DESAIN KARAKTER GAME NGABENDUNG ADAPTASI CERITA RAKYAT ASAL USUL KOTA BANDUNG

NGABENDUNG GAME CHARACTER DESIGN ADAPTATION OF FOLKLORE FROM THE ORIGIN OF BANDUNG CITY

Randi Al-fazri Maulana[1], Ardy Aprillian Anwar[2], Tiara Radinska Deanda[3]

[1,2,3] Universitas Telkom, Bandung

alfazdri@student.telkomuniversity.ac.id[1], ardyaprilianananwar@telkomuniversity.ac.id[2], tiaradinska@telkomuniversity.ac.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari cerita rakyat Asal Usul Kota Bandung yang merupakan bentuk kebudayaan tradisional kurang diketahui masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat daerah asal cerita tersebut. Cerita rakyat Asal Usul Kota Bandung sendiri merupakan cerita rakyat asal Jawa Barat yang memuat tentang bagaimana terbentuknya kota Bandung. Selain itu dalam cerita tersebut juga terdapat tokoh-tokoh yang dapat dijadikan teladan dalam kehidupan sehingga cerita rakyat ini perlu untuk dilestarikan, khususnya oleh kalangan muda sebagai generasi penerus bangsa. Namun sayangnya kalangan muda saat ini lebih tertarik terhadap budaya modern atau populer seperti *game*, animasi, film dan lain sebagainya dibandingkan budaya tradisional. Maka dari itu desain karakter tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Asal Usul Kota Bandung untuk diadaptasi kedalam *game* ini menjadi salah satu upaya untuk memperkenalkan cerita rakyat tersebut kepada kalangan muda. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan karakter ini terdiri dari studi literatur, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis secara kualitatif sehingga menghasilkan data deskriptif yang mendalam. Dengan menggunakan teori adaptasi serta teori pendukung lainnya, data tersebut kemudian dianalisis menjadi konsep perancangan untuk mengetahui bagaimana karakteristik dari setiap tokoh yang ada dalam cerita dan seperti apa visualisasi untuk desain karakter yang dapat digunakan dan mendukung identitas asal dan karakteristik setiap tokoh dari cerita rakyat tersebut. Hasil dari analisis data tersebut kemudian akan dijadikan acuan referensi dalam perancangan karakter untuk *game* dengan judul "Ngabendung".

Kata Kunci : Asal Usul Kota Bandung, Cerita Rakyat, Desain Karakter, Adaptasi, *Game*.

ABSTRACT

This research is based on the folklore The Origin of Bandung City which is a form of traditional culture that is less known to the Indonesian people, especially the people in the area where the story comes from. The Origin of Bandung City folklore itself is a folk tale from West Java which contains about how the city of Bandung was formed. In addition, in the story there are also figures who can be used as role models in life so that this folklore needs to be preserved, especially by young people as the nation's next generation. Unfortunately, today's young people are more interested in modern or popular culture such as games, animation, films and so on compared to traditional culture. Therefore, designing the character designs of figures in the folklore The Origin of Bandung City to be adapted into this game is an effort to introduce the folklore to young people. The data collection method used in designing this character consists of literature study, observation, and interviews, then analyzed qualitatively to produce in-depth descriptive data. By using adaptation theory and other supporting theories, the data is then analyzed into a design concept to find out how the characteristics of each character in the story and what kind of visualizations for the character designs can be used and support the original identity and characteristics of each character from the dolklore. The results of the data analysis will then be used as a reference in designing the character for the game with the title "Ngabendung".

Keywords: The Origin of Bandung City, Folklore, Character Design, Adaptation, Game.

1. Pendahuluan

Jawa Barat merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang kaya akan budaya, salah satu contohnya adalah cerita rakyat. Terdapat beberapa cerita rakyat asal Jawa Barat yang sudah cukup terkenal di telinga masyarakat seperti contohnya adalah "Sangkuriang" serta "Lutung Kasarung", namun ada juga cerita rakyat yang kurang diketahui orang-orang bahkan oleh masyarakat daerahnya sendiri, salah satunya yakni cerita rakyat "Asal Usul Kota Bandung". Cerita rakyat "Asal Usul Kota Bandung" sendiri memiliki nilai yang lebih dibandingkan cerita rakyat asal Jawa Barat lainnya, yaitu cerita tersebut mengemas sejarah asal mula terbentuknya kota Bandung kedalam bentuk cerita rakyat. Sehingga cerita rakyat tersebut yang merupakan salah satu bentuk warisan budaya, perlu untuk dilestarikan dan diperkenalkan khusunya pada kalangan muda sebagai generasi penerus agar cerita tersebut tidak terlupakan dan hilang begitu saja.

Akan tetapi sayangnya akibat perkembangan teknologi serta budaya asing yang masuk membuat generasi muda semakin kurang peduli dan kurang mencintai budayanya sendiri (Olin, 2020). Generasi muda lebih memahami segala sesuatu yang ada di dalam *game* dibanding dengan sejarah dan budaya lokal (Faizal, 2018). Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang digemari kalangan muda saat ini yaitu video *game*. Hal tersebut tidak dapat dihindarkan di era digital ini, bahkan menurut Anies Baswedan dalam news.detik.com (2015) cerita rakyat harus tumbuh dan berkembang mengikuti perkembangan zaman. Maka dari itu sebagai solusinya, penulis akan mengadaptasi cerita rakyat "Asal Usul Kota Bandung" yang masih kurang diketahui masyarakat kedalam salah satu media yang banyak diminati kalangan muda yaitu video *game*, tepatnya *game mobile*. *Genre game* yang akan digunakan adalah *adventure* dengan *subgenre* visual novel karena menurut Franziska (2021) *game* dengan *genre* ini lebih berfokus seputar cerita dan interaksi karakter sehingga pemilihan *genre* ini dirasa tepat untuk dipakai karena dapat memperkenalkan karakter sekaligus menyampaikan cerita dari cerita rakyat "Asal Usul Kota Bandung".

Dalam sebuah *game*, karakter merupakan salah satu aspek terpenting dalam penyampaian sebuah cerita baik itu dari segi visual ataupun kedalaman emosional dari latar belakangnya (Adams, 2009 : 127), karena dengan adanya desain karakter dapat membantu memberi informasi tentang identitas tokoh-tokoh yang ada dalam suatu cerita sehingga mempermudah cerita untuk diingat dan membuat seseorang jadi lebih tertarik dengan cerita yang disampaikan. Maka dari itu *jobdesk* yang penulis ambil untuk perancangan ini adalah desain karakter.

Metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari studi pustaka, wawancara, observasi, dan kuesioner seputar cerita rakyat "Asal Usul Kota Bandung", teori desain karakter, dan teori pendukung lainnya. Dari data-data yang sudah terkumpul kemudian akan dianalisis secara kualitatif. Metode kualitatif sendiri menurut Bogdan dan Taylor (dalam Suwendra, 2018:4) merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati Selain itu hasil dari penelitian kualitatif sangat dipengaruhi oleh pandangan, pemikiran, dan pengetahuan peneliti karena data yang didapat diinterpretasikan oleh peneliti (Semiawan, 2010:7). Dengan kata lain data-data yang telah diperoleh oleh penulis akan dianalisis berdasar pada pemahaman penulis dalam menginterpretasi suatu data sehingga menghasilkan data yang bersifat deskriptif dan hasil analisis dari data tersebut bisa menjadi sebuah simpulan yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan sebagai proses terakhir penelitian.

2.1. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang dalam bahasa Inggris biasanya disebut dengan *folklore*, yakni pengetahuan tradisional dari suatu budaya, dan kata "tradisional" disertai dengan gagasan tentang hal-hal yang telah lama didirikan (Kenneth, 2006:vii). Secara keseluruhan, *folkore* merupakan sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (Danandjaja, 1984: 2). Dengan kata lain cerita rakyat merupakan salah satu bentuk pengetahuan tradisional budaya yang diwariskan secara turun temurun melaui lisan yaitu mulut ke mulut sehingga tercipta beberapa versi yang berbeda.

2.2. Media Video *Game*

Game dalam bahasa Indonesia memiliki arti permainan yakni sebuah kegiatan atau aktifitas sebagai bentuk hiburan. Sedangkan video *game* menurut Frasca (dalam Newman, 2004:27) merupakan segala bentuk *software* berbasis komputer baik berupa teks maupun gambar, yang menggunakan platform elektronik seperti *personal computer (PC)* atau konsol dan melibatkan satu atau lebih pemain dalam lingkunan secara fisik ataupun jaringan.

Selain itu *game* juga dapat diartikan sebagai jenis kegiatan bermain yang dilakukan dalam konteks realitas berpura-pura, dimana pemain berusaha untuk mencapai setidaknya satu tujuan sewenang-wenang, nontrivial dengan bertindak sesuai aturan (Adams, 2009:3). Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam video *game*, seseorang melakukan kegiatan bermain dalam konteks realitas berpura-pura yang maksudnya seseorang akan bermain bukan sebagai dirinya sendiri melainkan bermain sebagai tokoh atau karakter dalam *game* yang memiliki sebuah tujuan yang harus dicapai berdasarkan keputusan pemainnya dengan bantuan platform elektronik yang melibatkan satu atau lebih pemain.

2.3. *Game Adventure* Visual Novel

Menurut Adams (2014) *adventure game* adalah cerita interaktif tentang karakter protagonis yang dimainkan oleh pemain. Penyampaian cerita dan eksplorasi merupakan elemen penting dari *genre* ini. Selain itu *game adventure* memiliki beberapa *subgenre*, salah satunya yaitu visual novel yang biasanya diartikulasikan dalam narasi melalui percakapan teks ekstensif yang dilengkapi dengan latar belakang generik yang digambarkan dengan penuh cinta (dan terutama tidak bergerak) dan kotak dialog dengan *sprite* karakter yang menentukan pembicara yang ditumpangkan di atasnya (Cavallaro, 2014:8). Dengan kata lain *genre game* ini berfokus seputar cerita serta karakter.

2.4. Desain Karakter

Seorang desainer karakter bertanggung jawab dalam merancang bagaimana nantinya suatu karakter dilihat oleh audiens. Karakter dalam *game* sendiri dianggap sebagai objek aktif (hidup), sehingga proses pembentukannya tidak terbatas pada konsep visual saja, namun terdapat konsep penting lainnya yang harus dikonstruksi seperti identitas, karakteristik atau perwatakan, keberadaan waktu dan peristiwa (Wibawanto, 2020:67). Selain itu menurut Egri (dalam Lakonski dan Björk, 2008) suatu karakter memiliki struktur tulang yang terbagi kedalam tiga dimensi, diantaranya yaitu dimensi phisiologi, sosiologi, dan psikologi.

2.5. Proses Perancangan Karakter

Berdasarkan pada buku *Virtual Character Design for Games and Interactive Media* (2015) dan *Creative Character Design* (2011) dalam merancang suatu karakter, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, diantaranya yaitu:

1. Proporsi Badan
   Prinsip yang paling umum digunakan oleh seorang karakter desainer dalam mengukur proporsi tubuh melibatkan penggunaan tinggi kepala (dari atas kepala sampai dagu) sebagai pembanding pengukuran.

2. Tipe Badan
   Terdapat tiga kategori tipe badan manusia diantaranya yaitu *ectomorphs* atau kurus, *mesomorphs* atau atlestis dan ideal, dan *endomorphs* atau gemuk.

3. *Shape*
   Pada desain karakter *shape* umumnya digunakan untuk menentukan bentuk badan dan wajah karakter. *Shape* yang umum digunakan terdiri dari persegi, segitiga, dan oval atau lingkaran.

4. Siluet
   Siluet digunakan untuk memastikan secara garis besar keseluruhan karakter dapat dikenali dengan jelas dari jarak sudut pandang tertentu dan dari pose yang berbeda.

5. Ekspresi
   Ekspresi digunakan untuk menunjukkan suasana hati karakter. Ekspresi secara umum terdiri dari enam inti yaitu bahagia, sedih, marah, takut, muak, dan terkejut.

6. Pose
   Suatu karakter akan lebih terlihat hidup jika digambarkan melalui pose.

7. *Turnaround*
   Turnaround memudahkan dalam memberi gambaran penuh dan jelas tentang karakter yang dibuat seperti bagaimana tampak depan, samping, dan belakang.

8. Warna
   Suatu warna memiliki beberapa perpaduan warna yang diantaranya terdiri dari *monochromatic, analogous, complementary, split complementary, double complementary,* dan *triadic.*

Selain itu terdapat beberapa aspek yang tak kalah penting lainnya yaitu kostum dan *style* atau gaya gambar yang secara umum terdiri dari empat kategori yaitu kartun, semi-kartun/semi-realis, realis, dan *fine art*.

2.6. Segmentasi Target Audiens

Target sasaran yang ditentukan dalam perancangan ini adalah kalangan muda atau remaja dengan rentang usia 16-24 tahun karena pada hasil survei Mobile Marketing Association (MMA) tahun 2019, jumlah pengguna *game online* di Indonesia dalam rentang usia ini berjumlah sangat besar yakni 64% dari 100 juta lebih user. Selain itu Menurut Blair & Jones, 1964; Ramsey, 1967; Mead, 1970; Dusek, 1977; Besonkey, 1981 (dalam Umami, 2019: 3-4) fase remaja adalah fase pencarian identitas diri dimana remaja membutuhkan suatu keyakinan bertingkah laku sebagai keluarga, (sebagai anak, kakak, atau adik), sebagai pelajar, sebagai bangsa Indonesia dengan nilai dan adat-adat atau budaya yang khas.

3. Data dan Analisis Data

3.1. Data dan Analisis Objek

Analisis dilakukan terhadap beberapa sumber cerita rakyat asal usul kota Bandung yang berbeda yaitu dari bandungnews.id, bobo.grid.id, dan portaljember.pikiran-rakyat.com untuk mengetahui lebih dalam karakterstik dari toko-tokoh yang ada serta aspek penting lain dalam cerita. Dari hasil analisis, berikut karakteristik tokoh yang telah dibedah berdasar teori yang ada :

Tabel 1 Karakteristik Tokoh

No	Tokoh	Phisiologi	Psikologi	Sosiologi
1	Wira	Laki-laki, tipe badan *mesomorphs*.	Tenang, pintar, rajin, pantang menyerah, selalu berusaha mencari solusi.	Murid Empu Wisesa, saudara dengan Jaka, dan menyukai Sekar, rakyat biasa.
2	Jaka	Laki-laki, tipe badan *mesomorphs*.	Pemalas, pandai bicara, tidak bertanggung jawab, pintar namun selalu menggampangkan sesuatu.	Murid Empu Wisesa, menyukai Sekar dan saudara dengan Wira, rakyat biasa
3	Sekar	Perempuan, tipe badan mesomorphs.	Jujur dan baik hati.	Putri Empu Wisesa dan menyukai Wira, rakyat biasa.
4	Empu Wisesa	Laki-laki, tipe badan *ectomorphs*.	Bijaksana, peduli dan perhatian.	Ayah dari Sekar serta Guru dari Wira dan Jaka, rakyat biasa

Selain itu, berhubung cerita yang diangkat berasal dari tanah Pasundan maka data-data visual yang berhubungan dengan kebudayaan suku sunda seperti pakaian tradisional dan bentuk wajah orang Sunda digunakan.

3.2. Data dan Analisis Khalayak Sasar

Khalayak sasar perancangan ini adalah kalangan muda dengan rentang usia 16-24 tahun yang utamanya berasal dari daerah Bandung serta gemar bermain *game* dan tertarik terhadap *game* yang mengangkat tema cerita rakyat.

3.3. Data dan Analisis Karya Sejenis

Pada perancangan ini, terdapat beberapa karya sejenis yang dipilih guna mengetahui pendekatan yang digunakan dalam merancang karakter berdasarkan dari teori yang ada. Berikut merupakan karya sejenis yang dipilih:

Tabel 2 Karya Sejenis

Fate/Grand Order - Arjuna	**Hades - Zagreus**	**Sengoku Basara 2 Heroes – Date Masamune**
Gambar 1. Fate/Grand Order	Gambar 2. Hades	Gambar 3. Sengoku Basara 2 Heroes

3.4 Hasil Akhir Analisis

Berdasarkan pada hasil pengumpulan data-data yang telah didapat dan dianalisis dapat diketahui bahwa masih sedikit kalangan muda asal Bandung yang mengetahui cerita rakyat "Asal Usul Kota Bandung". Maka dari itu sebagai upaya agar kalangan muda jadi lebih tertarik dalam mengetahui cerita rakyat "Asal Usul Kota Bandung", desain karakter yang menarik diperlukan dan akan penulis rancang menggunakan pendekatan dari data hasil analisis karya sejenis yaitu Fate/Grand Order, Hades, dan Sengoku Basara 2 Heroes, penulis mendapat unsur-unsur seperti skema warna yang digunakan adalah *split complementary*, proporsi badan yang digunakan ideal layaknya manusia normal yaitu 7-8 kepala, *shape* dan siluet yang mampu mengidentifikasikan latar belakang tokoh, penggayaan visual semi-realis, serta kostum yang digunakan bersifat autentik atau mengambil referensi dari pakaian tradisional asli daerahnya yang kemudian dimodifikasi dari bentuknya sampai penambahan unsur-unsur modern sehingga karakter terlihat aktraktif. Unsur-unsur ini nantinya yang akan digunakan penulis dalam perancangan khususnya modifikasi. Berdasar dari data wawancara, sebuah modifikasi jelas diperlukan dalam pembuatan karya, dimana visual untuk tokoh dalam cerita rakyat pun tidak masalah untuk dimodifikasi dikarenakan modifikasi visualisasi karakter merupakan bagian dari pengemasan cerita asalkan nilai-nilai yang ada di dalamnya tetap sama dan tetap ada unsur budaya lokalnya yang dimana unsur lokal ini dapat dilihat dari pakaian, bangunan, dan bahkan nama khas daerahnya.

4.1. Konsep Perancangan

4.1.1. Konsep Pesan

Perancangan desain karakter *game* tokoh-tokoh dalam cerita rakyat "Asal Usul Kota Bandung" merupakan salah satu upaya dalam memperkenalkan cerita rakyat ini pada masyarakat khususnya kalangan muda yang kini kurang peduli terhadap budaya lokal. Pada perancangan desain karakter tokoh-tokoh dalam cerita rakyat "Asal Usul Kota Bandung" ini akan menggunakan visual tradisional seperti busana, senjata, dan lain sebagainya yang sesuai dengan latar belakang cerita serta wajah orang Sunda yang didapat dari hasil observasi. Hal ini dimaksudkan dengan tujuan agar khalayak sasar dapat mengetahui asal darimananya cerita rakyat ini datang.

4.1.2. Konsep Kreatif

Agar perancangan ini dapat lebih menarik minat audiens, maka digunakan pendekatan dari hasil analisis karya sejenis yaitu menambahkan unsur baru atau memodifikasi unsur yang sudah ada seperti pada pakaian tradisional yang akan digunakan sehingga karakter dapat terlihat lebih atraktif di mata audiens tanpa menghilangkan unsur autentik dari latar belakang karakter yang dirancang.

4.1.3. Konsep Visual

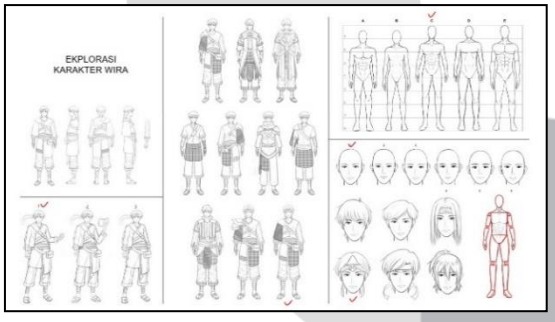
Perancangan karakter akan menggunakan gaya visual semi realis, dimana gaya visual ini biasanya menggunakan anatomi tubuh yang sesuai dengan aslinya namun terdapat beberapa unsur yang diminimalisasi. Gaya visual ini sudah menjadi bagian dari budaya populer dan kerap ditujukan untuk target audiens dengan rentang usia remaja sampai dewasa sehingga penggunaan gaya visual semi realis untuk perancangan karya tugas akhir dirasa tepat, mengingat target audiens yang dituju dalam perancangan karya tugas akhir ini adalah kalangan muda.

4.2. Hasil Perancangan

4.2.1. Pra Produksi

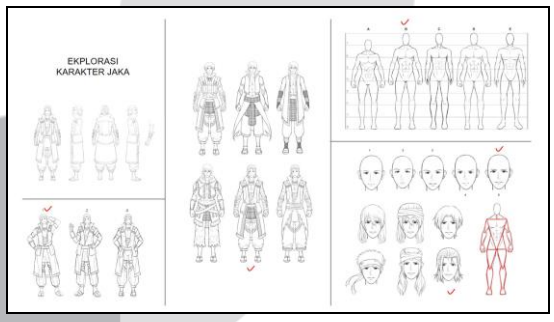
Tahapan ini merupakan tahapan awal dalam perancangan karakter yang terdiri dari sketsa dan eksplorasi untuk setiap karakter.

1. Wira



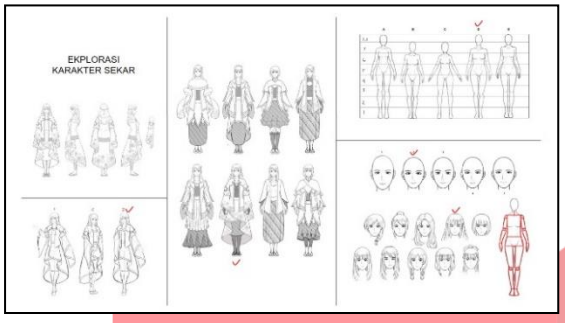
Gambar 4. Eksplorasi Wira

2. Jaka



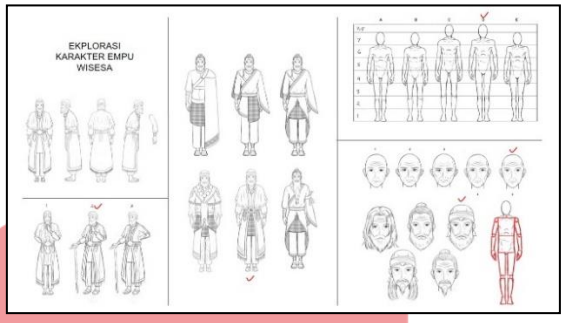
Gambar 5. Eksplorasi Jaka

3. Sekar



Gambar 6. Eksplorasi Sekar

4. Empu Wisesa



Gambar 7. Eksplorasi Empu Wisesa

4.2.2. Produksi

Pada tahapan ini sebagian besar adalah memberi warna dasar pada setiap karakter.

1. Wira

Gambar 8. *Base color* Wira

2. Jaka

Gambar 9. *Base color* Jaka

3. Sekar

Gambar 10. Base color Sekar

4. Empu Wisesa

ambar 11. Base color Empu Wisesa

4.2.3. *Finishing*

Pada tahapan ini desain karakter yang sudah diberi warna dasar akan dirender sehingga karakter terlihat lebih hidup.

1. Wira

Gambar 12. *Final* Wira

2. Jaka

Gambar 13. *Final* Jaka

3. Sekar

Gambar 14. *Final* Sekar

4. Empu Wisesa

Gambar 15. *Final* Empu Wisesa

5. Kesimpulan

Dalam merancang sebuah karakter terutama karakter yang berdasarkan dari cerita rakyat, sebelumnya perlu diketahui seperti apa karakteriskik dan latar belakang dari karakter tersebut agar nantinya perancangan menjadi lebih jelas dan terarah. Oleh karena itu pada perancangan ini, karakteristik dari tokoh-tokoh cerita rakyat Asal Usul Kota Bandung didapat dari hasil analisis beberapa sumber cerita dengan membedah unsur intrinsik dan ekstrinsiknya kemudian dengan dilandasi teori yang ada, karakteristik dari tokoh-tokoh dalam cerita dapat dikategorikan lagi menjadi tiga dimensi yaitu phisiologi, psikologi, dan sosiologi sehingga lebih memudahkan perancangan nantinya. Dari hasil analisis, didapat bahwa tokoh-tokoh dalam cerita rakyat Asal Usul Kota Bandung ada empat yaitu Wira, Jaka, Sekar, dan Empu Wisesa. Kemudian dari data karakteristik tokoh yang telah didapat, berikutnya adalah merancang visualisasi karakter yang berlandaskan teori desain karakter yang ada. Visualisasi yang digunakan pada perancangan ini menggunakan pendekatan dari hasil analisis karya sejenis dan hasil yang didapat diantaranya yaitu gaya visual, proporsi, *shape*, siluet, warna dan elemen visual kostum karakter mengambil unsur tradisional seperti pakaian tradisional yang kemudian dimodifikasi dan ditambahkan elemen

visual baru yang mendukung karakteristik dari tokoh yang dibuat sehingga tercipta sebuah karakter yang utuh serta terlihat atraktif dan *memorable*.

REFERENSI

[1] Adams, Ernest. 2009. *Fundamentals of Game Design (2nd Edition)*. United States: Pearson Education.

[2] Atriana, R. 2015. Mendikbud: Cerita Rakyat Jangan Statis, Harus Ikuti Perkembangan Zaman. Diakses 11 Oktober 2020, pada https://news.detik.com/berita/d-3068755/mendikbud-cerita-rakyat-jangan-statis-harus-ikuti-perkembangan-zaman

[3] Cavallaro, D. 2014. *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*. United States: McFarland, Incorporated, Publishers.

[4] Conny R. Semiawan. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.

[5] Danandjaja, J. (1984). *FOLKLORE INDONESIA: Ilmu gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Grafiti Pers.

[6] Faizal, AF. 2018. Peran Game Sebagai Sarana Tingkatkan Kecintaan Remaja Terhadap Budaya Bangsa. Diakses 18 Desember 2020, pada https://pesantrennuris.net/2018/02/01/peran-game-sebagai-sarana-tingkatkan-kecintaan-remaja-terhadap-budaya-bangsa/

[7] Franziska. 2021. Visual Novel. Diakses 18 April 2021, pada https://www.giantbomb.com/visual-novel/3015-2029/

[8] I Wayan Suwendra. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Bali: Nilacakra.

[9] Lakonski, Petri & Staffan Björk. 2008. *Character-Driven Game Design: Characters, Conflict, and Gameplay*.

[10] Mobile Marketing Association Indonesia. 2019. *Indonesia Mobile Ecosystem Report 2019*. Mmaglobal.com.

[11] Newman, James. 2004. *Videogame*. London: Routledge

[12] Olin, C. Y. 2020. Alasan Generasi Muda Lebih Menyukai Budaya Asing dari pada Budayanya Sendiri. Diakses 30 Desember 2020, pada https://www.kompasiana.com/charlesolin/5eec8c45097f3617452a8232/alasan-generasi-muda-lebih-menyukai-budaya-asing-dari-pada-budaya-nya-sendiri#:~:text=Akibat%20perkembangan%20teknologi%20dan%20budaya,yang%20menjadi%20warisan%20budaya%20dunia

[13] Sloan, Robin J.S. 2015. *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Boca Raton: CRC Press.

[14] Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Waltham: Focal Press.

[15] Umami, I. 2019. *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: IDEA press Yogyakarta.

[16] Untiedt, Kenneth L (Ed). 2006. *Folklore : In All of Us, In All We Do*. Waltham: Texas Folklore Society.

[17] Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.