1. *Who* (Siapa)

Siapa target *audience* yang cocok sebagai subjek untuk tujuan edukasi remaja dengan menggunakan desain

karakter *mobile game* berkonsep *pasar*an Jawa?

2. *What* (Apa)

Apa manfaat yang akan didapatkan *audience* dari desain karakter *mobile game* dengan konsep *pasar*an Jawa untuk tujuan edukasi remaja?

3. *When* (Kapan)

Kapan desain karakter *mobile game* dengan konsep *pasar*an Jawa untuk media edukasi remaja dirilis atau dipublikasikan?

4. *Where* (Dimana)

Dimana desain karakter *mobile game pasar*an Jawa akan didapat?

5. *Why* (Mengapa)

Mengapa dibuat desain karakter *mobile game* dengan konsep *pasar*an Jawa untuk media edukasi remaja?

6. *How* (Bagaimana)

Bagaimana merancang desain karakter *mobile game* yang dapat mengedukasi bagi remaja?

KERANGKA TEORETIK

Desain karakter biasa dibuat untuk kepentingan *brand*, komik, film, animasi, dan *game*. Perancangan desain karakter terbentuk dari *concept art* yang sudah dibuat. Desain karakter dapat menjadi bagian pembelajaran seperti contoh desain karakter Nyi Roro Kidul dari *game* “*Mobile Legends*”, atau karakter dari serial komik Jepang dengan judul “*Cells at work!*” yang menggambarkan sel-sel dalam tubuh menjadi sosok manusia dan bekerja sesuai tugasnya. Desain karakter juga bisa dibuat untuk menggambarkan kepribadian manusia seperti desain karakter dari tes MBTI (*Myers-Briggs Type Indicator*). Desain karakter juga bisa menjadi tidak dikenali atau melenceng dari karakter yang akan dibuat jika tidak menonjolkan suatu atribut khusus, pakaian khas dan informasi penting lainnya

Ilustrasi desain karakter dengan segala atributnya dan dengan bentuk yang beraneka ragam terpresentasikan ke dalam bentuk digital, begitulah yang ditulis oleh Fakhri Al Hazmi Luthfan (2018) dengan artikel berjudul “Perancangan Desain Karakter Untuk Game Path of Identity Berdasarkan Konsep Tritungtu

Sunda”. Artikel ini memuat penelitian proses pembuatan desain karakter untuk *game* yang mengangkat kebudayaan Sunda. Dengan mengembangkan konsep *game* untuk *output* perancangan, mulai dari *concept art* sampai ke visualisasi akhir untuk desain karakter. Desain karakter mencerminkan budaya, dilihat dari pemilihan busana tradisional yang menunjukkan motif batik, dan ornamen-ornamen para karakter.

Penulis Alberta Berlian Pusposari (2016) dengan judul artikelnya “Perancangan Karakter Game RPG Berdirinya Kerajaan Singosari Untuk Aplikasi Permainan Dengan Gaya Visual Chibi” memuat penelitian yang berfokus kepada desain karakter di dalam *game* yang bergenre *game* RPG (*Role-Playing Game*) yang membuat pemain menjalankan seseorang karakter di dalam *game*. Karakter yang ditampilkan di dalam *game* ini memiliki dua varian, karakter dengan postur tubuh orang normal dan karakter dengan postur *chibi* (karakter dengan badan mungil). Dalam beberapa *game* RPG atau genre *game* lain, menggunakan dua varian ini untuk membuat *game* mereka lebih ringan saat dimainkan. Perancangan *user interface* untuk memberi gambaran visualisasi *game* tersebut saat dimainkan nantinya, meski tidak memuat terlalu banyak.

Perancangan desain karakter *mobile game* “*Pasaran Jawa*” terfokus untuk membuat visualisasi karakter dari *pasaran* Jawa yang cocok dimainkan oleh remaja usia 12—18 tahun dengan *output mobile game*.

Pasaran Jawa

Pancawara dikenal sebagai penyebutan sebuah pekan atau minggu dalam budaya Jawa dan Bali, dalam bahasa Jawa lebih dikenal dengan sebutan *pasaran*. Penamaan tersebut dipercaya berasal dari zaman dahulu untuk pemakaian nama pasar yang hanya buka di beberapa hari tertentu, contohnya Pasar Legi dan Pasar Pon yang masih ada di daerah Solo. Penetapan *pasaran* Jawa dibagi menjadi lima unsur yaitu, *Legi*, *Pon*, *Pahing*, *Wage*, dan *Kliwon*.



Gambar 1. Lokasi Pasar Legi Surakarta
(Sumber: tumpi.id)

Penyebutan *pasaran* bermula pada saat Empu Sengkala yang sedang bertapa dan mendapat wangsit ketika berada di tanah Jawa, memperkenalkan lima hari untuk *penembah* atau pemujaan kepada dewa dan dewi. Selanjutnya penyebutan lima hari tersebut disederhanakan lebih lanjut dengan penjelasan berdasarkan warna masing-masing yaitu:

1. Hari *Sri*, berasal dari nama Sri milik sang Dewi Sri yang memiliki cahaya putih. Cara menyembahnya adalah dengan menghadap ke arah Timur. Warna putih dinamakan *seta* (*pethakan*).
2. Hari *Kala*, berasal dari nama Kala milik sang Hyang Kala yang memiliki cahaya kuning. Cara menyembahnya adalah dengan menghadap ke arah Selatan. Warna kuning dinamakan *jenar* (*jenean*).
3. Hari *Brahma*, berasal dari nama Brahma milik sang Hyang Brahma yang memiliki warna merah. Cara menyembahnya adalah dengan menghadap ke arah Barat. Warna merah dinamakan *reta* (*abritan*).
4. Hari *Wisnu*, berasal dari nama Wisnu milik sang Hyang Wisnu yang memiliki cahaya hitam. Cara menyembahnya adalah dengan menghadap ke arah Utara. Warna hitam dinamakan *krespa* (*cemengan*).
5. Hari *Guru*, berasal dari nama Guru milik sang Hyang Guru yang memiliki cahaya beraneka warna atau warna-warni dan abu-abu. Cara menyembahnya adalah dengan menengadahkan ke atas dan menundukkan kepala. Penggabungan dari banyak warna dikenal dengan *pancawarna* (*mancawarna*).

Ketika sang Hyang Surya menjelma sebagai seorang pendeta bernama Resi Radi. Membangun padepokan yang bertempat di Gunung Tasik yang bertepatan pada tahun *Surya sangkala* (tahun yang berpatokan pada matahari) dan beliau berkenan menciptakan hari berjumlah lima. Dalam perkebangannya, hari yang berjumlah lima ciptaan Resi Radi tersebut dijadikan sebagai pelengkap untuk lima hari yang sudah diciptakan oleh Empu Sengkala, yang mana ciptaan Empu Sengkala masih menggunakan bahasa Kawi dan digabungkan sebagai berikut:

1. *Manis (Legi)* bermakna senang. Dengan bahasa Kawi dari Empu Sengkala yaitu *Seta*.
2. *Jenar/kuning (Pon)* bermakna bahagia. Dengan bahasa Kawi dari Empu Sengkala yaitu *Jenar*.
3. *Palguna (Pahing)* bermakna marah. Dengan bahasa Kawi dari Empu Sengkala yaitu *Reta*.
4. *Cemengan (Wage)* bermakna duka. Dengan bahasa Kawi dari Empu Sengkala yaitu *Krespa*.
5. *Kasih (Kliwon)* bermakna cinta. Dengan bahasa Kawi dari Empu Sengkala yaitu *Pancawarna*.

Disebutkan bahwa *pasaran* tidak lepas dari falsafah dasar yang diketahui masyarakat Jawa, yaitu “*Sedulur papat lima pancar*” dan memiliki hubungan erat dengan makrokosmos (*jagad gedhe/brahman*) yang dapat disejajarkan dengan alam lahir dan alam gaib, dan mikrokosmos (*jagad cilik,atman*) yang dapat disejajarkan dengan alam batin. Memiliki pengertian bahwa *pasaran* bermakna empat arah penjuru makrokosmos (*jagad gedhe/brahman*) dan berkaitan dengan saudara empat yang berada di mikrokosmos (*jagad cilik,atman*). Pembagian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. *Legi* yang mengandung arti *mamarti* atau air ketuban.
2. *Pon* yang dapat diartikan sebagai ari-ari.
3. *Pahing* yang diberi makna darah.
4. *Wage* yang diberi makna sebagai tali pusar.
5. *Kliwon* yang melambangkan sukma atau jiwa.

Penjelasan *pasaran* memiliki wataknya sendiri-sendiri dicerminkan dari lima hari untuk

penembah atau pemujaan kepada dewa dan dewi, yaitu:

1. *Legi*, mereka yang dilahirkan pada hari *pasaran Legi* mempunyai sifat mengaku, murah berjanji dan sanggup akan segala hal. Watak *pasaran Legi* menggambarkan Dewi Sri yang memiliki watak tidak menolak semua jenis pekerjaan dan ringan tangan terhadap sesama manusia.
2. *Pon*, mereka yang dilahirkan pada hari *pasaran Pon* mempunyai sifat pamer dan senang memamerkan kekayaannya. Watak *pasaran Pon* menggambarkan Hyang Kala yang memiliki watak selalu ingin memiliki dan menyukai semua yang dilihat.
3. *Pahing*, mereka yang dilahirkan pada hari *pasaran Pahing* mempunyai sifat *melikan*, keinginan besar untuk memiliki segala sesuatu yang kelihatan. menggambarkan Hyang Brahma yang memiliki watak memperlihatkan kekayaan, kegagahan dirinya kepada orang lain dan memikirkan duniawi saja.
4. *Wage*, mereka yang dilahirkan pada hari *pasaran Wage* mempunyai sifat malu dan kaku hatinya. Watak *pasaran Wage* menggambarkan Hyang Wisnu yang memiliki watak tegas dan tepat dalam berbicara, namun mempunyai hati yang keras, tidak mudah terpengaruh dan tidak mau diperintah oleh orang.
5. *Kliwon*, mereka yang dilahirkan pada hari *pasaran Kliwon* mempunyai sifat *micara*, pandai berbahasa dan halus kata-kata. Watak *pasaran Kliwon* menggambarkan Hyang Guru yang memiliki watak lemah lembut dan baik hati.

Hari dan Pasaran	Warnanya	Letaknya
Minggu	Abu abu	Timur Laut
Senin	Kuning	Barat Laut
Selasa	Biru	Barat Daya
Rabu	Dhadhu	Barat
Kamis	Merah	Tenggara
Jum'at	Hitam	Utara
Sabtu	Putih	Selatan
Kliwon	Abu abu'	Tengah
Legi	Putih	Timur
Pahing	Merah	Selatan
Pon	Kuning	Barat
Wage	Hitam	Utara

Gambar 2. Hari dan *Pasaran* menurut warna dan letaknya
(Sumber: kitab primbon betaljemur adammakna)

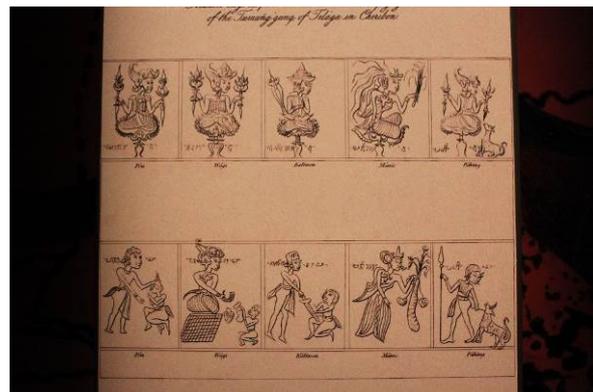
Penjelasan tentang pengertian dari warna cahaya milik *pasaran* dijelaskan sebagai berikut:

1. *Legi* dengan warna cahaya putih atau *pethak*, disebut *manikmaya*. Warna ini dikaitkan dengan kebenaran, kebersihan, dan kesucian yang melambangkan karakter orang yang baik hati dan selalu mengutamakan kebenaran dan kejujuran dalam kehidupan.
2. *Pon* dengan warna cahaya kuning atau *jene*, disebut *manikara*. Warna ini dikaitkan dengan pekerjaan malam karena dapat menahan rasa kantuk. Artinya orang yang menahan kantuk maka dia dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya. Warna kuning juga melambangkan ketentraman.
3. *Pahing* dengan warna cahaya merah atau *abri*, disebut *manik-marakat* (zamrud berwarna merah). Warna ini merupakan simbolisasi nafsu dan amarah. Watak yang muncul adalah egois dan selalu menganggap dirinya paling segalanya.
4. *Wage* dengan warna cahaya hitam atau *cemeng*, disebut *cundhamani*. Warna ini menanamkan sikap optimisme pada semua orang dalam menjalani kehidupan, sehingga sikap optimisme tersebut dapat mendorong seseorang untuk mencapai apa yang dicita-citakan. Warna hitam seringkali dikaitkan dengan kejahatan dan kegelapan, namun tidak jarang hitam juga dihubungkan dengan kebaikan atau kepositifan. Seperti kepositifan warna ini melambangkan orang yang mempunyai

kepribadian kuat, tidak mudah terpengaruh oleh pendapat atau komentar dari orang lain.

5. *Kliwon* dengan warna abu-abu dan warna-warni yang dikenal dengan *pancawarna* (*mancawarna*). Warna ini bisa ada jeleknya dan ada juga baiknya, dengan kelihaihan bicara dan dapat mengarang bahasa. Untuk hal yang baik dan hal yang buruk segalanya hanya akan disimpan dan dicatat didalam hati.

Pasaran dipercaya sebagai pedoman berbagai unsur kehidupan manusia, para leluhur suku Jawa menulis dalam *primbon* (kitab berisi ramalan) tentang aturan perhitungan dan penamaan *pasaran* sebagai simbol kehidupan di dunia. Dr. Purwadi menyampaikan bahwa masyarakat Jawa terutama masyarakat pedesaan atau tradisional masih kuat memegang kepercayaan terhadap *pasaran*, terlihat dari cara bagaimana memilih hari untuk melaksanakan aktifitas sosial, ekonomi dan kegiatan penting lainnya, sebagai contoh penting yaitu pemilihan hari pernikahan.



Gambar 3. Simbol siklus *pasaran* dalam kalender Jawa, dari kiri ke kanan: *Pon, Kliwon, Pahing, Legi, Pon*
(Sumber: harindabama.com)

Pasaran Jawa sangat erat kaitannya dengan *weton*, hari lahir seseorang untuk menentukan karakter atau watak, rezeki, bahkan prediksi pernikahan dimasa depan. Jika tanggal lahir calon pengantin pria dan wanita dihitung menurut prediksi *pasaran* dan *weton*, akan menghasilkan pilihan antara lain, *Pegat ratu, Jodoh, Topo, Tinari, Padu, Sujanan, dan Pesthi* tergantung jumlah angka dari hasil hitungan.

Dalam penjelasan di atas meski *pasaran* dan *weton* saling berkaitan, *pasaran* dan *weton* sendiri memiliki arti yang berbeda. *Pasaran* dimaksud untuk penyebutan satu minggu yang memiliki lima hari, dengan tiap hari mempunyai bobot angka *neptu* sebagai berikut:

1. *Legi* dengan angka 5.
2. *Pon* dengan angka 7.
3. *Pahing* dengan angka 9.
4. *Wage* dengan angka 4.
5. *Kliwon* dengan angka 8.

Sedangkan *weton* adalah penyebutan untuk hari kelahiran menurut *primbon*. *Weton* berasal dari kata *wektu* dalam bahasa Jawa yang berarti waktu. Jadi ketika menyebut *weton*, itu berarti menggabungkan dua hari (hari yang berjumlah tujuh dalam satu minggu dan *pasaran* Jawa) dalam satu penyebutan. Penghitungan *weton* ditentukan dengan cara tersebut. Tujuh hari dalam minggu memiliki bobot angka *neptu* sebagai berikut:

1. Senin dengan angka 4.
2. Selasa dengan angka 3.
3. Rabu dengan angka 7.
4. Kamis dengan angka 8.
5. Jum'at dengan angka 9.
6. Sabtu dengan angka 9.
7. Minggu dengan angka 5.

Desain Karakter

Dijelaskan dalam buku Lee Sheldon dengan judul “*Character Development and Storytelling for Games*” bahwa karakter merupakan peran yang paling penting untuk menjalankan dan mengatur jalannya cerita, baik itu *solo game*, *multiplayer*, maupun *non-player character* (NPC). Desain karakter memiliki beberapa aspek penunjang yang akan membantu mewujudkan terbentuknya suasana di dalam *game*, dengan pemilihan gaya gambar (*art style*), pemilihan palet warna, dan teknik pewarnaan yang cocok dapat menyampaikan pesan tersembunyi kepada *audience*.



Gambar 4. Desain karakter Granblue Fantasy Cagliostro (Sumber: yande.re)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Teknik Analisis Data

Hasil dari menggunakan teknik analisis data 5W1H bisa dijabarkan sebagai berikut:

1. *Who* (Siapa), ialah remaja dengan usia 12—18 tahun yang cocok memainkan *game* ini.
2. *What* (Apa), manfaat yang didapat dari desain karakter *mobile game* “*Pasaran Jawa*” adalah untuk memberikan edukasi tentang budaya *pasaran* Jawa kepada remaja usia 12—18 tahun.
3. *When* (Kapan), publikasi karya dapat dilaksanakan saat proses perancangan sudah selesai dan dinyatakan lulus dengan resmi dengan standar akademik.
4. *Where* (Dimana), dapat ditemukan di laman *social media facebook* untuk pengumumannya.
5. *Why* (Mengapa), dengan menonjolkan visual yang menarik dan mengedukasi remaja tentang *pasaran* Jawa.
6. *How* (Bagaimana), melalui proses bertahap mulai dari pengumpulan data, sketsa, *line art*, proses pewarnaan dan *finishing* setiap karakter yang digambar untuk siap disebarluaskan ke publik.

Hasil Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data ini, penulis menggunakan cara pengisian kuisisioner yang diisi oleh remaja usia 12—18 tahun. Hasil yang diperoleh adalah mereka yang kurang tahu akan *pasaran* Jawa namun tertarik dengan desain karakter yang memiliki gaya gambar (*art style*) yang menarik.

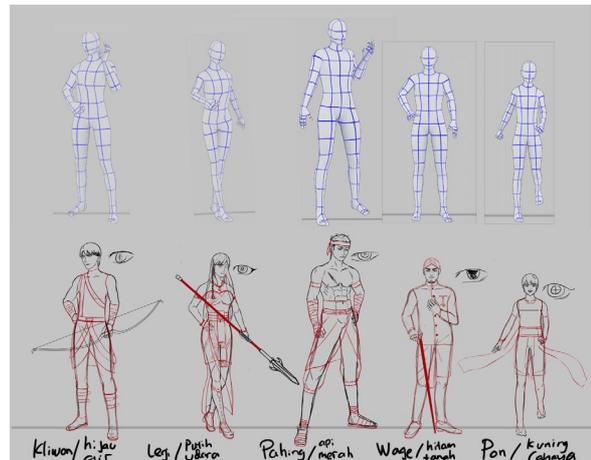
Konsep Perancangan

Pada perancangan desain karakter *pasaran Jawa* dengan *output mobile game*, *genre* yang dipilih agar memiliki kesamaan terhadap tema yaitu *genre arcade* (arkade) *genre game* yang *simple* dan dapat dimainkan berulang-ulang. Dipilih karena ketika dalam mode ketika bermain karakter yang dipakai adalah karakter *chibi* dan saat memasuki cerita akan menampilkan tubuh normal manusia. Dengan pembagian seperti ini dimaksud untuk menghindari kesan karakter yang monoton. Konsep *game* karakter *chibi* akan berlari melewati tantangan untuk menuju tempat yang dituju, disini penulis mengambil referensi dari *game* “*Cookie Run: OvenBreak*”. Sedangkan untuk cerita nantinya akan ditampilkan karakter tubuh normal dengan teks percakapan dibagian bawah.

Selanjutnya untuk visualisasi karakter bertubuh normal nantinya hanya akan dibuat menjadi satu pose, nantinya hanya akan ditampilkan di dalam cerita. Sedangkan karakter untuk yang ditampilkan di mode *game* memiliki empat pose. Menampilkan karakter dari tampak depan, belakang, berpose lari, dan berpose mengikuti desain karakter bertubuh normal.

Pasaran Jawa yang sudah dijelaskan dibagian atas yang memiliki unsur cahaya dengan warna berbeda-beda, akan di buat berdasarkan referensi dari gambar siklus *pasaran* dalam kalender Jawa menjadi karakter manusia. Dengan visualisasi pose yang berbeda-beda, warna unsur sesuai *pasaran*-nya dan busana bertema budaya Jawa beserta senjata pendukung.

Proses awal sketsa ini dikerjakan langsung secara digital menggunakan aset *3D modeling*. Beberapa perubahan dibagian sketsa untuk menemukan kecocokan pose, pakaian, senjata dan ekspresi karakter.



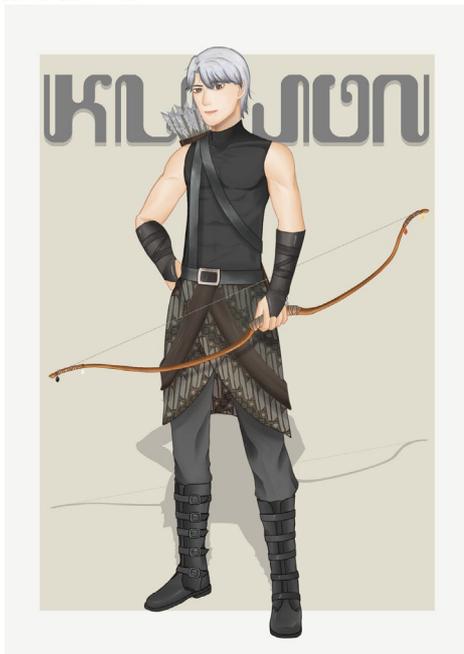
Gambar 5. 3D asset dan sketsa karakter
(Sumber: Brillyan)

Disini penulis menggunakan teknik *grayscale* untuk proses pewarnaan, *grayscale* sendiri dibuat dengan tujuan mempersingkat waktu pewarnaan sebuah karya seni secara digital dengan menggunakan cara *coloring* yang hanya menggunakan warna antara hitam ke putih, setelahnya akan diberi warna di atas *layer grayscale*.



Gambar 6. Pewarnaan dengan *grayscale*
(Sumber: Brillyan)

**Desain *Pasaran Jawa*
Karakter *Kliwon***



Gambar 7. Karakter *Kliwon*
(Sumber: Brillyan)

Visualisasi karakter *Kliwon* mengambil wujud pemuda dengan tinggi 177 cm yang memiliki warna rambut abu-abu dan membawa busur panah di tangan kiri sebagai senjata utamanya. *Kliwon* disebut memancarkan warna-warni *pancawarna* dan warna abu-abu, untuk itu warna abu-abu digunakan pada rambut, mata dan busana.



Gambar 8. Karakter *chibi Kliwon*
(Sumber: Brillyan)

Sedangkan *pancawara* divisualisasikan dengan manik kecil yang berbentuk air mata atau jarum yang menyimbolkan arah mata angin di busur yang dibawa. Karena letak *Kliwon* yang tepat dibagian tengah, maka letak manik-manik mengikuti empat arah mata angin. Jika busur diposisikan berdiri maka arah mata angin yang terbentuk adalah Utara (*Wage*) dan Selatan (*Pon*), namun jika busur diposisikan tidur maka

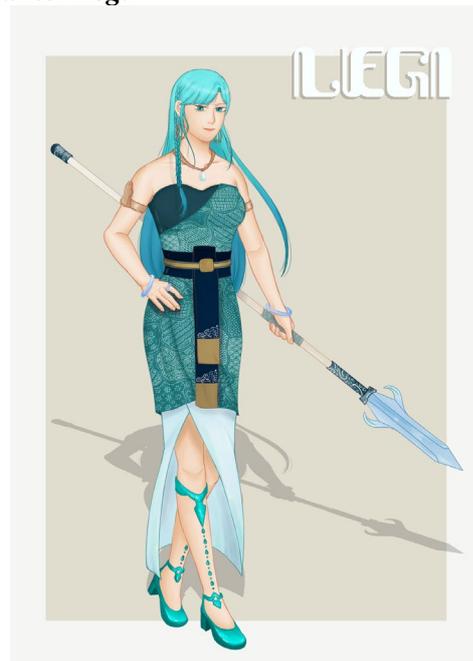
arah mata angin yang terbentuk adalah Timur (*Legi*) dan Barat (*Pahing*), dan manik abu-abu (*Kliwon*) dipakai menjadi gelang di tangan kiri yang menggambarkan bahwa posisi *Kliwon* bertempat di tengah empat arah mata angin.



Gambar 9. Motif, palet warna, penempatan manik karakter *Kliwon*
(Sumber: Brillyan)

Selanjutnya untuk pakaian mengambil warna abu-abu dengan menggunakan *jarik* yang dijadikan bawahan menggulung di sekitar pinggangnya dengan motif Parang Gendreh. Parang Gadreh dapat diartikan menjadi kemuliaan, kebahagiaan dan ketenangan yang senada dengan watak *Kliwon* yang memiliki watak lemah lembut dan halus kata-kata, Parang Gadreh juga berarti gerak cepat kesatria dan biasa dipakai untuk peran Arjuna.

Karakter *Legi*



Gambar 10. Karakter *Legi*
(Sumber: Brillyan)

Visualisasi karakter *Legi* mengambil wujud gadis dengan tinggi 163 cm yang memiliki warna rambut putih kebiruan dan membawa tombak untuk senjata utamanya. *Legi* memancarkan warna putih atau *pethak*. Pemakaian warna putih tidak secara penuh dari atas sampai bawah namun digabung dengan warna biru agar tidak monoton dan tidak terlalu sering menggunakan campuran warna hitam untuk gradasi warna.



Gambar 11. Karakter *chibi Legi*
(Sumber: Brilllyan)

Dengan model baju *kemben*, menggunakan dalam berwarna biru dan bawahan berwarna putih. Warna putih dari *Legi* memiliki arti kesucian dan kebenaran dipadu dengan warna biru yang memberikan efek damai saat melihat karakter *Legi*. Manik putih yang memiliki ukuran lebih besar dari empat karakter lain dijadikan perhiasan kalung yang posisinya dekat dengan dada, menyimbolkan kebaikan hati dari arti warna *Legi*, simbolisasi arah mata angin diganti dengan cincin yang terletak ditangan kanan sama seperti manik putih milik *Kliwon*.



Gambar 12. Motif, palet warna, penempatan manik karakter *Legi*
(Sumber: Brilllyan)

Untuk motif *jarik* berwarna putih dan biru dinamakan motif Sekar Jagad. Motif ini memiliki arti dari gabungan kata dalam bahasa Jawa yaitu “*kar*” yang berarti peta dan “*jagad*” dan diartikan menjadi keragaman di dunia dan bermakna keindahan. Dipilih karena Mencerminkan watak dari *Legi* yang menyanggupi akan segala hal (luas). Warna emas dipakai untuk menyimbolkan

bahwa warna putih yang memiliki arti kesucian adalah sifat yang berharga seperti emas.

Karakter *Pahing*



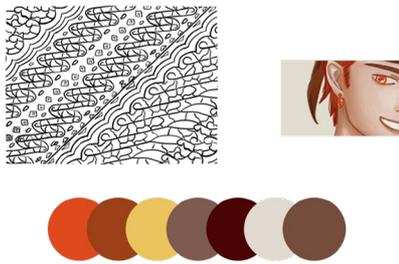
Gambar 13. Karakter *Pahing*
(Sumber: Brilllyan)

Visualisasi karakter *Pahing* mengambil wujud pemuda dengan tinggi 181 cm dengan badan kuat berotot memiliki warna rambut merah dan balutan kain putih didua tangannya.



Gambar 14. Karakter *chibi Pahing*
(Sumber: Brilllyan)

Pahing memancarkan warna merah atau *abri*, untuk visualisasi karakter dengan warna merah dirambut, mata, *jarik* dan udeng yang dikenakan. Manik merah dipakai menjadi anting ditelinga kanan yang disimbolkan bahwa tempat *Pahing* berada di bagian Barat saat mata melihat visualisasi tampak depan karakter. Posisi tangan kanan karakter *Pahing* yang tegap dan tangan kiri bertolak pinggang mengadopsi watak *Pahing* yaitu gemar memperlihatkan kegagahan dirinya kepada orang lain. Warna merah untuk *jarik* dan warna coklat kemerahan untuk celana.



Gambar 15. Motif, palet warna, penempatan manik karakter *Pahing*
(Sumber: Brillyan)

Jarik yang digunakan *Pahing* adalah motif Parang Kusumo, memiliki makna perjuangan untuk memperoleh kebahagiaan yang mencerminkan watak *Pahing*. Dengan keinginan besar untuk memiliki segala sesuatu, karena keinginan memiliki sesuatu berakhir menjadi rasa bahagia.

Karakter *Wage*



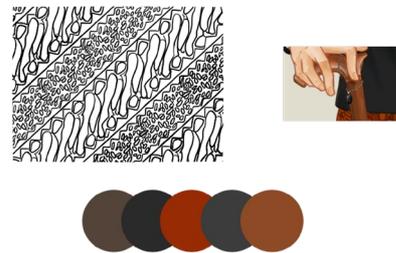
Gambar 16. Karakter *Wage*
(Sumber: Brillyan)

Visualisasi karakter *Wage* mengambil wujud lelaki paruh baya dengan tinggi 162 cm, mengenakan beskap dan celana kain panjang berwarna hitam lengkap dengan blangkon.



Gambar 17. Karakter *chibi Wage*
(Sumber: Brillyan)

Wage memancarkan warna hitam atau *cemeng*, untuk visualisasi warna hitam untuk pakaian dan warna coklat bercampur merah untuk *jarik* dan coklat untuk warna tongkat. Manik hitam terkalung di atas tongkat yang dibawa *Wage* di tangan kanan karena menyimbolkan letak *Wage* yang berada di Utara, sedangkan tangan kiri berada di dada dengan sikap wibawa.



Gambar 18. Motif, palet warna, penempatan manik karakter *Wage*
(Sumber: Brillyan)

Jarik berwarna coklat bercampur merah yang dipakai *Wage* bermotif Parang Kusumo Seling Rusak, motif ini memiliki makna kekuasaan dan kekuatan seperti watak *Wage* yang tegas, tepat dalam berbicara, tidak mudah terpengaruh, tidak mau diperintah oleh orang lain.

Karakter *Pon*



Gambar 19. Karakter *Pon*
(Sumber: Brillyan)

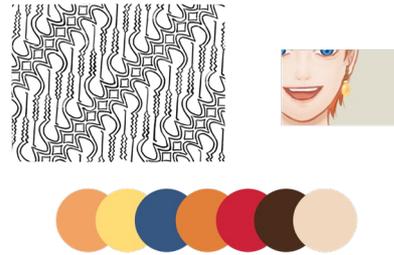
Visualisasi karakter *Pon* mengambil wujud anak laki-laki dengan tinggi 150 cm yang mengenakan busana seperti penari dengan balutan selendang disamping tubuhnya.



Gambar 20. Karakter *chibi Pon*
(Sumber: Brillyan)

Pon disebut memancarkan cahaya kuning atau *jene*, untuk visualisasi warna kuning dipakai dibaju atasan dan warna kuning sedikit jingga untuk rambut. Manik kuning yang menggantung di *sumping* (perhiasan yang dikenakan di telinga) bagian kiri disamakan dengan manik kuning milik *Kliwon* yang berada di bagian kiri busur. Dengan watak *Pon* yang senang memperlihatkan kekayaannya, maka dibuat beberapa perhiasan emas seperti kalung, gelang tangan, gelang kaki dan *sumping*. Pemilihan baju yang mengambil referensi dari busana penari memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan dari warna kuning *Pon* yang memiliki arti jika menahan kantuk

maka dia dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya, karena penari haruslah berkonsentrasi dan fokus untuk menari.

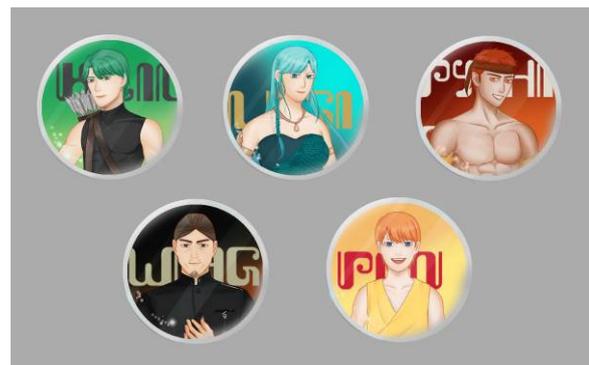


Gambar 21. Motif, palet warna, penempatan manik karakter *Pon*
(Sumber: Brillyan)

Warna merah selendang diambil makna ambisi dan warna biru dikain ikat pinggang diambil makna percaya diri. Motif dari *jarik* yang dijadikan bawahan adalah motif Parang Curigo, memiliki makna ketenangan seperti yang tercermin dari makna warna kuning yang meski mengantuk tapi dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya.

Media Pendukung

Media pendukung yang pertama adalah pin bundar atau *badge*. Pin bisa diletakkan ditempat manapun seperti tas, baju, jaket atau lainnya.



Gambar 22. Media pendukung pin bundar
(Sumber: Brillyan)

Media pendukung yang kedua adalah *Standee acrylic*, dengan menampilkan bentuk *chibi* dari karakter beserta nama. *Standee acrylic* sangat cocok dijadikan pajangan.



Gambar 23. Media pendukung *standee acrylic* (Sumber: Brillyan)

Uji Coba

Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan respon *audience* mengenai tanggapan mereka terhadap hasil rancangan penulis. Penghitungan menggunakan skor skala *likert* dan selanjutnya dihitung validasi dengan penghitungan persentase.

Tabel 1. Skor skala *likert*.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Tabel 2. Persentase skor menurut Sugiyono, 2016.

Kriteria	Persentase
Sangat Valid	81% – 100%
Valid	61% – 80%
Cukup Valid	41% – 60%
Kurang Valid	21% – 40%
Tidak Valid	0% – 20%

Jumlah skor persentase hasil akhir dapat dihitung dengan cara:

$$\text{Persentase\%} = \frac{\text{Skor jawaban responden}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

Didapat 64 responden remaja berusia 12–18 tahun yang telah mengisi angket. Dibuat dua angket. Pertama berfokus menguji kelayakan karya dari masing-masing karakter *pasar Jawa* dengan makna *pasar* dan untuk kedua berfokus menguji karakter secara keseluruhan.

Nama Karakter	Responden					Persentase					Persentase validasi
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
<i>Kliwon</i>	40	19	3	2	0	62,5%	29,7%	4,7%	3,1%	0%	90,6%
<i>Legi</i>	32	25	6	1	0	50%	39,1%	9,4%	1,5%	0%	87,5%
<i>Pahing</i>	39	22	3	0	0	61%	34,3%	4,7%	0%	0%	91,3%
<i>Wage</i>	44	18	2	0	0	68,8%	28,1%	3,1%	0%	0%	93,1%
<i>Pon</i>	35	21	8	0	0	54,7%	32,8%	12,5%	0%	0%	88,4%

Gambar 24. Hasil validasi setiap karakter *pasar Jawa* (Sumber: Brillyan)

Hasil validasi menunjukkan persentase lebih dari 80%. Mulai dari karakter *Kliwon* dengan persentase 90,6%, karakter *Legi* 87,5%, karakter *Pahing* 91,3%, karakter *Wage* 93,1% dan karakter *Pon* 88,4%. Dapat disimpulkan bahwa pengertian warna dan watak *pasar Jawa* dapat tersampaikan dengan baik ke *audience*.

No	Aspek	Responden					Persentase					Persentase validasi
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Apakah pemilihan warna karakter sudah sesuai dengan makna dari warna <i>pasar Jawa</i> ?	36	20	8	0	0	56%	31%	13%	0%	0%	88,8%
2	Apakah penyampaian makna dari motif batik dengan watak karakter sudah tepat?	41	18	5	0	0	64%	28%	8%	0%	0%	91,3%
3	Apakah visualisasi <i>pasar Jawa</i> sudah sesuai sebagai karakter <i>mobile game</i> ?	42	20	2	0	0	65,0%	31,3%	3,1%	0%	0%	92,5%
4	Apakah perwujudan manik untuk mengetahui letak <i>pasar Jawa</i> sudah tersampaikan dengan baik?	33	18	12	1	0	51,0%	28,1%	18,8%	1,5%	0%	85,9%
5	Apakah pemahaman kalian meningkat tentang <i>pasar Jawa</i> setelah melihat dan membaca diskripsi karakter?	45	11	8	0	0	70%	17%	13%	0%	0%	91,6%

Gambar 25. Hasil validasi kedua (Sumber: Brillyan)

Hasil validasi kedua, untuk aspek pertama pada pemilihan warna secara keseluruhan mendapatkan persentase 88,8%, yang dapat diartikan pemilihan warna *pasar Jawa* sudah sesuai dengan maknanya.

Selanjutnya aspek kedua, tentang makna motif batik yang menunjukkan watak *pasar Jawa* mendapat hasil 91,3%, yang berarti penggunaan motif batik untuk menunjukkan watak sudah tersampaikan dengan baik.

Aspek ketiga, tentang karakter yang sesuai untuk desain karakter *mobile game* mendapat persentase 92,5%, yang mana hasil karakter *pasar Jawa* sudah sesuai untuk desain karakter *mobile game*.

Aspek keempat, simbolisasi manik untuk menunjukkan tempat *pasar Jawa* berhasil mendapatkan persentase 85,9%, yang berarti *audience* paham letak *pasar Jawa* dengan bantuan manik.

Terakhir pada aspek kelima mengenai peningkatan pemahaman tentang *pasar Jawa* mendapat persentase 91,6%, yang mana *audience* sudah menyerap pemahaman tentang *pasar Jawa*.

Kesimpulan yang didapat dari kelima aspek di atas adalah pembuatan karakter *pasaran* Jawa sudah memenuhi kelayakan validasi karya, sudah sesuai untuk dijadikan desain karakter *mobile game* dan dijadikan media edukasi pengenalan *pasaran* Jawa dengan total persentase validasi 85%.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan desain karakter *mobile game pasaran* Jawa bertujuan untuk mengenalkan dan meningkatkan pengertian tentang budaya Jawa dikalangan remaja usia 12—18 tahun, karena kurang mengenal akan *pasaran* Jawa menurut data yang didapat. Dalam proses perancangan media ini seringkali pengumpulan data sedikit terhambat dikarenakan kurangnya sumber-sumber yang terpercaya yang memuat tentang *pasaran* Jawa. Desain karakter dalam *mobile game* saat ini lebih menonjolkan hal yang kurang pantas dilihat oleh remaja usia 12—18 tahun, dengan adanya desain karakter tersebut penulis ingin membuat karakter yang menonjolkan keindahan dan kharisma dari setiap karakter-karakter yang aman dikonsumsi remaja.

Proses perancangan mengambil referensi dari gambaran *pasaran* Jawa dengan menggabungkan unsur cahaya di dalam desain karakternya. Tahap demi tahap mulai dari mengumpulkan referensi, pembuatan sketsa secara digital, penggunaan *grayscale* untuk perwarnaan untuk mempercepat pembuatan desain karakter *pasaran* Jawa. Busana dengan nuansa budaya Jawa yang paling cocok adalah batik atau jarik, meskipun tidak ditonjolkan dari atas sampai ke bawah.

Saran bagi peneliti yang akan mengambil penelitian sama adalah memperbanyak literasi mengenai desain karakter dan mencari referensi untuk mempermudah mewujudkan desain karakter. Tidak lupa mengingatkan bahwa desain akhir haruslah sesuai dengan target *audience*, maka pengumpulan data termasuk survei juga menjadi pilihan paling benar. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan ide-ide tentang pengangkatan keanekaragaman budaya di Indonesia agar tetap lestari.

REFERENSI

- Adisukma, Wisnu. 2010. “Simbolisme Ornamen Kumudawati Pada Singup Pendhapa Ageng Mangkunegaran Karya Mangkunegara VII”. Dewa Ruci, Vol. 6 No. 2 : 219–223.
- Handayani, Rif’ati Dina., Prasetyo, Zuhdan Kun., & Wilujeng, Insih. 2018. *Pranata Mangsa Dalam Tinjauan Sains*. Ponorogo: Calina Media.
- Koak, Ki Ageng. (2018). “Weton” diunduh pada Tanggal 28 Januari 2022, dari <https://ujare.com/weton/>
- Luthfan, Fakhri Al Hazmi. 2018. “Perancangan Desain Karakter Untuk Game Path Of Identity Berdasarkan Konsep Tritangtu Sunda” e-Proceeding of Art & Design, Vol.5 No.3 : 1599–1600.
- Pusposari, Alberta Berlian. 2016. “Perancangan Karakter Game RPG Berdirinya Kerajaan Singosari untuk Aplikasi Permainan dengan Gaya Visual Chibi.” JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 5, No.2 : 131–132.
- Saryono, Djoko. 2011. *Sosok Nilai Budaya Jawa Rekonstruksi Normatif-Idealistis*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Septiningtyas, Azizah. 2018. “Perancangan Identitas Visual dan Promosi Sasirangan Banjarbaru”. *Demandian*, Vol. 3 No. 1 : 05.
- Sheldon, Lee. 2004. *Character Development and Storytelling for Games*. Boston: Course Technology.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tjakraningrat, Harya. 1993. *Kitab Primbon Betaljemur Adammakna*. Yogyakarta: CV. Buana Raya Daerah Istimewa Yogyakarta.