

ADAPTASI WAYANG KULIT SASAK MELALUI PERANCANGAN DESAIN

KARAKTER

INTRODUCTION OF SASAK LEATHER PUPPET THROUGH CHARACTER DESIGN

Lalu Drasca Bayuaji¹, Irfan Dwi Rahadianto², Mario³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

drasca@student.telkomuniversity.ac.id, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id, mario@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Wayang merupakan salah satu kebudayaan yang terkenal dari Indonesia yang ditetapkan sebagai warisan dunia sejak 7 November 2003 oleh UNESCO. Salah satu wayang yang berasal dari Indonesia adalah Wayang Kulit Sasak yang berasal dari Lombok. Namun dengan seiringnya zaman berjalan, peminat terhadap wayang sangat menurun, terutama Wayang Kulit Sasak ini. Di zaman sekarang sudah banyak media baru yang bermunculan, salah satunya merupakan video game. Video game sekarang dapat dijadikan untuk dijadikan media memperkenalkan kembali media lama. Media baru yang muncul yaitu hobi *gunpla* yang dimana dari *gunpla* sendiri berbentuk robot dapat dimanfaatkan desainnya dengan dimasukkan desain wayang. Dengan turunnya angka peminat dari wayang yang khususnya Wayang Kulit Sasak, adanya pemanfaatan dari media baru ini diperlukan untuk mengangkat kembali minat dari remaja terhadap wayang. Target audiens dari rancangan ini adalah remaja. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan kembali Wayang Kulit Sasak dengan memanfaatkan media baru seperti video game dan juga hobi *gunpla*. Perancangan ini dirancang dengan metode kualitatif, observasi, kajian pustaka, dan wawancara dari narasumber. Hasil rancangan ini akan berbentuk desain karakter yang mengambil tema Wayang Kulit Sasak.

Kata kunci: Wayang Kulit Sasak, Video Game, *Concept Art*, *Gunpla*

Abstract: Wayang (Shadow Puppet) is one of the famous cultures from Indonesia which was designated as a world heritage since 7 November 2003 by UNESCO. One of the shadow puppets originating from Indonesia is the Sasak Leather Puppet originating from Lombok. However, as time goes by, interest in wayang has decreased, especially this Sasak Leather Puppet. Nowadays, many new media have emerged, one of which is video games. Video games can now be used as a medium to reintroduce old media. The new media that has emerged is the hobby of *gunpla* where from the *gunpla* itself in the form of a robot the design can be utilized by including wayang designs. With the decline in the number of enthusiasts of wayang, especially Sasak Leather Puppet, the use of this new media is necessary to revive interest from youth in wayang. The target audience for this design is teenagers. This design aims to reintroduce Sasak Leather Puppet by utilizing new media such as video games and also the *gunpla* hobby. This design was designed using qualitative methods, observation, literature review, and interviews with informants. The results of this design will be in the form of character designs that take the theme of Sasak Leather Puppet.

Keywords: Sasak Leather Puppet, Video Game, *Concept Art*, *Gunpla*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Salah satu kebudayaan di Indonesia yang terkenal adalah wayang. Wayang populer dengan keunikannya hingga ditetapkan sebagai peninggalan warisan dunia yang berasal dari Indonesia sejak 7 November 2003. Tidak hanya dari keunikan cerita saja, tetapi wayang juga memiliki kelebihan dalam media pembelajaran seperti nilai – nilai kesenian, keindahan, filsafat, tingkah laku, persepsi religius, pandangan hidup dan cita-cita, terkandung dalam dunia pewayangan (Sujamto, 1992).

Namun, dengan datangnya era globalisasi yang cepat dapat menjadi sebuah tantangan maupun media baru untuk wayang. Globalisasi menjadi sebuah fenomena yang dapat memberikan dampak yang tak dapat di hindari (Scholte, 2001). Catur Nugroho dari Institut Seni Indonesia (ISI), mengatakan bahwa antusias penggagap wayang itu masih banyak, tetapi memang semakin era berjalan kalau peminatnya terlihat surut, fenomena tersebut terjadi karena wayang di era sekarang ini masih memiliki sifat yang kedaerahan. Yang dimana masih lebih banyak digelar di daerah yang khusus sekitar daerah sekitar pulau jawa dan masih menggunakan bahasa daerah yang membuat banyak orang tidak mengerti.

Diambil dari data BPS tahun 2021, masyarakat yang memiliki daya ketertarikan terhadap wayang pada remaja yang dari tahun 2018 bisa mencapai hingga 50% menurun sebanyak 23,06%. Menurut Antonius (2021), mengatakan bahwa generasi muda dari daerah yang menghasilkan seni wayang ini menunjukkan ketidak pedulian karena kurangnya pemahaman terhadap kesenian yang ada. Data dari BPS juga menunjukkan penurunan angka jumlah kegiatan pada kegiatan wayang dari tahun 2012 sebanyak 47 pertunjukan menjadi hanya 18 pada tahun 2017. Diambil data BPS, tahun 2021 jumlah peminat seni pertunjukan wayang menunjukan berada di level terendah dengan peresentase 3% dibandingkan dengan seni adat budaya lainnya.

Salah satu wayang yang merasakan dampak penurunan peminat ini juga berasal dari pulau Lombok. Sukardi, pedalang wayang Sasak, mengatakan bahwa seiring dengan berkembangnya zaman wayang mulai tenggelam tidak terkecuali wayang Sasak. Beliau juga mengatakan hal yang sama seperti Catur Nugroho tentang terhalangnya dari sifat kedaerahan dan bahasa yang membuat wayang Sasak sulit untuk dicapai dan dimengerti sehingga banyak yang lebih memilih media lain. Dalam media baru juga terdapat banyak aspek hiburan yang baru, yang sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan wayang, khususnya wayang kulit sasak ini yang sudah mulai terlupakan. Salah satu contoh dari media baru yang dapat dimanfaatkan ini adalah dari aspek

hiburan berbentuk hobi. Dan salah satu hobi yang banyak digemari di Indonesia salah satunya merupakan *action figure* yang juga dapat dimanfaatkan seperti bentuk desainnya yang dapat dimanfaatkan dari wayang ini.

Dari fenomena yang menghalangi wayang di era sekarang ini, khususnya wayang kulit dari Lombok, penulis memutuskan untuk membuat sebuah *concept art* berbentuk 2D *digital* berupa character yang menggambarkan salah satu cerita dari Lombok yang tidak banyak diketahui asal – usulnya yaitu Putri Mandalika. *Concept art* adalah sesuatu bentuk ilustrasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dari desain, ide atau mood yang biasa digunakan di dalam *film*, *video game*, animasi hingga komik sebelum memasuki tahap akhir produksi. *Concept artis* merupakan seseorang individu yang menghasilkan desain visual yang nantinya dapat menghidupkan dari ide yang sudah dibuat.

Adaptasi desain karakter ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali seni wayang yang khususnya wayang kulit Sasak terhadap remaja masyarakat Indonesia menggunakan media yang memanfaatkan dari arus globalisasi ini. Selain itu *concept art* ini dibuat sebagai media visual dengan *style anime* yang bertujuan untuk menargetkan kepada remaja untuk mengetahui seni wayang yang saat ini sudah berkurang diminati.

Metodologi

Perancangan adaptasi desain karakter ini menggunakan metode deskriptif dan visual yang akan melalui beberapa tahap sebagai berikut

Persiapan

Membaca cerita dari Wayang Kulit Sasak untuk mendapatkan informasi serta pemahaman yang mendalam serta membaca beberapa buku yang berkaitan dengan topik yang akan dirancang sebagai data pendukung

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dari perancangan ini, penulis mencari tahu terlebih dahulu kebutuhan yang akan digunakan perancangan ini dan setelah itu mengidentifikasi dengan memusatkan perancangan pada desain yang akan diadaptasikan kedalam desain yang akan dirancang.

Analisis Data

Dalam menganalisis data, perancang menggunakan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan bagaimana keadaan subjek atau objek dalam penelitian. Menurut Nazir (1988) metode deskriptif merupakan metode dalam meneliti sekelompok manusia, objek, kondisi, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

LANDASAN TEORI

Gundam

Gundam merupakan nama dari serial fiksi ilmiah dari studio *Sunrise* yang menampilkan robot raksasa yang bernama *gundam*. Serial ini muncul pada 7 April 1979. Kepopuleran serial ini dan mainan miniaturnya menghasilkan sebuah waralaba yang meliputi serial televisi, film, komik, video game, juga industri model robot yang dikenal dengan *gunpla* atau model plastik dari *gundam* yang memiliki berbagai macam skala.

Wayang

Pertunjukan wayang merupakan sisa – sisa kuno upacara keagamaan orang Jawa kuno, yang pada saat itu masih menganut kepercayaan kepada arwah leluhur. Pada masa itu, pendahulu kita membuat alat – alat pemujaan berupa arca sebagai media untuk memanggil arwah nenek moyang yang dinamakan *hyang* (Marsaid, 2016: 60). Apabila berkomunikasi dengan roh – roh itu, masyarakat Jawa memerlukan bantuan seorang *syaman*. Proses ini merupakan awal mula dari sejarah wayang yang berasal dari kata *hyang*, kemudia disebut wayang dan *syaman* adalah yang kita sebut sekarang sebagai dalang (Masroer, 2015: 25).

Wayang Kulit Sasak

Wayang Menak Sasak merupakan nama yang diberikan terhadap wayang kulit yang berkembang di Lombok. Pemberian nama ini sangat dipengaruhi oleh cerita yang diambil dari Wong Menak dan berkembang di Lombok. Sama seperti wayang di Jawa Barat, wayang kulit sasak juga sangat dipengaruhi oleh kedatangan agama islam. Menurut Amaq Satriah, konon di sebuah kampung bernama kampung Rambitan yang berada di Lombok Selatan terdapat seorang waku Nyato. Semasa kanak – kanak dia pergi ke Pulau Jawa menonton wayang Bersama teman – temannya dan saat pulang ia menceritakan kepada teman – temannya yang tidak ikut ke Jawa tentang wayang yang ia tonton. Saat beranjak dewasa, Wali Nyato mencoba untuk menggelar wayang dengan sederhana yang dibuat dari ranting pohon (Alit Widiastuti, 1987).

Suku Sasak

Suku sasak adalah penduduk asli pulau Lombok, Bahasa yang digunakan termasuk golongan Bahasa sasak. Bahasa yang termasuk kedalam golongan Bahasa sasak yaitu Bahasa samawa (Bahasa Sumbawa Barat). Mengenai asal kata nama sasak ini juga bermacam – macam ceritanya. Salah satu sumber meriwayatkan bahwa nenek moyang sasak dating dari Jawa dengan sasak sehingga disebut orang sasak. Adapun legenda doyan nada, pulau ini dinamakan sask karena pulau tersebut dipenuhi dengan sesek dengan pohon kayu (Sagimun, 1995)

Pakaian Adat

Pakaian adat merupakan symbol kebudayaan dari suatu daerah. Pasalnya, setiap daerah di Indonesia memiliki pakaian adat yang beraneka ragam. Pakaian adat ini biasanya dipakai untuk memperingati hari besar seperti kelahiran, pernikahan, kematian, hari – hari besar keagamaan, hingga ada beberapa pakaian adat yang dapat digunakan sebagai pakaian santai.

Menurut Koten (1991: 2) pakaian adat merupakan salah satu identitas atau ciri pengenal masyarakat pemakainya. Pakaian adat merupakan suatu kebanggaan masyarakat yang bersangkutan. Setiap suku memiliki ciri khasnya masing – masing. Pakaian adat umumnya dikenakan dalam hari – hari besar perayaan. Hal ini dipertegas oleh Yousoef (1986: 16) menyatakan bahwa jenis – jenis pakaian tradisional dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu: kegunaan sehari hari, usia dan jenis kelamin.

Game

Menurut Zulfadli Fahrul Rozi (2010) *game* merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan yang sudah ditentukan sehingga ada pemain yang menang dan yang kalah, dan biasanya dengan tujuan untuk sebuah *refreshing*. Di dalam sebuah permainan, biasanya ada kompetisi yang terjadi agar pemain terangsang untuk terus bermain. Pemain harus mencari cara atau sebuah strategi untuk memecahkan masalah yang terdapat dalam game tersebut agar dapat memenangkan game tersebut.

Character Design

Menurut Zulfadli Fahrul Rozi (2010) *game* merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan yang sudah ditentukan sehingga ada pemain yang menang dan yang kalah, dan biasanya dengan tujuan untuk sebuah *refreshing*. Di dalam sebuah permainan, biasanya ada kompetisi yang terjadi agar pemain terangsang untuk terus bermain. Pemain harus mencari cara atau sebuah strategi untuk memecahkan masalah yang terdapat dalam game tersebut agar dapat memenangkan game tersebut.

Dalam mendesain sebuah karakter, perlu dilakukan dalam penentuan dari profil karakter tersebut (Wright, 2005: 62). Berikut beberapa profil karakter:

Warna

Warna merupakan salah satu dari unsur keindahan didalam seni dan juga desain selain unsur – unsur visual yang lain (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 4). Menurut Ali Nugraha (2008: 34) mengatakan bahwa warna merupakan kesan yang didapat mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda – benda yang terkena oleh cahaya tersebut. Selanjutnya, Endang Widjajanti Laksono (1998:

42) mengatakan bahwa warna merupakan dari bagian cahaya yang diteruskan yang kemudian dipantulkan.

Model Sheet

Saat pembuatan desain karakter diperlukan sebuah gambaran model yang dibuat dari segala arah yang dapat memperlihatkan bagaimana karakter tersebut dari suatu *angle*. Pada penggambaran *model sheet* juga dapat dimasukan bagaimana detail dari kostum hingga ke bagian ornament – ornament kecil yang terdapat pada karakter.

Bentuk

Disaat penggambaran desain karakter pasti akan adanya bagaimana bentuk dasar dari karakternya. Seperti bentuk badannya, tinggi, *body type* yang berdasarkan usia, dan bentuk badan yang berdasarkan gendernya.

Proporsi

Proporsi merupakan salah satu peran yang penting dalam arsitektur. Proporsi merupakan kepantasan atau hubungan yang harmonis antara satu bagian dengan bagian yang lainnya. Dengan begitum proporsi menjadi dasar – dasar yang digunakan sebagai acuan dalam mendesain agar menjadi sebuah keharmonisan antara satu bagian dengan lainnya. Teori ini bertujuan untuk menciptakan suatu harmoni dan aturan di dalam elemen – elemen di dalam suatu visual. Jenis – jenis dalam teori proporsi terdiri dari: 1. *Golden Section*, 2. *Regulation Lines*, 3. *Classical Orders*, 4. *Renaissance theories*, 4. *Modulor*, 5. *Ken*, 6. *Anthrophometry*.

Character Physical Types

Dalam dunia *video game*, hampir semua karakter memiliki bentuk atau manifestasi yang terlihat dalam game yang pengecualiannya adalah *avatar* nonspesifik yang hanya melihat dunia game tersebut dari perspektif orang pertama. Desainer harus dapat menampilkan karakter yang dibuat, dan cara karakter itu berinteraksi yang akan berdampak pada perasaan pemain. Banyak desainer yang mulai lebih dulu untuk membuat karakter dengan memikirkan bagaimana cara karakter tersebut terlihat terlebih dahulu (Adams, 2010).

Dalam hal tipe fisik dalam karakter dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu: Humanoids, Nonhumanoids, dan Hybrids

Pakaian dan Aksesoris

Bentuk tubuh hanyalah sebuah permulaan saat mendesain karakter. Saat mendesain karakter khususnya manusia, desainer hanya memiliki kemampuan yang

terbatas untuk mengubah bentuk tubuh. Oleh karena itu desainer mengekspresikannya melalui penggayaan melalui pembuatan pakaian dan aksesorisnya. Dalam dunia *video game*, membedakan karakter antara siapa dengan siapa sangat penting agar pemain dapat dengan cepat mengambil keputusan. Contohnya seperti karakter Dart Vader pada serial Star Wars, yang dimana karakter tersebut dibuat dengan pakaian yang dominan hitam agar terlihat seperti karakter yang mengintimidasi, dan juga pada topengnya yang mengeluarkan suara napasnya yang sangat terdengar yang langsung membedakan dengan karakter lain.

Perancangan Karakter

Anna Kolodeyskaia (2010) mengatakan dalam perancangan game memerlukan beberapa tahapan yang terdiri dari:

Desain secara naratif dan riset

Saat mendesain karakter, dimulai dengan menganalisa dari bio, sifat, dan juga penggambaran dari karakter yang akan dibuat.

Riset khalayak sasaran

Ketika desainer mendapatkan tugas, biasanya hal pertama yang akan dilakukan adalah dengan memulai riset. Seperti khalayak sasaran agar tujuan perancangannya dapat dengan mudah diterima oleh sasaran yang akan dituju.

Pengumpulan referensi

Setiap karakter diperlukan adanya pengumpulan referensi dan juga moodboard dari berbagai macam sumber dan juga dari riset sasaran. Dari kumpulan referensi akan mempermudah pemilihan dari warna hingga detail karakter yang akan di rancang.

Pembuatan sketsa

Pembuatan sketsa dibuat untuk menentukan dari siluet karakter. Detail dari karakter yang terlihat di siluetnya akan mempermudah untuk mengkomunikasikan bentuk dan juga detail karakter.

Basic shape dan volume

Bentuk dasar akan mempermudah eksplorasi dari rancangan karakter sedangkan pada volume akan memberikan kesan kedalaman pada desain karakter.

Rendering

Pada rendering akan memberikan detail – detail dan finalisasi rancangan karakter seperti menentukan arah dari cahaya pada karakter yang akan lebih menonjolkan detail dan volume dari

karakter.

DATA DAN ANALISIS DATA

Transmedia Storytelling

Pada tahap ini bertujuan untuk mengkurasi isi secara detail dari cerita Putri Mandalika dan dari Wayang Kulit Sasak yang terdapat didalamnya yang setelah itu ditransfer kedalam adaptasi desain perancangan ini.

Metodologi Pengerjaan

Pada perancangan adaptasi ini, perancang menggunakan metodologi penelitian *Rapid Game Development*. Metode ini diadaptasi dari metode *Atomic Design*, dimana metode ini digunakan untuk membangun prototipe game dalam waktu yang singkat.

Analisa Kebutuhan Perancangan Game

Dalam merancang game, dibutuhkan adanya analisa kebutuhan yang dapat mendukung dalam perancangannya. Diantara ada kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan desain game, dan kebutuhan perancangan karakter. Berikut analisa dari kebutuhan yang digunakan:

Cerita yang Diangkat

Game bergenre visual novel ini mengangkat tema cerita dari Lombok yaitu Putri Mandalika. Cerita ini berasal dari mitos yang ada di Lombok mengenai seorang putri yang bernama Mandalike yang dilamar oleh pangeran dari kerajaan lain. Yang pada akhirnya, karna Mandalike tidak mau terjadi adanya perselisihan antara para pangeran, ia melompat dari bukit ke laut dan tidak terlihat lagi yang hingga saat ini dipercayai telah menjelma menjadi cacing laut nyale.

Inti Permainan

Inti dari game ini adalah menyampaikan seni adat yang berasal dari Lombok dengan mengadaptasikan desain Wayang Kulit Sasak kedalam desain karakter game ini. Dengan adaptasi dari Wayang Kulit Sasak ini, akan menjadi game edukasi yang akan memperkenalkan kembali dari Wayang Kulit Sasak yang saat ini sudah mulai ditinggalkan.

Sasaran Pemain

Sasaran game ini yaitu remaja hingga dewasa berusia 15 – 21 tahun. Karena pada usia yang ditentukan merupakan usia produktif seseorang dalam berkarya dan diharapkan dapat mewarisi dari warisan seni adat Wayang Kulit Sasak ini.

METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data pada perancangan ini adalah metode kualitatif melalui studi Pustaka, wawancara, kajian visual, dan observasi. Menurut Creswell memaparkan tentang penelitian yang menggunakan metode kualitatif yang dalam hal ini berdasarkan dari studi kasus tentang entitas tunggal atau dari sebuah fenomena yang dari suatu masa tertentu dan sebuah aktivitas melalui pengumpulan data secara detail dengan menggunakan berbagai macam pengumpulan data selama perancangan.

Data dan Analisis Objek

Data Hasil Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk pengumpulan data dilaksanakan dengan cara terstruktur dan tidak terstruktur kepada kedua narasumber.

Dari ketiga narasumber yang sudah diwawancarai, dapat diambil kesimpulan bahwa dari ketiga sudut pandang usia dari yang masih muda hingga paling senior dalam mendalang ketiganya melihat bahwa wayang khususnya Wayang Kulit Sasak ini sudah sangat ditinggalkan terutama oleh remaja. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya upaya baru dengan memanfaatkan media baru untuk menjadi media pengenalan dari Wayang Kulit Sasak ini.

Data Kuesioner

Pada kuesioner menunjukkan bahwa usia 17 tahun merupakan usia yang paling banyak mengisi kuesioner ini dengan menunjukkan angka 50% tidak mengetahui dan mengetahui. Pada kuesioner ini juga pengisi menunjukkan angka 100% pada ingin mempelajari Wayang Kulit Sasak dan setuju dengan ide perancangan adaptasi ini. Hobi atau action figure juga menjadi opsi yang paling banyak menjadi pilihan hal yang cocok untuk diadaptasi kan dan pengayaan anime adalah pengayaan yang paling banyak diisi.

Dengan memberikan kuesioner ini, dapat disimpulkan bahwa adaptasi Wayang Kulit Sasak kedalam media baru sangat diminati oleh remaja dengan adaptasi Wayang Kulit Sasak kedalam hobi atau *action figure* dengan gaya penggambaran anime.

Data Observasi

Baju Adat Sasak

Pakaian adat Suku Sasak terdapat 2 macam yang dibedakan dari gender penggunaanya. Ada pakaian Lambung yang digunakan oleh perempuan dan pakaian Pegon yang digunakan oleh pria. Di era sekarang 2 pakaian ini digunakan sebagai pakaian formal yang digunakan untuk acara –

acara tertentu seperti penyambutan tamu, acara pernikahan, dan acara adat lainnya. Yang digunakan dalam pakaian Lambung terdiri dari pangkak, tangkong, lempot, tongkak, kereng dan juga endit yang menjadi opsional untuk dipakai. Sedangkan pakaian pegon terdiri dari sapuq, pegon, leang, slewoq dan juga keris yang merupakan opsional.

Wayang Kulit Sasak

Wayang Kulit Sasak merupakan wayang kulit yang berkembang di Lombok. Sama seperti wayang di Jawa Barat, Wayang Kulit Sasak juga sangat dipengaruhi oleh adanya agama Islam yang datang ke Lombok. Dari karakter Wayang Kulit Sasak sendiri memiliki ciri khas nya mereka masing – masing. Seperti pada karakter Jayengrana memiliki keunikan yang pada penokohnya yang digambarkan dengan muka hitam yang menandakan kuat dan sakti. Tokoh Umar Maye yang diceritakan memiliki tangan yang sakti, kuat, dan digambarkan sebagai karakter yang bertubuh pendek. Dan Selandir merupakan tokoh Wayang Kulit Sasak yang bertubuh besar dan tak kenal ampun pada lawannya.

Gambar 3.1 Tabel 3 hasil observasi

Analisis Karya Sejenis

Dari analisis karya sejenis, didapatkan data yang dapat dijadikan sebagai referensi yang bisa digunakan dalam perancangan karya. Salah satunya yaitu dari penggunaan warna dan style gambar dari game “takt op. Symphony”. Pada game ini penggunaan warna yang menggambarkan dari sifat

karakter tersebut dapat diimplementasikan pada rancangan desain yang akan digarap. Selanjutnya pada karya kedua yaitu animasi “Gundam Buil Divers Re: Rise” dapat diambil dari proporsi, anatomi, dan bentuknya. Dimana penggambaran karakter ada yang berbentuk dalam humanoids atau bentuk manusia seperti biasanya dan juga non-humanoids yang akan diambil untuk perancangan gundam yang ada dalam perancangannya.

Konsep Perancangan

Semua perancangan *concept art* karakter ini membuat property dari putri Mandalika, Raja Raden Panji Kusuma, Pangeran Kerajaan Sawing, dan Pangeran Kerajaan Lipur berdasarkan dengan pakaian adat dari Lombok dan juga mengambil unsur – unsur dari wayang kulit sasak untuk gundamnya. Untuk karakter putri Mandalika penulis menggambarkan sebagai putri yang berparas cantik dan dapat berteman dengan banyak orang. Untuk karakter Raja Raden Panji penulis menggambarannya sebagai karakter yang perkasa dan terlihat tegas. Untuk kedua pangeran penulis akan menggambarkan sebagai karakter yang gagah dan penuh dengan semangat yang menggambarkan umur mereka masih muda. Untuk gundamnya sendiri, penulis akan memasukan

aksesori berupa senjata dari seni preasean dan juga warna dan bentuk yang menyerupai wayang.

Konsep Pesan

Lombok merupakan pulau dengan kebudayaan yang menarik untuk dilestarikan, dipelajari, hingga digunakan, terutama para remaja. Kebudayaan ini dapat berasal dari berbagai macam seni yang berasal dari Lombok sendiri seperti seni wayang, tari, basaha hingga baju adat. Namun dengan perkembangan di era globalisasi ini masih terdapat halangan yang seperti sifatnya masih sangat kedaerahan yang membuat orang – orang ingin mempelajarinya sulit untuk mencapainya. Oleh karena itu penulis membuat *concept art* karakter yang mengambil kebudayaan dari Lombok demi memperkenalkannya kembali, penulis berharap bahwa dengan membuat *concept art* ini, remaja akan semakin tertarik dengan budaya – budaya dari Lombok seperti wayang, baju, dan lainnya.

Konsep Kreatif

Concept art karakter perancangan ini mengambil cerita tentang mythos dari Lombok yang dimasukkan unsur wayang juga bernama Putri Mandalika. Cerita ini merupakan salah satu cerita yang banyak di rayakan setiap tahunnya, tetapi masih banyak yang tidak mengetahui asal usul dari cerita, nama, dan perayaan yang berasal dari Lombok ini. Hal ini dikarenakan banyaknya orang yang masih tidak peduli karena ketidak pahaman terhadap suatu budaya.

Pada cerita ini mengisahkan tentang kisah dari Putri Mandalika, seorang putri dari kerajaan sekar kuning. Putri Mandalika lahir dari pasangan kerajaan yang berasal dari kerajaan sekar kuning. Putri Mandalika tumbuh dan berkembang dengan didikan sang raja dan permaisuri. Putri Mandalika sangat cantik jelita menjadi kebanggaan dari kerajaan itu sendiri. Masa kecil Putri Mandalika dekat dengan rakyatnya. Putri Mandalika sering bermain dengan anak sebaya layaknya anak umumnya. Kepribadian dan karakternya menjadi tauladan bagi anak – anak yang lainnya.

Tumbuh besar sebagai wanita yang cantik dan elegan, hingga sampai ke kerajaan tetangga sekar kuning. Para pangeran dari kedua kerajaan yang bersebelahan langsung mengambil inisiatif untuk melamar Putri Mandalika. Dengan para pangeran yang saling beradu, Putri Mandalika mengatakan “Aku ingin berguna untukmu. Aku ingin menjadi nyale yang kalian semua bisa nikmati Bersama.” Ia pun langsung terjun ke laut dan menghilang dalam gelombang besar.

Konsep Media

Media perancangan yang akan digunakan adalah *character concept art* yang akan digunakan sebagai asset dalam *game* yang dirancang. Dalam perancangan ini, media yang akan digunakan merupakan media berbentuk digital yang menggunakan komputer dan pen tablet.

Pembuatan dilakukan dengan teknik digital agar hasil akhir dapat terlihat rapi. *Software* yang akan digunakan pada proses akhir ini adalah *Clip Studio*.

Konsep Visual

Dalam perancangan *concept art* ini, penulis akan menggunakan gaya *sketch painting*, yang nantinya akan memadukan gaya *Anime* dan gaya *realis*. *Anime* adalah gaya menggambar yang populer berasal dari Jepang, sedangkan *realisme* adalah aliran seni rupa yang menceritakan kehidupan sehari – hari di dunia nyata tanpa dibuat – buat. Gaya gambar ini akan mudah di pahami juga jelas sebagai media untuk menyampaikan pesan dari penulis buat terutama kalangan remaja. Warna yang di terapkan menciptakan warna yang *colorfull* dan tajam sehingga menjadi keunikannya sendiri. Proses studi dan penggabungan gaya gambar diawali dengan mempelajari kedua jenis gambar karya sejenis yang ingin dijadikan referensi.

Proses Pembuatan Karakter

Pada proses perancangan karakter, tahapan yang dilakukan diawal adalah melakukan wawancara terhadap narasumber yang bersangkutan dan juga observasi untuk memvalidasi dari desain apa yang digunakan. Ada 4 karakter manusia dan 3 *gundam* yang dirancang, yaitu Putri Mandalika, Raden Panji Kusuma, Pangeran Sawing, dan Pangeran Lipur. Untuk *gundam*nya sendiri diambil dari 3 karakter *Wayang Kulit Sasak* yaitu *Jayengrana*, *Umar Maye*, dan *Selandir*. Setelah melakukan wawancara dan observasi, maka dilakukanlah progress awal yang masih berbentuk draft awal yang kemudian dipilih kembali yang paling cocok dengan penggambaran karakternya.

Proses Pembuatan Mockup

Dalam pembuatan mockup, ada dibutuhkannya pembuatan background yang digunakan. Beberapa background yang digunakan adalah Kerajaan Sekar Kuning atau Tonjeng Beru dan Pantai Seger Kuta. Untuk Kerajaan Sekar Kuning diambil dua tempat yaitu didepan gerbang kastil Sekar Kuning dan di daerah pemukimannya. Dari wilayah yang disebutkan oleh narasumber untuk digunakan, maka dibuatkanlah sketsa yang menggambarkan background yang dapat menggambarkan keadaan seperti dari ceritanya, dengan penggambaran bagaimana gerbang kastil dari kerajaan Sekar Kuning dan juga pemukiman rumah warga yang masih berbentuk Rumah Lumbung atau rumah adat Suku Sasak jaman dahulu. Ditambahkan juga karena kerajaannya yang dekat dengan pantai maka dibuatkan bukit tempat dimana Putri Mandalika menjatuhkan diri. Setelah penggambaran selesai maka setelah itu dimasukkan karakter – karakter yang ada dengan ditambahkan dengan beberapa UI yang dapat menggambarkan bagaimana di mockup di dalam gamenya.

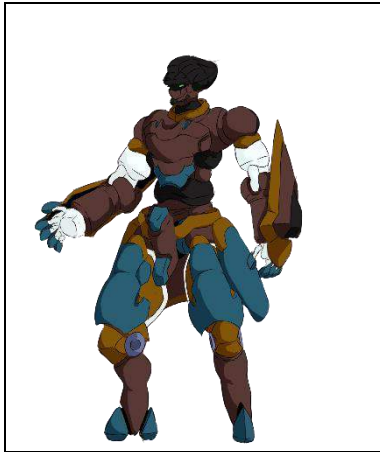
HASIL PERANCANGAN

Setelah melalui proses perancangan dan *concept art*, maka didapati hasil dari perancangan tersebut adalah sebagai berikut.

Karakter

Tabel 4.1 Hasil Perancangan

Putri Mandalika	Raden Panji Kusuma	Pangeran Sawing
		
Pangeran Lipur	Gundam (Selandir)	Gundam (Jayengrana)
		
Gundam (Umar Maye)		



Mockup



Gambar 4.1 Hasil Mockup dengan *background*

KESIMPULAN

Perancang meneliti perkembangan wayang kulit Sasak di Pulau Lombok untuk melihat bagaimana perkembangannya di sana apakah adanya terjadi penurunan penonton atau tidak.

Sebagai seorang *concept artist* dalam perancangan ini, perancang harus bisa menyampaikan ataupun menghidupkan pesan sesuai dengan penelitian yang dilakukan melalui desain karakter yang sesuai. Dalam perancangan *concept art* di game ini, perancangan menggunakan konsep – konsep dari budaya adat seni Lombok seperti yang terdapat pada wayang

kulit sasak untuk memperkenalkan kembali budaya adat seni ini.

Perancangan *concept art* karakter ini dirancang untuk menyampaikan atau memperkenalkan kembali informasi mengenai wayang kulit Sasak. Karakter akan digambarkan akan mengikuti dari cerita yang berasal dari Lombok yang mengenakan seperti pakaian adat Lombok, upacara adat Lombok, dll.

SARAN

Sebagai *concept artis* yang memiliki peranan penting dalam proses perancangan karakter game ini, perancang tentu menginginkan hasil yang maksimal dan selalu berupaya yang terbaik dengan memberikan usaha keras dalam setiap langkah prosesnya. Perancang terus berusaha untuk mendapatkan pengetahuan lebih dan terus belajar seputar perancangan *concept art* dan pemahaman fenomena yang dipilih. Sebagai seorang *concept artis*, penulis memberikan saran terlebih dahulu untuk membangun fondasi pengetahuan yang baik terhadap fenomena dan teori – teori yang akan diangkat dan digunakan dalam perancangannya. Kepada mahasiswa/I yang akan merancang desain *concept art* terutama pada desain karakter, penulis menyarankan untuk memperdalam penelitian terhadap fenomena yang diangkat, seperti eksplorasi yang dimulai dari pengkarakteran hingga ke aksesoris kecil yang akan dipakai dalam perancangan, serta menyiapkan *resources* yang akan digunakan agar karya yang diciptakan dapat dibuat lebih matang.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurchayani, F. (2018). Kisah Putri Mandalika. Nusa Tenggara Barat: BPAUD
- Mulhimmah, B. A. (2017). Mengenal Busana Adat Sasak, Nusa Tenggara Barat: Sanabil
- Irhas, Asrowi, Djono. (2022). Gane Edukasi Wayang: Inovasi Pelaksanaan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Era Digital.
- Sujamto (1992). Wayang & budaya Jawa. Semarang: Dahara Prize.
- Irawan, G. B., Rahmansyah, A., Rahadianto, I. D. (2023). Perancangan Konsep Karakter Dengan Indetitas Mitologi Untuk Video Game “Garuda Disciple”.
- Heril, Y., Sriartha, I. P., Suastika, I. N. (2021). Pengembangan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Suku Sasak Sebagai Suplemen Materi Ajar Pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 4 Jerowaru Kabupaten Lombok Timur.

Awalin, F. R. N. (2018). SEJARAH PERKEMBANGAN DAN PERUBAHAN FUNGSI WAYANG DALAM MASYARAKAT.

Sapphira, R. N. (2023). Titik Temu Tradisi dan Modernisasi: Adaptasi Kultural Pelestarian Wayang Kulit di Era Digital.

Prayoga, D. S. (2018). PERAN DALANG DALAM SENI PERTUNJUKAN WAYANG KULIT.

Kusbiyanto, M. (2015). UPAYA MENCEGAH HILANGNYA WAYANG KULIT SEBAGAI EKSPRESI BUDAYA WARISAN BUDAYA BANGSA.

Waluyo, B. (2009). ANALISIS PENYEBAB KEMUNDURAN WAYANG ORANG SRIWEDARI

Irmania, E., Trisiana, A., Salsabila, C. (2021). Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia.

Dewi, N. K. T., Priyanti, N. M. M., Framudya, I. G. A. P. (2023). Peran Generasi Z Sebagai Wadah Pelestarian Budaya Tradisional dalam Mewujudkan Indonesia Emas.

Solikatun, Karyadi, L. W., Wijayanti, I. (2018). Eksistensi Seni Pertunjukan *Peresean* pada Masyarakat Sasak Lombok

Yoniatini, D. M. (2021). Kesetaraan Gender dalam Cerita Putri Mandalika Analisis Tzvetan Todorov

Awalin, F. R. N. (2018). SEJARAH PERKEMBANGAN DAN PERUBAHAN FUNGSI WAYANG DALAM MASYARAKAT

Nasruddin. A. S. (2018). Pergeseran Budaya Masyarakat Perlak Asan: Studi Kasus tentang Pakaian Adat

Andayanil, Y., Burhanuddin, Hakim, A., Loka, I. N., Muti'ah. (2022). KAJIAN ETNOSAIN PAKAIAN ADAT "LAMBUNG": IDENTIFIKASI KONSEP KIMIA DALAM TRADISI MASYARAKAT LOMBOK

Kasim, S. (2019). Bentuk Tokoh Umar Maya Pada Wayang Sasak

INTERNET

UGM (2013). Wayang Ditinggal Generasi Muda diambil dari:

<https://ugm.ac.id/id/berita/7928-wayang-ditinggal-generasi-muda/>

Supriyanto (2018). Wayang Sasak diambil dari:

<https://senawangi.org/pdwi/wayang-sasak/>

Riaman, Y. (2016). Dilema Suku Sasak Hadapi Modernisasai diambil dari:

<https://mediaindonesia.com/nusantara/37129/dilema-suku-sasak-hadapi-modernisasi>

Bram, D. (2022). Wayang Kulit Menolak Surut, Mendekat dengan Generasi Milenial diambil dari :

<https://radarsolo.jawapos.com/features/841693802/wayang-kulit-menolak-surut-mendekat-dengan-generasi-milenial>

Henawan. (2021). Menghidupkan Kembali Budaya Wayang Yang Telah Dilupakan di Negeri Sendiri diambil dari:

<https://yoursay.suara.com/kolom/2021/07/13/163009/menghidupkan-kembali-budaya-wayang-yang-telah-dilupakan-di-negeri-sendiri>

Oliver, A. (2021). Concept Art: Desain Ilustrasi yang Penting di Dunia Perfilman dan Animasi diambil dari:

<https://glints.com/id/lowongan/concept-art/>

LPM Keadilan. (2018). Tergerusnya Budaya di Era Modern diambil dari:

<https://lpmkeadilan.org/2018/07/29/tergerusnya-budaya-wayang-di-era-modern/#:~:text=Terdapat%20tiga%20masalah%20utama%20yang,pertunjukan%2C%20hingga%20adanya%20hiburan%20lain.>

Octaria, D. (2023). Pakaian Adat Suku Sasak, Lambang Pengabdian Terhadap Masyarakat dan Tuhan diambil dari:

<https://mengenalindonesia.com/filosofi-baju-adat-suku-sasak/#:~:text=Baju%20Pegon%2C%20merupakan%20pakaian%20adat,kehormatan%20dan%20kesopanan%20seorang%20pria.>

Santang, R. (2020). Budaya Indonesia yang Terlupakan diambil dari:

<https://mahasiswa.stiepasim.ac.id/budaya-indonesia-yang-terlupakan/>

Scholte, J. A. (2001) Globalization: A Critical Introduction diambil dari:

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.2307/798044>

BPS. (2017). Kegiatan Kesenian Menurut Jenis Kesenian diambil dari:

<https://madiunkab.bps.go.id/statictable/2019/01/23/1446/kegiatan-kesenian-menurut-jenis-kesenian-2015-2017.html>

Kemendikbud. (2013). Kongres Kebudayaan Indonesia 2013 diambil dari:

<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/kongres-kebudayaan-indonesia-2013/>

Kompas. (2022). Cerita Putri Mandalika dari Kerajaan Lombok dan Tradisi Bau Nyale diambil dari:

<https://regional.kompas.com/read/2022/02/15/220212978/cerita-putri-mandalika-dari-kerajaan-lombok-dan-tradisi-bau-nyale?page=all>

