

**PERANCANGAN *CONCEPT ART BOOK SKIN LINE*
LEAGUE OF LEGENDS DARI FIGUR
ANTHROPOMORPHIC DALAM WAYANG KULIT**



KARYA DESAIN

Oleh

**HAIDAR AZKA RADHIYYA
NIM 2012728024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN *CONCEPT ART BOOK SKIN LINE*
LEAGUE OF LEGENDS DARI FIGUR
ANTHROPOMORPHIC DALAM WAYANG KULIT**



**HAIDAR AZKA RADHIYYA
NIM 2012728024**

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *CONCEPT ART BOOK SKIN LINE LEAGUE OF LEGENDS* DARI FIGUR *ANTHROPOMORPHIC* DALAM WAYANG KULIT diajukan oleh Haidar Azka Radhiyya, NIM 2012728024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 197001062008011017/NIDN 0006017002

Pembimbing II/Anggota


Terra Bajiraghosa, M.Sn.

NIP 198104122006041004/NIDN 0012048103

Cognate/Anggota


Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

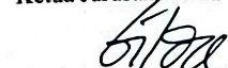
NIP 197209092008121001/NIDN 0009097204

Koordinator Program Studi/Ketua/Anggota


Fransisca Sherly Tajir, S.Sn., M.Sn.

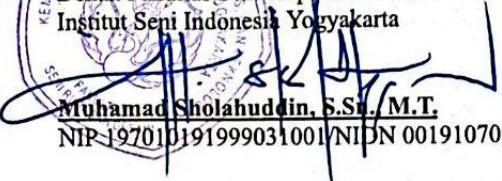
NIP 199002152019032018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/Ketua


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/NIDN 0029017304


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/NIDN 0019107005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Haidar Azka Radhiyya
NIM : 2012728024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir penciptaan yang disusun untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART BOOK* *SKIN LINE* LEAGUE OF LEGENDS DARI FIGUR *ANTHROPOMORPHIC* DALAM WAYANG KULIT** merupakan hasil karya saya sendiri. Karya tersebut belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah. Saya bertanggung jawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 20 Januari 2025



Haidar Azka Radhiyya

NIM. 2012728024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Haidar Azka Radhiyya
NIM : 2012728024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN *CONCEPT ART BOOK SKIN LINE LEAGUE OF LEGENDS* DARI FIGUR *ANTHROPOMORPHIC* DALAM WAYANG KULIT**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasinya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 20 Januari 2025



Haidar Azka Radhiyya

NIM. 2012728024

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir **PERANCANGAN *CONCEPT ART BOOK SKIN LINE* LEAGUE OF LEGENDS DARI FIGUR *ANTHROPOMORPHIC* DALAM WAYANG KULIT**. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini membahas perancangan *concept art book skin line* League of Legends berdasarkan figur *anthropomorphic* dalam wayang kulit. Penulis berharap dengan terselesaikannya Tugas Akhir perancangan ini, karya penulis dapat menjadi bentuk dari upaya representasi budaya Nusantara dalam media League of Legends, dan dapat menjadi referensi bermanfaat bagi *game developer* maupun mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang *concept art* desain kosmetik karakter game.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini belum sempurna dan masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka menerima kritik dan saran jika ditemukan adanya kesalahan dan kekurangan agar dapat menyempurnakan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberi kontribusi positif dan manfaat di bidang seni rupa dan mendatangkan manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 20 Januari 2025



Haidar Azka Radhiyya

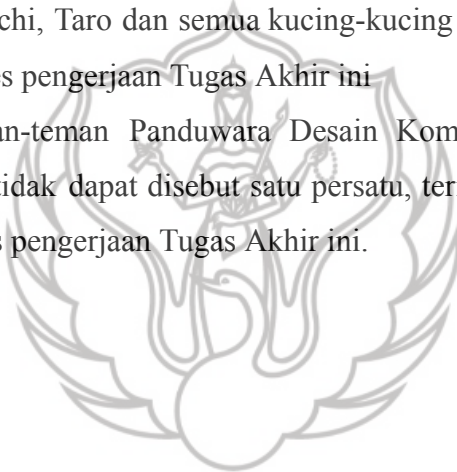
NIM. 2012728024

UCAPAN TERIMA KASIH

Perancangan tugas akhir ini tidak lepas dari doa, dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu dengan tulus. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, kekuatan, kesehatan dan kesabaran bagi saya selama perancangan tugas akhir ini hingga terselesaikannya.
2. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir saya, yang telah membimbing saya dari proses penulisan hingga penciptaan karya Tugas Akhir.
7. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir saya yang telah membimbing saya dari proses penulisan hingga penciptaan karya Tugas Akhir.
8. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang telah memberi masukan dan bimbingan selama dan pasca sidang.
9. Ibu Hesti Rahayu, S .Sn., M.A. selaku Dosen Wali yang telah membimbing saya selama masa kuliah, mulai dari semester awal hingga penyelesaian Tugas Akhir.
10. Segenap dosen pengajar, karyawan, dan staff Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan yang sangat berharga.

11. Ibu saya Nurul Dwi Pramusanti, Ayah saya Agus Purwanto, serta kakak-kakak saya Clarinta Fistanisa dan Randy Pribadi yang selalu memberi dukungan, doa dan kepercayaan mereka yang tak henti-hentinya terpanjatkan untuk saya tidak hanya disaat saya melaksanakan perancangan ini, tetapi juga selama masa saya kuliah.
12. Semua anak-anak musang Rafizal, Riandra, Rafansyah, Chrysan dan Tiara terima kasih telah menemani dan membantu saya sejak awal kuliah hingga Tugas Akhir saya
13. Terima kasih kepada Anandio, yang telah membantu dan menemani saya, mulai dari awal penulisan proposal hingga penulisan karya akhir.
14. Siti dan Alda, yang telah menemani saya selama masa kuliah hingga penyelesaian Tugas Akhir ini.
15. Likulau, Mochi, Taro dan semua kucing-kucing yang telah menemani saya selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini
16. Semua teman-teman Panduwara Desain Komunikasi Visual 2020 dan pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, terima kasih telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.



ABSTRAK

PERANCANGAN *CONCEPT ART BOOK SKIN LINE* LEAGUE OF LEGENDS DARI FIGUR *ANTHROPOMORPHIC* DALAM WAYANG KULIT

Haidar Azka Radhiyya

NIM. 2012728024

League of Legends merupakan game MOBA yang gratis untuk dimainkan dengan salah satu sumber penghasilannya berupa *in-game cosmetics* yang dapat dibeli oleh pemain berupa *skin*. Upaya untuk menarik perhatian pemain dilakukan dengan merilis *skin* dengan berbagai tematik. Walaupun eksplorasi tema untuk *skin* tidak terbatas, belum ada tematik *skin* yang merepresentasikan budaya Asia Tenggara khususnya Indonesia. *Concept art book* yang penulis rancang ini diharapkan dapat menampilkan representasi budaya Nusantara dengan menciptakan konsep *skin line* yang terinspirasi dari figur *anthropomorphic* dalam wayang. Karya final berupa *concept art book* ini berisikan konsep dan materi visual diantaranya meliputi tiga desain *skin champions* League of Legends berupa Azir, Alistar dan Aurelion Sol yang terinspirasi dari estetika wayang kulit *anthropomorphic* Jatayu, Jatasura, Maesasura, Lembusura dan Antaboga, desain *spell effect*, serta proses *splash art* dengan judul “Purwa Rananggana, *A League of Legends Skin Concept Art*”. Tujuan dirancangnya *concept art book* ini adalah sebagai bentuk representasi budaya Nusantara di League of Legends dalam bentuk *in-game cosmetics*.

Kata Kunci : *Concept Art, Art Book, Skin Line, League of Legends, Wayang, Anthropomorphic*

ABSTRACT

LEAGUE OF LEGENDS SKIN LINE CONCEPT ART BOOK DESIGN FROM ANTHROPOMORPHIC FIGURES IN WAYANG KULIT

Haidar Azka Radhiyya

NIM. 2012728024

League of Legends is a free-to-play MOBA game with one of its sources of income in the form of in-game cosmetics that can be purchased by players in the form of skins. Efforts to attract players' attention are carried out by releasing skins with various themes. Although the exploration of themes for skins is unlimited, there is no skin theme that represents Southeast Asian culture, especially Indonesia. The concept art book designed by the author is expected to be able to display a representation of Indonesian culture by creating a skin line concept inspired by anthropomorphic figures in wayang. This final product of a concept art book contains concepts and visual materials including three League of Legends champion skin designs which are Azir, Alistar and Aurelion Sol inspired by the aesthetics of anthropomorphic wayang kulit Jatayu, Jatasura, Maesasura, Lembusura and Antaboga, spell effects design and splash art process with the title "Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art". The purpose of designing this concept art book is as a form of representation of Indonesian culture in League of Legends in the form of in-game cosmetics.

Keywords : *Concept Art, Art Book, Skin Line, League of Legends, Wayang, Anthropomorphic*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan.....	7
F. Definisi Operasional.....	7
G. Metode Perancangan.....	9
H. Metode Analisis Data.....	10
I. Tahap Perancangan.....	10
J. Skematika Perancangan.....	11
K. Tinjauan Pustaka.....	12
BAB II.....	14
A. Identifikasi Data.....	14
B. Analisis Data.....	75
C. Kesimpulan Analisis.....	79
BAB III.....	80
A. Konsep Media.....	80
B. Konsep Kreatif.....	83
C. Konsep Skin Line.....	88
D. Program Kreatif.....	96
BAB IV.....	97
A. Proses Perancangan.....	97
B. Final Design Art Book.....	119
C. Media Utama.....	134
D. Media Pendukung.....	135
BAB V.....	139
A. Kesimpulan.....	139
B. Saran.....	141

DAFTAR PUSTAKA.....	143
LAMPIRAN.....	146
A. Lembar Konsultasi.....	146
B. Surat Persetujuan.....	150
C. Dokumentasi.....	151



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan Concept Art Book Skin Line League of Legends Dari Figur Anthropomorphic Dalam Wayang Kulit.....	11
Gambar 2.1 Karya Pointilisme.....	18
Gambar 2.2 Garis Nyata dan Semu.....	19
Gambar 2.3 Bidang Geometris dan Organik.....	20
Gambar 2.4 Skala Value.....	21
Gambar 2.5 Compound Curve Composition oleh Neil Blevins.....	23
Gambar 2.6 Radial Composition Oleh Neil Blevins.....	24
Gambar 2.7 Symetrical Composition oleh Neil Blevins.....	24
Gambar 2.8 Rule of Thirds Composition oleh Neil Blevins.....	25
Gambar 2.9 Golden Ratio Composition oleh Niel Blevins.....	26
Gambar 2.10 Siluet Karakter.....	30
Gambar 2.11 Karakter-Karakter Film Inside Out.....	31
Gambar 2.12 Death dari Puss In Boots : The Last Wish.....	32
Gambar 2.13 The Art of League of Legends Art Book.....	36
Gambar 2.14 Hierarki Tipografi.....	39
Gambar 2.15 Penggunaan Warna dalam Tipografi.....	40
Gambar 2.16 Tracking dan Kerning.....	40
Gambar 2.17 Project Syllas.....	48
Gambar 2.18 Space Groove Nasus.....	49
Gambar 2.19 Coven Morgana.....	50
Gambar 2.20 Heavenscale Ezreal.....	50
Gambar 2.21 La Ilusión Renata Glasc.....	51
Gambar 2.22 Komik Teenage Mutant Ninja Turtle.....	57
Gambar 2.23 Komik Beastars.....	58
Gambar 2.24 Film Animasi Lion King.....	59
Gambar 2.25 Film Animasi Zootopia.....	60
Gambar 2.26 Game Sonic The Hedgehog.....	61
Gambar 2.27 Karakter Alistar.....	62
Gambar 2.28 Karakter Orisinil Furry.....	63
Gambar 2.29 Ramawijaya.....	67
Gambar 2.30 Dewi Sinta.....	68
Gambar 2.31 Dasamuka Rahwana.....	69
Gambar 2.32 Arjuna.....	70
Gambar 2.33 Bima.....	70
Gambar 2.34 Gatutkaca.....	71
Gambar 2.35 Nagaraja.....	72
Gambar 2.36 Jatayu.....	72

Gambar 2.37 Jatasura.....	73
Gambar 2.38 Airawata.....	73
Gambar 2.39 Gana.....	74
Gambar 2.40 Lembu Andini.....	75
Gambar 2.41 Handaka Murti.....	75
Gambar 3.1 Coven Zyra, Thomas Randby.....	85
Gambar 3.2 The Art of League of Legends Art Book.....	85
Gambar 3.3 Font “Komodo Inline”.....	86
Gambar 3.4 Font “Linux Libertine”.....	86
Gambar 3.5 Art Book Collection Punishing Gray Raven Vol. 1.....	87
Gambar 3.6 Art Book From AToA.....	87
Gambar 3.7 Motif Ukir Kayu Jepara.....	93
Gambar 3.8 Motif Ukir Kayu Surakarta.....	93
Gambar 3.9 Bayangan Wayang pada Kelir.....	94
Gambar 3.10 Splash Art Skin Line “Omen of The Dark”.....	95
Gambar 3.11 Tona Warna Skin Line.....	95
Gambar 4.1 Sketsa Awal Karakter Aurelion Sol.....	97
Gambar 4.2 Sketsa Refined Karakter Aurelion Sol.....	98
Gambar 4.3 Alterasi Karakter Aurelion Sol.....	98
Gambar 4.4 Alterasi Warna Karakter Aurelion Sol.....	99
Gambar 4.5 Turnaround View Karakter Aurelion Sol.....	99
Gambar 4.6 In Game Mockup Karakter Aurelion Sol.....	100
Gambar 4.7 Atribut Karakter Aurelion Sol.....	100
Gambar 4.8 Sketsa Awal Karakter Alistar.....	101
Gambar 4.9 Sketsa Refined Karakter Alistar.....	101
Gambar 4.10 Alterasi Karakter Alistar.....	102
Gambar 4.11 Alterasi Warna Karakter Alistar.....	102
Gambar 4.12 Turnaround View Karakter Alistar.....	103
Gambar 4.13 In Game Mockup Karakter Alistar.....	103
Gambar 4.14 Atribut Karakter Alistar.....	104
Gambar 4.15 Sketsa Awal Karakter Azir.....	104
Gambar 4.16 Sketsa Refined Karakter Azir.....	105
Gambar 4.17 Alterasi Karakter Azir.....	105
Gambar 4.18 Alterasi Warna Karakter Azir.....	106
Gambar 4.19 Turnaround View Karakter Azir.....	106
Gambar 4.20 Turnaround View Prajurit Karakter Azir.....	107
Gambar 4.21 In Game Mockup Karakter Azir.....	107
Gambar 4.22 In Game Mockup Prajurit Karakter Azir.....	108
Gambar 4.23 Atribut Karakter Azir.....	108

Gambar 4.24 Sketsa Spell Effect Q dan W Karakter Aurelion Sol.....	109
Gambar 4.25 Sketsa Spell Effect E dan Ultimate Karakter Aurelion Sol.....	109
Gambar 4.26 In Game Mockup Spell Effect Q Karakter Aurelion Sol.....	110
Gambar 4.27 In Game Mockup Spell Effect W dan E Karakter Aurelion Sol.....	110
Gambar 4.28 In Game Mockup Spell Effect Ultimate Karakter Aurelion Sol.....	111
Gambar 4.29 Sketsa Spell Effect Q, W, E dan Ultimate Karakter Alistar.....	111
Gambar 4.30 In Game Mockup Spell Effect Q dan W Karakter Alistar.....	112
Gambar 4.31 In Game Mockup Spell Effect E dan Ultimate Karakter Alistar....	112
Gambar 4.32 Sketsa Spell Effect Q, W dan E Karakter Azir.....	113
Gambar 4.33 Sketsa Spell Effect Ultimate dan Passive Karakter Azir.....	113
Gambar 4.34 In Game Mockup Spell Effect Q dan W Karakter Azir.....	114
Gambar 4.35 In Game Mockup Spell Effect E dan Passive Karakter Azir.....	114
Gambar 4.36 In Game Mockup Spell Effect Ultimate Karakter Azir.....	115
Gambar 4.37 Sketsa Splash Art Karakter Aurelion Sol.....	116
Gambar 4.38 Final Splash Art Karakter Aurelion Sol.....	116
Gambar 4.39 Sketsa Splash Art Karakter Alistar.....	117
Gambar 4.40 Final Splash Art Karakter Alistar.....	117
Gambar 4.41 Sketsa Splash Art Karakter Azir.....	118
Gambar 4.42 Final Splash Art Karakter Azir.....	118
Gambar 4.43 Final Tipografi Purwa Rananggana.....	119
Gambar 4.44 Desain Cover Depan Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”.....	119
Gambar 4.45 Desain Cover Belakang Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”.....	120
Gambar 4.46 Halaman awal dan cover dalam Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”.....	120
Gambar 4.47 Halaman 2 dan 3 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”.....	121
Gambar 4.48 Halaman 4 dan 5 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”.....	121
Gambar 4.49 Halaman 6 dan 7 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”.....	121
Gambar 4.50 Halaman 8 dan 9 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”.....	122
Gambar 4.51 Halaman 10 dan 11 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”.....	122
Gambar 4.52 Halaman 12 dan 13 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”.....	122
Gambar 4.53 Halaman 14 dan 15 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”.....	123

Gambar 4.54 Halaman 16 dan 17 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	123
Gambar 4.55 Halaman 18 dan 19 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	123
Gambar 4.56 Halaman 20 dan 21 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	124
Gambar 4.57 Halaman 22 dan 23 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	124
Gambar 4.58 Halaman 24 dan 25 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	124
Gambar 4.59 Halaman 26 dan 27 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	125
Gambar 4.60 Halaman 28 dan 29 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	125
Gambar 4.61 Halaman 30 dan 31 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	125
Gambar 4.62 Halaman 32 dan 33 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	126
Gambar 4.63 Halaman 34 dan 35 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	126
Gambar 4.64 Halaman 36 dan 37 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	126
Gambar 4.65 Halaman 38 dan 39 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	127
Gambar 4.66 Halaman 40 dan 41 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	127
Gambar 4.67 Halaman 42 dan 43 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	127
Gambar 4.68 Halaman 44 dan 45 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	128
Gambar 4.69 Halaman 46 dan 47 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	128
Gambar 4.70 Halaman 48 dan 49 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	128
Gambar 4.71 Halaman 50 dan 51 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	129
Gambar 4.72 Halaman 52 dan 53 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	129
Gambar 4.73 Halaman 54 dan 55 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	129

Gambar 4.74 Halaman 56 dan 57 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	130
Gambar 4.75 Halaman 58 dan 59 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	130
Gambar 4.76 Halaman 60 dan 61 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	130
Gambar 4.77 Halaman 62 dan 63 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	131
Gambar 4.78 Halaman 64 dan 65 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	131
Gambar 4.79 Halaman 66 dan 67 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	131
Gambar 4.80 Halaman 68 dan 69 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	132
Gambar 4.81 Halaman 70 dan 71 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	132
Gambar 4.82 Halaman 72 dan 73 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	132
Gambar 4.83 Halaman 74 dan 75 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	133
Gambar 4.84 Halaman 76 dan 78 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	133
Gambar 4.85 Mockup Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	134
Gambar 4.86 Mockup 2 Art Book “Purwa Rananggana, A League of Legends Skin Concept Art”	134
Gambar 4.87 Media Pendukung Poster Pameran.....	135
Gambar 4.88 Media Pendukung Katalog Pameran.....	135
Gambar 4.89 Media Pendukung Wayang Fisik Azir.....	136
Gambar 4.90 Media Pendukung Wayang Fisik Alistar.....	136
Gambar 4.91 Media Pendukung Wayang Fisik Aurelion Sol.....	136
Gambar 4.92 Media Pendukung Loading Screen Portrait.....	137
Gambar 4.93 Media Pendukung Stiker.....	137
Gambar 4.94 Media Pendukung Tote Bag.....	138
Gambar 4.95 Media Pendukung Art Print.....	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

“League of Legends” merupakan sebuah game daring bersifat MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang diciptakan dan dipublikasikan oleh Riot Games sejak tahun 2009. Merupakan game taktik dan strategi yang menempatkan 10 pemain ke dalam 2 tim yang berlawanan, para pemain mengendalikan karakter masing-masing dengan sebutan *champions* dalam objektif untuk mengambil alih basis lawan dalam pertarungan taktik dan mekanik. *Champions* ini dapat dipilih oleh pemain dari 150 lebih karakter yang tersedia dengan tampilan dan kemampuan yang berbeda-beda. Menjadi game MOBA terbesar di dunia, League of Legend memiliki lebih dari 2 juta pemain aktif setiap harinya (<https://prioridata.com/data/league-of-legends/>, diakses 5 Februari 2024). Semua pemain baru dapat membuat akun League of Legends secara gratis dan memulai perjalanan mereka dalam memanjat peringkat dan memaksimalkan kemampuan mekanik *gameplay* MOBA mereka.

League of Legends sebagai game yang gratis untuk dimainkan tentu perlu menghasilkan keuntungan untuk menopang dirinya sendiri, oleh karena itu salah satu penghasilan Riot Games dari League of Legends berasal dari penjualan *in-game cosmetics* yang dapat dibeli oleh pemain, salah satu *in-game cosmetics* tersebut adalah *skin*. *Skin* merupakan kosmetik yang dapat dibeli untuk mengubah penampilan *champions* di dalam arena game League of Legends. *Skin line* menjadi hal umum yang dirilis oleh Riot Games, yaitu sederet *skin* untuk *champion* tertentu dalam suatu tematik terkemas sebagai upaya untuk memikat pembelian oleh pemain. Dikisarkan bahwa di antara tahun 2015 hingga tahun 2020 Riot Games menghasilkan rata-rata 1,7 triliun euro (29 triliun rupiah) setiap tahunnya hanya dari penjualan *skin* sendiri. (<https://gettotext.com>, diakses 5 Februari 2024). Hal tersebut membuat *skin* sebagai salah satu hal penting dalam ekosistem ekonomi League of Legends.

Menjadi salah satu penghasilan terbesar dari game League of Legends,

Riot Games terus mencari cara untuk menarik perhatian pemain untuk membeli *skin* tersebut dengan menawarkan estetika dan fantasi unik dari setiap *skin line* yang dirilis. Menciptakan dunia dan fantasi baru melalui tema yang diangkat, *skin line* ini mencakup tema seperti *horror*, *sci-fi*, *pop-culture* hingga tematik humoris. Selain genre tematik tersebut, Riot Games kerap membuat *skin line* yang terinspirasi dari budaya-budaya tertentu untuk menggapai representasi audiens yang lebih spesifik. Riot Games banyak membuat *skin line* berdasarkan estetika dan budaya Cina untuk merayakan tahun baru Cina pada *Lunar Revel Event* setiap tahunnya seperti *skin line* “*Shan Hai Scrolls*”, “*Mythmaker*”, “*Lunar Guardian*” dan “*Firecracker*”. Untuk merayakan hari raya natal 2022 Riot Games merilis *skin line* “*Winterblessed*” yang mengambil inspirasi dari kisah natal rakyat Eropa seperti *Krampus*, *Brothers Grimm* dan *Pechta*. Dengan mengkaji tema-tema berdasarkan budaya spesifik ini, Riot Games tidak hanya membuka pencapaian audiens yang lebih luas tetapi juga sebagai upaya representasi *player base* mereka dalam bentuk *skin* yang dapat dimiliki oleh para pemain di dalam arena.

Walaupun dengan banyaknya eksplorasi tematik dan fantasi untuk menyediakan *skin line* yang menarik dan unik Riot Games masih belum mencakup representasi yang universal terutama dalam representasi budaya Asia Tenggara dalam rilisan *skin line* mereka. Terdapat beberapa upaya dalam melakukan representasi tersebut oleh Riot Games, untuk *Lunar Revel Event 2023* dimana salah satu *champion* yang mendapatkan *skin* tersebut adalah Qiyana dengan *skin* “*Lunar Empress Qiyana*” yang terinspirasi dari budaya negara Vietnam dengan mengimplementasikan atribut seperti topi padi tradisional Vietnam dan lentera bintang perayaan pertengahan musim gugur di Vietnam. Walaupun demikian, *skin line* tersebut secara keseluruhan masih berada di bawah payung tematik Asia Timur, sehingga budaya Asia Tenggara hanya berfungsi sebagai dekorasi dan bukan landasan utama *skin line* tersebut. Hal yang sama juga terjadi pada *skin line* “*Primal Ambush*” yang dirilis pada awal tahun 2024, mengkaji akan tema sifat petarung dan semangat kehewan *primordial*, *skin line* ini mengambil inspirasi dari Asia Tenggara

dalam pendekatan estetikanya. Namun, hasil akhir dari *skin line* tersebut belum menggambarkan budaya Asia Tenggara dan hanya sekedar hanya digunakan sebagai dekorasi dunia tersebut, walaupun berdasarkan desainer Riot Julian Futanto melalui media sosial “X” pada 12 Januari, 2024 yang menyatakan bahwa Majapahit menjadi inspirasi dari *skin line* “*Primal Ambush*”. Oleh karena itu dari sekian banyaknya representasi budaya Asia Timur dari *skin line* yang telah dirilis, Riot Games masih belum merepresentasikan budaya Asia Tenggara, lebih spesifik lagi yaitu Indonesia secara penuh.

Indonesia dengan populasi lebih dari 200 juta penduduk menempati peringkat keempat sebagai negara dengan penduduk terbanyak berdasarkan data *Worldometer* dari 2022 *UN Revision*, dan dari ratusan juta jumlah penduduk Indonesia ini tentu game MOBA bukanlah hal yang asing bagi beberapa demografi masyarakat Indonesia. Salah satu game MOBA layaknya League of Legends yang cukup populer di Indonesia adalah “Mobile Legends”. Martinus Manurung yang merupakan *Head of Marketing & Business Development Esports Moonton* Indonesia menjelaskan bahwa jumlah pemain aktif bulanan Mobile Legends di Asia Tenggara menyentuh angka 70 juta, dan hampir 50 persen pemain Mobile Legends di Asia Tenggara merupakan pemain dari Indonesia (<https://www.suara.com>, diakses 5 Februari 2024). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keminatan pada game MOBA di Indonesia itu cukup besar dan game MOBA menjadi market yang memiliki peluang komersial tinggi. Indonesia dapat menjadi target pasar baru bagi League of Legends yang juga merupakan game MOBA apabila League of Legends memiliki media untuk menarik perhatian *player base* MOBA di Indonesia. Oleh karena itu aspek representasi budaya Nusantara dari suatu *skin line* dapat menjadi peluang besar untuk menarik perhatian pemain baru League of Legends dari Indonesia dan mengembangkan *player base* keseluruhan mereka.

Dalam upaya representasi Indonesia dalam *skin* League of Legends, Indonesia memiliki banyak budaya yang dapat digunakan sebagai landasan estetika desain sebuah *skin line*, salah satu budaya dari Indonesia itu adalah

wayang. Wayang adalah pertunjukan boneka bayangan tradisional yang berasal dan berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan wayang ini menggunakan boneka yang biasanya terbuat dari kulit yang sudah diukir untuk menceritakan kisah-kisah dan legenda Indonesia yang diiringi dengan instrumen tradisional. Pada 7 November 2003, budaya wayang Indonesia sudah diakui secara internasional sebagai “*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*” dari lembaga kebudayaan PBB yaitu UNESCO. Tidak hanya sebagai media hiburan masyarakat, wayang memiliki banyak kekayaan sebagai jembatan sejarah dan budaya bagi masyarakat Indonesia. Mengajarkan akan sejarah dan kisah-kisah tradisional hingga pengajaran aspek-aspek kehidupan yang berharga, wayang memiliki nilai filosofis dan estetika yang kuat dan menetapkan dirinya sebagai budaya ikonik milik Indonesia. Dengan menggunakan budaya wayang Indonesia sebagai landasan perancangan desain *skin line* League of Legends ini, tidak hanya familiar dari mata masyarakat Indonesia tetapi juga tidak asing bagi audiens internasional karena elemen visualnya yang mudah dikenal dan spesifik atas budaya Nusantara.

Indonesia memiliki banyak kisah wayang serta tokoh-tokoh yang diceritakan, namun ada juga karakter *anthropomorphic* hewan yang tidak begitu diketahui dalam pewayangan Indonesia oleh masyarakat. Karakter dan figur tersebut memiliki kisah maupun bentuk dan desain wayang yang unik namun kurang mendapat sorotan cahaya di mata masyarakat seperti figur wayang Antaboga yang merupakan raja ular naga dalam mitologi Jawa dan Bali maupun figur burung garuda Jatayu yang merupakan figur yang membantu Rama dalam kisah Ramayana. Dengan menggunakan karakter dan figur tersebut sebagai inspirasi dalam perancangan *skin line* ini, kesadaran akan karakter *anthropomorphic* ini akan terdorong serta menambah variasi dari *storytelling* dengan adanya karakter *anthropomorphic* yang kerap dikesampingkan.

Pendekatan dalam membuat sebuah konsep *skin line* yang memfokuskan pada figur *anthropomorphic* dalam wayang ini juga berfungsi sebagai bentuk keberagaman dalam penciptaan *skin line* League of Legends.

Penggunaan figur *anthropomorphic* dapat membuka peluang untuk menciptakan desain, siluet dan narasi *concept art* yang menarik. Dengan memanfaatkan ciri khas suatu hewan dan mengimplementasikan karakteristik manusia, skin line ini dapat memberikan variasi *skin line* League of Legends yang dijenuhi dengan desain karakter manusia, juga untuk mendorong desain karakter non-manusia yang menjadi minoritas desain dalam katalog *champion* League of Legends dengan perbandingan 1:3.

Upaya representasi melalui perancangan *skin line* tersebut akan didokumentasikan dalam bentuk akhir berupa *art book*. *Art book* atau buku seni berbeda dengan buku pada umumnya, karena pada perancangannya memfokuskan pada unsur karya dan estetika yang disusun oleh seniman itu sendiri (Purnomo dan Masdiono, 2020). Bentuknya yang menemani ilustrasi dengan teks memiliki keuntungan dalam menyampaikan penjelasan detail dari ilustrasi yang ditampilkan dimana narasi verbal tersebut mungkin terlewat oleh audiens secara visual semata. *Art book* juga dapat memberikan pengalaman fisik yang imersif bagi audiens untuk mendalami proses perancangan dan narasi *storytelling* dari desain tersebut secara kronologis dan bertahap. Menciptakan sebuah media yang dapat dipustakakan sebagai bahan referensi di masa depan, *art book* dapat berbentuk fisik maupun digital sebagai sumber daya untuk desainer lainnya maupun audiens yang ingin mengakses media tersebut. Aspek-aspek tersebut membuat *art book* menjadi media yang cocok untuk menampung hasil karya dari sebuah perancangan visual.

Dari aspek-aspek yang sudah disampaikan terciptalah dasaran dalam perancangan *skin line* League of Legends berdasarkan figur *anthropomorphic* budaya wayang Indonesia. Perancangan ini akan memfokuskan untuk mendorong dan menggunakan budaya Indonesia sebagai landasan dari desain serta bentuk representasi dari salah satu budaya di Nusantara. Proses dan semua tahapan perancangan pun akan dibukukan dalam sebuah *art book* sebagai bentuk media yang mudah diakses baik sebagai penambah wawasan maupun sebagai bahan referensi desainer dan seniman lainnya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *concept art book* sebagai representasi budaya Nusantara melalui desain *skin line* League of Legends yang menggunakan figur *anthropomorphic* dalam pewayangan kulit Indonesia sebagai inspirasi desain?.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah perancangan ini memfokuskan estetika dan visual desain karakter yang didasarkan atas wayang kulit di Indonesia dan memfokuskan pada jenis wayang kulit yang menggunakan kisah Ramayana dan Mahabharata. Karakter yang akan dikaji dalam *skin line* ini adalah karakter *anthropomorphic* yang diceritakan dalam kisah Ramayana dan Mahabharata yang memiliki fisik hewan maupun ditampilkan dengan wayang hewan dalam pementasannya yang kemudian akan dijadikan sebagai inspirasi desain karakter *anthropomorphic* dalam *skin* League of legends.

Perancangan ini hanya berfokus dalam desain visual 2 dimensi mulai dari eksplorasi elemen visual, sketsa, *turnaround* karakter, *in game mockup*, *spell effect* serta *splash art* yang kemudian akan disatukan dalam bentuk *art book* sebagai hasil akhir perancangan.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini memiliki tujuan untuk menciptakan *skin line* berdasarkan figur *anthropomorphic* dari wayang kulit sebagai bentuk representasi budaya Asia Tenggara, lebih spesifik lagi yaitu budaya wayang Indonesia. Selain untuk memberikan fokus kepada figur *anthropomorphic* di kisah pewayangan Indonesia, perancangan ini juga bertujuan untuk membuat keberagaman desain *skin* League of Legends yang menciptakan aspek noveltis berupa *skin line* yang didominasi dengan karakter non-manusia. Perancangan ini juga memiliki tujuan untuk mencapai target pasar yang lebih besar yaitu Indonesia yang sudah memiliki ketertarikan dalam game MOBA dengan menciptakan representasi budaya Indonesia dalam game League of Legends dalam bentuk *in-game cosmetic* berupa *skin line*.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat untuk akademik

Perancangan ini bermanfaat bagi mahasiswa sebagai referensi akan proses perancangan desain karakter terutama untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang *concept art* seperti kosmetik dalam sebuah game.

2. Manfaat untuk instansi

Perancangan ini diharapkan bisa bermanfaat untuk instansi dengan menunjukkan bahwa representasi budaya terutama budaya Nusantara tidak hanya untuk menciptakan katalog desain yang inklusif dan beragam namun juga untuk membuka pasar daerah tertentu yang belum tercapai yang memiliki peluang besar.

3. Manfaat untuk masyarakat

Melalui perancangan ini diharapkan untuk memperkenalkan karakter dan figur *anthropomorphic* dari budaya wayang Indonesia yang kurang disorot dalam media baik nasional maupun internasional dan mendorong keinginan untuk adanya representasi budaya Nusantara dalam media-media tersebut.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional berupa definisi dari istilah-istilah yang digunakan perancang sehingga pembaca mampu memahami konteks dari istilah tersebut dalam perancangan ini.

1. Desain Karakter

Desain karakter berarti menciptakan karakter berupa manusia atau makhluk dengan peranannya masing-masing yang penampilan, watak, dan kepribadiannya menghasilkan suatu perasaan, emosi, dan harapan pada penonton yang melihat karakter tersebut (Seegmiller, 2008 : 6). Dalam perancangan ini desain karakter merujuk pada karakter game League of Legends yang akan dikemas dalam estetika visual wayang Indonesia.

2. *Skin Line*

Skin adalah kosmetik yang dapat dibeli dalam game League of Legends yang mengubah penampilan karakter yang dimainkan. Sementara *skin line* adalah sederet *skin* yang dibuat dengan tema tertentu yang mencakup lebih dari satu karakter. Dalam perancangan ini *skin line* merujuk pada deretan *skin* yang akan di desain menggunakan tematik wayang Indonesia.

3. *Concept Art Book*

Concept art merupakan seni visual yang digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah konsep dalam film, video game, animasi, buku komik dan bentuk media lainnya yang berupa sebuah proses sebelum dilakukannya implementasi ke dalam hasil akhir suatu produksi. *Art book* adalah media yang didalamnya terdapat unsur-unsur estetika hasil karya dari seorang seniman yang memiliki keunikan lain dari buku pada umumnya baik dari isi, tata letak (*layout*), tipografi, ilustrasi, hingga material dan teknik penjilidan. Dalam perancangan ini *concept art book* merujuk pada sebuah buku yang didalamnya berisikan ilustrasi tahapan dan proses perancangan konsep *skin line* League of Legends berdasarkan figur *anthropomorphic* dalam wayang.

4. *Anthropomorphic*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *anthropomorphic* atau *anthropomorphism* adalah pengenaan atribut atau ciri-ciri manusia pada binatang, tumbuh-tumbuhan atau benda mati. Dalam perancangan ini *anthropomorphic* merujuk pada pembuatan desain karakter hewan yang memiliki fisik dan atribut manusia.

5. Wayang

Dalam Bahasa Jawa kata wayang berarti “bayangan”. Pertunjukan wayang menggunakan boneka yang tersorot lampu, menciptakan bayangan (*silhouette*) yang dinamakan dengan wayang. Dalam perancangan ini wayang akan merujuk pada estetika dan elemen visual wayang serta karakter-karakter hewan *anthropomorphic* dalam kisah pewayangan yang akan menjadi inspirasi desain *skin line*.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a) Data Verbal

Data terkait dengan sejarah dan karakter-karakter dalam pewayangan Indonesia yang dapat diperoleh melalui wawancara, buku, jurnal dan artikel tertulis online.

b) Data Visual

Data berupa referensi visual mengenai karakter dan figur *anthropomorphic* dalam pewayangan Indonesia serta estetika dan elemen visual dari wayang sebagai acuan perancangan yang dapat diperoleh dari observasi langsung dan dokumentasi berupa foto atau video dari arsip kebudayaan maupun sumber dari internet. Data visual juga berupa perancangan *skin* League of Legends yang sudah dipublikasi baik dari Riot Games maupun seniman dan desainer yang mengunggah karya tersebut secara publik.

2. Teknik Pengumpulan Data

a) Metode Kepustakaan

Pengumpulan data melalui sumber Pustaka dan studi literatur yang terkait dengan perancangan dari berbagai macam media. Kepustakaan juga mencakup karya-karya oleh Riot Games terdahulu yang sudah pernah dipublikasikan.

b) Observasi

Melakukan observasi langsung pada objek budaya dan objek desain yang terkait dalam perancangan untuk mengumpulkan data dan referensi.

c) Dokumentasi

Penyimpanan data dan informasi yang telah didapat dalam bentuk foto, rekaman, maupun tulisan sebagai bahan acuan dan referensi yang akan digunakan dalam proses perancangan.

H. Metode Analisis Data

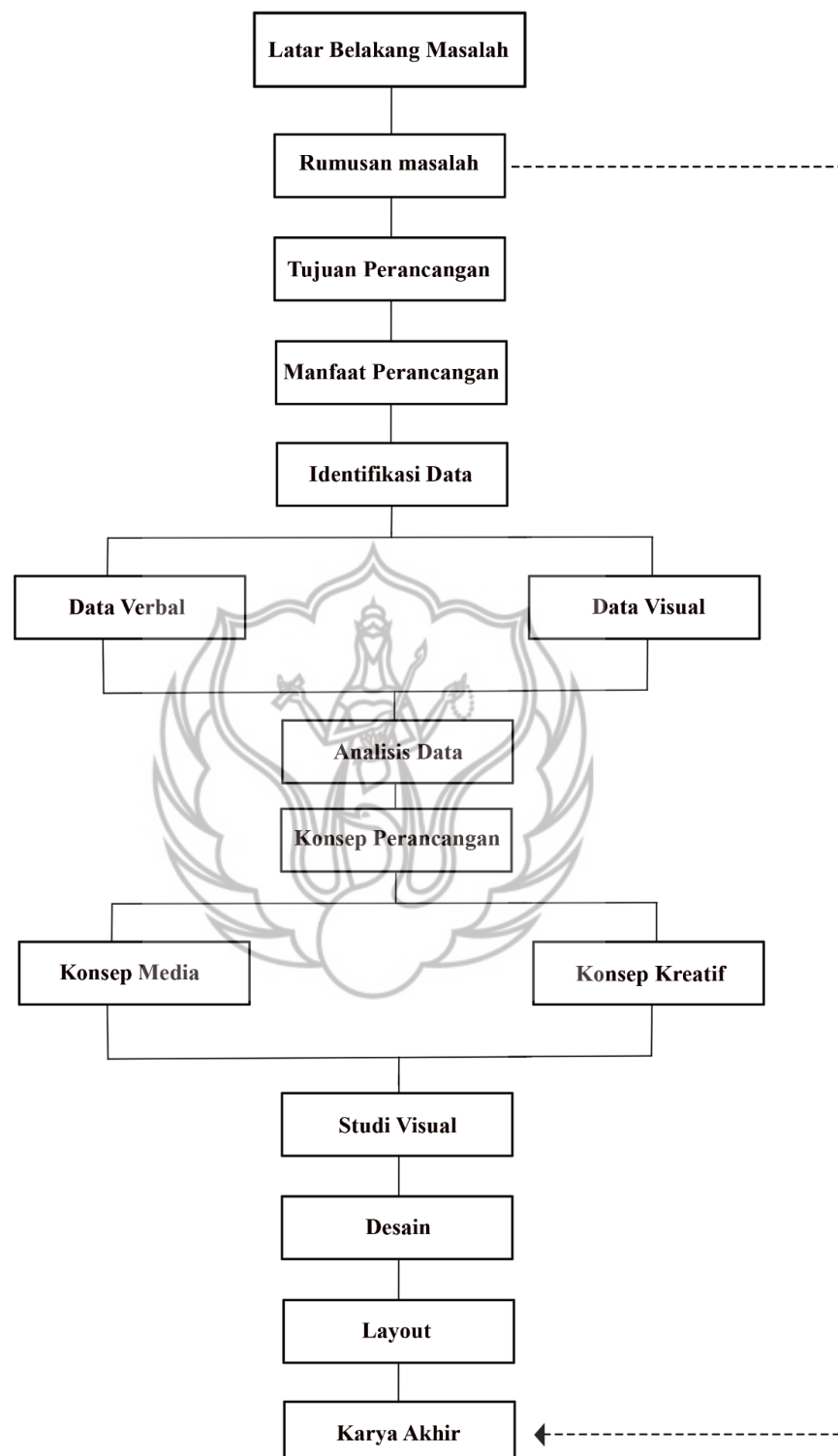
Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan metode 5W+1H (*What, Why, Who, When, Where, dan How*).

1. *What* (Apa yang akan dihasilkan dari perancangan ini?)
2. *Why* (Mengapa perancangan ini dilakukan?)
3. *Who* (Untuk siapa perancangan ini ditujukan?)
4. *When* (Kapan perancangan ini dilaksanakan?)
5. *Where* (Di mana perancangan ini dilakukan dan dipublikasikan?)
6. *How* (Bagaimana perancangan ini dibuat?)

I. Tahap Perancangan

1. Tahap pencarian data dari bermacam sumber seperti artikel daring, jurnal, buku maupun data verbal seperti wawancara yang dikumpulkan mengenai objek perancangan.
2. Tahap pengolahan dari data yang sudah dikumpulkan dengan mengidentifikasi hasil data yang kemudian dianalisis kembali untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yang sudah ditetapkan. Hasil tersebut kemudian akan menjadi materi untuk tahap visualisasi.
3. Tahap visualisasi dari hasil data yang sudah diolah melalui proses analisis, yang kemudian diolah menjadi aset visual konsep *skin line* League of Legends dari figur *anthropomorphic* dalam wayang.
4. Tahap *layout* yang menyatukan hasil karya visual dengan tipografi pendukung kedalam bentuk *art book* dengan memperhatikan komposisi dan penempatan susunan informasi halaman.
5. Tahap evaluasi dimana karya desain yang sudah di *layout* devaluasi kembali untuk memastikan bahwa karya desain telah selaras dengan judul dan menjawab permasalahan yang sudah ditetapkan.
6. Setelah lolos tahap evaluasi karya akan memulai tahapan produksi dimana karya dapat dicetak menjadi *art book* fisik.

J. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan *Concept Art Book Skin Line League of Legends*
 Dari Figur *Anthropomorphic* Dalam Wayang Kulit.
 (Sumber: Dokumen Haidar Azka, 2024)

K. Tinjauan Pustaka

1. Perancangan *Artbook Battle Royale Game* Berbasis Fighting “Kiskendo : *Legend Fighting*” (2022), Yosep Anggit Sasmita Aji, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Indonesia kepada generasi muda yaitu cerita rakyat “Legenda Goa Kiskendo Kulon Progo” yang dikemas dalam bentuk *mobile game* yang menggunakan desain semi *flat design*. Perancangan ini terbatas pada tahap awalan pembuatan video game yaitu perancangan *art book* yang terdiri dari *concept art*. Perancangan ini berfokus dalam pembuatan konsep video game secara keseluruhan mulai dari *gameplay*, konsep cerita, desain karakter, desain *battlefield map*, dan *equipment*. Metode analisis dalam perancangan ini menggunakan analisis 5W+1H.
2. *Skin line “Primal Ambush”* oleh Riot Games (2024). *Skin line* ini memiliki tujuan untuk menceritakan kisah pemburu dan pemimpin yang lahir dengan tanda khusus pada tubuh mereka layaknya harimau, sekaligus menceritakan karakter-karakter yang saling memburu untuk mendapatkan tingkat kepemimpinan yang tinggi atau hanya sebagai bayaran dari pekerjaan memburu mereka. Terletak di zaman purbakala, Julian Futanto salah satu desainer *skin line* tersebut menyatakan bahwa *skin line “Primal Ambush”* terinspirasi dari masa kerajaan Majapahit. *Skin line* ini fokus pada aspek kehewan purba yang menjadi landasan dalam desain dan latar belakang *skin* tersebut dengan sentuhan elemen historis Indonesia seperti masa kerajaan Majapahit sebagai inspirasi dari latar belakang dunia *skin line “Primal Ambush”* dan penggunaan aksara Jawa pada salah satu karakter *skin line* tersebut yaitu Vi .
3. Jurnal Representasi makna Karakter Kadita Dalam Game Online Mobile Legend Bang Bang (2020), Rezza Agus Alfian dan Tri Cahyo Kusumandyoko, Universitas Negeri Surabaya. Tujuan dari jurnal ini adalah untuk membahas dan menganalisis karakter Kadita mulai dari sudut penceritaan latar belakang karakter hingga desain dan atribut karakter Kadita. Jurnal ini berfokus dalam menganalisis desain karakter

Kadita secara konotatif dan denotatif yang dilandaskan oleh teori semiotika Roland Barthes. Jurnal ini juga membahas bentuk representasi dari karakter Nyi Roro Kidul dalam adaptasinya menjadi karakter Kadita.

