

PERANCANGAN KARAKTER GAME UNTUK MENYAMPAIKAN NILAI SOSIAL DARI TRADISI NGARUMAT PUSAKA

GAME CHARACTER DESIGN TO CONVEY THE SOCIAL VALUE OF THE NGARUMAT PUSAKA TRADITION

Malika Asvi Vivia¹, Irfan Dwi Rahadianto², Muhammad Adharamadinka³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

malikaasvi@student.telkomuniversity.ac.id¹, dwirahadianto@telkomuniversity.ac.id²

ramadinka@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Tradisi Ngarumat Pusaka merupakan tradisi memandikan benda-benda pusaka peninggalan para leluhur. Perancang mendesain karakter dalam merancang trailer game mengenai tradisi Ngarumat Pusaka. Perancangan ini bertujuan menyampaikan nilai sosial melalui karya berupa trailer game kepada anak-anak di Desa Lebakwangi. Perancang menerapkan metode campuran melalui observasi, wawancara, dan survei terhadap anak-anak SDN 1 di Desa Lebakwangi. Disertai dengan jurnal, karya sejenis, dan studi pustaka.

Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa perancangan desain karakter untuk trailer game Ngarumat Pusaka melalui platform Tiktok ini dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai sosial dengan menunjukkan interaksi antar karakter mengenai tradisi ngarumat pusaka kepada anak-anak di Desa Lebakwangi.

Kata kunci: Trailer Game, Desain Karakter, Ngarumat Pusaka, anak-anak

ABSTRACT

Ngarumat Pusaka tradition is a tradition of bathing heirlooms left by the ancestors. The designer designed a character in designing a game trailer about the Ngarumat Pusaka tradition. This design aims to convey social values through the work of a game trailer to children in Lebakwangi Village. The designer applies mixed methods through observation, interviews, and surveys of children of SDN 1 in Lebakwangi Village. Accompanied by journals, similar works, and literature studies.

The results of this design show that designing character designs for the Ngarumat Pusaka game trailer through the Tiktok platform can be a medium for conveying social values by showing interactions between characters regarding the tradition of ngarumat pusaka to children in Lebakwangi Village.

Keywords: Game Trailer, Character Design, Ngarumat Pusaka, children

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:1208), tradisi adalah adat kebiasaan yang berlangsung secara turun-temurun dari nenek moyang yang masih berjalan dalam masyarakat. Negara Indonesia adalah negara yang memiliki bermacam-macam tradisi yang muncul karena keberagaman adat, suku, bahasa, dan agama yang diwariskan secara turun-temurun sebagai jembatan penjalin hubungan interaksi sosial dengan masyarakat satu sama lain untuk melestarikan tradisi. Salah satu tradisi Desa Lebakwangi yang dilestarikan adalah tradisi Ngarumat Pusaka.

Ngarumat Pusaka adalah tradisi memandikan benda-benda pusaka peninggalan para leluhur. Benda-benda pusaka yang dimandikan berupa senjata perang seperti keris, kujang, dsb, serta seperangkat alat-alat musik seperti Gamelan Embah Bandung. Tradisi Ngarumat Pusaka ini dilaksanakan oleh masyarakat Desa Lebakwangi-Batukarut pada tanggal 12 Maulud atau bertepatan saat Maulid Nabi yang datang setiap tahun di Situs Bumi Alit yang termasuk dalam cagar budaya di Kabupaten Bandung sejak 1993.

Tradisi Ngarumat Pusaka ini diyakini oleh masyarakat Lebakwangi-Batukarut sebagai bentuk tali silaturahmi, penghormatan pada para leluhur, ungkapan rasa syukur masyarakat pada Tuhan, serta meyakini adanya wujud kesakralan dan makna yang terdapat di dalamnya (Wardhani, 2022:4-5)

Selama mengikuti dan melakukan observasi dalam tradisi Ngarumat Pusaka, Perancang menemukan adanya keterbatasan informasi dalam penggunaan media untuk mengenalkan tradisi Ngarumat Pusaka kepada anak-anak usia 6 – 12 tahun yang tinggal di Desa Lebakwangi. Hal ini menimbulkan terbatasnya generasi muda dalam memahami nilai sosial dan mewariskan tradisi Ngarumat Pusaka ini.

Sekretaris Jenderal Kemendikbudristek, Suharti pada rangkaian acara Kongres Kebudayaan Indonesia (KKI) 2023 yang dilaksanakan di kompleks Kementerian, Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menyampaikan bahwa, “Upaya pemajuan kita selama ini telah membuktikan bahwa kebudayaan bukan hanya sebatas warisan, namun juga kekuatan untuk mendorong kreativitas dan pembangunan berkelanjutan.” (Kemendikbudristek, 2023). Dengan adanya peraturan tersebut, maka Perancang dapat mempertahankan tradisi Ngarumat Pusaka dengan cara mengkaji terlebih dahulu budaya Ngarumat Pusaka kemudian disebarluaskan menggunakan trailer game sebagai mediana.

Dalam hal kreativitas, maka pengembangan warisan budaya berupa tradisi dapat dikemas melalui media berupa trailer game. Menurut Ernest Adams, dalam bukunya yang berjudul *Fundamentals of Game Design* (2009), Game adalah jenis aktivitas bermain yang dilakukan dalam konteks dunia virtual di mana para peserta mencoba untuk mencapai setidaknya satu tujuan yang

sewenang-wenang dan tidak sepele dengan bertindak sesuai dengan aturan. Perancang belum menemukan adanya game sebagai media untuk mengenalkan tradisi Ngarumat Pusaka.

Perancang memilih game karena game merupakan media yang sangat populer dikalangan masyarakat, terkhusus anak-anak karena fungsi utama game sebagai media entertainment. Oleh karena itulah banyak pihak yang memanfaatkannya menjadi media edukasi karena lebih mudah diterima oleh anak-anak (Rahadianto, dkk. 2022:29).

Game dapat menjadi media yang ditujukan kepada golongan muda seperti anak-anak untuk mengenal budaya tradisi Ngarumat Pusaka dengan nilai sosial sebagai generasi muda yang melestarikan budaya warisan turun-temurun tersebut. Menurut data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, jumlah pemain game PC di tanah air tahun 2021 mencapai 53,4 juta orang dan 133,8 juta orang tercatat bermain game mobile.

Dalam perancangan trailer game, terdapat tahapan pembuatan karakter atau yang disebut dengan desain karakter yang digunakan untuk memvisualisasi peran yang dipakai dalam adegan-adegan di dalam game yang dibuat. Karakter dalam game perlu memperhatikan aspek visual berupa penampilan fisik, kepribadian, dan karakteristik unik yang membuat karakter tersebut dikenal dan berbeda dari yang lain. Dari pemaparan di atas, maka perancang ingin merancang karakter menjadi media untuk menyampaikan nilai sosial dari tradisi Ngarumat Pusaka.

2. Landasan Teori

2.1 Kebudayaan

Menurut Koentjaraningrat (1985:180), definisi dari kebudayaan ialah seluruh sistem berupa gagasan atau sistem yang sudah dirancang, tindakan, dan hasil dari karya buatan manusia dalam rangka kehidupan masyarakat.

2.2 Tradisi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:1208), tradisi adalah adat kebiasaan yang berlangsung secara turun-termurun dari nenek moyang yang masih berjalan dalam masyarakat.

2.3 Nilai Sosial

Nilai sosial merupakan konsepsi abstrak di dalam diri manusia mengenai hal-hal yang dianggap baik dan hal-hal yang dianggap buruk (Soekanto & Sulistyowati, 2017:191).

2.4 Trailer

Trailer adalah sebuah bentuk iklan yang unik untuk mempromosikan perilisian film dan menampilkan narasi berupa gambar dengan menegaskan keunggulan film tersebut (Kernan, 2004:1).

2.5 Game

Game adalah suatu kegiatan yang mendatangkan kesenangan dengan tantangan untuk mencapai tujuan akhir yaitu menang dengan menggunakan komponen-komponen permainan dan aturan-aturannya (Mitchell, 2012:1).

2.6 Desain Karakter

Di dalam animasi memiliki karakter sebagai wadah untuk penyampaian informasi/pesan melalui cerita yang disampaikan (Pebriyanto dkk, 2022).

Desain karakter ialah menciptakan seseorang atau sesuatu yang jika dilihat dari konteks lingkungannya akan menimbulkan keyakinan, reaksi, atau ekspektasi dari audiens tentang susunan fisik, watak, dan kepribadian ciptaan tersebut (Seegmiller, 2008:6).

Concept art adalah gambaran konsep suatu karya. Concept art mencakup ide-ide dan eksplorasi pembuatnya dalam pembuatan karya visual (Tobing, Afif & Sumarlin, 2023).

2.7 Tokoh dan Penokohan

Berdasarkan buku Teori Pengkajian Fiksi, tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam sebuah cerita, sedangkan penokohan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak tertentu dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 1998:165).

2.8 Basic Shape

Bentuk adalah suatu hal paling dasar untuk mendefinisikan wujud serta kegunaan suatu benda (Tillman, 2019:55). Secara umum ada 3 bentuk dasar dalam desain, yaitu lingkaran, persegi dan segitiga (Sloan, 2015:29).

2.9 Siluet

Siluet adalah garis besar karakter yang diisi dengan warna hitam dan terlihat seperti bayangan. Siluet penting dalam desain karakter untuk membuat karakter mudah dikenali (Tillman, 2019:61).

2.10 Proporsi

Dalam buku berjudul *Drawing Basics and Video Game Art*, proporsi adalah praktik menerapkan sistem pengukuran pada bentuk manusia. Untuk karakter anak-anak yang polos, proporsi yang bisa digambar bisa diukur dari 1 – 7 unit kepala. Sedangkan untuk karakter dewasa bisa digambar dengan 7,5 – 8 unit kepala (Solarski, 2012).

2.11 Kostum

Kostum ialah salah satu media yang bisa menjadi sebuah identitas untuk menggambarkan image, aktivitas, dan perasaan dalam mendesain karakter (Sloan, 2015:179).

2.12 Ekspresi

Ekspresi atau mimic muka adalah salah satu cara seseorang dapat menyampaikan emosi mereka melalui kontraksi dan relaksasi otot wajah (Roberts, 2011:329). Ada delapan bentuk ekspresi dasar yaitu bahagia, sedih, kaget, takut, marah, dan jijik (Roberts, 2011:330).

2.13 Gesture

Gestur adalah sarana yang digunakan untuk menyesuaikan karakter ke dalam peran yang harus diperankannya (Stanchfield, 2020:7)

2.14 Warna

Berdasarkan artiker *Binus University* oleh tim *Visual Communication Design*, warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan secara subjektif atau psikologis dan bagian dari pengalaman indra penglihatan.

2.14 Teori Khalayak Sasar

Menurut Jean Piaget, seorang ahli psikolog asal Swiss mengemukakan bahwa ada empat tahap pertumbuhan berfikir logis pada anak, salah satunya yaitu Tahap Operasional Konkret, yakni pada usia 6 – 12 tahun (Ibda, 2015:32). Pada tahap ini, anak sudah mulai menggunakan logika dalam objek fisik (Matt Jarvis, 2011:149-150).

3. Data dan Analisis Data

3.1 Metode Perancangan

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian campuran. Berdasarkan buku berjudul *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches 5th Edition* (Cresswell, 2018), Metode Penelitian Campuran (Mixed Methods) adalah sebuah pendekatan untuk menyelidiki hal-hal yang melibatkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, menyatukan kedua pengumpulan data tersebut, dan menggunakan desain yang berbeda dengan melibatkan asumsi filosofis dan kerangka kerja teoritis.

3.2 Data dan Analisis Objek

3.2.1 Data Khalayak Sasaran

Penentuan khalayak sasar perlu dilakukan dalam menentukan kepada siapa target perancangan desain karakter ini ditujukan. Perancangan telah melakukan survei untuk menentukan aspek-aspek apa saja yang diperlukan dalam merancang karakter. Pengambilan data khalayak sasar dilakukan dengan menyebar kuesioner kepada 41 responden yaitu anak-anak SDN 1 Desa Lebakwangi.

3.2.2 Data Hasil Observasi

Upacara di gelar di hari Kamis, 28 September 2023, bertepatan dengan Maulid Nabi Muhammad SAW. Acara di mulai di jam 06.00 pagi - 12.00 siang. Para warga memakai pakaian yang bermacam-macam. Ada yang memakai baju bebas ada juga yang memakai baju koko.

Orang terpilih ditandai dengan pakaian yang mereka kenakan selama melakukan ritual. Orang-orang tersebut memakai baju pangsi adat sunda yang berwarna hitam ataupun baju seragam berwarna putih disertai dengan ikat kepala bermotif batik. 12 orang terpilih dari Bumi Alit memakai baju pangsi (pakaian adat sunda) berwarna putih yang seragam serta memakai ikat kepala dengan

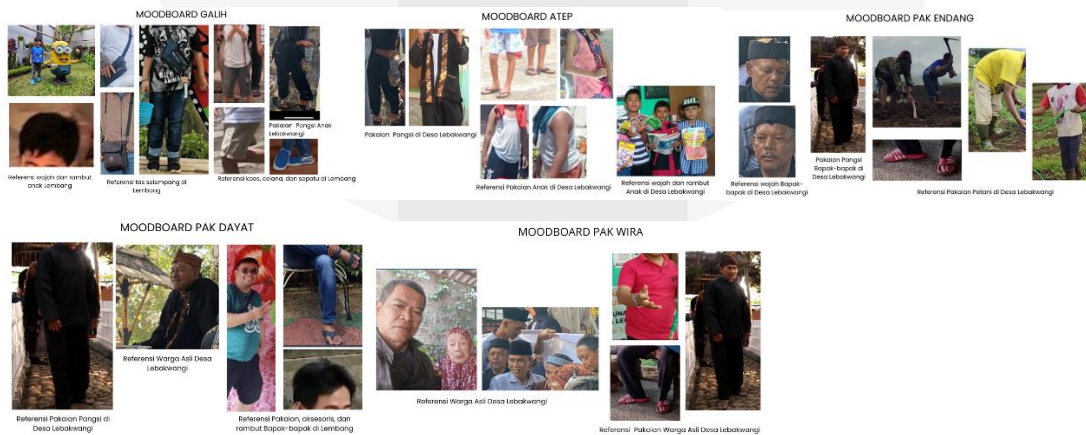
motif batik berwarna hijau. Sedangkan untuk orang-orang penting seperti bagian pemerintahan atau organisasi memakai pangsi (pakaian adat sunda) berwarna hitam dengan ikat kepala motif batik berwarna hitam atau coklat.



Gambar 3.1 Observasi beberapa warga Lebakwangi yang berada di Situs Bumi Alit

Sumber: Arsip pribadi, 2023

Galih dan Atep memakai pakaian pangsi berwarna hitam dari atas ke bawah. Untuk membedakan kedua karakter tersebut berdasarkan sifatnya, Galih memakai pangsi dengan dikancing dengan rapi namun Atep kancingnya dibiarkan terbuka seperti beberapa warga yang juga memakai pangsi. Untuk penggambaran pakaian karakter Pak Endang, Pak Dayat, dan Pak Wira sendiri juga menggunakan pangsi berwarna hitam dari atas ke bawah. Semua karakter dilengkapi dengan totopong dengan warna dan motif yang berbeda. Galih memakai totopong berwarna merah, sedangkan Atep berwarna biru. Untuk Pak Endang, Pak Dayat, dan Pak Wira memakai totopong berwarna coklat dengan motif yang sama ketiganya.



Gambar 3.2 Moodboard setiap karakter

Sumber: Arsip pribadi

Setelah melakukan observasi lebih lanjut, maka didapatkan beberapa referensi untuk penggambaran pakaian bebas untuk masing-masing karakter. Untuk pencarian pakaian bebas ini dilakukan di luar dari observasi lapangan yaitu dilakukan dengan mencari melalui internet. Karena pakaian utama karakter adalah pakaian pangsi khas sunda yang sudah perancang lakukan di lapangan yaitu di Desa Lebakwangi sendiri.

3.2.3 Data Hasil Wawancara

1. Data Hasil Wawancara Juru Kunci, Pak Ujang

Menurut penuturan Pak Ujang sebagai juru kunci atau penanggungjawab Situs Bumi Alit, rumah Bumi Alit tak dibolehkan dimasuki oleh orang-orang awam. Hanya 12 orang terpilih yang memiliki ilmu mengenai Bumi Alit yang dibolehkan masuk ke rumah bambu tersebut. 12 orang terpilih yang akan berurusan langsung pada upacara Ngarumat Pusaka memakai pangsi putih karena mereka adalah roh suci yang terpilih.

Orang-orang yang boleh datang ke Situs Bumi Alit adalah warga sekitar Lebakwangi dan orang-orang yang mencintai atau berniat melestarikan kebudayaan Ngarumat Pusaka ini. Di dalam Situs bumi Alit sendiri ada filosofi seperti Bumi Alit yang berarti Rumah Kecil (manusia) dan dunia yang kita tempati adalah Rumah Besar. Pagar-pagar bambu berwarna putih di Bumi Alit memiliki bentuk segitiga yang dihubungkan dengan kehidupan sedangkan bambunya memiliki makna menjalin kerukunan. Selain Bumi Alit, ada juga Bale Panglawungan Bale yang berarti tempat musyawarah.

Upacara Ngarumat Pusaka dilaksanakan pada saat Maulid Nabi karena para warga telah menentukan hal tersebut berdasarkan kalender hijriyah. Upacara Ngarumat Pusaka dipimpin oleh Bubuhu, Sesepuh, dan Pak Lurah dari Batukarut atau Lebakwangi. Upacara Ngarumat ini dimulai dari jam 06.00 pagi sampai 10.00 pagi.

2. Data Hasil Wawancara Penyelenggara Ngarumat Pusaka, Pak Wawan

Beliau menuturkan bahwa acara Ngarumat Barang Pusaka adalah ritual untuk memelihara dan melestarikan benda pusaka peninggalan budaya di daerah Lebakwangi serta juga melestarikan Situs Bumi Alit, Gamelan Goong Renteng. Selain Goong Renteng, benda pusaka lain yang dibersihkan antara lain golok, loba, kujang, dll. Filosofi dari acara Ngarumat Pusaka sendiri dalam hal sosialnya bertujuan untuk menjunjung tinggi rasa hormat pada orang yang lebih tua.

Pak Wawan juga menjelaskan bahwa alasan para penabuh atau 12 orang penting memakai pangsi putih dan ikat kepala batik di kepalanya adalah simbol dari ketakwaan dan kebersihan diri.

3. Data Hasil Wawancara Pemuda Lebakwangi, Algi Gilang

Algi adalah salah satu warga yang diwawancarai. Ia mengaku sudah terbiasa mengikuti Ngarumat Pusaka sejak kecil. Menurutnya, hal yang paling ditunggu sebagai pemuda Lebakwangi yang mengikuti acara Ngarumat Pusaka adalah rasa kepemilikan warga Lebakwangi terhadap acara Ngarumat Pusaka tersebut dengan mempersiapkan acara. Algi sendiri sudah mulai membantu untuk

persiapan acara dari 2 hari yang lalu. Bagi Algi, acara Ngarumat Pusaka sudah seperti mudik lebaran ke Desa Lebakwangi.

3.3 Analisis Karya Sejenis

Tabel 3.1 Tabel Analisis Karya Sejenis

Doraemon: Story of Seasons	Ni no Kuni: Wrath of the White Witch	Yo-kai Watch
		
<p>Tema dari game ini adalah menciptakan ikatan dengan penduduk kota sekaligus menikmati interaksi yang menghangatkan hati melalui setiap karakter dan peran yang mereka mainkan dalam cerita.</p>	<p>Game RPG ini berkolaborasi dengan Studio Ghibli dalam animasi dan musiknya. Karakter utama bernama Oliver ini merupakan anak-anak yang berusia 13 tahun sehingga cukup dekat dengan penggambaran tokoh utama anak-anak sekolah dasar</p>	<p>Pemilihan warna pada karakter Yo-kai Watch cenderung merupakan warna natural yang cerah. Rendering dalam animasi ini menggunakan <i>cell shading</i> khas animasi jepang.</p>

4.1 Konsep Perancangan

Game yang dirancang adalah game bergenre visual novel dan *puzzle*. Sementara *trailer game* yang akan ditampilkan bergenre *slice of life*. Tokoh utama dalam *trailer game* ini adalah Galih, seorang anak yang tinggal di Kota Lembang hendak pergi ke rumah kakeknya di Desa Lebakwangi untuk bertemu dengan Pamannya, Pak Endang dan bermain dengan sepupunya, Atep. Namun sampai di sana, Galih diminta untuk membantu mempersiapkan tradisi tahunan Ngarumat Pusaka serta berkompetisi melawan Atep yang selalu merasa dirinya lebih baik daripada Galih serta selalu mengajak Galih untuk bertanding.

4.1.1 Konsep Pesan

Pesan yang perancang ingin sampaikan yaitu untuk menunjukkan gambaran tokoh anak-anak yaitu Galih dan Atep yang bekerja sama dalam mempersiapkan Ngarumat Pusaka dalam perwujudan karakter game. Perancang juga hendak menunjukkan nilai sosial dengan memperlihatkan unsur kekeluargaan dan kerukunan karakter Galih dan Atep serta karakter lainnya dalam trailer game.

4.1.2 Konsep Kreatif

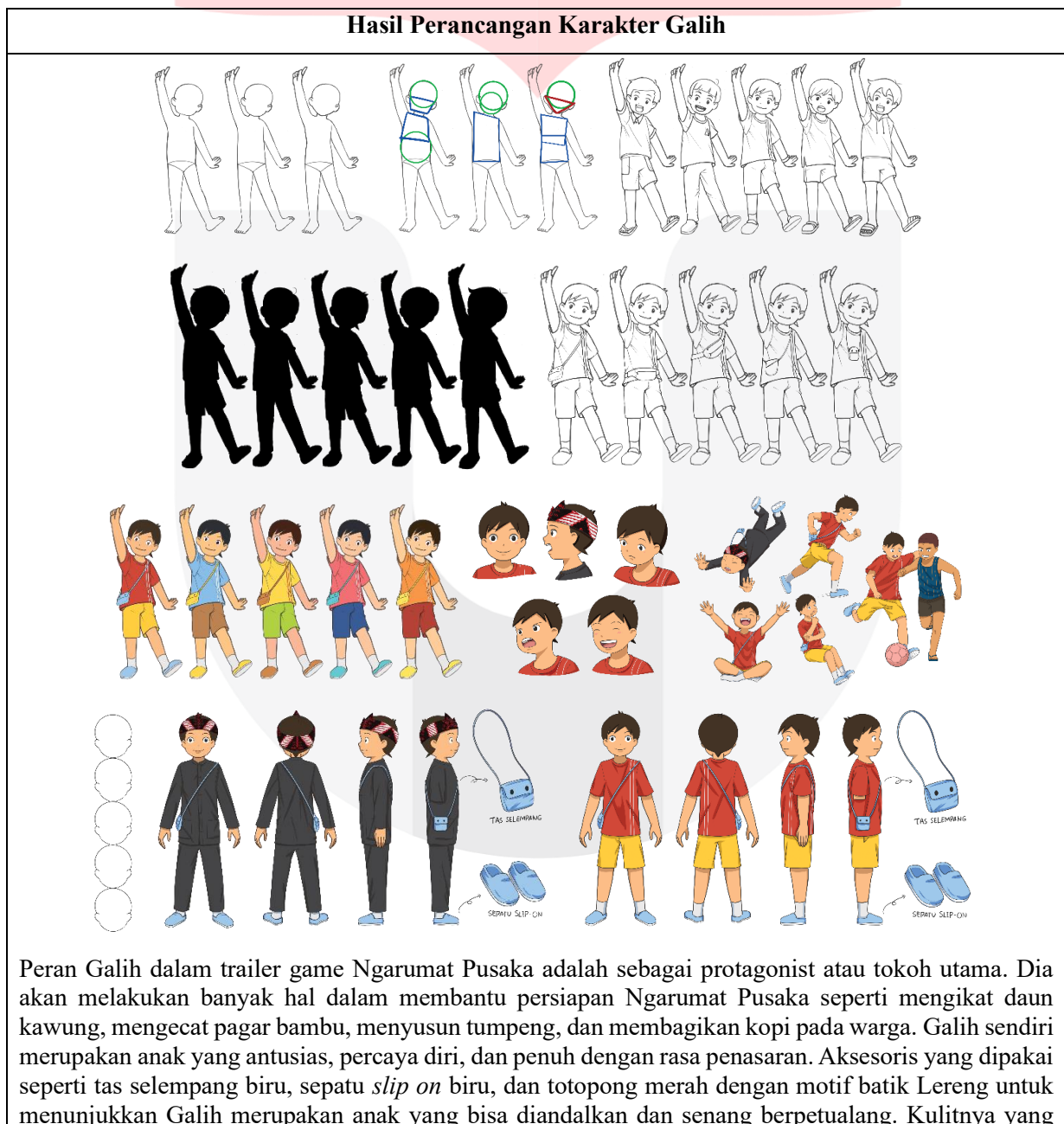
Perancangan desain karakter dalam trailer game “Ngarumat Pusaka” ini didasari dari visual anime Jepang yaitu Ghibli yang sudah disimplifikasi. Hal ini berdasarkan target audiens yang perancang tujuan yaitu anak-anak Desa Lebakwangi dengan rentang usia 6 – 12 tahun yang mayoritas dari mereka menyukai penggambaran karakter anime.

4.1.3 Konsep Visual

Visual yang dirancang diharapkan mampu menarik perhatian anak-anak Desa Lebakwangi untuk memahami unsur kekeluargaan, kerja sama dan bisa memahami tokoh anak-anak dalam karakter Galih dan Atep.

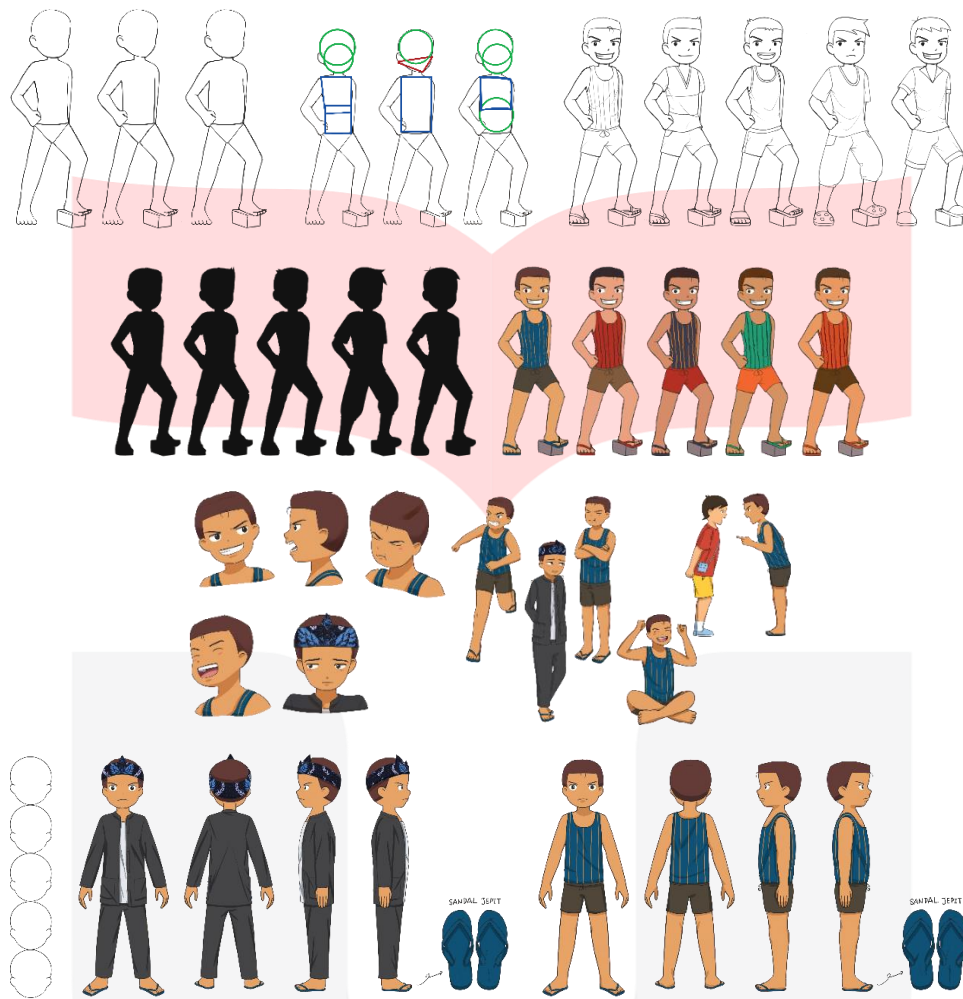
4.2 Hasil Perancangan

Setelah perancang melakukan beberapa eksplorasi dan perancangan karakter maka berikut inilah hasil dari perancangan desain karakter untuk game “Ngarumat Pusaka”.



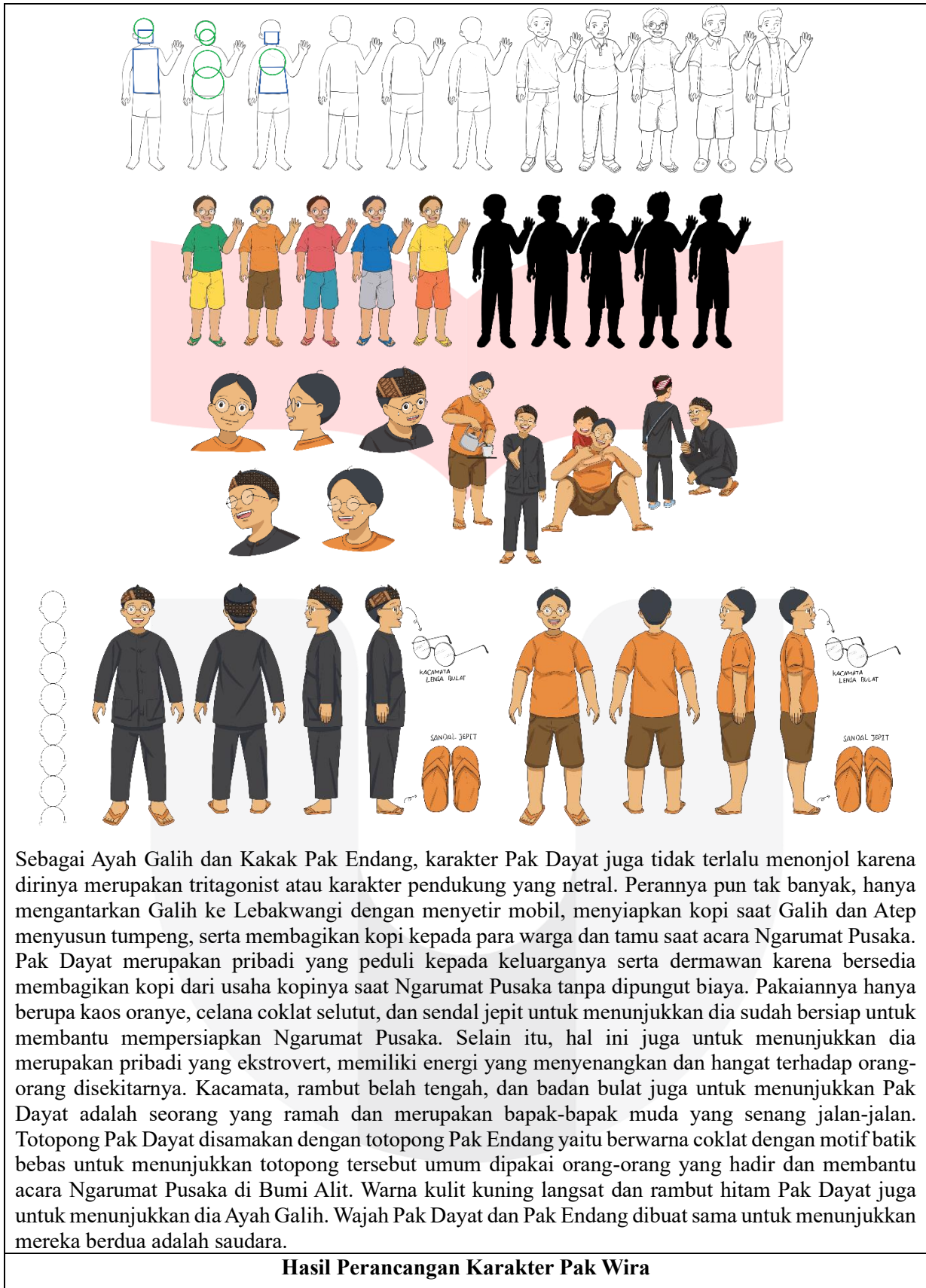
kuning langsung, rambut hitam mencuat, dan mata bulat Galih untuk menunjukkan dia adalah anak Kota Lembang yang polos dan penuh rasa penasaran.

Hasil Perancangan Karakter Atep



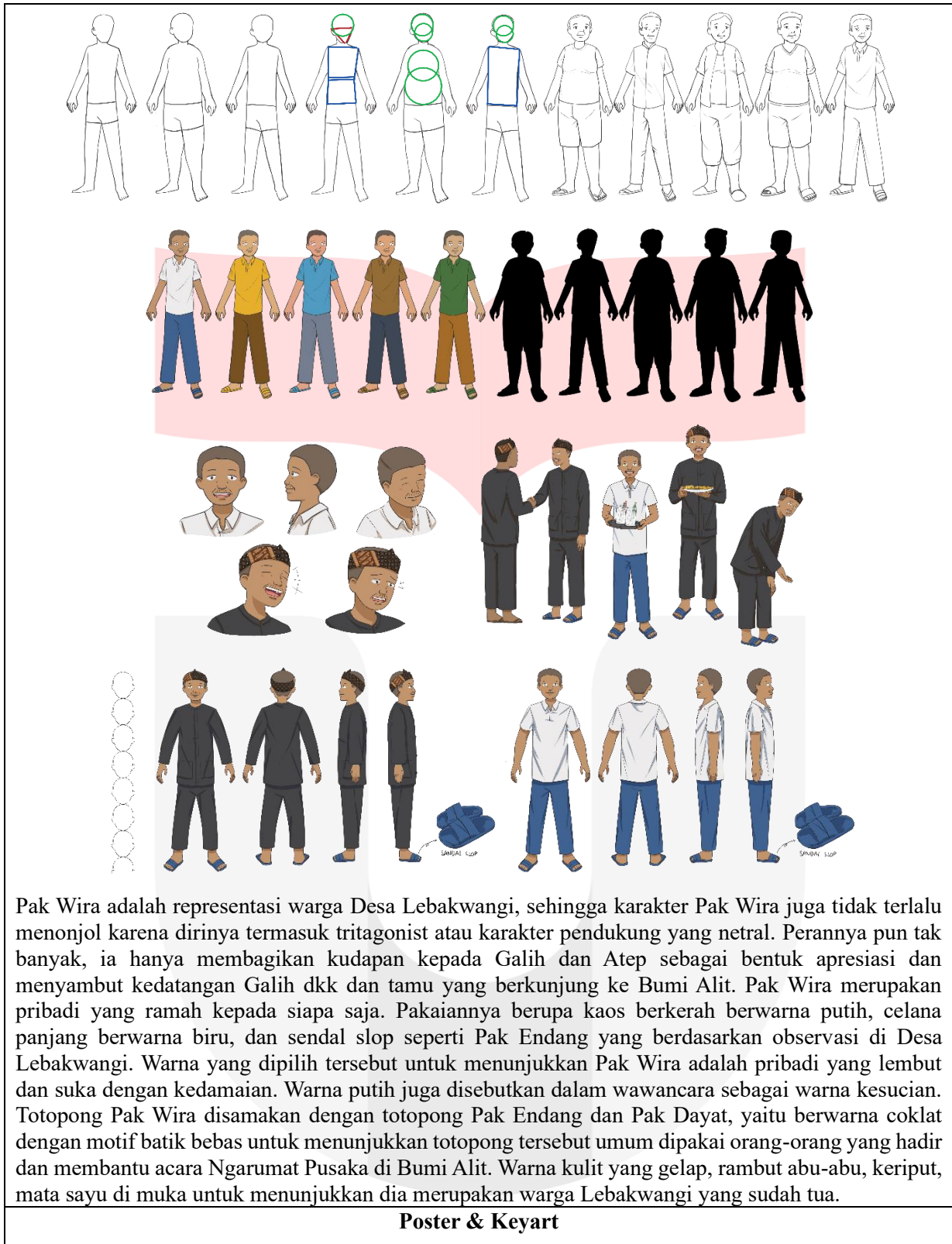
Sebagai sepupu Galih, karakter Atep juga memiliki keunikan tersendiri. Peran Atep dalam trailer game Ngarumat Pusaka adalah sebagai antagonist serta menjadi lawan tanding Galih. Dia akan melakukan hal yang sama seperti Galih dalam membantu persiapan Ngarumat Pusaka seperti mengikat daun kawung, mengecat pagar bambu, menyusun tumpeng, dan membagikan kopi pada warga. Atep sendiri merupakan anak yang kompetitif, sombong, dan licik. Namun walau begitu, dia juga merupakan anak yang bisa diandalkan. Warna baju bebas Atep yang berwarna biru dengan corak garis oranye, celana berwarna hitam, serta totopong bermotif batik Baduy yang berwarna biru untuk menunjukkan Atep adalah anak yang dingin namun tetap bisa diandalkan, berjiwa bebas khas anak-anak namun tetap mengintimidasi. Perancang menggambar pangsi Atep dengan kancing terbuka dan baju putih di dalamnya terlihat untuk menunjukkan karakter Atep memiliki kesan sebagai anak yang semena-mena. Hal ini tentunya juga berdasarkan hasil observasi di Bumi Alit sendiri. Warna kulit gelap Atep, rambutnya yang coklat kemerahan, dan sandal jepit yang dikenakan juga menjadi daya tarik Atep sebagai anak Desa Lebakwangi yang suka bermain di luar rumah.

Hasil Perancangan Karakter Pak Endang



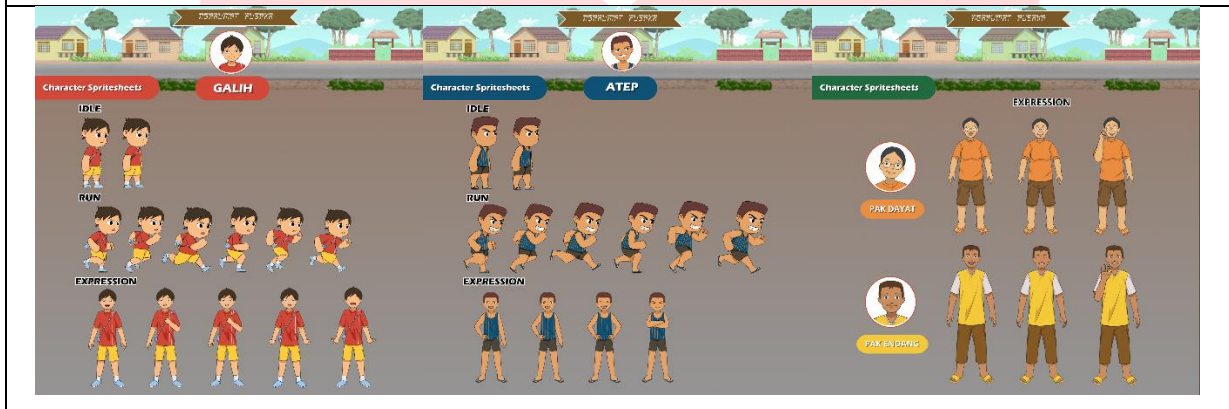
Sebagai Ayah Galih dan Kakak Pak Endang, karakter Pak Dayat juga tidak terlalu menonjol karena dirinya merupakan tritagonist atau karakter pendukung yang netral. Perannya pun tak banyak, hanya mengantarkan Galih ke Lebakwangi dengan menyetir mobil, menyiapkan kopi saat Galih dan Atep menyusun tumpeng, serta membagikan kopi kepada para warga dan tamu saat acara Ngarumat Pusaka. Pak Dayat merupakan pribadi yang peduli kepada keluarganya serta dermawan karena bersedia membagikan kopi dari usaha kopinya saat Ngarumat Pusaka tanpa dipungut biaya. Pakaianya hanya berupa kaos oranye, celana coklat selutut, dan sandal jepit untuk menunjukkan dia sudah bersiap untuk membantu mempersiapkan Ngarumat Pusaka. Selain itu, hal ini juga untuk menunjukkan dia merupakan pribadi yang ekstrovert, memiliki energi yang menyenangkan dan hangat terhadap orang-orang disekitarnya. Kacamata, rambut belah tengah, dan badan bulat juga untuk menunjukkan Pak Dayat adalah seorang yang ramah dan merupakan bapak-bapak muda yang senang jalan-jalan. Totopong Pak Dayat disamakan dengan totopong Pak Endang yaitu berwarna coklat dengan motif batik bebas untuk menunjukkan totopong tersebut umum dipakai orang-orang yang hadir dan membantu acara Ngarumat Pusaka di Bumi Alit. Warna kulit kuning langsung dan rambut hitam Pak Dayat juga untuk menunjukkan dia Ayah Galih. Wajah Pak Dayat dan Pak Endang dibuat sama untuk menunjukkan mereka berdua adalah saudara.

Hasil Perancangan Karakter Pak Wira





Sprite Game



5.1 Kesimpulan

Pada karya Tugas Akhir ini, perancang mengangkat tema mengenai tradisi Ngarumat Pusaka yang berada di Desa Lebakwangi. Ngarumat Pusaka adalah tradisi memandikan benda-benda pusaka berupa senjata perang dan alat-alat musik peninggalan para leluhur. Mayoritas generasi muda kini terkhususnya anak-anak usia 6 – 12 tahun di Desa Lebakwangi tidak mengetahui tradisi turun-temurun ini sehingga perancang memilih media trailer game dengan tema Ngarumat Pusaka yang disertai nilai-nilai sosial dari tradisi ini supaya anak-anak tersebut bisa memahami manfaat dari tradisi Ngarumat Pusaka ini.

Dalam perancangan desain karakter untuk media trailer game, rancangan karakter ini memiliki tujuan sebagai media untuk menyampaikan informasi mengenai Tradisi Ngarumat Pusaka. Karakter-karakter yang dirancang berdasarkan hasil observasi di Desa Lebakwangi dan wawancara kepada anak-anak SDN 1 Desa Lebakwangi.

5.2 Saran

Perancang berharap Tugas Akhir ini bisa menjadi referensi dan informasi yang dapat bermanfaat untuk membantu mahasiswa Tugas akhir lainnya dalam menulis Tugas Akhir. Saran perancang yang ingin disampaikan ialah pentingnya melestarikan sebuah tradisi bagi generasi muda supaya tradisi tersebut tidak hilang sehingga nilai sosial yang ada bisa tetap terjaga.

Sedangkan bagi mahasiswa yang tengah melakukan Tugas Akhir dan memegang jobdesk sebagai perancang desain karakter, perancang berharap karya dan penulisan ini dapat menjadi informasi yang dapat bermanfaat dan membantu penulisan Tugas Akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Binus University, (2022, April) #62 Proses Cahaya dan Warna. Diakses pada 2 Agustus 2024, dari <https://binus.ac.id/malang/2022/04/62-proses-cahaya-dan-warna/>
- Creswell, John. W & Creswell, J. David. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches 5th Edition*. SAGE Publications, Inc.
- Ibda, Fatimah. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. 3(1). 2015, hal. 27-38
- J. S. Sloan, Robin. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. London: CRC Press Taylor & Francis Group
- Kernan, Lisa. (2004). *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers*. University of California Press
- Koentjaraningrat. (1985). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru
- Mitchell, Briar Lee. (2012). *Game Design Essentials*. Sybex, John Wiley & Sons, Inc.
- Nurgiyantoro, Burhan. (1998). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film “Ayo Makan Sayur dan Buah”. *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Roberts, Steve. (2011). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*. Focal Press
- Seegmiller, Don. (2008). *Digital Character Painting Using Photoshop CS3*. Boston: Charles River Media Stacy L. Hiquet
- Soekanto, Soerjono & Sulistyowati, Budi. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Solarski, Chris. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art*. New York: WatsonGuptill Publications
- Stanchfield, Walt. (2020). *Gesture Drawing for Animation*. Independently published
- Tillman, Bryan. (2019). *Creative Character Design 2nd Edition*. London: CRC Press: Taylor & Francis Group
- Tobing, S. L., Afif, R. T., & Sumarlin, R. S. (2023). Perancangan Concept Art Karakter 2d Mbok Jamu Sebagai Media Edukasi Mengenai Jamu Tradisional Pada Remaja. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).