

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER DALAM GAME MENGENAI NILAI JATI DIRI BERDASARKAN LAKON WAYANG KULIT DEWA RUCI

*“Designing Character Design In A Game About The Value Of Identity Based On
The Wayang Kulit Play Dewa Ruci”*

Regita Anggiana Putri¹, Irfan Dwi Rahadian², dan Muhammad Adharamadinka³
^{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*
regitaaputri@student.telkomuniversity.ac.id¹, dwirahadian@telkomuniversity.ac.id²,
ramadinka@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Penelitian dilatarbelakangi mengenai edukasi kisah dari wayang kulit kepada remaja berumur 15-18 tahun yang mencari jati dirinya serta merevitalisasikan wayang kulit. Banyak hal yang dilakukan oleh remaja untuk mencari dan menemukan jati diri mereka. Dimulai dari mengeksplor serta melakukan hal yang menurut mereka menarik dan sukai. Wayang kulit adalah salah satu budaya di Indonesia yang saat ini tingkat antusiasmenya berkurang. Dalam wayang kulit, terdapat banyak lakon atau cerita yang bisa didapatkan pelajarannya. Seperti, kisah Dewa Ruci. Dewa Ruci mengisahkan tentang kesatria Pandawa bernama Bima yang mencari air kehidupan. Kisah tersebut dapat membantu dalam menyalurkan apa arti jati diri sebenarnya dan bagaimana mencapai nilai-nilainya. Salah satu media untuk belajar ialah bermain. Bermain tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga media edukasi disalurkan. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya rancangan media yang dapat membantu pembelajaran dengan media *game*. Di sini penulis memiliki peran sebagai *character designer* yang bertugas dalam membuat rancangan desain karakter untuk *game* yang akan dibuat. Metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan observasi, studi literatur, dan wawancara. Kemudian, data dianalisis secara kualitatif untuk mendapatkan hasil yang deskriptif. Data yang diperoleh menjadi acuan dalam pembuatan rancangan visual karakter yang memenuhi nilai-nilai dari kisah Dewa Ruci.

Kata kunci: desain karakter, dewa ruci, *game*, jati diri, wayang kulit

Abstract : The research was motivated by educating the story of wayang kulit to teenagers aged 15-18 years old who are looking for their identity and revitalizing wayang kulit. Many things are done by teenagers to search and find their identity. Wayang kulit is one of the cultures in Indonesia that is currently lacking in enthusiasm. In shadow puppets, there are many plays or stories that can get lessons. For example, the story of Dewa Ruci. The story can help in channeling what true identity means and how to achieve its values. One of the media for learning is play. Play is not only entertainment, but also a medium through

which education is channeled. From these problems, it is necessary to design media that can help learning with game media. Here the author has a role as a character designer who is in charge of creating a character design design for the game to be made. The method used to obtain data is observation, literature study, and interviews. Then, the data is analyzed qualitatively to get descriptive results. The data obtained becomes a reference in making visual character designs that fulfill the values of the Dewa Ruci story.

Keywords: *character design, dewa ruci, game, identity, wayang kulit.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Wayang adalah salah satu kebudayaan tradisional dari Indonesia yang sudah ada selama beberapa abad. Dulunya, wayang adalah media penyebaran agama, terutama agama Islam oleh Sunan Kalijaga pada abad ke-15. Wayang sendiri merupakan adaptasi dari kebudayaan India yang kemudian dicampur dengan kebudayaan Indonesia. Pertunjukan wayang diiringi dengan sindenan dan juga musik dari gamelan. Wayang sendiri dimainkan oleh satu orang yang disebut dalang dengan kain pemisah yang digunakan untuk memisahkan antara penonton dan juga dalang. Sehingga penonton hanya bisa melihat bayang-bayang dari wayang dan juga dalang.

Salah satu lakon (cerita) wayang yang paling dikenal ialah kisah Mahabharata. Mahabharata adalah salah satu wiracarita besar India kuno yang ditulis dalam Bahasa Sanskerta yang memuat banyak filsafat dan pribadatan Hindu (Haluan.com, 2022).

Salah satu cerita pewayangan yang cukup dikenal Namanya adalah Dewa Ruci. Dewa Ruci mengisahkan tentang seorang kesatria bernama Bima yang pergi mencari air kehidupan atas dasar perintah gurunya. Bima akan bertemu dengan Dewa Ruci, sosok kerdil yang menyerupai dirinya. Dari Dewa Ruci, Bima mendapatkan pesan dan pelajaran mengenai jati diri.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan wayang tidak memiliki perubahan yang signifikan. Sayangnya saat ini wayang termasuk salah satu budaya

Indonesia yang hampir punah. Antusiasme terhadap perwayangan juga rendah sehingga keinginan menjadi dalang ataupun mengembangkannya sangat rendah (travel.okezone.com, 2022). Hal lainnya adalah di era modern ini pertunjukan wayang harus bersaing dengan teknologi yang mulai berkembang pesat (kompasiana.com, 2022). Sudah banyak hiburan yang lebih mudah untuk diakses di era modern ini, sehingga generasi mudah memilih untuk menonton film, acara TV, bahkan bermain video *game*.

Cerita perwayangan banyak jenisnya dan tiap kisah memiliki pesan moralnya tersendiri yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan. Seperti kisah Dewa Ruci yang menceritakan perjalanan Bima mencari air kehidupan memiliki pesan tentang jati diri seseorang. Jati diri ada di setiap orang dan merupakan salah satu bentuk perjalanan panjang yang dihadapi setiap orang (Gramedia.com, 2022). Dilansir dari Republika, Stpehenson berujawa bahwa remaja yang memiliki identitas diri yang kuat lebih mudah untuk membuat keputusan hidup.

Menurut Aji (2014) Video *Game* digemari tidak hanya oleh anak-anak saja, bahkan dewasa juga menikmatinya. *Game* yang kita tahu saat ini, permainan yang dapat dimainkan dengan *console*, *handphone*, komputer bahkan laptop. Bermain *game* memberikan beberapa pengaruh kepada penikmatnya, salah satunya adalah yang positif. Seperti, selain menjadi media hiburan, *game* dapat melatih berpikir secara efektif, meningkatkan pemikiran kritis, serta mendorong kerja sama tim (xwa.edu.sg, 2023).

Banyak hal yang bisa dilakukan untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada generasi yang lebih muda terutama generasi masa kini. Bisa melalui media animasi, film, dan juga *game*. Sudah banyak animasi, film, dan juga *game* yang terinspirasi atau menggunakan konsep berdasarkan kebudayaan yang ada di Indonesia dengan tujuan untuk revitalisasi atau memperkenalkan budaya dengan cara yang lebih menarik. Hal inilah yang menjadikan inspirasi untuk membuat

game yang terinspirasi dari kisah wayang kulit. Tidak hanya sebagai revitalisasi, tetapi juga memberikan edukasi.

Berdasarkan fenomena di atas maka penulis memutuskan untuk membuat rancangan desain karakter *game* bertemakan wayang kulit. *Game* ini dibuat dengan tujuan memberi pengetahuan lebih mengenai wayang kulit dan nilai-nilai dari cerita wayang kulit.

LANDASAN TEORI

Indonesia memiliki banyak kebudayaan dan setiap daerah memiliki kebudayaan yang berbeda hingga memiliki sedikit kesamaan dalam kebudayaan tersebut. Kebudayaan lokal dan daerah yang lahir di Nusantara, atau kebudayaan asing yang sudah diadaptasi oleh Masyarakat Nusantara (Sudono: 2023). Dari buku “Budaya Nusantara” ciptaan Sudono, disebut juga bahwa budaya Nusantara adalah hasil karya proses, gagasan, dan system yang lahir dan berkembang di Nusantara, baik yang secara autentik maupun hasil adaptasi dengan budaya luar. Salah satu dari bentuk kebudayaan Indonesia adalah wayang kulit. Wayang kulit, dianggap sebagai budaya pusaka tak benda dari pulau Jawa oleh UNESCO. Wayang diartikan sebagai boneka tiruan manusia, hewan, makhluk halus, rumah, air, api, dan lainnya yang terbuat dari kulit (wayang kulit), kayu (Wayang klithik dan golek), kertas (Wayang Permainan), lembaran kain (wayang Beber), dan lainnya (Junaidi, Dewantono; 2018).

Dilansir dari situs Gramedia, jati diri berasal dari kata zat yang dalam Bahasa Arab yang memiliki arti inti, zat, atau eksistensi. Sementara diri berasal dari Bahasa Arab, yaitu *al nafs* yang berarti diri atau keakuan. Sementara itu, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), jati diri adalah ciri-ciri, gambaran atau keadaan khusus seseorang. Bisa juga berarti identitas, inti jiwa, atau semangat. Menurut Carl Rogers (1959), seorang psikolog humanistik, konsep untuk menemukan jati diri terbagi menjadi tiga, yaitu: *self-image*, *Ideal self*, dan *Self*

Esteem. *Self-image* adalah pandangan seseorang kepada dirinya sendiri, *ideal self* mengenai menjadi sosok ideal yang seseorang itu inginkan, dan *Self esteem* adalah bagaimana cara mencintai dan juga menerima diri sendiri, termasuk penilaian terhadap diri sendiri.

Jika fokus ke jobdesk, penulis memiliki peran sebagai *character design artist* yang bertugas untuk membuat desain karakter *game* yang akan dirancang. Sementara menurut David Parlette (Markku Eskelinen 2001:2), *game* adalah sesuatu yang memiliki “akhir dan cara pencapaiannya”: artinya ada tujuan, hasil, dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya. *Game* memiliki banyak *genre*, salah satunya adalah *game RPG*. Menurut Radion (2009:2), *RPG* (Roleplaying game) adalah sebuah permainan yang pemainnya memainkan tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Umumnya *game* dengan *genre* ini *player* harus menyelesaikan misi atau tugas yang diarahkan untuk melanjutkan cerita, membuka wilayah yang terkunci, dan juga mendapatkan hadiah yang menguntungkan dan membantu *player* dalam melanjutkan jalan cerita.

Visual menurut Rima (2016) adalah media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam tampilan. Menurut Irawan, Rahmansyah, dan Rahadianto (2023) *Concept art* terdiri dari gambar yang dibuat pada awal proses desain untuk memberi gambaran kepada orang-orang tentang seperti apa visual sesuatu dalam *game*. Terdapat beberapa pekerjaan yang melibatkan bidang *concept art*, salah satunya adalah desain karakter. *Character design artist* atau *character designer* adalah sebutan individu yang mengerjakan konsep desain karakter. Dalam membuat *asset game* terdapat beberapa komponen yang perlu diperhatikan dalam pembuatan konsep visual *game*.

Elemen desain terdapat *style*, bentuk, warna, *value* (gelap-terang), *texture*, serta *lighting*. *Art style* berguna menjadi salah satu identifikasi karya seorang seniman. Bentuk menjadi fondasi awal sebuah desain agar memiliki karakteristik.

Warna memiliki peran penting dalam memberikan makna atau arti dalam sebuah karya hingga karakter. Menurut teori Brewster (1831), warna dikelompokkan menjadi 4, yaitu warna primer, sekunder, tersier dan netral. Warna primer adalah warna dasar atau warna utama yang terdiri dari warna biru, merah, dan kuning. Dari ketiga warna dasar yang dikombinasikan atau dicampurkan maka dihasilkan warna-warna turunan. Warna sekunder merupakan turunan dari pencampuran warna primer. Dari warna primer, sekunder dan tersier tersbentuklah roda warna atau *color wheel*. Jika Digambar garis tengah pada *color wheel* maka warna akan terbagi menjadi *warm colors* (merah, oranye, kuning) dan *cool colors* (biru, hijau, ungu).

Pada tahapan pembuatan konsep visual game, terdapat rancangan desain karakter. Menurut Manik, Rahadianto, dan Mario (2023) Karakter desain adalah bentuk sketsa yang karakternya muncul pada game. Menurut Bryan Tillman (2011) ada beberapa bagian penting dalam pembuatan karakter desain, yaitu *Storyline & Proportion, Shape & Silhouette, Aesthetic, Turn-around, Pose and Expression*. Storyline atau latar belakang karakter penting dalam pembuatan karakter desain untuk bisa menjadikannya sebuah visual. Proportion atau proporsi akan membuat lebih mudah untuk mengidentifikasikan berapa umur karakter atau jenis karakter. Proporsi tidak menentukan umur saja, tetapi juga pengaplikasian dalam gaya menggambar. *Shape* atau bentuk memiliki peranan yang penting dalam desain karakter. Karena setiap bentuk memiliki artinya tersendiri. Seperti bentuk lingkaran, segitiga, dan juga persegi yang menjadi bentuk dasar dalam perancangan bentuk desain. Dari bentuk, maka siluet dapat terbentuk. Jika siluet suatu karakter terlihat jelas dan dapat dikenal maka desain karakter tersebut dapat dikatakan bagus. Estetik dalam visual menjadi hal yang pertama kali diperhatikan dan juga menjadi salah satu bentuk visual tersebut menjadi menarik. 2 hal yang perlu diperhatikan dalam estetik sebuah desain adalah umur dan warna. Turnaround adalah penggambaran karakter dari berbagai arah. Seperti dari depan,

samping, dan belakang. Hal ini digunakan untuk bisa melihat karakter di segala sisi. *Pose* atau bisa disebut *gestur* menunjukkan aksi, gerak dari sang tokoh. *Pose* sendiri juga mencerminkan dari karakter tokoh tersebut. Bagaimana ia bergerak, berjalan, bahkan postur tubuh berdiri juga diperhatikan. Ekspresi dapat menyampaikan mood atau emosi yang dirasakan oleh karakter. Dengan begitu karakter pun terasa hidup dan tidak monoton tergantung bagaimana karakter tersebut di desain.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode *mix method*. Mix Method adalah cara melakukan penelitian atau penyelidikan masalah dengan mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif dan kuantitatif sebagai dasar jawaban penelitian (Prof. John W. Creswell, 2021). Metode analisis yang dilakukan terdapat analisis konten, deskriptif, dan analisis data Miles dan Huberman. Menurut Berelson (1952), analisis konten adalah teknik analisis yang berkaitan dengan penelitian kualitatif dengan cara membandingkan antara satu dokumen dengan dokumen lainnya. Analisis deskriptif dilakukan untuk memperoleh deskripsi atau gambaran karakteristik melalui hasil data analisis yang sesuai tanpa membuat pengertian secara umum (Sugiyono, 2013). Di dalam buku Miles dan Huberman (2014) menyatakan bahwa analisis meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik Kesimpulan.

Penelitian ini memiliki khalayak sasaran yang difokuskan kepada remaja. Menurut Piaget (1980), perkembangan kognitif seorang anak tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membangun mental. Lalu menurut Hurlock (2003), remaja dibagi menjadi remaja awal (12-15 tahun), remaja madya (15-18 tahun), dan remaja akhir (18-21 tahun).

DATA ANALISIS

Data Studi Pustaka

Wayang merupakan salah satu kebudayaan di Indonesia. Dalam Bahasa Jawa, Wayang diartikan sebagai bayangan. Secara filsafata wayang diartikan sebagai bentuk bayangan dari emosi manusia: Bahagia, marah, iri, pelit, bijak, dan sebagainya (seputarpengetahuan.co.id, 2020). Wayang kulit dikenalkan ke Masyarakat oleh Sunan Kalijaga sebagai media untuk menyebarkan agama Islam. Sebelum adanya wayang kulit, terdapat wayang Berber yang Digambar di atas kertas atau kain. Wayang dimainkan oleh satu orang yang disebut dalang dengan kain pemisah yang digunakan untuk memisahkan antara penonton dan juga dalang. Sehingga penonton hanya bisa melihat bayang-bayang dari wayang dan juga dalang.

Salah satu tokoh di perwayangan yang juga Namanya menjadi judul salah satu cerita di perwayangan ialah Dewaruci. Mengisahkan tentang Bima, salah satu dari Pandawa yang pergi mencari air kehidupan dan di dalam perjalanannya Bima bertemu dengan Dewaruci. Lakon Dewaruci juga dikenal dengan judul "*Banyu Suci Perwitasari*" dimana jika diartikan ialah Air suci yang paling inti dan ini mengarah ke Air Kehidupan yang dicari oleh Bima. Versi cerita dari Dewa Ruci yang dijadikan studi pustaka adalah buku "*Dewa Ruci Serial Novel Wayang Spiritual*" dari Heru HS. Terdapat beberapa karakter pada kisah Dewa Ruci. Bima merupakan karakter utama di lakon Dewaruci. Durna (Durno) atau Begawan Durna adalah guru dari Pandawa dan Kurawa yang lahir dari pasangan Baratwaja dan Dewi Kumbini. Ketika muda, beliau bernama Bambang Kumbayana (Kitab Lengkap Tokoh-Tokoh Wayang & Silsilahnya, 2016). Durna merupakan sosok yang pintar, cerdik, sakti dan mahir dalam siasat perang. Akan tetapi, ia memiliki sifat yang sombong, bengis, licik, dan banyak bicaranya. Dewa Ruci merupakan dewa Kerdil yang ditemui oleh Bima dalam kisah perjalanannya mencari air kehidupan. Rukmuka dan Rukmakala adalah kedua raksasa kembar yang dihadapi oleh Bima di Gunung Candramuka. Wujud asli dari keduanya adalah Dewa Indra dan Dewa Bayu. Lalu ada

Nernburnawa yang merupakan naga yang menyerang Bima disaat ia menyelam ke Laut Selatan.

Data Observasi



Gambar 1.1. Wayang kulit Bima (kiri), Durna (tengah) dan Dewa Ruci (Kanan)
Sumber: tokohwayangpurwa.blogspot.com

Penulis melakukan observasi dari visual yang ada pada wayang kulit tokoh di kisah Dewa Ruci. Bima memakai pupuk mas jaroting asem, sumping, kelat bahu balibar manggis, gelang Candra Kirana, kampuh poleng, serta kuku pancanaka. Durna memakai jubah, sumping, kampuh parang, celana chinde, tasbih, dan keris. Dewa Ruci mengenakan pakaian yang sama dengan Bima, yang berbeda adalah panjang kampuhnya dan ia mengenakan selop. Rukmuka dan Rukmakala adalah raksasa kembar dan keduanya tidak memiliki banyak perbedaan. Biasanya yang menjadi beda adalah warna kulit dan bentuk matanya. Sementara Nernburnawa Pada wayang kulit, Nernburnawa memiliki kulit atau sisik berwarna hijau, Idahnya bagaikan ular dan giginya tajam dengan mata menyerupai mata ular.

Data Wawancara



Gambar 1.2. Narasumber wawancara yang dilakukan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis melakukan wawancara kepada beberapa ahli seperti dalang dan ahli yang memahami desain karakter. Dari Bapak Dalang Ki Narto, menjelaskan kisah Dewa Ruci serta tokoh dalam cerita Dewa Ruci. Disampaikan bahwa mengadaptasi bentuk wayang kulit ke dalam suatu karakter film, animasi, bahkan

game tidak perlu mengikuti *pakem* atau aturan. Beberapa ahli seperti comic artist dan juga illustrator menjelaskan bagian-bagian penting dalam membuat desain karakter.

Data Kuisisioner






Gambar 1.3. Hasil kuisisioner target audience

Kuisisioner digunakan sebagai acuan serta mengukur seberapa jauh target audience mengetahui tentang wayang kulit dan kisah Dewa Ruci. Terlihat hasil kuisisioner target audience tahu wayang kulit tetapi tidak yakin pernah mendengar kisah Dewa Ruci. Dari hasil kuisisioner juga penulis menggunakan anime style dengan detail yang realis.

Data Karya Sejenis

Tabel 1.1. Karya Sejenis

Karya Sejenis		
Garudayana 	Legend of Zelda: Breath of The Wild 	A Plague Tale: Innocence 

Karya sejenis digunakan sebagai referensi dalam pembuatan desain karakter. Karya tersebut adalah dari komik Garudayana, *Game* Legend of Zelda: Breath of The Wild dan A Plague Tale Innocence.

KONSEP DAN PERANCANGAN

Konsep Pesan

Perancangan konsep desain karakter dari tokoh cerita Dewa Ruci ini merupakan salah satu Upaya atau cara untuk mengenalkan nilai-nilai jati diri terutama kepada remaja. Dari cerita Dewa Ruci, terdapat banyak nilai-nilai yang bisa diambil untuk mengerti bagaimana jati diri seseorang untuk dipahami.

Konsep Media

Bentuk dari hasil tugas akhir ini adalah *artbook* yang berisikan proses perancangan karakter game “Bimasuci” dari eksplorasi karakter hingga *finishing*. Akan dijabarkan juga di dalam artbook informasi atau deskripsi mengenai karakter yang sudah selesai dirancang.

Konsep Kreatif

Pembuatan desain karakter tokoh dari *game* “Bimasuci” menggunakan art style anime yang realistis dan unsur dalam rancangan karakter diambil dari beberapa aspek visual yang ada pada wayang kulit. Data dari hasil observasi, wawancara, dan analisis karya sejenis menjadi acuan bagaimana konsep karakter terbentuk.

Konsep Visual

Pembuatan desain karakter menggunakan art style anime yang realistis dan unsur dalam rancangan karakter diambil dari beberapa aspek visual yang ada pada wayang kulit. Style dipakai merupakan style yang dipilih oleh responden dari data kuisioner. Untuk pemilihan warna, dipilih kombinasi warna yang bersebrangan atau berlawanan atau disebut juga komplementer untuk menunjukkan “ketidakselarasan”.

HASIL PERANCANGAN

Karakter Bima

Pada tabel 1.2. ditunjukkan hasil dari perancangan desain karakter Bima. Bima memiliki 2 desain, desain pertama sebelum ia mendapat arti Air Kehidupan dari Dewa Ruci, dan setelahnya.

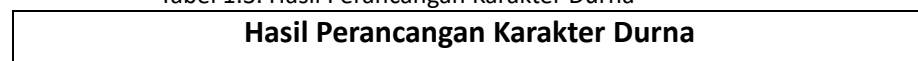
Tabel 1.2. Hasil Perancangan Karakter Bima

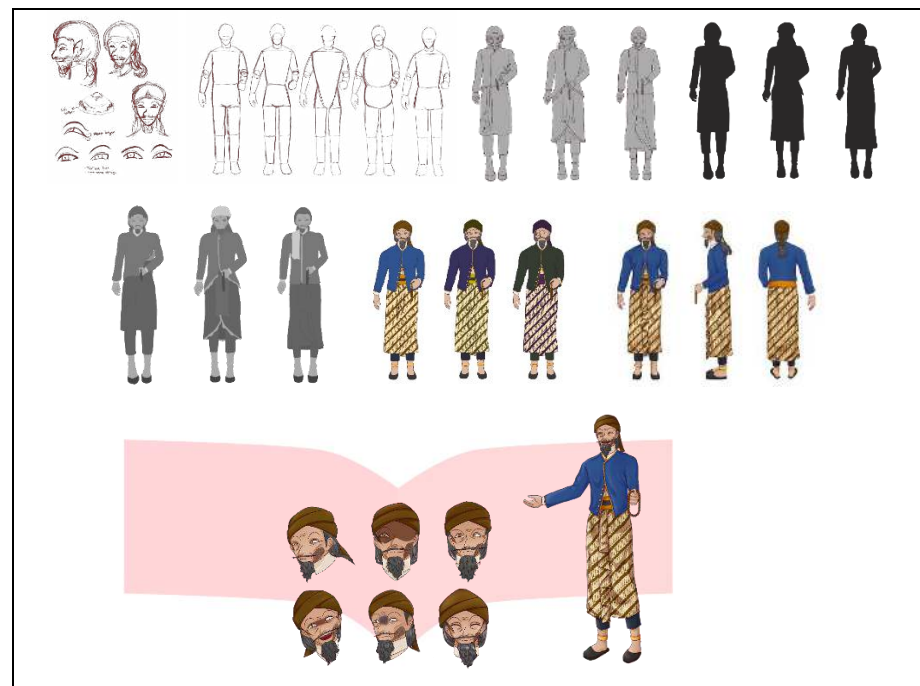


Karakter Durna

Tabel 1.3. menunjukkan hasil rancangan karakter Durna. Durna merupakan guru para Pandawa dan Kurawa. Di dalam kisah Dewa Ruci, ialah yang menyuruh Bima mencari Air Kehidupan.

Tabel 1.3. Hasil Perancangan Karakter Durna





Karakter Dewa Ruci

Pada tabel 1.4. ditunjukkan hasil perancangan Dewa Ruci. Dewa Ruci merupakan Dewa kerdil yang Bima temui setelah melawan naga Nemburnawa.

Tabel 1.4. Hasil Perancangan Karakter Dewa Ruci



Karakter Rukmuka dan Rukmakala

Pada tabel 1.5. ditunjukkan hasil perancangan karakter Rukmuka dan Rukmakala. Rukmuka dan Rukmakala adalah raksasa kembar yang dilawan Bima di Gunung Candramuka.

Tabel 1.5. Hasil Perancangan Karakter Rukmuka dan Rukmakala



Karakter Nemburnawa

Pada tabel 1.6. ditunjukkan hasil perancangan karakter Nemburnawa. Nemburnawa merupakan naga yang tinggal di Pantai Selatan.

Tabel 1.6. Hasil Perancangan Karakter Nemburnawa



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dapat dilihat nilai-nilai pada kisah Dewa Ruci adalah berpikir kritis sebelum mengerjakan sesuatu yang diperintahkan orang lain, memiliki keyakinan terhadap diri sendiri, mengendalikan emosi dan nafsu agar mendapatkan pikiran yang jernih dan tenang, serta terus berusaha tidak lupa tawakal kepada Tuhan yang Maha Esa. Berdasarkan dari hasil penelitian yang penulis lakukan, untuk menyalurkan nilai-nilai pada lakon Dewa Ruci ke dalam desain karakter adalah penulis harus memahami tokoh-tokoh pada karakter tersebut.

Saran

Dengan meneliti dan mempelajari nilai-nilai dari kisah atau lakon Dewa Ruci, penulis dapat memberikan saran bahwa untuk mengetahui jati diri maka harus tahu asal-usul atau hal dasar dari diri sendiri dan juga mulai untuk membentuk pendirian sendiri. Karena segala sesuatu yang kita percayai dan lakukan akan kembali kepada diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Sadono, Soni. 2023. *Budaya Nusantara*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Hurlock, Elizabeth B. 1972. *Child Development Fifth Edition*. New York: McGraw-Hill Book Company
- Junaidi & Sukistino, Dewanto. 2018. *Anatomi Wayang Kulit Purwa*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- HS, Heru. 2017. *Dewa Ruci Serial Novel Wayang Spiritual*. Surabaya: Ecosystem publishing
- Santosa, Iman Budhi. 2023. *Alam Batin Jagat Wayang Cerita-Cerita dan Moral-Moralnya*. Yogyakarta: DIVA Press
- Sucipto, Mahendra. 2016. *Kitab Lengkap Tokoh-Tokoh Wayang & Silsilahnya*. Yogyakarta: Narasi
- Suwandono; BA, Dhanisworo; & SH, Mujiyono. 1991. *Ensiklopedia Wayang Purwa*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sunarto. 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka
- AW, Yudhi. 2012. *Serat Dewaruci Pokok Ajaran Tasawuf Jawa*. Yogyakarta: Narasi
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. USA: Focal Press
- Tillman, Bryan. 2019. *Creative Character Design Second Edition*. New York: CRC Press

Irawan, G.B., Rahmansyah, A., & Rahadiano I.D. (2023). Perancangan Konsep Karakter Dengan Identitas Mitologi Untuk Video Game “Garuda’s Disciple”. E-Proceeding of Art & Design: Vol.10, No.2, 4

Bayuaji, L.D., Rahadiano, I.D., & Mario. 6 Desember 2023. Adaptasi Wayang Kulit Sasak Selalui Perancangan Desain Karakter. E-Proceeding of Art & Design: Vol.10, No.6, 5

Manik, A.P., Rahadiano I.D., & Mario. 6 Desember 2023. Perancangan Karakter Game Sebagai Upaya Memotivasi Pola Hidup Mahasiswa Telkom University Fakultas Industri Kreatif. E-Proceeding of Art & Design: V.ol. 10, No. 6, 7

Muhammad, Hasyim. 27 Mei 2018. Bahasa Warna: Konsep Warna dalam Budaya Jawa. Naskah Publikasi: 4-5

Findayani, A., Utama N.J., Anwar, K., Juli 2020. Kearifan Lokal dan Mitigasi Bencana Masyarakat Pantai Selatan Kabupaten Cilacap. *Journal of Indonesian History*: 32-33.

Dari Internet:

seputarpengetahuan.co.id. 20 Oktober 2020. Pengertian Wayang: Sejarah, Fungsi, Jenis, dan Kandungan Ceritanya. 20 Oktober 2023, Dari <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2020/10/pengertian-wayang.html>

tirto.id. 17 Februari 2022. Sejarah Wayang di Indonesia: Jenis-jenis Serta Fungsinya. 20 Oktober 2023, Dari <https://tirto.id/sejarah-wayang-di-indonesia-jenis-jenis-serta-fungsinya-go6j>

merdeka.com. 25 Mei 2023. Mengenal Game RPG, Sejarah, Jenis, dan Ciri-Cirinya. 20 Oktober 2023, dari <https://www.merdeka.com/jabar/mengenal-game-rpg-sejarah-jenis-dan-ciri-cirinya-klm.html>

nfi.edu. 13 Desember 2023. *Character Design – Everything You Need To Know*. 20 Oktober 2023, dari <https://www.nfi.edu/character-design/>

doncorgi.com. 19 Desember 2023. 16 Types of Anime Art Styles Artists Must Know (With Example). 22 Oktober 2023, dari <https://doncorgi.com/blog/anime-art-styles/>

www.kompas.id. 26 November 2023. Wayang Dinamis Mengikuti Perubahan Zaman. 22 Oktober 2023, dari <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2021/11/26/wayang-dinamis-mengikuti-perubahan-zaman> s

blog.tubikstudio.com. 3 Maret 2017. Color Theory: Brief Guide For Designers. 13 Maret 2024, dari <https://blog.tubikstudio.com/color-theory-brief-guide-for-designers/>

toffee.dev.com. 24 Desember 2022. Mengulas 7 Elemen Desain Grafis. 22 Oktober 2023, dari <https://toffee.dev.com/blog/design/elemen-desain-grafis/>

