

## PERANCANGAN DESAIN KARAKTER *GAME* UNTUK MENGENALKAN NILAI FILOSOFIS DALAM SENJATA TRADISIONAL SUMEDANG LARANG

### *DESIGNING GAME CHARACTERS TO INTRODUCE THE PHILOSOPHICAL VALUE IN TRADITIONAL WEAPON OF THE KINGDOM OF SUMEDANG LARANG*

Yuana Syifa Dewi<sup>1</sup>, Aris Rahmansyah<sup>2</sup>, Irfan Dwi Rahadianto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
<sup>1</sup>yuanasifa@telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id, <sup>3</sup>dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id

#### Abstrak

Indonesia merupakan Negara Republik yang mewadahi ratusan pulau dengan budaya yang unik pada tiap daerahnya. Hal tersebut merupakan ciri khas yang menonjol dari Negara Republik Indonesia, dan masyarakat Indonesia memiliki kewajiban untuk melestarikan budaya tersebut. Generasi muda Indonesia saat ini kurang memiliki rasa bangga dan kepedulian untuk melestarikan budaya, dimana salah satu penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan yang dimiliki Bangsa Indonesia. Generasi muda merupakan anak-anak maupun pemuda yang kelak akan menjadi penerus bangsa, salah satunya adalah remaja. Berdasarkan hal tersebut, perancangan ini ditujukan untuk remaja sebagai media pelestarian budaya Indonesia. Bentuk nyata budaya yang terdapat pada Negara Republik Indonesia dibuktikan oleh adanya peninggalan budaya seperti artefak senjata tradisional. Tiap daerah memiliki ciri khas senjata dengan nilai filosofis yang terkandung didalamnya. Salah satunya adalah senjata peninggalan kerajaan Sumedang Larang yang terletak pada daerah Jawa Barat. Perancangan ini bertujuan untuk membuat desain karakter berdasarkan personifikasi berdasarkan nilai filosofis senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang, baik dari segi historis maupun segi simbolisasi bentuk senjata.

**Kata Kunci:** desain karakter, senjata tradisional, *mobile game*

#### Abstract

*Indonesia is a Republican State that houses hundreds of islands with unique cultures in each region. This is a prominent characteristic of the Republic of Indonesia, and the Indonesian people have an obligation to preserve this culture. The younger generation are children and young people who will later become the nation's successor, one of which is teenagers. Based on this, this design is aimed at adolescents as a medium for preserving Indonesian culture. The physical form of culture found in the Republic of Indonesia is evidenced by the existence of cultural heritage such as artifacts of traditional weapons. Each region has their own unique weapon with a philosophical value for each of them. One of them is a weapon from the Sumedang Larang kingdom which is located in West Java. This design aims to create a character design based on personification by the philosophical values of the traditional weapons of the Sumedang Larang kingdom, both from a historical perspective and in terms of symbolization of the shape of the weapon.*

**Keywords:** character design, traditional weapons, *mobile game*

#### 1. Pendahuluan

Peninggalan budaya Indonesia erat kaitannya dengan kerajaan yang telah berdiri di wilayah Indonesia pada zaman dahulu. Kerajaan besar di Indonesia seperti Kerajaan Mataram Kuno dan Kerajaan Pajajaran banyak dikenal masyarakat umum, namun beberapa kerajaan kecil di sekitarnya jarang kali dikenal oleh masyarakat luas, seperti Kerajaan Sumedang Larang yang terdapat di Kabupaten Sumedang. Walaupun tidak se-terkenal kerajaan Islam yang lainnya, Kerajaan Sumedang Larang turut mengambil andil dalam proses penyebaran agama Islam di tanah Sunda, dibuktikan dengan peninggalan budaya mereka yang terdapat pada Museum Prabu Geusan Ulun.

Salah satu bentuk kebudayaan di Indonesia yang saat ini mulai sedikit yang melestarikannya adalah kebudayaan senjata tradisional. Dalam buku Pengantar Ilmu Antropologi oleh Koentjaraningrat (2002:16) diberitahukan bahwa J.J. Hoeningman mengklasifikasikan wujud dari kebudayaan menjadi 3 bagian, yaitu: kebudayaan sebagai gagasan; kebudayaan sebagai aktifitas; dan kebudayaan dalam bentuk artefak atau karya. Dan dalam hal ini senjata masuk ke dalam bentuk kebudayaan artefak dikarenakan kebudayaan memiliki bentuk fisik.

Menurut Kelly Devries dan Robert D. Smith (2007:vii) dijelaskan bahwa senjata bukan hanya sebuah alat yang digunakan untuk membunuh, namun terkadang senjata digunakan untuk menjaga perdamaian. Di Indonesia, senjata tradisional adalah sebuah alat yang digunakan oleh suku-suku di Indonesia pada masa lalu untuk

mempertahankan diri dari serangan musuh. Senjata juga dapat difungsikan untuk perlengkapan pada pakaian adat, ada juga senjata yang difungsikan sebagai benda wasiat (Sarwijanto, 2009:107).

Dalam perancangan ini untuk memperlihatkan nilai filosofis dari senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang, baik dari segi simbolisasi fisik maupun dari segi historis senjata, perancang akan menggunakan media *game* sebagai salah satu media interaktif penyampaian informasi. Karakter termasuk dalam salah satu aspek yang penting dalam *game*. Menurut Egri dalam Lankonski (2010:164-165) karakter merupakan penggabungan antara aspek psikologis, sosiologis dan fisik. Pada *game* sendiri, Lankonski (2010:14) menyatakan bahwa karakter dapat mempengaruhi apa yang dapat pemain lakukan dan apa yang tidak dapat pemain lakukan dalam menjalankan pilihan *game*. Terdapat dua jenis karakter dalam *game*, yaitu karakter yang dapat dimainkan oleh pemain dan karakter yang tidak dapat dikendalikan oleh pemain yang disebut dengan non-playable character (NPC). Dalam perancangan karakter desain yang berasal dari kebudayaan artefak senjata ini, perancang akan mendesain karakter berdasarkan nilai filosofis senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang, baik dari segi historis senjata maupun segi simbolis dari senjata tersebut. Fungsi senjata sebagai alat penjaga perdamaian akan perancang angkat untuk menyampaikan pembelajaran budi pekerti, dimana pendidikan budi pekerti sendiri merupakan usaha sadar penanaman atau internalisasi nilai-nilai akhlak atau moral dalam berinteraksi dengan Tuhan, baik dengan sesama manusia maupun dengan alam lingkungan, dimana terdapat sikap dan perilaku yang luhur dalam keseharian. (Tim Dosen UIN Jakarta, 2000:41). Pendidikan budi pekerti yang akan dirancang dengan menggunakan nilai-nilai yang terkandung dalam senjata merupakan bentuk upaya perancang untuk meningkatkan minat untuk mempelajari tentang senjata tradisional yang dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan cara mengimplementasikan sifat fisik dari senjata dan menggabungkannya dengan cerita naratif ke dalam bentuk karakter.

Perancang akan menetapkan remaja berumur 13-18 tahun sebagai khalayak sasar. Pemilihan umur tersebut berdasarkan Ernawulan Syaodih (1995:9-10) yang menyatakan bahwa pengelompokan umur remaja usia tersebut memiliki aspek perkembangan intelektual, sosial, dan afektif yang berkembang sangat pesat pada rentang umur 13-18 tahun. Perangkat yang dimiliki oleh remaja secara umum adalah perangkat ponsel, sebagaimana dilansir oleh Larensi Lihgai Mustika Rani pada artikel yang diterbitkan pada portal berita Merdeka berjudul Survei: Bagi Remaja, Ponsel adalah Raja (2015) dimana survei yang telah dilakukan menunjukkan ketergantungan remaja terhadap ponsel. Oleh karena itu, desain karakter akan diimplementasikan ke dalam bentuk mobile *game*.

Dan untuk pengangkatan tema yang akan dipilih perancang akan menggunakan tema Sci-Fi, *cyberpunk* yang dilandasi dengan perkembangan teknologi yang dimana perancang ingin menyampaikan bahwa senjata tradisional ini juga bisa tetap hidup sampai ke masa depan dengan teknologi yang canggih dan untuk mengingatkan anak muda untuk melestarikan senjata tradisional ini hingga masa depan. Menurut Mencher dalam Norshuhada Shiratuddin dan Syamsul Bahrin Zaibon (2010) mobile *game* sendiri merupakan *game* yang dikembangkan untuk dapat dimainkan pada perangkat ponsel.

Berdasarkan paragraf di atas, perancang akan merancang desain karakter *game* berdasarkan nilai filosofis dari senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang, baik dari segi simbolisasi bentuk senjata maupun dari segi historis senjata untuk remaja dengan mengangkat tema *cyberpunk*.

## **2. Dasar Teori**

### **2.1 Senjata Tradisional**

Kelly Devries dan Robert D Smith (2007:vii) menyatakan bahwa senjata digunakan untuk membunuh dan melukai orang, serta merupakan alat yang digunakan untuk menghancurkan negara beserta masyarakatnya, yang terkadang mencakup seluruh peradabannya. Hal tersebut menjadikan senjata sebagai sebuah pencapaian budaya dan pencapaian artistik terbesar dalam sejarah peradaban manusia. Menurut sejarah, peralatan perang telah menjadi instrumen yang digunakan untuk menjalankan penaklukan, invasi, dan perbudakan. Namun, terkadang mereka digunakan untuk menjaga perdamaian. [2]

Pengertian dari senjata tradisional menurut Sarwijanto (2009:107) adalah sebuah alat yang digunakan oleh suku-suku di Indonesia pada masa lalu untuk mempertahankan diri pada serangan musuh. Selain difungsikan untuk pelengkap pada pakaian adat, senjata juga ada yang difungsikan sebagai benda wasiat. [13]

### **2.2 Desain Karakter**

Berdasarkan Scott Rogers (2010:14) *game* artist adalah mereka yang membuat visual pada *game*. Mulai dari aset karakter, background, user interface, dan item dalam *game*. *Video game* artist dapat bekerja sebagai *concept artist*, *storyboard artist*, *environment artist*, *texture artist*, *UI artist*, *animator*, dan lain-lain. Perancangan ini terfokus pada pembuatan karakter hingga sprite karakter. [12]

Berdasarkan Llopis dalam Joost van Dongen (2007:2) *game asset* adalah semua hal yang terdapat dalam *game* kecuali kode pemrograman, yaitu model, tekstur, material, suara, animasi, sinematik, skrip, dan lain-lain. [19]

Menurut KBBI (2008) karakter merupakan tabiat atau sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.

Menurut Ergi dalam Lankonski (2010:164-165) karakter merupakan hasil penggabungan dari beberapa aspek, yaitu aspek fisiologi yang meliputi jenis kelamin, tinggi, berat badan dan penampilan, kemudian aspek sosiologi yang meliputi pekerjaan, tingkat pendidikan, pertemanan, musuh dan hobi, dan yang terakhir adalah aspek psikologi yang meliputi standar moral, obsesi, tingkat kecerdasan dan temperamen. Lankonski (2010:14) menyatakan bahwa karakter dalam *game* terdiri dari dua jenis, yaitu *player character* yang dapat dikendalikan oleh pemain, dan *non-playable character* atau NPC yang dikendalikan oleh sistem *game*. [11]

Menurut Tony White (2006:36) bentuk dan proporsi karakter dapat mengekspresikan kepribadian karakter. Perbandingan bentuk karakter terhadap karakter lain juga dapat mempengaruhi kepribadian karakter tersebut. [18]

Karakteristik bentuk wajah karakter oleh Jack Hamm (1967:3-6) ditentukan oleh fitur wajah seperti hidung, mata, mulut, dan telinga. [7]

Pada Tony White (2006:37) *head height* atau rasio tinggi kepala merupakan ukuran perbandingan antara kepala karakter dengan keseluruhan badan Rata-rata tinggi badan manusia adalah sebesar delapan kali dari tinggi kepalanya, yang berarti perbandingan tinggi kepala dengan badan adalah 1:7. Pada umumnya, karakter kartun memiliki perbandingan tinggi kepala dengan badan yang lebih drastis, seperti karakter utama di serial tv *Power Puff Girls* yang memiliki rasio tinggi kepala dengan badan 1:1. Semakin kecil rasio tinggi kepala dengan badan, maka karakter akan lebih menyerupai kartun. [18]

Menurut Tony White (2006:38) *model sheet* adalah bagan perancangan karakter yang memuat informasi mengenai ukuran, konstruksi, dan proporsi karakter. Pada umumnya, model sheet menampilkan *turn around* karakter dari sisi depan, samping dan belakang. Pada model sheet terdapat detail tentang head height dan close-up karakter seperti ekspresi, fitur wajah, tangan, kaki, dan gestur karakter. [18]

Pada Tony White (2006:39) color model digunakan untuk menampilkan pewarnaan dan tekstur karakter. Pada media 2D, color model memuat informasi tentang warna asli tiap bagian karakter dan tebal tipisnya garis outline. [18]

Landis dalam Heli Salomaa (2018:7) mengungkapkan bahwa desain kostum adalah suatu bentuk penceritaan visual, dimana latar belakang karakter, usia, status sosial dan kepribadian dapat dipahami secara sekilas. Kostum dapat menceritakan tentang keadaan lingkungan seperti masyarakat, iklim, dan zaman. Albert Wolsky mengatakan bahwa kostum dirancang untuk mendukung cerita dan tidak memiliki hubungannya dengan pakaian sehari-hari ataupun dirancang untuk terlihat menarik. Desain kostum menceritakan tentang apa yang orang kenakan dan mengapa, apa kelas mereka dan apa kebutuhan mereka. [21]

Anne Hollander (1992:27) dalam *The Modernization of Fashion* menyatakan bahwa praktek modernisasi busana berawal dari suatu ide lama dimana busana pada dasarnya sudah terlihat menarik sebagai obyek seni. Pada masyarakat non-modern yang merupakan awal dari busana ini berasal, busana sendiri merupakan sebuah seni yang menggabungkan tubuh sebagai media dengan bahan kain untuk menjadikan busana sebuah artefak yang tersusun secara sempurna dan memiliki makna secara individual. Tetapi jika busana tersebut diperlihatkan menjadi seni modern daripada bentuk seni lampau, sesuatu yang estetik menurut masyarakat modern, maka busana dapat menjadi sesuatu yang berubah secara dinamis untuk mencapai bentuk seni modern dengan membawa wibawa yang serupa. [8]

Menurut Bryan Tillman (2011:10-75) dalam *Creative Character Design*, teknis perancangan desain karakter yang baik meliputi adanya *archetype*, cerita, keorisinilan desain, bentuk dasar dan siluet, referensi, estetika, dan kesesuaian *genre*. [16]

### 2.3 *Cyberpunk*

Menurut Bruce Sterling dalam William Gibson pada *Burning Chrome* (1986:xiv), *cyberpunk* merupakan *sub-genre* dari tema *science fiction* dimana latar waktunya berupa futuristik yang bersifat dystopian. Ciri khas dari subgenre ini terfokus pada kombinasi antara kehidupan kelas bawah dan teknologi yang mapan. [6]

Berdasarkan Elias (2009:14) penulisan tema *cyberpunk* sendiri harus dapat menunjukkan kesan 'cyber' layaknya perangkat *virtual reality* yang dapat menghadirkan teknologi serta kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. [4]

Elias (2009:46) menyatakan bahwa artefak visual dari tema *cyberpunk* sendiri merupakan penggabungan dari beberapa batasan seperti terdapatnya unsur pelacuran, kejahatan, dan gelandangan

serta bintang rock yang identik dengan masa tahun 90an. Selain itu, terdapat juga unsur neo-romantisisme dalam penggabungan tema *cyberpunk*, sejak munculnya trend busana punk pada tahun 70an. Namun lain halnya dengan busana punk, neo-romantisisme bukan hanya tertarik dengan cambuk maupun bahan kulit, namun juga terobsesi pada bahan metal dan plastik yang memiliki energi dan potensial berbasis sains. Hal tersebut berkaitan juga dengan prostetik kimia, prostetik techno-surgical dan modifikasi anggota badan atau perbaikan organ dalam sebagai suatu inovasi baru. [4]

Elias (2009:159) menyatakan bahwa figur batasan tema *cyberpunk* memakai busana hip-hop streetwear untuk mendapatkan gambaran dari subculture tersebut karena media mulai menyorot ruang publik yang tabu, yaitu pihak gelandangan. [4]

Pada Elias (2009:200) busana punk merupakan versi busana dan kosmetik dari pengacau budaya, budaya *cyberpunk* jalanan yang terkait dengan korporat dan budaya hackers pada street culture. Seseorang dapat beralih dari motto "Mandiri" dari premis *cyberpunk* menjadi motto "Brand Yourself". Hal tersebut menjadikan pakaian yang dirancang secara tradisional beralih menjadi perancangan pakaian dengan bantuan komputer. [4]

## 2.4 Unsur Visual

Menurut Solarski (2012:262), garis merupakan salah satu teknik dasar untuk memegang pensil, untuk membuat bermacam-macam kualitas garis berdasarkan ketebalannya, gelap-terangnya, lurus-lengkungnya ataupun zigzag yang bertujuan untuk mengkomunikasikan emosi ke dalam suatu karya. [15]

Solarski (2010:254) menyatakan bahwa skala dari karakter dalam hubungannya kepada karakter lain dan lingkungan disekitar mereka erat kaitannya dengan cara penepatan garis dan perspektif. Ukuran dari karakter dapat membuat pemain merasa lemah maupun kuat. [15]

Berdasarkan Solarski (2012:259), pencahayaan adalah sebuah proporsi dari gelap terangnya suatu benda, objek dala suatu gambar. Kebanyakan karya seni memunculkan pencahayaan yang menyesuaikan dengan keadaan natural yang kita lihat sehari-hari. [15]

Menurut Walter T. Foster (2018:8) warna yang dilihat oleh mata dari sebuah objek merupakan hasil dari warna-warna gelombang cahaya yang terserap oleh objek, dengan pengecualian gelombang warna yang dipantulkan oleh objek, yang merupakan warna dari objek yang dilihat oleh mata. [5]

Walter T. Foster (2010:16) berpendapat bahwa pemilihan dan pengaplikasian skema warna dalam karya seni digunakan untuk memperoleh kesan kesatuan, keharmonisan dan kontras secara dinamis. [5]

Solarski (2012:284) menjelaskan bahwa ketiga bentuk dasar (lingkaran, segitiga, dan kotak) dapat mengkomunikasikan sifat atau emosi yang berbeda-beda, seperti positivitas dan semangat masa muda untuk bentuk lingkaran, kekuatan dan stabilitas untuk bentuk kotak, dan agresif dan mengancam untuk bentuk segitiga. [15]

## 2.5 Pembuatan Karakter untuk *Mobile Game*

Menurut Anna Kolodeyskaia (2020), perancangan dalam *mobile game* sendiri memerlukan tahapan-tahapan yang terdiri dari:

### 1. Desain secara naratif dan riset

Mendesain karakter dimulai dengan menganalisa bio, sifat, dan penggambaran dari karakter yang telah dibuat.

### 2. Riset khalayak sasaran

Ketika seorang desainer mendapatkan tugas, mereka harus mulai dari riset. Seperti contohnya untuk khalayak sasaran perempuan, desain yang dihasilkan akan cenderung memiliki banyak unsur dekoratif dan memiliki beragam warna.

### 3. Pengumpulan moodboard dan referensi

Untuk tiap karakter, diperlukan pembuatan moodboard dari berbagai referensi. Kumpulan gambar tersebut akan mempermudah pemilihan warna dan detail dari karakter.

### 4. Pembuatan sketsa

Pembuatan sketsa digunakan untuk menentukan siluet dari karakter. Detail dari karakter yang terlihat pada siluet akan mempermudah mengkomunikasikan bentuk dan detail pada karakter.

### 5. Basic shapes dan volume

Bentuk dasar akan mempermudah eksplorasi desain, dan volume digunakan untuk mendapatkan kesan kedalaman pada karakter.

### 6. Pencahayaan, animasi dan rendering

Penentuan arah cahaya dibuat untuk menonjolkan detail dan volume dari karakter. Kemudian, file yang akan diserahkan untuk dianimasikan berupa sekuen gambar maupun gambar yang dipisah perbagian yang akan dianimasikan. [20]

## 2.6 Remaja

Menurut Ernawulan Syaodih (1995:9-10), aspek intelektual perkembangannya diawali dengan perkembangan kemampuan mengamati, melihat hubungan dan memecahkan masalah sederhana yang berkembang secara konstan dan mencapai puncaknya pada masa sekolah menengah atas pada usia 16-17 tahun. Perkembangan aspek sosial pada remaja berkembang sangat pesat pada usia 16-18 tahun, dan perkembangan aspek afektif atau perasaan berjalan konstan terkecuali pada masa remaja awal pada usia 13-14 tahun dan remaja tengah pada usia 15-16 tahun. [22]

## 3. Pembahasan

### 3.1 Konsep Kreatif

Penggabungan tema nilai filosofis senjata tradisional dengan tema futuristik diharapkan dapat menjadi contoh bahwa pelestarian budaya dapat berjalan selaras dengan perkembangan zaman.

### 3.2 Konsep Media

Media yang akan dihasilkan dari proses perancangan ini adalah artbook, dan desain karakter. Media output artbook dipilih sebagai media informatif untuk menyampaikan hasil rancangan berupa desain karakter.

### 3.3 Konsep Visual

Karakter yang pemain mainkan dalam *game* ini merupakan karakter yang dirancang berdasarkan nilai-nilai filosofis yang terdapat pada tiap senjata tradisional peninggalan kerajaan Sumedang Larang. Dalam menganalisis apa saja nilai-nilai filosofis yang terdapat dalam senjata tersebut, perancang mengambil referensi berdasarkan simbolisasi bentuk senjata maupun segi historis yang terdapat pada senjata tradisional. Untuk menyesuaikan bentuk personifikasi senjata tradisional dengan tema *game* dengan setting *cyberpunk*, perancang akan memodifikasi bentuk senjata, aksesoris budaya seperti pakaian dari karakter menjadi bernuansa modern. Perbandingan tinggi dari tiap karakter akan perancang terapkan berdasarkan referensi perbandingan tinggi tiap senjata.

### 3.4 Hasil Perancangan

#### 1. Aset Visual Karakter



Gambar 1. Hasil Perancangan Aset Visual Karakter

Perancangan desain karakter mengambil referensi tinggi badan berdasarkan perbandingan panjang senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang. Kostum dari karakter disesuaikan dengan tema *cyberpunk* dimana kostum tersebut memiliki warna cenderung gelap dengan aksesoris warna sesuai dengan atribut elemen yang dimiliki oleh tiap karakter. Kostum pada karakter juga memiliki beberapa aksesoris senjata yang diambil dari bentuk fisik senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang.

## 2. In-Game Sprite Karakter



Gambar 2. Hasil Perancangan *In-Game Sprite* Karakter

Perancangan *in-game sprite* dari karakter akan dianimasikan dengan teknik *rigging* dengan menggunakan aplikasi *Spitter*. *In-game sprite* dari karakter memiliki perbandingan tinggi 1:3 yang akan melakukan gerakan menyerang saat musuh terdeteksi.

## 4. Kesimpulan

Untuk dapat menyampaikan nilai filosofis senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang dengan tujuan untuk melestarikan budaya, remaja dipilih untuk menjadi khalayak sasaran perancangan ini karena remaja merupakan tahapan perkembangan dimana pada usia 13-18 tahun, remaja memiliki aspek perkembangan intelektual, sosial, dan afektif yang berkembang sangat pesat. Oleh karena itu, pemberian informasi pada usia remaja dianggap lebih efektif daripada kelompok rentang umur yang lainnya. Remaja memiliki karakteristik sebagai individu yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat, memiliki jiwa sosial dan ingin menemukan jati dirinya yang unik. Berdasarkan karakteristik remaja, perancang memilih tema *cyberpunk*, dimana tema tersebut memiliki premis yang hampir sama dengan karakteristik remaja, yaitu berjiwa mandiri, kebebasan mencari informasi, dan menelusuri batasan. Oleh karena itu, pemilihan tema *cyberpunk* yang mirip dengan karakteristik remaja bertujuan untuk dapat menarik empati dari remaja. Perancangan karakter berdasarkan penggabungan nilai filosofis senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang dengan tema *cyberpunk* dilakukan dengan cara memilah poin-poin baik secara filosofis maupun simbol fisik dari senjata tradisional, dan menyesuaikan hal tersebut ke dalam bentuk karakter dengan mengaplikasikan nilai filosofis ke dalam sifat karakter dan menyesuaikan simbol fisik pada senjata ke dalam busana modern dengan ciri khas tema *cyberpunk*.

Dalam merancang karakter untuk media *game*, diperlukan beberapa tahapan yang dimulai dari riset konsep karakter terlebih dahulu. Riset tersebut bertujuan untuk mendapatkan gambaran karakter yang akan dirancang. Setelah menganalisis konsep karakter berdasarkan obyek senjata, didapatkan poin-poin yang dapat mempermudah pengaplikasian ciri khas dari obyek senjata baik dari segi nilai filosofis maupun fisik sebagai dasar perancangan karakter. Selanjutnya, perancang membuat moodboard sebagai referensi berdasarkan poin-poin analisis konsep karakter. Selanjutnya merupakan tahapan sketsa, dimana sketsa tersebut merupakan gambaran kasar dari bentuk visual berdasarkan penggabungan poin analisis dengan referensi visual dari moodboard yang telah dibuat. Setelah sketsa selesai, sketsa tersebut disesuaikan dengan bentuk dasar tiap karakter, dimana bentuk dasar tersebut dapat diambil dari bentuk fisik senjata maupun sifat dari karakter senjata yang disesuaikan dengan karakteristik bentuk dasar. Untuk menambah volume, ditambahkan flat shading untuk membuat kesan ruang pada karakter. Setelah konsep karakter selesai, maka dilanjutkan ke pembuatan ilustrasi *sprite* karakter. Untuk menyesuaikan *sprite* dengan media *game* yang berupa tower defense, *sprite* dibuat menjadi berukuran kecil, namun tetap terlihat ciri khas dari karakter tersebut. Oleh karena itu, ilustrasi *sprite* dari karakter dirancang memiliki perbandingan ukuran kepala 1:3 dengan ukuran tubuh *sprite*. Setelah *sprite* karakter jadi, selanjutnya dilakukan pemisahan ilustrasi *sprite* karakter menjadi beberapa bagian untuk dianimasikan dengan teknik *rigging*. Untuk menganimasikan *sprite* karakter, perancang menggunakan aplikasi *Spitter*, kemudian mengekspor animasi tersebut menjadi *spritesheet*.

**REFERENSI :**

## Sumber dari Buku

- [1] Creswell, John W. 2009. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: SAGE publishing
- [2] DeVries, Kelly dan Robert D. Smith. 2007. *Medieval Weapons: An Illustrated History of Their Impact*. California: ABC-CLIO
- [3] Ekstrom, Hanna. 2013. *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape*. Sweden: Gotland University
- [4] Elias, Herlander. 2009. *Cyberpunk 2.0-Fiction and Contemporary*. Portugal: LabCom Books
- [5] Foster, T. Walter. 2018. *Basic Color Theory: An Introduction to Color for Beginning Artists*. California: Walter Foster Publishing
- [6] Gibson, William. 1986. *Burning Chrome*. New York: Omni
- [7] Hamm, Jack. 1986. *Cartooning the Head & Figure*. New York: TarcherPerigee
- [8] Hollander, Anne. 1992. *The Modernization of Fashion*. Minneapolis: Walker Art Center.
- [9] Isbister, Katherine. 2006. *Better Character by Design: A Psychological Approach*. Florida: CRC Press
- [10] Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rhineka.
- [11] Lankonski, Petri. 2010. *Character-Driven Game Design*. Jyväskylä: WS Bookwell Ltd.
- [12] Rogers, Scott. 2010. *Level Up! - The Guide to Great Video Game Design*. Chichester: John Wiley & Sons Ltd
- [13] Sarwijanto, C. Subagya, dan F.T. Indratno. 2009. *Ayo Belajar Pendidikan Kewarganegaraan PKN Kelas 3 SD*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Kanisius
- [14] Shiratuddin, Norshuhada dan Syamsul Bahrin Zaibon. 2010. *Mobile game-based learning with local content and appealing characters*. Malaysia: Universiti Utara Malaysia
- [15] Solarski, Chris. 2012. *Drawing Basics and Video Game Art*. New York: WatsonGuptil Publications
- [16] Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. United States: Focal Press
- [17] Tim Dosen UIN Jakarta, *Laporan Penelitian Pendidikan Budi Pekerti Pada Sekolah Model*, Jakarta, UIN, 2000
- [18] White, Tony. 2006. *Animation from Pencil to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. United States: Focal Press

## Sumber dari Internet

- [19] Dongen. Joost Van. 2007. *The Game Asset Pipeline*. Diakses 7 Februari 2021 dari Proun Game: <http://www.proun-game.com/Oogst3D/ARTICLES/TheGameAssetPipeline.pdf>
- [20] Kolodeyskaia, Anna. 2020. *Guide on Creating 2D Characters for Mobile Games*. Diakses 2 November 2020 dari 80LV: <https://80.lv/articles/guide-on-creating-2d-characters-for-mobile-games/>
- [21] Salooma, Heli. 2018. *Video games and costume art – digitalizing analogue methods of costume design*. Diakses 7 Februari 2021: <https://core.ac.uk/download/pdf/158613629.pdf>
- [22] Syaodih, Ernawulan (1995). *Psikologi Perkembangan Anak*. Diakses 2 Oktober 2020 dari UPI: [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PGTK/196510011998022-ERNAWULAN\\_SYAODIH/PSIKOLOGI\\_PERK\\_ANAK.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/PSIKOLOGI_PERK_ANAK.pdf)
- [23] Rani, Larensi Mahligai Mustika. 2015. *Survei: Bagi Remaja, Ponsel adalah Raja*. Diakses pada 28 Januari 2021: <https://www.merdeka.com/teknologi/survei-bagi-remaja-indonesia-ponsel-adalah-raja.html>