

**PERANCANGAN BUKU KARAKTER *GAME*
BERBASIS MAKHLUK MITOLOGI JAWA**



PENCIPTAAN

Aulia Rachmatulloh

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN BUKU KARAKTER *GAME*
BERBASIS MAKHLUK MITOLOGI JAWA**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	4087/HA/S/2013
KLAS	
TERIMA	05-04-2013
	110 41-



TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

Aulia Rachmatulloh
NIM 0611556024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual

2013




Tugas Akhir Karya Disain berjudul:

PERANCANGAN BUKU KARAKTER *GAME* BERBASIS MAKHLUK MITOLOGI JAWA diajukan oleh Aulia Rachmatulloh, NIM 0611556024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Januari 2013 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.
 NIP. 19780221 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota


Indira Maharsi, M.Sn.
 NIP. 19720909 200812 1 001

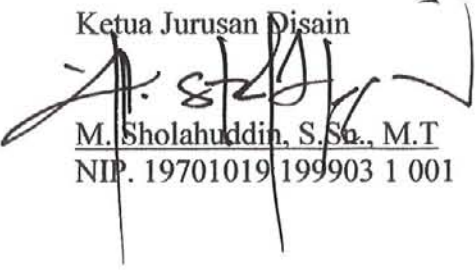
Cognate/Anggota


Terra Bajraghosa, M.Sn.
 NIP. 19810412 200604 1 004

Ketua Program Studi
 Disain Komunikasi Visual



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
 NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T
 NIP. 19701019 199903 1 001



Dekan Fakultas Seni Rupa
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastawi Triamodjo, M.Des.
 NIP. 19590802 198803 2 002

Ku persembahkan untuk kedua orangtua ku...
...dan diri ku sendiri.



“Ini cuma kehidupan, ini cuma permainan.

Tetap harus dijalankan, dimainkan....”

Andy Liany



KATA PENGANTAR

Perancangan ini seperti pengalaman baru bagi saya. Karena saya belum pernah membuat buku sebelumnya. Apalagi membuat buku yang isinya penuh dengan gambar seperti ini. Konsentrasi sepenuhnya saya kerahkan pada gambar demi gambar ketimbang materi teksnya. Namun, saya berupaya agar isi dalam buku ini baik gambar maupun teksnya bisa seimbang. Yang pasti ada kendala dalam proses pembuatannya. Salah satunya adalah karena isi buku ini banyak gambar-gambar anatomis, jadi saya harus menggambar sesuai dengan anatomi setiap hari sampai-sampai saya merasa jenuh sekali untuk menggambar. Tapi ada sisi baik di balik semua itu, karena tanpa sadar kemampuan menggambar anatomi saya meningkat. Hal lainnya adalah menambah pengetahuan saya tentang industri game di Indonesia, tentang mendisain karakter game dan juga menambah pengetahuan saya tentang kisah epic Wayang Purwa yang sudah menempuh jalan panjang dari awal ia diceritakan.

Tentunya semuaini tidak akan berhasil dilewati tanpa bantuan dan dukungan dari semua pihak yang telah membantu dan mendukung. Atas semua itu saya ingin berterimakasih kepada :

Allah SWT. Enyak dan babeh atas doa dan dukungannya. Danu, Rizal dan Tiara. Semua keluargaku tercinta. Nida sahabat terdekatku. Bro atas tingkahnya yang pecicilan tapi bikin ngakak. Tomo, Tovik dan Bung Rijal atas sumbangan karyanya untuk buku ku. Dosen pembimbing Pak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT. dan Pak Indiria Maharsi, M.Sn. atas arahan, bimbingan dan masukannya yang bermanfaat. Cognate yang telah memberi masukan yang bermanfaat, Pak Terra Bajraghosa, M.Sn. Dosen wali Pak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual, Pak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. Semua Dosen DKV ISI Yogyakarta yang asik-asik. Teman-teman seperjuangan DKV 06 Asimetri, Aldi, Faisal, Kyre, Riki, Ageng, Gandi, Iqbal, Brian, Budi, David, Qori, Tomo, Nida, Putri, Agil, Lingga, Wicak, Topik, Dimas, Neno, Hanz, Juhan, Danu, Pak Yongki, Anggit, Bimo, Balgo. Dini dan Abez untuk pinjeman pigura dan dukungannya. Untuk semua yang telah memberikan bantuan dan dukungan. Terimakasih, terimakasih dan terimakasih...

Semoga perancangan ini bisa memberi inspirasi.

Aulia Rachmatulloh

ABSTRAK

Perancangan Buku Karakter Game Berbasis Mahluk Mitologi Jawa
Aulia Rachmatulloh 0611556024

Kita mengenal makhluk mitologi seperti Centaurus, Griffin, Troll, Golem, Elf, Werewolf, Kappa, Zombie, Vampire, makhluk-makhluk artifisial fiksi-ilmiah atau dari mitologi tanah air ada Gandarwa, Rangda, Barong, tokoh-tokoh pewayangan dan masih banyak lagi. Adalah beberapa contoh makhluk mitologi yang memiliki bentuk tubuh di luar dari biasa. Bentuk tubuh yang mempunyai karakteristik yang hanya ada dalam dunia imajinasi. Hal ini yang menjadikannya menarik untuk dijadikan referensi dalam mendisain karakter game. Menciptakan karakter dengan karakteristik yang di luar dari biasa itu akan terasa lebih sempurna apabila diimbangi dengan penguasaan anatomi tubuh. Penguasaan anatomi tubuh adalah kebutuhan penting bagi ilustrator untuk menciptakan karakter yang akan di buat. Tidak hanya untuk karakter yang real mendekati nyata, namun, penguasaan anatomi tubuh berlaku bagi pengembangannya pada karakter semi-real, kartun, manga, karikatur dan sebagainya.

Saya akan menyampaikan sedikit dari pengetahuan saya tentang mendisain karakter game. Karena di Indonesia ini referensi untuk karakter game sangat jarang dan mahal harganya. Ini hanya referensi bagi ilustrator dan 2D artis yang bergerak dalam dunia game maupun animasi dalam hal mendisain karakter. Buku ini akan menjelaskan dengan ringkas tentang anatomi tubuh, gerakan dan ekspresi, yang bisa menjadi referensi dalam mendisain sebuah karakter game.

Ada beberapa karakter dari mitos Jawa Wayang Purwa, yaitu Batara Guru, Batara Kala dan Batari Durga, yang saya jadikan contoh pada buku ini dalam mendisain sebuah karakter. Kenapa Wayang Purwa? Karena saya ingin memberi referensi dengan nuansa lokal. Lagi pula Wayang Purwa sudah menempuh jalan yang panjang. Wayang Purwa hadir dalam kehidupan religi masyarakat Jawa, Wayang Purwa hadir dalam lakon pewayangan, Wayang Purwa juga tak lupa absen dalam halaman-halaman komik pada era keemasan komik Indonesia. Kini, walaupun hanya sebagai referensi saja, saya akan mengangkat Wayang Purwa untuk dijadikan contoh dalam mendisain karakter.

Kata kunci : *Karakter game, buku karakter game, Wayang Purwa.*

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Halaman Motto.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Abstrak.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	xi

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Pembatasan Masalah.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan.....	6
G. Sistematika Perancangan.....	7
H. Skema Perancangan.....	9

BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi.....	10
1. Tinjauan Tentang Buku.....	10
a. Jenis Buku.....	11
1). Buku Pelajaran Sekolah.....	11
2). Buku Pelajaran Lengkap.....	11
3). Buku Bacaan.....	12
4). Buku Sumber.....	12
2. Tinjauan Karakter Game.....	13
a. Sejarah Game.....	13
b. Sejarah Karakter Game.....	15
c. Karakter Game.....	19
d. Tipe Karakter Game.....	21
1). Player Character Game.....	21

2). General Non-Player Character Game.....	22
3). Enemies.....	23
e. Sprite.....	24
f. Event dan Action.....	24
g. Mengembangkan Ide Karakter.....	24
1). Deskripsi Karakter.....	25
a). Tipe.....	25
b). Ukuran.....	25
c). Gender.....	25
d). Ras.....	25
e). Pakaian/Seragam.....	25
f). Power.....	25
g). Skill.....	26
h). Kepribadian.....	26
i). Aksesoris.....	26
2). Thumbnail Sketches.....	26
3). Sketsa Karakter.....	26
4). Ilustrasi Karakter.....	26
3. Tinjauan Mitologi.....	27
a. Mitologi.....	27
b. Mitologi Jawa.....	27
c. Makhluk Mitologi Jawa.....	29
4. Data Penerbit.....	31
B. Analisis.....	33
BAB III : KONSEP PERANCANGAN	
A. Konsep Kreatif.....	35
1. Konsep Kreatif.....	35
2. Tema.....	35
3. Target Audience.....	37
a. Target Umum.....	37
b. Target Khusus.....	37
4. Strategi Kreatif.....	38
a. Konsep Buku.....	38
1). Format Buku.....	38

2). Judul Buku.....	39
3). Kaver.....	39
4). Jaket Buku.....	39
5). Isi buku.....	39
b. Elemen Visual.....	72
1). Ilustrasi.....	72
2). Teknik Pewarnaan.....	73
3). Tipografi.....	73
4). Layout.....	74
B. Konsep Media.....	76
a. Media Utama.....	76
1). Buku.....	76
b. Media Pendukung.....	76
1). Poster.....	76
2). Katalog.....	76
3). Sketch Book.....	76
4). Banner.....	76
5). Kaos.....	76
C. Biaya Media.....	77
D. Event.....	81
BAB IV : VISUALISASI	
A. Data Visual.....	82
1. Wayang Purwa.....	82
a. Batara Guru.....	82
b. Batara Kala.....	83
c. Batari Durga.....	84
2. Data Kostum Jawa.....	85
3. Anatomi Manusia.....	85
B. Pengembangan Bentuk Visual.....	86
1. Karakter.....	86
2. Studi Warna.....	98
3. Buku.....	101
4. Poster.....	102
5. Katalog.....	104

6. Banner.....	105
7. Sketch Book.....	106
8. Kaos.....	109
9. Isi Buku.....	112
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	126
B. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA.....	127
LAMPIRAN.....	128

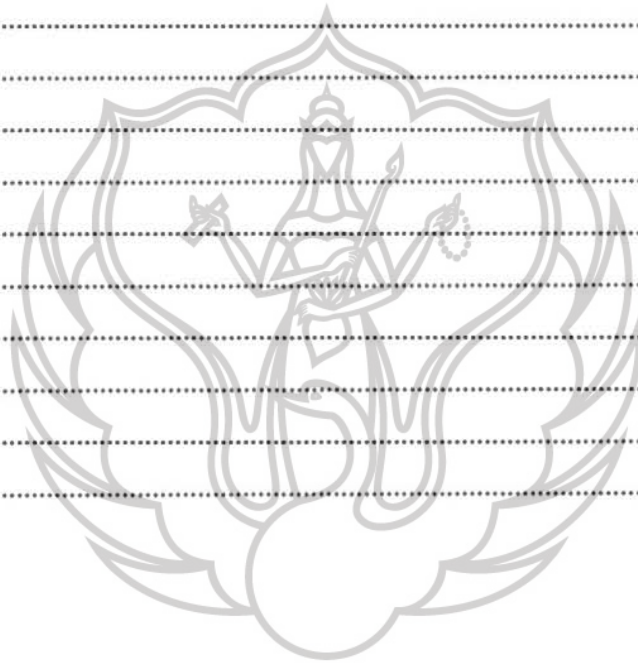


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Seni komputer berbentuk karakter yang tersusun dari huruf.....	15
Gambar 2. Grafik fektor.....	16
Gambar 3. Awal karakter game yang terbuat dari susunan pixel satu warna.....	17
Gambar 4. Karakter game dengan lebih banyak pixel dan warna yang berbeda.....	18
Gambar 5. Karakter game dengan warna lebih beragam.....	18
Gambar 6. Karakter game lebih detail karena resolusi yang baik.....	19
Gambar 7. Player Character.....	21
Gambar 8. Non-Player Character.....	22
Gambar 9. Enemy Character.....	23
Gambar 10. Sprite karakter menari dalam game Inganta Landek.....	24
Gambar 11. Sang Hyang Guru.....	30
Gambar 12. Batara Kala.....	30
Gambar 13. Dewi Durga.....	31
Gambar 14. Logo Penerbit Gramedia Pustaka Utama.....	32
Gambar 15. Sang Hyang Guru.....	36
Gambar 16. Batara Kala.....	36
Gambar 17. Dewi Durga.....	37
Gambar 18. Contoh layout asimetris.....	75
Gambar 19. Data visual untuk Batara Guru.....	82
Gambar 20. Data visual Batara Kala.....	83
Gambar 21. Data visual Batari Durga.....	84
Gambar 22. Data visual kostum Jawa.....	85
Gambar 23. Data visual anatomi tubuh manusia.....	85
Gambar 24. Bentuk wajah dan kepala Batara Guru.....	86
Gambar 25. Ekspresi Batara Guru.....	86
Gambar 26. Bentuk badan Batara Guru.....	87
Gambar 27. Pose Batara Guru.....	88
Gambar 28. Atribut Batara Guru.....	89

Gambar 29. T-Pose Batara Guru.....	89
Gambar 30. Bentuk wajah dan kepala Batara Kala.....	90
Gambar 31. Ekspresi Batara Kala.....	90
Gambar 32. Bentuk badan Batara Kala.....	91
Gambar 33. Pose Batara Kala.....	92
Gambar 34. Atribut Batara Kala.....	93
Gambar 35. T-Pose Batara Kala.....	93
Gambar 36. Bentuk wajah dan kepala Batari Durga.....	94
Gambar 37. Ekspresi Batari Durga.....	94
Gambar 38. Bentuk badan Batari Durga.....	95
Gambar 39. Pose Batari Durga.....	96
Gambar 40. Atribut Batari Durga.....	97
Gambar 41. T-Pose Batari Durga.....	97
Gambar 42. Studi warna Batara Guru.....	98
Gambar 43. Studi warna Batara Kala.....	99
Gambar 44. Studi warna Batari Durga.....	100
Gambar 45. Kaver buku.....	101
Gambar 46. Jaket buku.....	101
Gambar 47. Poster launching.....	102
Gambar 48. Poster pameran.....	103
Gambar 49. Katalog.....	104
Gambar 50. Banner.....	105
Gambar 51. Disain kover sketchbook versi Batara Guru.....	106
Gambar 52. Disain kover sketchbook versi Batara Kala.....	107
Gambar 53. Disain kover sketchbook versi Batari Durga.....	108
Gambar 54. Disain kaos versi Batara Guru.....	109
Gambar 55. Disain kaos versi Batara Kala.....	110
Gambar 56. Disain kaos versi Batari Durga.....	111
Gambar 57. Hal 01.....	112
Gambar 58. Hal 02-03.....	112
Gambar 59. Hal 04-05.....	113
Gambar 60. Hal 06-07.....	113
Gambar 61. Hal 08-09.....	114
Gambar 62. Hal 10-11.....	114

Gambar 63.Hal 12-13.....	115
Gambar 64.Hal 14-15.....	115
Gambar 65.Hal 16-17.....	116
Gambar 66. Hal 18-19.....	116
Gambar 67.Hal 20-21.....	117
Gambar 68.Hal 22-23.....	117
Gambar 69.Hal 24-25.....	118
Gambar 70.Hal 26-27.....	118
Gambar 71.Hal 28-29.....	119
Gambar 72.Hal 30-31.....	119
Gambar 73.Hal 32-33.....	120
Gambar 74.Hal 34-35.....	120
Gambar 75.Hal 36-37.....	121
Gambar 76.Hal 38-39.....	121
Gambar 77.Hal 40-41.....	122
Gambar 78.Hal 42-43.....	122
Gambar 79.Hal 44-45.....	123
Gambar 80.Hal 46-47.....	123
Gambar 81.Hal 48-49.....	124
Gambar 82.Hal 50-51.....	124
Gambar 83.Hal 52-53.....	125
Gambar 84.Hal 54-55.....	125



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Arti dalam kamus bahasa Indonesia untuk kata *game* adalah permainan¹. *Game* bisa dilakukan oleh siapa saja di usia berapa saja. Hampir setiap orang pernah melakukan permainan. Dari anak-anak sampai dewasa hampir semua menyukai *game*. *Game* bukan hanya berfungsi sebagai hiburan semata, namun *game* juga dapat mengasah otak karena para *player* dihadapkan pada sebuah masalah dan dituntut untuk menyelesaikannya. *Game* dengan sangat cepat populer, dikenal dan disukai oleh pecintanya sejak awal kemunculannya hingga sekarang di seluruh dunia.

Apabila diperhatikan, saat ini begitu banyak aktivitas di industri *gaming* di Indonesia, terutama *mobile* dan *social gaming*. Hal ini diperjelas dengan banyaknya aktivitas dari perusahaan *game* lokal seperti Agate Studio, Touchten, Nightspade, Tempa Labs, Garuda Games, Guava Games, Komikoo, dan masih banyak sekali perusahaan lokal lainnya yang mengkhususkan diri dalam membuat *games*. Belum lagi perusahaan luar negeri seperti Gameloft dan Gree yang sedang getol sekali *merangsek* masuk ke pasar Indonesia. Dari sini sepertinya sudah cukup jelas bahwa industri *games* di Indonesia sedang bertumbuh pesat. Tinggal masalah kreatifitas, originalitas dan pastinya strategi yang pas untuk bisa memajukan pertumbuhan industri *game* di Indonesia.²

Dari sisi teknis, kemampuan, dan ide, para pengembang *game* di Indonesia sudah cukup baik, kedepannya, para pengembang *game* melihat masih banyak yang harus dibenahi, antara lain pencitraan *game* Indonesia di mata publik sendiri. “Tidak hanya meningkatkan kualitas tapi juga

¹ <http://www.studentsite.gunadarma.ac.id>

² <http://dailysocial.net/2012/01/02/potensi-industri-gaming-di-indonesia/> (di unduh pada 24/03/2012 17:35)

branding terhadap produk sendiri," kata Gathot Fajar Suryanto, *game designer* Creacle Game Studio.³

Karena potensi industry game di Indonesia begitu besar, pemerintah Indonesia berupaya untuk menjalin kerja sama dengan pihak swasta dan pemerintah Jepang untuk melatih tenaga ahli di bidang industri *game*.

"Kami sudah bertemu dengan pihak Sony Music Intertainment, Konami, dan Ministry of Economic, Trade, and Industry Jepang untuk memfasilitasi para pemangku kepentingan yang terlibat di sektor ini. Target jangka pendek, kami dapat mengirim pelajar Indonesia mendalami keahlian dalam bidang industri *game*," tutur Mari Elka Pangestu Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kepada wartawan *Kompas* Andy Riza Hidayat yang melaporkan dari Tokyo, Jumat (21/9/2012).⁴

Karakter *game* merupakan salah satu bagian terpenting dalam menciptakan sebuah *game*. Pada sebuah *game*, karakter lah yang berinteraksi langsung dengan player. Umumnya tidak ada batasan dalam pembuatan karakter *game*, yang terpenting dalam mendisain karakter *game* haruslah sesuai pada kebutuhan *game* tersebut. Karakter *game* akan selalu berkembang seiring dengan perkembangan *game*.

Indonesia kaya akan budaya dan sejarahnya, dan lebih menarik apabila budaya yang ada di Indonesia ini diangkat menjadi sebuah *game*. Salah satu yang telah dikembangkan oleh PT. Tele Nusantara Visi (*Telegraph Creative Lab*) dan PT. *Sangkuriang* Internasional (*Sangkuriang Solutions*) dalam *game online*, Nusantara Online (Nusol). *Game* ini bercerita tentang sejarah dua kerajaan besar yang berada di Indonesia, Sriwijaya dan Majapahit. Tidak sedikit juga *game* luar yang

³ Iqbal Muhtarom, "Tentang Industri Game di Indonesia" dalam *Tempo*, Edisi 215, Sabtu 31 Maret 2012

⁴ <http://travel.kompas.com/read/2012/09/21/2357221/Indonesia.Krisis.Tenaga.Ahli>. 24 September 2012. 11:10.

mengangkat sejarah, budaya, legenda dan mitos yang biasanya dikemas dalam bentuk *game* fantasi. *Game* fantasi banyak mengangkat kisah serta karakter-karakter yang terinspirasi dari makhluk mitologi suatu daerah.

Fantasi pada dasarnya tidak lepas dari mitos maupun legenda. Hampir tidak ada batasan dalam menciptakan *game* fantasi. Cerita, lokasi, karakter, lingkungan atau unsur lainnya dapat dikembangkan tanpa batas. Sebuah *game* bergenre fantasi, sangat identik sekali dengan karakter yang terdiri dari makhluk-makhluk yang luar biasa wujudnya. Sering kita jumpai dalam *game* fantasi terdapat karakter atau makhluk-makhluk yang tercipta dari perpaduan antara manusia dan binatang atau juga makhluk dengan bentuk tubuh yang *extreme*. Memang, tidak ada batasan dalam konsep pembuatan karakter *game* fantasi, namun, tidak jarang karakter *game* fantasi mencomot bentuk makhluk yang ada dalam sebuah mitologi ataupun legenda. Dalam beberapa *game* fantasi seperti, *Dragon Age*, *Titan Quest* dan lainnya yang sejenis. Didalamnya seringkali menampilkan makhluk mitologi yang disebut sebagai *Elf*, *Troll*, *Dwarft*, *Ogre*, *Orc*, yang merupakan tokoh dari mitologi yang ada diluar Indonesia.

Konsep karakter *game* fantasi lebih banyak didukung oleh referensi-referensi dari makhluk mitologi atau legenda yang ada di daerahnya atau yang sudah dikenal mendunia, yang kemudian dirubah, divariasikan, atau dikombinasikan sedemikian rupa hingga menjadi satu karakter baru yang menarik untuk dimainkan. Indonesia memiliki beragam budaya, salah satunya adalah cerita Wayang Purwa, sebagai mitologi Jawa yang karakternya dapat dijadikan referensi dalam membuat karakter *game* fantasi bernuansa budaya Jawa.

Buku karakter merupakan salah satu media referensi yang sangat membantu sekaligus panduan untuk menciptakan sebuah karakter. Di dalam buku karakter dijelaskan bermacam-macam jenis karakter, bentuk anatomi karakter, seragam hingga aksesorisnya. Banyak sekali buku-buku yang menjelaskan proses mendisain sebuah karakter, sayangnya buku semacam ini sulit didapat di Indonesia. Padahal buku ini sangat penting

sebagai referensi mendisain sebuah karakter bagi disainer game Indonesia di saat perindustrian *game* di Indonesia sedang berkembang.

Dalam perancangan ini, dicoba untuk mengangkat makhluk mitologi Jawa dari cerita Wayang Purwa dalam wujud buku sebagai referensi dalam pembuatan karakter game fantasi. Sekaligus mengangkat kembali salah satu budaya Jawa yaitu Wayang Purwa yang diharapkan bisa hadir dalam bentuk game, yang memperkuat ciri khas Indonesia.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana menciptakan sebuah buku karakter *game* berbasis makhluk mitologi Jawa?
2. Bagaimana mengadaptasi karakter mitologi Jawa menjadi sebuah karakter *game* yang menarik untuk dimasukkan dalam sebuah game?

C. TUJUAN PERANCANGAN

Perancangan buku karakter *game* berbasis makhluk mitologi Jawa ini bertujuan antara lain :

1. Menghasilkan sebuah buku karakter *game* berbasis makhluk mitologi Jawa yang menarik dan dapat digunakan dalam sebuah game,
2. Mewujudkan visualisasi yang tepat dari sebuah karakter makhluk mitologi Jawa,
3. Mengangkat suatu tema dan mencoba memperkenalkannya pada khalayak internasional sebagai sesuatu yang baru.

D. BATAS RUANG LINGKUP PERANCANGAN

1. Batasan wilayah dari perancangan buku karakter *game* berbasis makhluk mitologi Jawa dengan lingkup daerah, yaitu makhluk yang ada di pulau Jawa,
2. Batasan perancangan buku karakter *game* berbasis makhluk mitologi Jawa dibatasi untuk para *Concept Artis* di seluruh Indonesia,
3. Batasan perancangan buku karakter *game* berbasis makhluk mitologi Jawa adalah buku dengan pembuatan karakter yang tepat.

E. MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi masyarakat
Sebagai pengetahuan akan bentuk-bentuk karakter makhluk mitologi Jawa
2. Bagi mahasiswa
 - a. Dapat menciptakan sebuah buku karakter *game* berbasis makhluk mitologi Jawa yang tepat, yang kemudian berdampak terhadap meningkatnya kepedulian para *concept artis* terhadap pembuatan karakter *game* yang mengangkat makhluk-makhluk yang ada di Indonesia,
 - b. Pembelajaran teknik *modelling* yang tepat untuk sebuah buku karakter *game*,
 - c. Sebagai referensi perancangan-perancangan selanjutnya dengan topik yang sejenis.
3. Bagi institusi terkait
Sebagai sumbangsih berupa pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh seluruh pihak institusi dalam pembelajaran topik yang berkaitan sekaligus sebagai wacana yang dapat memperluas pengetahuan.

4. Bagi *Concept Artis* perusahaan *game*

Sebagai bahan acuan dan referensi dalam pembuatan karakter *game* yang mengangkat karakter makhluk-makhluk mitologi yang ada di Indonesia.

F. METODE PERANCANGAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Mengumpulkan data dari literatur yang ada, antara lain ; buku, artikel, *website*, televisi yang berkaitan dengan karakter mitologi Jawa sebagai referensi pembuatan buku karakter *game* berbasis makhluk mitologi Jawa

b. Data Lapangan dan Dokumentasi

Dilakukan pemotretan dengan kamera digital untuk mendapatkan foto sebagai acuan pembuatan karakter yang tepat.

2. Metode Analisis Data

Dalam perancangan buku karakter *game* berbasis makhluk mitologi Jawa ini, penulis menggunakan 5W + 1H, yaitu :

a. *What*

Apa yang akan dirancang

b. *Why*

Mengapa perlu di rancang

c. *Who*

Siapa target audience perancang ini

d. *Where*

Dimana perancangan akan di publikasikan

e. *When*

Kapan perancangan ini dipublikasikan

f. How

Bagaimana perancangan ini dibuat

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latarbelakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batas Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skema Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

1. Identifikasi

- a. Identifikasi *game*
- b. Identifikasi buku karakter *game*
- c. Identifikasi mitologi Jawa
- d. Identifikasi makhluk mitologi Jawa
- e. Identifikasi data

2. Analisis

- a. Unsur pembentuk buku karakter *game* berbasis makhluk mitologi Jawa
- b. Kelebihan dan kelemahan
- c. Analisis khalayak sasaran

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Kreatif

1. Tujuan kreatif
2. Strategi kreatif

B. Deskripsi

1. Deskripsi gambar
2. Deskripsi bentuk

C. Konsep Perancangan Buku

1. Judul
2. Isi dan tema
3. Penokohan

BAB IV VISUALISASI

- A. Data Visual
- B. Studi Visual Karakter
- C. Studi Pakaian dan Aksesoris
- D. Studi Warna dan Nada Gelap-terang
- E. Layout
- F. Final Desain

BAB V PENUTUP

Kesimpulan



H. SKEMA PERANCANGAN

