

**PERANCANGAN *INTELLECTUAL PROPERTY* KARAKTER
PUTRI AJI BERDARAH PUTIH DALAM GAYA POPKULTUR
UNTUK REMAJA DI INDONESIA**

TUGAS AKHIR



**KEEFE CHANCE KARTIKA
NIM : 332110014**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTASTEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG
MALANG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN *INTELLECTUAL PROPERTY* KARAKTER PUTRI AJI BERDARAH PUTIH
DALAM GAYA POPKULTUR UNTUK REMAJA
DI INDONESIA**

Oleh:

KEEFE CHANCE KARTIKA

NIM. 332110014

dari:

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MA CHUNG

Telah dinyatakan lulus dalam melaksanakan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan
dan berhak mendapatkan gelar Sarjana (S.Ds.)

Dosen Pembimbing 1,



Aditya Nirwana, S.Sn., M.Sn.
NIP. 20140014

Dosen Pembimbing 2,



Ayyub Anshari Sukmaraga, S.Sn, M.Ds. M.Ds.
NIP. 20130014

Dekan Fakultas Teknologi dan Desain,



Prof. Dr.Eng. Romy Budhi Widodo, ST., MT.
NIP. 20070035

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya, Keefe Chance Kartika, dengan ini menyatakan bahwa isi maupun hasil dari Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Intellectual Property* Karakter Putri Aji Berdarah Putih Dalam Gaya Popkultur Untuk Remaja Di Indonesia” adalah hasil karya saya sendiri. Saya telah melakukan penelitian ini dengan penuh kejujuran tanpa melakukan plagiarisme terhadap karya orang lain. Segala sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jujur dalam daftar pustaka. Saya menyadari bahwa tugas akhir ini akan digunakan untuk memenuhi syarat akademik dan saya bertanggung jawab penuh atas keaslian setiap bagian yang saya tulis.

Malang, 31 Juli 2025

Penulis



Keefe Chance Kartika

NIM: 332110014

PERANCANGAN *INTELLECTUAL PROPERTY* KARAKTER PUTRI AJI BERDARAH PUTIH DALAM GAYA POPKULTUR UNTUK REMAJA DI INDONESIA

Keefe Chance Kartika¹, Aditya Nirwana², Ayyub Anshari Sukmaraga³

Abstrak

Pengembangan *Intellectual property* (IP) memiliki peran strategis dalam mendorong pertumbuhan industri kreatif berbasis inovasi di Indonesia. Meskipun IP lokal memiliki potensi besar, kontribusinya masih tertinggal dibandingkan IP asing, terutama dalam sektor animasi dan produk kreatif. Salah satu kendala utama adalah minimnya integrasi narasi budaya lokal ke dalam media kontemporer yang relevan dengan minat generasi muda. Cerita rakyat “Putri Aji Berdarah Putih” merupakan salah satu bentuk warisan budaya lisan dari Kalimantan Timur yang belum dikenal luas karena keterbatasan dokumentasi dan representasi visual. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah IP karakter berbasis legenda Putri Aji dengan pendekatan desain karakter dan 3D *modeling* sebagai media utama. Model 3D digunakan untuk menghadirkan bentuk visual karakter secara konkret, khususnya dalam bentuk figurin, dan didukung oleh media pendukung seperti ilustrasi, artbook, dll. Strategi ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Indonesia melalui pendekatan visual yang relevan dengan preferensi remaja yang cenderung tertarik pada konten visual dan media interaktif.

Kata Kunci: Properti Intelektual, Permodelan 3D, Desain Karakter, Adaptasi Desain

DESIGN OF THE INTELLECTUAL PROPERTY CHARACTER PUTRI AJI BERDARAH PUTIH IN POP CULTURE STYLE FOR TEENAGERS IN INDONESIA

Keefe Chance Kartika¹, Aditya Nirwana², Ayyub Anshari Sukmaraga³

Abstract

The development of intellectual property (IP) plays a strategic role in driving the growth of Indonesia's innovation based creative industry. Although local IP holds significant potential, its contribution remains behind that of foreign IP, particularly in the animation and creative products sectors. One of the main challenges is the limited integration of local cultural narratives into contemporary media formats that resonate with youth interests. The folk tale "Putri Aji Berdarah Putih" represents an oral cultural heritage from East Kalimantan that has yet to gain widespread recognition due to constraints in documentation and visual representation. This study aims to design an IP character based on the legend of Putri Aji by applying character design and 3D modeling as the primary media. The 3D model is employed to present the character's visual form concretely (especially in the form of figurines) and is supported by supplementary media such as illustrations and an artbook. This strategy seeks to reintroduce Indonesian folklore through visual approaches that align with the preferences of teenagers, who tend to be attracted to visual content and interactive media.

Keywords: Intellectual Property, 3D Modeling, Character Design, Design Adaptation

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kemudahan-Nya sehingga laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Intellectual Property Karakter Putri Aji Berdarah Putih dalam Gaya Popkultur untuk Remaja di Indonesia” ini dapat terselesaikan. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat meraih gelar Sarjana Desain di Universitas Ma Chung. Penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Prof. Dr. Ir. Stefanus Yufra M. Taneo, M.S., M.Sc., selaku Rektor Universitas Ma Chung, atas perhatian dan fasilitas pendidikan yang diberikan.
3. Prof. Dr.Eng. Romy Budhi Widodo, selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung, atas pengarahannya selama masa studi.
4. Bapak Aditya Nirwana, S.Sn., M.Sn., sebagai Dosen Pembimbing I, yang telah membimbing penulis dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.
5. Bapak Ayyub Anshari Sukmaraga, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing II, yang memberikan arahan penting dalam perancangan media utama.
6. Universitas Ma Chung, atas kesempatan belajar dan dukungan fasilitas yang memadai sejak perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir.
7. Kedua orang tua penulis, atas doa, dukungan moral, dan bantuan materiil yang tiada henti selama proses penulisan.
8. Keluarga penulis, yang selalu mendoakan dan memberikan semangat moral serta mentalitas untuk menyelesaikan perancangan dan laporan ini.
9. Sahabat terdekat, yang setia mendampingi dalam suka dan duka, serta membantu penulis selama pengerjaan Tugas Akhir.
10. Rekan-rekan dan semua pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan dan kerjasama hingga laporan ini selesai tepat waktu.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam laporan ini. Oleh sebab itu, penulis sangat menghargai kritik dan saran membangun demi penyempurnaan karya ini. Semoga laporan ini bermanfaat sebagai referensi dan pedoman bagi rekan-rekan mahasiswa dalam melaksanakan perancangan Tugas Akhir mereka.

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat dan memperluas wawasan bagi penulis, mahasiswa, dan pembaca sekalian. Terima kasih atas perhatian Anda.

Malang, 31 Juli, 2025

 Penulis
Keefe Chance Kartika
NIM. 332110014

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	1
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Perancangan.....	6
1.6. Luaran	7
1.7. Manfaat	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1. Tinjauan Pustaka	9
2.1.1. Tinjauan Terhadap Penelitian Dan Perancangan Terdahulu	9
2.1.2. Buku Referensi.....	12
2.2. Sumber Ide Perancangan.....	16
2.3. Landasan Teori.....	22
2.3.1 <i>Intellectual property</i>	22
2.3.2. Prinsip Desain Karakter	22
2.3.3. Target Audiens.....	24
2.3.4 Arketipe.....	26
2.3.5. Bentuk dan Siluet.....	28
2.3.6. Adaptasi	30
2.3.7. Gaya Ilustrasi	30
2.3.8. 3D <i>Modeling</i>	31
BAB III METODE.....	34
3.1. Metode Penelitian	34
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	34
3.2.1. Observasi.....	34
3.2.2. Wawancara.....	35
3.2.3. Data Pustaka.....	35
3.3. Metode Perancangan.....	36
3.4. Alur Perancangan.....	38

3.5. Target dan Indikator Capaian.....	39
3.6. Jadwal Kegiatan	40
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	41
4.1. Pengumpulan Data	41
4.1.1. Observasi.....	41
4.1.2. Wawancara.....	44
4.1.3. Studi Pustaka.....	46
4.2. Analisis Data.....	47
4.3. Sintetis Data	51
4.3.1. Konsep Karakter	51
4.3.2. Latar Belakang Karakter	52
4.3.3. Pemilihan Arketipe	53
4.3.4. Profil Karakter	54
BAB V TATA VISUAL DESAIN	59
5.1. Desain Karakter	59
5.1.1. <i>Manga Matrix</i>	59
5.1.2. <i>Cyclic Strategy</i>	62
5.1.3. Sketsa	63
5.2. Pemodelan 3D Karakter	68
5.2.1. Pemodelan.....	69
5.2.2. <i>Cutting</i>	70
5.2.3. <i>Slicing</i>	71
5.3. Perancangan Media Pendukung.....	72
5.3.1. <i>Artbook</i>	72
5.3.2. Toys.....	73
5.3.3. <i>Cut Out Standee</i>	74
5.3.4. Stiker	74
5.3.5. Poster.....	75
5.3.6. Gantungan Kunci	76
5.3.7. <i>Live Wallpaper</i>	77
5.3.8. <i>Standee</i> Akrilik	77
5.3.9. Pin Bros Peniti	78
BAB VI PENUTUP	79
6.1. Kesimpulan	79
6.2. Saran	80
6.2.1. Saran bagi Peneliti Selanjutnya.....	80

6.2.1. Saran bagi Universitas	80
6.2.1. Saran bagi Pembaca	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1. Model 3D Laik	9
Gambar 2.1.2. Desain karakter Dyan Jaka sebagai re-interpretasi tokoh Wayang Beber Pacitan.....	10
Gambar 2.1.3. Desain karakter “Chinese folk tales of the Eight Immortals crossing the sea”	11
Gambar 2.1.4. Desain Karakter Tokoh Animasi.....	12
Gambar 2.1.5. Kepribadian Berdasarkan MBTI	13
Gambar 2.1.6. The Power of Enneagram dalam Desain Karakter	14
Gambar 2.1.7. <i>Sculpting in ZBrush Made Simple: Explore powerful modeling and character creation techniques used for VFX, games, and 3D print</i>	15
Gambar 2.1.8. Creative Character Design	16
Gambar 2.2.1. Fate Anime Series	17
Gambar 2.2.2. Final Fantasy XV	18
Gambar 2.2.3. Cyberpunk: Edgerunners.....	19
Gambar 2.2.4. Character sheet David Martinez.....	19
Gambar 2.2.5. Honkai Impact 3 rd	20
Gambar 2.2.6. <i>Honkai Impact 3rd Merchandise</i>	21
Gambar 2.2.7. Reita	21
Gambar 2.3.1. Desain karakter berdasarkan kelompok usia	25
Gambar 2.3.2. Bentuk dasar dalam desain karakter	29
Gambar 2.3.3. 3D modeling organik.....	32
Gambar 3.3.1. Bagan metode perancangan desain karakter	37
Gambar 3.4.1. Bagan alur perancangan	38
Gambar 4.1.1. Motif Naga Pada Baju Dayak Kenyah.....	42
Gambar 4.1.2. Motif Tanaman Pada Baju Dayak Kenyah	43
Gambar 5.1.1. Sketsa Jaket	66
Gambar 5.1.2. Sketsa Kaos	66
Gambar 5.1.3. Sketsa Celana	67
Gambar 5.1.4. Sketsa Sepatu	67
Gambar 5.1.5. Sketsa Motif	68
Gambar 5.2.1. Pemodelan Low Poly	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.5.1. Target dan indikator capaian	40
Tabel 3.6.1. Jadwal Kegiatan Perancangan	40
Tabel 4.2.1. Tabel analisis pengembangan karakter Putri Aji Berdarah Putih	51
Tabel 4.3.1. Tabel pengembangan karakter Sinarvati	58

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam industri kreatif, *intellectual property (IP)* berperan sebagai aset strategis yang mendukung pertumbuhan ekonomi berbasis inovasi. Salah satu ilustrasi keberhasilan *IP* dalam skala global dapat dilihat dari kesuksesan *Final Fantasy*, waralaba asal Jepang yang dikembangkan oleh *Square Enix*. *IP* ini telah memberikan kontribusi ekonomi yang besar melalui diversifikasi lisensi pada berbagai produk, seperti gim digital, film, barang koleksi, hingga elemen dekoratif dan publikasi (Iffat et al., 2023). Di Indonesia, *IP* lokal memiliki potensi serupa untuk dikembangkan menjadi kekuatan ekonomi baru yang fleksibel, bergantung pada kemampuan integrasinya dengan sektor-sektor lain. Guna mendorong pertumbuhan ini, pemerintah telah membuka ruang partisipasi pelaku industri melalui keikutsertaan dalam ajang internasional seperti *Gamescom* dan *Tokyo Game Show*, sebagai bentuk diplomasi budaya dan promosi *IP* nasional (Iffat et al., 2023).

Namun, tingkat utilisasi *IP* lokal masih jauh tertinggal dibandingkan *IP* asing. Berdasarkan data tahun 2020, pendapatan yang diperoleh dari lisensi *IP* buatan dalam negeri hanya menyumbang 21% dari total pemasukan sektor animasi, sedangkan sisanya didominasi oleh kegiatan layanan produksi animasi untuk pihak luar negeri, yang mencapai 79% (Santoso, 2018). Ketidakseimbangan ini menunjukkan lemahnya penetrasi *IP* lokal, yang disebabkan oleh berbagai kendala struktural seperti kurangnya perlindungan hukum, keterbatasan modal kreatif, serta rendahnya kesadaran terhadap potensi dari *IP* (Santoso, 2018; Iffat et al., 2023).

Seiring dengan berkembangnya teknologi dan perubahan pola konsumsi masyarakat, proses penciptaan dan ekspansi *IP* tidak lagi mengikuti jalur linier konvensional. Dulu, pengembangan *IP* lazimnya dimulai dari medium naratif seperti novel atau cerita bergambar, yang kemudian diadaptasi ke bentuk

audiovisual. Kini, tren tersebut mulai bergeser, *IP* dapat bermula dari gim interaktif, desain karakter, atau media visual lainnya yang kemudian mengalami ekspansi ke berbagai bentuk hiburan (Prajna, 2023). Perubahan ini mencerminkan dinamika baru dalam strategi komersialisasi *IP* yang menuntut pelaku industri untuk lebih fleksibel dan adaptif dalam mengembangkan potensi produk kreatif.

Penciptaan *intellectual property (IP)* tidak hanya memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi nasional, tetapi juga memiliki fungsi strategis dalam memperkenalkan, melestarikan, dan memperluas jangkauan narasi serta warisan budaya lokal yang belum banyak dikenal oleh masyarakat luas. Kehadiran media digital memberikan ruang yang lebih inklusif dan dinamis bagi pengembangan konten budaya, memungkinkan cerita rakyat yang sebelumnya kurang mendapatkan perhatian seperti kisah “Putri Aji Berdarah Putih” untuk diangkat kembali, dikemas ulang dalam format yang lebih menarik, dan disebarluaskan secara lebih efektif kepada audiens dari berbagai kalangan, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Cerita rakyat atau legenda sebagai bagian dari kekayaan budaya dan sejarah bangsa memiliki fungsi penting dalam membentuk karakter dan kesadaran kolektif masyarakat. Namun demikian, hasil survei yang melibatkan 124 responden remaja berusia antara 14 hingga 21 tahun menunjukkan bahwa persepsi terhadap legenda masih tergolong rendah. Sebanyak 85% responden menganggap legenda sebagai sesuatu yang tidak penting, membosankan, dan kurang menarik; hanya 10% yang menyatakan tertarik, dan 5% lainnya menilai legenda sebagai hal yang tidak relevan.

Temuan ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun dengan minat generasi muda terhadap materi budaya tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan edukatif yang inovatif dan kontekstual dalam menyampaikan nilai-nilai legenda kepada peserta didik, misalnya melalui pengembangan media pembelajaran berbasis visual yang mampu

menghadirkan pengalaman unik yang lebih interaktif dan menarik (Putri, Oktaviani, & Sumardani, 2020).

Cerita rakyat berjudul “Putri Aji Berdarah Putih” merupakan salah satu warisan budaya lisan yang berasal dari wilayah Kalimantan Timur dan umumnya hanya dikenal secara terbatas oleh masyarakat lokal di daerah asalnya. Minimnya dokumentasi formal serta kurangnya upaya pelestarian dan penyebaran melalui media arus utama menyebabkan cerita ini tidak banyak diketahui oleh masyarakat di luar kawasan geografis tersebut.

Akibatnya, narasi ini tidak memperoleh eksistensi yang setara dalam perkumpulan harta karun cerita rakyat Indonesia secara nasional, sehingga kontribusinya terhadap identitas budaya kolektif bangsa menjadi kurang terlihat. Kurangnya pemanfaatan media modern dan platform digital turut memperkuat keterbatasan akses masyarakat luas terhadap cerita tersebut, yang pada akhirnya berdampak pada lemahnya representasi budaya daerah dalam menyebarluaskan kepada ruang publik dan pendidikan nasional.

Putri Aji Berdarah Putih merupakan tokoh legendaris yang berasal dari wilayah Kalimantan Timur, khususnya dari daerah Muara Kaman. Dalam narasi budaya yang berkembang di masyarakat, sosoknya dikenal karena memiliki kulit yang sangat putih dan bersih, sehingga dijuluki “berdarah putih.” Salah satu elemen naratif yang menonjol dalam cerita tersebut adalah deskripsi kulitnya yang luar biasa putih, hingga ketika ia meminum air sirih berwarna merah, warna merah tersebut tampak menuruni kerongkongannya, yang menegaskan kontras fisik yang dianggap istimewa dalam konteks estetika lokal.

Selain digambarkan sebagai figur perempuan yang memiliki kecantikan fisik, Putri Aji juga ditampilkan sebagai tokoh yang memiliki kecakapan kepemimpinan, kebijaksanaan, serta ketegasan dalam mengambil keputusan. Ia diceritakan memimpin Kerajaan Muara Kaman secara efektif, meskipun berada dalam struktur masyarakat yang secara historis bersifat patriarkal. Dalam salah satu bagian cerita, ia menolak lamaran seorang pangeran dari Tiongkok karena tidak

menyukai sikap sang pangeran, yang mencerminkan kemampuannya dalam mempertahankan integritas, kedaulatan, dan nilai-nilai moral.

Narasi ini memperlihatkan bahwa legenda Putri Aji Berdarah Putih bukan sekadar kisah fiktif, melainkan juga sarana transmisi nilai-nilai budaya mengenai kepemimpinan, kemandirian, dan keberanian perempuan dalam konteks sifat karakter. Pada tahap ini penulis menggunakan media pendekatan untuk memperluas pengenalan cerita rakyat Putri Aji Berdarah Putih dengan melakukan desain ulang dari karakter Putri Aji dengan pendekatan yang memikat perhatian anak muda atau remaja dan membuat *3D modeling* dalam pendekatan terhadap hasil fisik pada media utama berupa figurin.

Pemodelan tiga dimensi (*3D modeling*) telah menjadi salah satu bentuk media digital yang memainkan peran sentral dalam berbagai sektor industri modern. Tidak hanya terbatas pada bidang hiburan seperti film, permainan digital (*game*), dan efek visual (*visual effects*), teknologi ini juga diimplementasikan secara luas dalam bidang arsitektur, otomotif, desain produk manufaktur, pendidikan, bahkan sektor kesehatan. Keberadaan model *3D* berfungsi sebagai elemen visual dasar yang memungkinkan proses simulasi, presentasi, hingga produksi konten secara lebih efisien dan realistis.

Pertumbuhan penggunaan teknologi pemodelan *3D* di Indonesia selaras dengan perkembangan industri kreatif nasional yang terus mengalami peningkatan. Menurut data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2024), animasi berbasis *3D* menunjukkan pertumbuhan sebesar 153% dalam kurun waktu lima tahun terakhir (2015–2019), menjadikannya sebagai salah satu subsektor dengan pertumbuhan paling signifikan. Kemajuan ini mencerminkan tingginya permintaan terhadap konten visual yang lebih kompleks dan imersif.

Kemajuan dalam teknologi pendukung seperti pemindaian tiga dimensi (*3D scanning*), pencetakan tiga dimensi (*3D printing*), serta teknologi realitas maya (*virtual reality*) dan realitas tertambah (*augmented reality*), turut memperkuat potensi pemodelan *3D* sebagai bagian integral dari transformasi digital di berbagai

bidang. Dengan kemampuan representasi spasial yang presisi, teknologi ini berkontribusi dalam meningkatkan efisiensi proses perancangan dan visualisasi dalam skala yang lebih luas.

Ketertarikan generasi remaja terhadap konten visual yang menarik dan bersifat inovatif menjadi salah satu alasan utama dalam pengambilan topik tugas akhir ini. Remaja, khususnya pada rentang usia menjelang dewasa, cenderung memiliki minat yang tinggi terhadap eksplorasi bentuk visual baru yang sesuai dengan preferensi estetika mereka (Putri, R. C., & Irfansyah, 2024). Oleh karena itu, penulis melihat peluang untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal, khususnya cerita rakyat Indonesia, melalui media yang lebih relevan dan mudah diterima oleh kalangan muda.

Berdasarkan latar belakang dan minat penulis dalam bidang desain karakter serta pemodelan tiga dimensi (*3D modeling*), diputuskan untuk merancang sebuah *intellectual property* (IP) karakter sebagai proyek tugas akhir. Pengembangan IP karakter dipilih karena karakteristiknya yang fleksibel dan dapat diadaptasi ke berbagai bidang, seperti animasi, permainan digital, ilustrasi, serta produk komersial lainnya.

Melalui pendekatan ini, penulis berharap dapat menciptakan media yang tidak hanya memiliki nilai visual dan estetika, tetapi juga mampu berperan sebagai sarana edukatif dan kultural. Dengan demikian, pengenalan terhadap cerita rakyat Indonesia dapat dikemas secara lebih menarik, sehingga mampu menjangkau dan membangun kedekatan dengan generasi muda secara lebih efektif.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang pada perancangan penulis, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

Meskipun pengembangan *Intellectual property* (IP) lokal di Indonesia menunjukkan kemajuan, kontribusinya masih relatif kecil dibandingkan dengan sektor lain dalam industri kreatif. Tokoh legendaris seperti Putri Aji Berdarah

Putih belum banyak dikenal oleh masyarakat, dan belum memiliki representasi visual yang kuat. Oleh karena itu, upaya pelestarian budaya melalui media yang sesuai dengan perkembangan zaman menjadi penting untuk meningkatkan visibilitas dan pewarisan budaya lokal.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

- a. Desain karakter Putri Aji dapat diadaptasi untuk menarik terhadap ketertarikan remaja di Indonesia.
- b. Capaian akhir dari proyek ini difokuskan pada pengembangan aset visual, khususnya dalam bentuk desain dan pemodelan tiga dimensi dengan hasil cetak berupa figurin. Ruang lingkup perancangan akhir tidak mencakup tahap lebih lanjut seperti produksi animasi maupun integrasi ke dalam platform permainan.
- c. Capaian akhir proyek hanya difokuskan pada karakter Putri Aji, tidak mencakup karakter terkait lainnya di dalam cerita rakyat.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi pokok rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat sebuah IP karakter yang dapat menjangkau ketertarikan pada remaja?
- b. Bagaimana mengembangkan dan mengaplikasikan desain karakter adaptasi cerita rakyat Putri Aji Berdarah Putih pada model 3D agar lebih fleksibel untuk diterapkan?

1.5. Tujuan Perancangan

Pengembangan *intellectual property* (IP) di Indonesia menunjukkan tren positif, meskipun jumlah IP lokal yang berkembang masih relatif terbatas. Di sisi lain, tokoh Putri Aji jarang dikenali oleh masyarakat Indonesia begitu juga untuk

publikasinya terhadap media lainnya. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang karakter IP yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif bagi generasi muda, khususnya remaja, agar lebih mengenal dan memahami sosok Putri Aji Berdarah Putih dalam konteks budaya lokal.

1.6. Luaran

Target dihasilkan dari perancangan ini terbagi menjadi media utama dan media pendukung, yaitu:

- a. Media utama berfokus pada model tiga dimensi (3D) yang dirancang agar memiliki potensi aplikatif dalam proses produksi mainan atau figurin.
- b. Media pendukung mencakup berbagai elemen visual tambahan, seperti ilustrasi konsep, artbook, serta produk turunan lainnya berupa merchandise

1.7. Manfaat

Manfaat dari perancangan desain 3D karakter yang diadaptasi dari cerita rakyat Putri Aji Berdarah Putih antara lain:

- a. Bagi Universitas
Hasil perancangan ini dapat berkontribusi sebagai referensi akademik yang relevan bagi mahasiswa, serta memperkuat eksistensi dan citra Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) melalui karya berbasis budaya lokal.
- b. Bagi Masyarakat
Hasil perancangan ini diharapkan mampu memperkenalkan kembali salah satu narasi budaya daerah yang memiliki nilai historis dan nasional. Selain itu, karya ini juga diharapkan turut berperan dalam mendorong perkembangan industri kreatif di Indonesia melalui pemanfaatan aset visual berbasis IP lokal.

c. Bagi Mahasiswa

Hasil perancangan ini menjadi wadah pembelajaran dan pengalaman langsung dalam pengembangan karakter dan pemodelan 3D. Hasil proyek juga dapat digunakan sebagai bagian dari portofolio profesional yang mendukung pengembangan karier di bidang industri kreatif.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Tinjauan Terhadap Penelitian Dan Perancangan Terdahulu

Dalam proses perancangan *Intellectual property* (IP) dan pengembangan desain karakter, penting untuk melakukan penelusuran terhadap karya-karya referensial sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk memperoleh wawasan dan acuan yang dapat memperkaya ide serta memperkuat landasan konseptual dalam proses perancangan.

Perancangan pertama adalah “Perancangan Karakter 3 Dimensi ‘Laik’ Sebagai *Intellectual property*” (Maheswari et al., 2023). Jurnal ini membahas proses perancangan desain karakter tiga dimensi (3D) yang dirancang dengan potensi untuk dikomersialisasikan melalui kerja sama dengan berbagai merek atau perusahaan. Karakter yang dikembangkan bernama “Laik,” yang merupakan hasil adaptasi dari tokoh legenda Leak, disesuaikan ke dalam bentuk visual yang lebih ramah dan relevan untuk media populer yang ditujukan kepada anak-anak. Perancangan tersebut memiliki tujuan yang sama dalam segi komersial adaptasi terhadap target audiens.



Gambar 2.1.1. Model 3D Laik

Sumber: (Maheswari et al., 2023)

Perancangan kedua adalah “Desain Karakter Jaka Kembang Kuning : Sebuah *Re-Interpretasi* Tokoh Wayang Beber Pacitan ke Dalam Bentuk

Populer” (Nirwana, 2018). Perancangan ini berisi sebuah *re-interpretasi* desain karakter dari kisah Jaka Kembang Kuning menggunakan metode (Tillman, 2012). Metode yang digunakan dalam perancangan ini mencakup tahapan identifikasi arketipe, penyusunan informasi karakter secara menyeluruh, penyusunan deskripsi karakter, hingga tahap visualisasi. Tujuan dari perancangan adalah mengembangkan desain karakter yang tetap mempertahankan esensi dari cerita aslinya, namun disajikan dalam bentuk visual yang lebih populer dan relevan bagi audiens masa kini. Pada perancangan ini menjadi visualisasi karakter penulis dalam mengembangkan karakter agar dapat diterima audiens remaja.



Gambar 2.1.2. Desain karakter Dyan Jaka sebagai re-interpretasi tokoh Wayang Beber Pacitan

Sumber: (Nirwana, 2018)

Perancangan ketiga adalah "A Study of Character Design Method" oleh Kai-Lin Yu dan Yung-Chin Tsao (2022). Jurnal ini mengkaji secara komprehensif metode perancangan karakter melalui pendekatan teoritis dan praktis, serta mengembangkan model sistematis bernama *Character Design Method (CDM)* yang bertujuan untuk membantu desainer pemula dalam menghasilkan karakter yang ekspresif dan konsisten, dengan menekankan pada aspek proporsi tubuh, siluet visual, dan latar belakang konseptual. Perancangan ini menjadi acuan penulis dalam membuat desain karakter yang dibuat agar tetap konsisten dalam perancangan ini.

source	Character Design
	

Gambar 2.1.3. Desain karakter “Chinese folk tales of the Eight Immortals crossing the sea”

Sumber:(Kai-Lin Yu & Yung-Chin Tsao, 2022)

Perancangan keempat adalah 『日本の昔話』総覧—旧版・新版覚書(A General Survey of “Japanese Folktales” Notes on the Old and New Editions) karya Takasugi et al. (2020). Jurnal ini berisi pembahasan bagaimana cerita rakyat dapat disampaikan secara efektif dan edukatif secara implisit atau simbolisme yang memungkinkan generasi muda untuk mewarisi kesadaran budaya dan karakter sosial. Perancangan ini menjadi referensi dalam membuat desain karakter yang diambil dari cerita rakyat dan bagaimana penulis dapat menyampaikan pesan kepada generasi muda secara efektif.

Perancangan kelima adalah “Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan *Archetype dan Manga Matrix*” (Ika, 2020). Jurnal ini membahas perancangan karakter yang dikaitkan dengan unsur mitologi, serta menjelaskan bagaimana desain karakter dapat dikembangkan melalui pemanfaatan teks, elemen visual, dan persepsi audiens. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan karakter yang mampu menarik dan membangun keterikatan emosional dengan audiens. Perancangan ini juga menjadi referensi bagaimana mengadaptasi desain karakter penulis dengan pemahaman intertekstualitas Graham Allen.

Kelima perancangan yang dibahas memiliki pendekatan yang beragam sesuai dengan fokus masing-masing, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan desain. Kajian dari masing-masing perancangan

memberikan kontribusi yang berarti, baik dalam hal pemilihan metode, tahapan proses desain, aspek teknis pelaksanaan, hingga masukan yang relevan untuk penyempurnaan desain.

2.1.2. Buku Referensi



Gambar 2.1.4. Desain Karakter Tokoh Animasi

Sumber: Wibowo, (2024)

Pertama, adalah buku berjudul Desain Karakter Tokon Animasi oleh Mars Caroline Wibowo (2024). Buku ini menyajikan pendekatan inovatif dalam pengembangan karakter animasi dengan menggabungkan aspek psikologis dan teknik visual secara terintegrasi. Selain itu, buku ini juga mengeksplorasi proses adaptasi karakter dari cerita rakyat Indonesia ke dalam media figure dan produk merchandise, melalui studi kasus yang mencakup analisis *3D modeling* untuk kebutuhan produksi massal. Buku ini menjadi panduan penulis untuk mempelajari desain karakter yang mengadaptasi dari cerita rakyat dan *3D modeling* dalam pembuatan produksi.

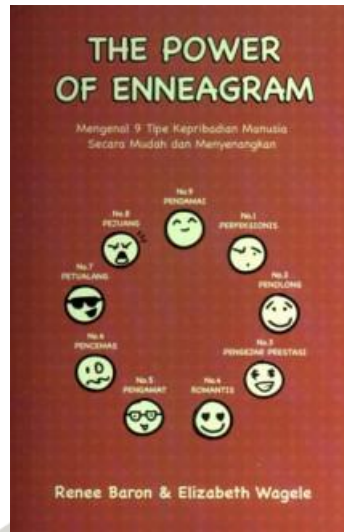


Gambar 2.1.5. Kepribadian Berdasarkan MBTI

Sumber: Kim Sona & Han Sejin (2023)

Kedua, adalah buku berjudul *Kepribadian Berdasarkan MBTI* oleh Kim Sona & Han Sejin, (2023). Buku ini menyediakan kerangka ilmiah untuk menganalisis 16 tipe kepribadian MBTI dalam konteks desain karakter. Buku ini dapat digunakan dalam menganalisis sifat dari karakter yang akan dikembangkan oleh penulis sehingga dapat memaksimalkan pembuatan desain karakter.

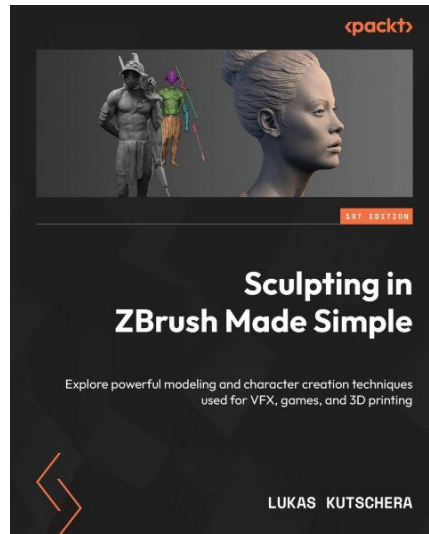
UNIVERSITAS
MA CHUNG



Gambar 2.1.6. *The Power of Enneagram* dalam Desain Karakter

Sumber: Baron, (2024)

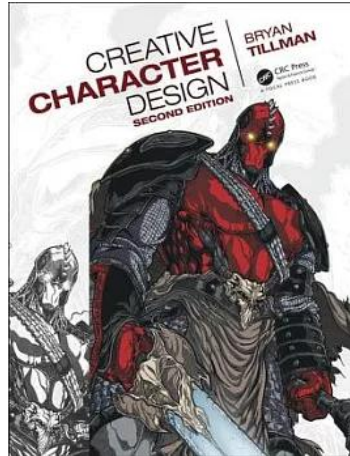
Ketiga, adalah buku berjudul *The Power of Enneagram dalam Desain Karakter* oleh Renee Baron (2024). Edisi terbaru buku klasik ini memperkenalkan metode Enneagram 2.0 yang dikembangkan khusus untuk industri kreatif. Penelitian lapangan selama tiga tahun di studio animasi Jepang dan Cina menjadi basis teoretis utama. Buku ini dapat menjadi referensi penulis memahami ilmu dasar dan mengembangkan memahami tipe-tipe kepribadian dalam kelas industri.



Gambar 2.1.7. *Sculpting in ZBrush Made Simple: Explore powerful modeling and character creation techniques used for VFX, games, and 3D print*

Sumber: Lukas (2024)

Keempat, adalah buku berjudul *Sculpting in ZBrush Made Simple: Explore powerful modeling and character creation techniques used for VFX, games, and 3D printing* oleh Lukas Kutschera (2024). Buku ini merupakan referensi yang mengkaji penggunaan aplikasi ZBrush secara menyeluruh dan yang relevan bagi kebutuhan dalam pembuatan 3D *modeling* hingga printing, buku ini menjadi acuan bagi perancangan penulis dalam membuat figure dan pemodelan karakter dalam 3D pada aplikasi ZBrush.



Gambar 2.1.8. *Creative Character Design*

Sumber: Bryan Tillman (2012)

Kelima, adalah buku berjudul *Creative Character Design* oleh Bryan Tillman (2012). Buku ini menyajikan panduan komprehensif mengenai teknik penggambaran karakter serta teori desain karakter, yang didukung oleh studi kasus, contoh karya profesional, dan referensi dari literatur maupun budaya populer. Melalui pendekatan ini, penulis dapat memahami konsep dasar desain karakter sekaligus mengembangkan keterampilan tersebut untuk kebutuhan kreatif yang lebih lanjut.

2.2. Sumber Ide Perancangan

Sumber ide perancangan *Intellectual property* (IP) karakter Putri Aji Berdarah Putih akan mengadaptasi pendekatan dari IP yang telah berhasil dikembangkan menjadi serial tersendiri. Dalam proses ini, referensi tersebut berfungsi sebagai acuan untuk mengoptimalkan pengembangan desain, baik dari segi pemilihan tema maupun gaya visual yang diterapkan, guna mencapai hasil yang relevan dan kompetitif.

a. Fate Series

Fate Series merupakan waralaba multimedia asal Jepang yang berawal dari novel visual dan berkembang ke berbagai bentuk media, termasuk anime, permainan digital, dan produk komersial seperti figurine koleksi. Desain karakter dalam seri ini menggabungkan

elemen popkultur modern dengan interpretasi visual dan naratif terhadap tokoh-tokoh mitologis dan historis, sehingga menghasilkan karakter yang unik dan mudah dikenali. Setiap karakter dirancang dengan identitas visual yang kuat, menunjukkan keberanian dalam eksplorasi bentuk serta simbolik yang mendalam. Popularitas dan keberhasilan Fate Series dalam membentuk *Intellectual property* (IP) yang berdaya saing tinggi menjadikannya relevan sebagai acuan dalam perancangan karakter. Dalam konteks ini, penulis menjadikan pendekatan desain karakter dari Fate Series sebagai inspirasi dalam menciptakan visual reinkarnasi Putri Aji Berdarah Putih, dengan mengadaptasi strategi penggambaran karakter yang berpadu antara narasi budaya dan estetika kontemporer.



Gambar 2.2.1. Fate Anime Series

Sumber: [Typemoon.fandom.com](http://typemoon.fandom.com)

b. Final Fantasy XV

Final Fantasy XV merupakan salah satu judul dalam seri Final Fantasy yang mengangkat narasi tentang seorang pangeran pewaris takhta kerajaan yang memiliki kekuatan magis turun-temurun. Desain karakter dalam permainan ini menampilkan pendekatan visual yang sederhana namun tetap mencerminkan wibawa, identitas bangsawan, dan latar kerajaan yang terintegrasi dengan elemen

kehidupan modern. Perpaduan antara unsur tradisional dan kontemporer tersebut menciptakan representasi karakter yang relevan bagi audiens muda, khususnya remaja. Selain keberhasilannya dalam aspek naratif dan visual, Final Fantasy XV juga dikenal melalui produksi berbagai merchandise yang menarik dan memiliki nilai komersial tinggi. Dalam perancangan ini, penulis menjadikan pendekatan desain merchandise serta konsep visual dari Final Fantasy XV sebagai acuan utama dalam mengembangkan gagasan luaran, dengan menekankan pada harmonisasi antara nuansa modern dan nilai-nilai budaya yang tetap dijaga.



Gambar 2.2.2. *Final Fantasy XV*

Sumber: Square Enix

c. Cyberpunk: Edgerunners

Cyberpunk: Edgerunners merupakan seri anime hasil kolaborasi antara Studio Trigger dan CD Projekt yang berperan sebagai spin-off dari video game Cyberpunk 2077. Berlatar di kota futuristik Night City, serial ini menampilkan estetika visual khas subkultur cyberpunk yang ditandai oleh dominasi teknologi canggih, gaya hidup urban yang ekstrem, serta krisis identitas dalam struktur sosial yang penuh disfungsi. Gaya visual dan desain kostum dalam seri ini memperlihatkan perpaduan antara fungsionalitas futuristik dan ekspresi individual yang kuat, menjadikannya relevan sebagai

referensi desain karakter di era modern. Dalam konteks perancangan ini, penulis menjadikan *Cyberpunk: Edgerunners* sebagai acuan dalam mengeksplorasi konsep kostum bergaya streetwear futuristik yang dapat diterapkan dalam penggambaran karakter reinkarnasi Putri Aji Berdarah Putih.



Gambar 2.2.3. *Cyberpunk: Edgerunners*

Sumber: cyberpunk.fandom.com



Gambar 2.2.4. *Character sheet David Martinez*

Sumber: Pinterest

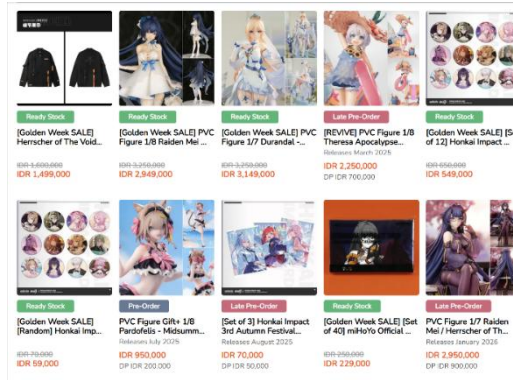
d. Honkai Impact 3rd

Honkai Impact 3rd adalah game aksi RPG bergaya anime besutan HoYoverse yang dikenal melalui desain karakter ekspresif, visual berkualitas tinggi, serta perpaduan estetika futuristik dan mistikal. Karakter dalam game ini dirancang berdasarkan arketipe yang kuat dan siluet yang khas, memungkinkan pengenalan visual tanpa detail kompleks. Desain model 3D-nya menunjukkan fleksibilitas bentuk yang mendukung karakterisasi naratif secara efektif. Selain itu, keberhasilan IP ini juga terlihat dari ragam merchandise seperti figurine, gantungan kunci, dan standee. Dalam perancangan ini, penulis menjadikan Honkai Impact 3rd sebagai referensi dalam penerapan konsep arketipe, siluet, dan pengembangan media turunan berbasis karakter.



Gambar 2.2.5. *Honkai Impact 3rd*

Sumber: Honkai Impact 3rd.hoyoverse.com

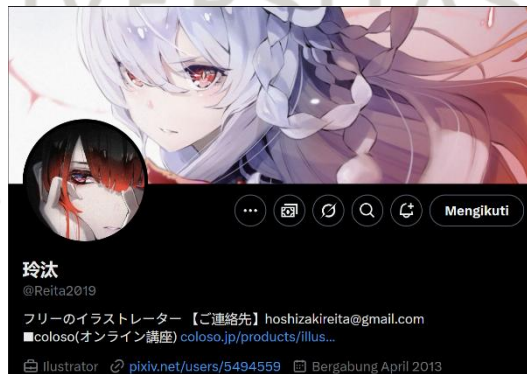


Gambar 2.2.6. Honkai Impact 3rd Merchandise

Sumber: Kyou.id

e. Reita

Reita adalah seorang *Illustrator* dari Jepang yang terkenal dalam pembuatan ilustrasi dari beberapa game dan novel. Ilustrasi yang dibuat oleh Reita sangat ikonik sehingga dapat dikenal melalui teknik mewarnai dan efek noise pada hasil ilustrasinya. Setiap ilustrasi disesuaikan dengan emosi, informasi, warna, dan pesan yang ingin disampaikan kepada para audiens. Penulis menjadikan style Reita sebagai acuan desain karakter, terutama dalam penyampaian informasi melalui ilustrasi dan warna yang digunakan.



Gambar 2.2.7. Reita

Sumber: X/ Twitter

2.3. Landasan Teori

2.3.1 *Intellectual property*

Intellectual property (IP) merupakan bentuk kekayaan tidak berwujud yang berasal dari hasil kemampuan intelektual manusia, mencakup bidang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra. IP memiliki peran strategis dalam mendorong pertumbuhan industri kreatif, karena berfungsi sebagai aset yang dapat memberikan nilai tambah ekonomi. Produk intelektual tersebut tercipta melalui proses yang melibatkan dedikasi waktu, tenaga, dan pemikiran yang signifikan, sehingga penting untuk diberikan perlindungan hukum guna mengapresiasi dan menjaga hak moral serta ekonomi penciptanya.

2.3.2. Prinsip Desain Karakter

Desain karakter merupakan proses perancangan representasi visual dari suatu tokoh yang mencakup aspek fisik, latar belakang cerita, sifat, hingga kepribadiannya. Dalam bukunya *Creative Character Design* (2012), Bryan Tillman menjelaskan bahwa desain karakter yang efektif tidak hanya ditentukan oleh tampilan luar, tetapi juga harus mengintegrasikan prinsip-prinsip dasar desain yang mampu merefleksikan identitas dan peran karakter dalam narasi. Oleh karena itu, perancangan karakter yang baik memerlukan pendekatan konseptual yang mempertimbangkan keterpaduan antara elemen visual dan naratif secara menyeluruh.

Pertama, Tillman menekankan pentingnya penggunaan arketipe sebagai dasar dalam pengembangan karakter. Arketipe seperti pahlawan, penjahat, atau mentor berfungsi sebagai struktur naratif yang memudahkan audiens dalam mengenali peran dan fungsi karakter dalam cerita. Namun, ia juga mendorong inovasi dengan mendekonstruksi arketipe tradisional. Misalnya, karakter mentor tidak harus digambarkan sebagai sosok tua berjanggut, bisa saja direpresentasikan melalui objek simbolis atau makhluk fantasi yang memenuhi fungsi naratif serupa.

Kedua, desain karakter yang efektif harus memiliki siluet yang unik dan mudah dikenali, bahkan dalam kondisi minim detail. Tillman menganjurkan penggunaan bentuk geometris dasar untuk membangun anatomi karakter: lingkaran menyampaikan kesan ramah dan tidak mengancam, sering digunakan untuk karakter komikal; segitiga memberikan aura dinamis atau agresif, ideal untuk antagonis; persegi menunjukkan stabilitas dan kekuatan, cocok untuk protagonis. Penggunaan bentuk-bentuk ini membantu dalam menciptakan karakter yang visualnya kuat dan mudah diingat.

Ketiga, integrasi elemen naratif merupakan Dimana karakter harus dirancang berdasarkan konteks cerita, bukan sekadar estetika. Tillman menekankan bahwa setiap elemen visual dalam desain karakter harus mendukung narasi. Warna kostum dan aksesoris juga harus selaras dengan latar belakang budaya fiksional karakter, memastikan kohesi antara desain visual dan cerita yang diusung.

Keempat, Tillman memperkenalkan penggunaan character model sheet sebagai alat penting untuk memastikan konsistensi visual karakter dalam berbagai pose dan ekspresi. Model sheet ini mencakup proporsi tubuh, pola bayangan dasar, dan variasi ekspresi wajah (minimal lima jenis).

Kelima, Tillman mendorong desainer untuk menciptakan karakter orisinal dengan mendekonstruksi arketipe tradisional. Selain itu, penggabungan atribut budaya yang tidak lazim, seperti samurai dengan kostum bergaya steampunk, dapat menghasilkan desain karakter yang unik dan menarik. Pendekatan ini membuka ruang bagi kreativitas dan inovasi dalam desain karakter..

Keenam, Setiap elemen visual dalam desain karakter harus memiliki tujuan fungsional. Garis dan bayangan digunakan untuk menonjolkan kepribadian: garis tajam untuk karakter tegas, bayangan lembut untuk sosok misterius. Palet warna dipilih berdasarkan psikologi persepsi.

Dengan demikian, estetika tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai alat untuk menyampaikan informasi tentang karakter kepada audiens.

Ketujuh, Tillman menganjurkan penggunaan referensi dari berbagai bidang untuk memperkaya desain karakter. Pendekatan multidisiplin ini memungkinkan desainer untuk menciptakan karakter yang lebih mendalam dan beragam.

Kedelapan, Wow factor melalui kontras, karakter yang menarik seringkali memadukan elemen kontradiktif untuk menciptakan daya tarik visual dan naratif. Kontras ini menciptakan kejutan dan ketertarikan, membuat karakter lebih menonjol dan mudah diingat oleh audiens.

2.3.3. Target Audiens

Dalam perancangan desain karakter, sasaran audiens merupakan aspek fundamental yang harus diperhatikan sejak awal proses kreatif (Tillman, 2012). Ketika suatu karakter dirancang untuk disajikan kepada pihak lain, maka desainnya harus disesuaikan dengan preferensi visual dan tingkat pemahaman dari kelompok audiens yang dituju. Salah satu faktor penting yang perlu dianalisis adalah segmentasi berdasarkan rentang usia, karena tiap kelompok usia memiliki kecenderungan estetika, kebutuhan representasi, dan kapasitas interpretasi visual yang berbeda. Berikut adalah kelompok rentang usia berdasarkan preferensi dan kemampuan pemahaman visual:



Gambar 2.3.1. Desain karakter berdasarkan kelompok usia

Sumber: Tillman, (2012)

Usia 0–4 tahun, desain karakter untuk kelompok usia ini umumnya disederhanakan secara visual untuk menyesuaikan dengan keterbatasan persepsi dan pemrosesan kognitif anak usia dini. Karakter biasanya memiliki proporsi tidak realistis seperti kepala dan mata yang besar, yang berfungsi menciptakan kesan lucu, aman, dan mudah dikenali. Garis-garis pembentuk karakter dibuat minimalis, dan warna-warna yang digunakan didasarkan pada spektrum primer tanpa gradasi atau kompleksitas warna tambahan. Pendekatan ini bertujuan memaksimalkan keterlibatan visual sekaligus mendukung identifikasi emosional secara cepat.

Usia 5–8 tahun, pada rentang usia ini, desain karakter mulai menunjukkan peningkatan dalam proporsi tubuh yang lebih seimbang, meskipun kepala tetap lebih besar dari tubuh sebagai ciri khas gaya visual anak-anak. Tinggi karakter biasanya mencapai tiga kali tinggi kepala, dan detail visual mulai ditambahkan dalam jumlah yang moderat. Meskipun garis-garis desain masih sederhana, kompleksitas warna mulai meningkat. Hal ini mencerminkan kemampuan anak dalam mengenali dan menginterpretasi variasi warna yang lebih kaya, sehingga penerapan teori warna dasar dapat mulai dioptimalkan dalam desain karakter.

Usia 9–13 tahun, desain karakter yang ditujukan untuk praremaja menunjukkan pergeseran menuju bentuk yang lebih realistis dan proporsional. Unsur visual semakin kompleks, termasuk dalam hal

pewarnaan, tekstur, dan atribut karakter tambahan. Karakteristik visual yang lebih naturalistik ini mencerminkan meningkatnya kemampuan kognitif anak dalam mengapresiasi narasi dan estetika yang lebih matang. Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan preferensi terhadap karakter yang memiliki kedalaman naratif dan dimensi psikologis, sehingga desain visual harus mendukung ekspresi emosional dan latar cerita.

Usia 14–18+ tahun, kelompok usia remaja cenderung menunjukkan ketertarikan terhadap karakter yang merepresentasikan dunia nyata, baik dari segi proporsi tubuh maupun kompleksitas emosional. Oleh karena itu, desain karakter diarahkan ke bentuk yang lebih realistis dan proporsional secara anatomis. Warna yang digunakan lebih kompleks, mencerminkan nuansa emosional dan konteks naratif yang lebih dalam. Karakter-karakter pada usia ini sering kali merepresentasikan konflik internal, identitas, dan dinamika sosial, sehingga membutuhkan detail visual yang mendukung ekspresi kompleks tersebut. Meskipun terdapat pengecualian, kecenderungan umum audiens usia ini adalah mengharapkan desain yang mencerminkan kenyataan atau setidaknya memiliki logika internal yang kuat.

Pemilihan genre, selain pertimbangan usia, genre juga memainkan peran penting dalam perancangan karakter. Setiap genre memiliki konvensi dan ekspektasi visual yang spesifik yang dibentuk oleh norma-norma umum penggemarnya. Misalnya, genre aksi mengedepankan karakter dengan siluet dinamis dan ekspresi kuat, sedangkan genre fantasi memungkinkan penggunaan elemen visual yang lebih eksperimental. Walaupun terdapat variasi dalam preferensi individu, prinsip umum dalam desain karakter mengacu pada stereotipe visual yang telah diterima secara luas dalam genre tersebut (Tillman, 2012).

2.3.4 Arketipe

Arketipe merupakan elemen penting dalam desain karakter yang berfungsi menyampaikan makna dan peran karakter secara visual dan naratif kepada audiens. Arketipe merujuk pada pola atau bentuk karakter yang secara universal diasosiasikan dengan fungsi tertentu dalam sebuah cerita. Menurut Tillman (2012), pengenalan arketipe dalam proses perancangan membantu membangun karakter yang mudah dikenali dan secara instan dapat diasosiasikan dengan peran tertentu dalam alur narasi, Arketipe terbagi sebagai berikut:

a. *The Hero*

The Hero yaitu sosok protagonis yang ditandai oleh keberanian, ketulusan, dan pengorbanan. Karakter ini biasanya digambarkan sebagai individu yang rela menolong orang lain tanpa mengharapkan imbalan, bahkan jika hal tersebut mengancam dirinya sendiri.

b. *The Shadow*

The Shadow merepresentasikan sisi gelap manusia, seringkali diasosiasikan dengan karakter antagonis yang kejam, penuh rahasia, dan melambangkan dorongan naluri serta aspek bawah sadar yang belum terselesaikan.

c. *The Fool*

The Fool atau karakter bodoh berperan sebagai pengganggu dalam alur cerita. Ia sering digambarkan dalam keadaan bingung dan secara tidak sengaja menyebabkan peristiwa yang memperumit konflik utama.

d. *The Anima/Animus*

The Anima/Animus merupakan representasi dari pasangan cinta tokoh utama. Anima menggambarkan aspek feminin dalam diri pria, sedangkan Animus mencerminkan maskulinitas dalam diri wanita. Karakter ini berfungsi sebagai simbol ketertarikan emosional dan psikologis yang menggerakkan motivasi internal tokoh utama..

e. *The Mentor*

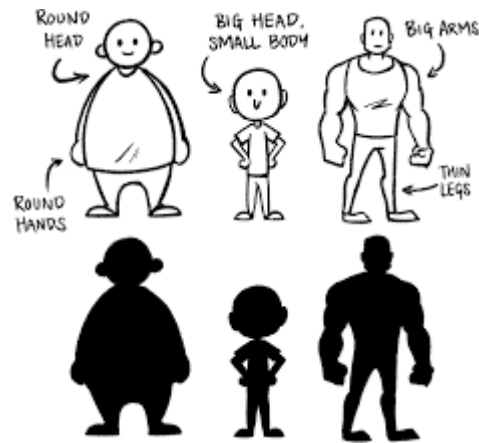
The Mentor figur pemandu yang berperan dalam mengarahkan protagonis untuk mencapai potensi maksimalnya. Biasanya, arketipe ini digambarkan sebagai sosok lanjut usia karena terdapat pemahaman budaya yang mengaitkan usia dengan kebijaksanaan dan pengalaman.

f. *The Trickster*

The Trickster atau penipu adalah karakter yang memainkan peran ambigu, dapat berpihak pada kebaikan maupun kejahatan. Karakter ini bertindak manipulatif, mendorong perubahan arah cerita, serta menimbulkan kebingungan atau ketidakpastian bagi tokoh utama.

2.3.5. Bentuk dan Siluet

Dalam perancangan karakter, bentuk merupakan elemen dasar yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengonstruksi wujud visual dari suatu objek atau tokoh. Melalui bentuk, manusia memperoleh pemahaman intuitif mengenai fungsi atau karakteristik dari suatu entitas. Sebagaimana dijelaskan oleh Tillman (2012), keterkaitan antara bentuk dan persepsi pengguna dapat membentuk asosiasi tertentu dalam pikiran, yang pada akhirnya memengaruhi cara objek tersebut diterjemahkan secara visual dan fungsional. Dalam konteks desain karakter, bentuk-bentuk geometris sederhana seperti persegi, segitiga, dan lingkaran sering digunakan sebagai pondasi visual untuk menyampaikan sifat atau kepribadian karakter.



Gambar 2.3.2. Bentuk dasar dalam desain karakter

Sumber: www.waltdisney.org

Secara konotatif, bentuk persegi mengisyaratkan kesan stabil, dapat dipercaya, jujur, teratur, serta mencerminkan struktur yang kuat dan maskulin. Sebaliknya, bentuk segitiga sering digunakan untuk mengekspresikan energi, ketegangan, agresivitas, bahkan kelicikan atau konflik. Sementara itu, bentuk lingkaran dihubungkan dengan karakteristik lembut dan ramah, seperti kesatuan, kenyamanan, kelengkapan, perlindungan, serta kesan kekanak-kanakan yang bersahabat. Pilihan bentuk dasar ini tidak hanya berfungsi sebagai aspek visual, tetapi juga sebagai sarana penyampaian makna psikologis dan simbolik dalam desain karakter.

Selain bentuk, siluet juga memainkan peran penting dalam komunikasi visual desain karakter. Siluet merujuk pada kontur luar dari sebuah karakter yang divisualisasikan dalam warna tunggal (biasanya hitam), sehingga membentuk bayangan yang dapat dikenali. Komposisi siluet dibangun dari gabungan bentuk-bentuk dasar, yang apabila disusun secara efektif, mampu menciptakan identitas visual yang kuat dan khas. Siluet yang dirancang dengan tepat memungkinkan karakter dikenali dengan mudah, bahkan tanpa detail visual yang rumit, serta membantu mempercepat proses konseptualisasi dalam tahap awal pengembangan desain (Tillman, 2012).

2.3.6. Adaptasi

Adaptasi dalam desain karakter merupakan proses penyesuaian yang mencerminkan perubahan terhadap konteks budaya, sosial, maupun media tempat karakter ditampilkan. Hilman dan Zufri (2020) menekankan bahwa pengembangan karakter visual tidak dapat dilepaskan dari konteks ideologis dan simbolik yang melekat pada budaya asalnya. Mereka menyatakan bahwa “desain karakter perlu mempertimbangkan eksplorasi terhadap kekayaan visual dan nilai filosofis agar tidak kehilangan makna dalam proses representasi media baru.” Hal ini menunjukkan bahwa adaptasi tidak sekadar transformasi bentuk, melainkan juga melibatkan pelestarian makna naratif dan simbolik.

Selain aspek filosofis dan budaya, aspek teknis dan estetika juga menjadi pertimbangan dalam proses adaptasi karakter. Wibowo (2024), adaptasi karakter harus “mengintegrasikan pengembangan narasi dan visualisasi secara simultan agar karakter mampu tampil konsisten di berbagai media.” Hal ini sejalan dengan praktik dalam industri kreatif saat ini, di mana desain karakter tidak hanya dikembangkan untuk satu platform saja, tetapi juga dikonversi ke bentuk visual lain seperti ilustrasi, gim, atau animasi. Oleh karena itu, desain karakter yang adaptif tidak hanya memperhatikan bentuk fisik, tetapi juga mempertahankan keutuhan pesan dan identitas tokoh yang diangkat.

2.3.7. Gaya Ilustrasi

Pada perancangan ini, penulis memilih gaya ilustrasi anime sebagai kerangka visual utama. Gaya tersebut dengan penggunaan garis tegas, proporsi ekspresif, dan palet warna untuk menyampaikan emosi karakter secara jelas. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk merancang figure karakter yang mudah dikenali dan membangkitkan daya tarik emosional pada audiens muda. Pemilihan gaya anime didasarkan pada kemampuannya

dalam mengoptimalkan elemen estetika dan naratif, sehingga cocok untuk tujuan komunikatif dalam produk kreatif.

Menurut Rohali et al. (2024), ilustrasi bergaya anime telah berhasil meraih perhatian luas—mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa di Indonesia. Popularitas ini tidak hanya terbatas secara lokal, anime saat ini setara dalam skala internasional dengan kartun dari negara Barat, baik dari segi jumlah penonton maupun penghargaan budaya pop yang diperoleh. Fenomena ini menunjukkan bahwa anime mampu menjembatani berbagai demografis dan menciptakan komunitas penggemar.

Beberapa faktor yang mendorong dominasi gaya anime meliputi keunikan desain karakter, fleksibilitas narasi lintas genre, serta kemudahan distribusi melalui media sosial. Desain karakter anime, dengan ciri khas mata besar dan ekspresi dramatis, memudahkan audiens membangun hubungan emosional. Selain itu, ragam genre mulai dari aksi hingga drama memperluas daya jangkauan cerita. Dukungan platform streaming dan media sosial juga mempercepat penyebaran konten anime, sehingga semakin mengukuhkan posisinya sebagai gaya ilustrasi utama di kalangan anak muda masa kini (Rohali et al., 2024).

2.3.8. 3D Modeling

3D modeling atau pemodelan tiga dimensi (3D) merupakan proses rekonstruksi bentuk objek nyata atau fiktif ke dalam format digital dengan merepresentasikan struktur geometris dalam ruang tiga dimensi. Dalam proses ini, objek dibentuk menggunakan elemen-elemen dasar seperti vertex (titik), edge (garis), dan face (bidang), yang jika digabungkan akan membentuk mesh sebagai struktur utama dalam model 3D. Pemodelan ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak khusus yang memungkinkan manipulasi elemen secara presisi guna menghasilkan bentuk yang sesuai dengan kebutuhan visualisasi. Model 3D yang dihasilkan memiliki penerapan luas dalam berbagai sektor, seperti animasi, arsitektur, gim

digital, dan simulasi ilmiah. Selain itu, pemodelan juga dapat dilakukan secara otomatis melalui teknologi pemindaian 3D, yang mampu mengonversi bentuk fisik menjadi model digital secara akurat dan efisien (Harahap, 2020; Aditya, 2017).



Gambar 2.3.3. 3D modeling organik

Sumber: Dokumen penulis

Secara umum, proses produksi model tiga dimensi (3D) melalui pendekatan digital terdiri atas lima tahap utama, yakni konseptualisasi, *modeling*, *sculpting*, *texturing*, dan *rendering*. Masing-masing tahap memiliki peran spesifik dalam membentuk kualitas akhir dari model 3D yang dirancang.

a. Konseptualisasi

Tahapan awal ini mencakup pengembangan ide dan perumusan konsep desain yang akan menjadi dasar visualisasi objek. Langkah ini penting untuk menjaga arah dan konsistensi artistik selama proses produksi. Konseptualisasi umumnya melibatkan kegiatan brainstorming, sketsa awal, serta pengumpulan referensi visual yang relevan dengan gaya atau tema yang diinginkan.

b. *Modeling*

Tahap *modeling* merupakan proses konstruksi awal bentuk objek 3D menggunakan perangkat lunak digital. Apabila menggunakan pendekatan *polygonal modeling*, proses ini dilakukan dengan memanipulasi elemen-

elemen dasar seperti vertex, edge, dan face. Elemen-elemen ini disusun untuk membentuk struktur geometris awal dari objek yang akan dikembangkan lebih lanjut.

c. *Sculpting*

Sculpting merupakan tahap lanjutan di mana model dasar yang telah dibentuk sebelumnya disempurnakan secara detail. Pada tahap ini, desainer menambahkan dimensi dan kompleksitas bentuk melalui proses pemahatan digital yang menyerupai teknik pemodelan konvensional. Tahapan ini sering digunakan untuk menambahkan fitur-fitur halus, ornamen, atau anatomi yang lebih akurat pada permukaan model.

d. *Texturing*

Setelah bentuk akhir model terbentuk, proses texturing dilakukan untuk memberikan tampilan visual permukaan. Pewarnaan dan penerapan tekstur pada model dapat dilakukan melalui metode tekstur prosedural atau dengan teknik lukis digital langsung pada permukaan objek. Tujuannya adalah untuk menciptakan kesan materialistik, baik dengan pendekatan realistis maupun bergaya (*stylized*), sesuai kebutuhan artistik.

e. *Rendering*

Rendering merupakan tahap akhir dalam alur kerja 3D, di mana model yang telah ditetapkan teksturnya diberikan pengaturan visual tambahan seperti pencahayaan, bayangan, dan efek atmosferik. Proses ini memungkinkan visualisasi akhir objek dalam format citra dua dimensi dengan kualitas tinggi, yang siap untuk ditampilkan atau dipublikasikan.

BAB III METODE

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sebagai metode dasar dalam proses perancangan. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menggali makna mendalam dari fenomena sosial serta menelusuri konteks subjektif yang melatarbelakangi proses kreatif. Bogdan dan Taylor dalam Nugrahani (2008) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa narasi verbal, baik tertulis maupun lisan, yang berasal dari partisipan serta perilaku yang diamati. Selanjutnya, Creswell dalam Murdiyanto (2020) menambahkan bahwa pendekatan ini digunakan untuk menelusuri fenomena sosial dan masalah kemanusiaan secara menyeluruh, dengan fokus pada pertanyaan-pertanyaan eksploratif seperti “apa”, “bagaimana”, dan “mengapa”, alih-alih menjawab pertanyaan kuantitatif seperti “berapa banyak”.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan dua jenis metode, yakni interaktif dan non-interaktif. Pendekatan interaktif melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan subjek penelitian guna memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai pengalaman, makna, dan perspektif subjek tersebut. Sementara itu, pendekatan non-interaktif dilakukan tanpa keterlibatan langsung dengan partisipan, melainkan melalui kajian terhadap dokumen atau arsip yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Kedua metode ini digunakan secara komplementer untuk memperoleh data yang lebih komprehensif dan mendalam (Thabroni, 2022).

3.2.1. Observasi

Observasi dimanfaatkan sebagai metode untuk memperoleh data mengenai tingkat pengetahuan dan pemahaman remaja terhadap cerita rakyat Putri Aji Berdarah Putih. Teknik observasi dilakukan secara tidak

langsung melalui media digital, memungkinkan peneliti untuk mengakses informasi dari kelompok sasaran secara efisien tanpa keterbatasan lokasi mengenai gaya bahasa dan perilaku membaca. Menurut Salmons (2015), observasi daring memungkinkan pengumpulan data dalam konteks digital, serta memberikan keleluasaan bagi peneliti untuk menjangkau partisipan dari latar belakang yang lebih luas dan beragam.

3.2.2. Wawancara

Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan wawancara kepada sejumlah responden yang terdiri dari teman sebaya, anggota keluarga, serta remaja. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait kesadaran dan pengetahuan mereka terhadap cerita rakyat, khususnya kisah Putri Aji Berdarah Putih. Wawancara dalam konteks perancangan diposisikan sebagai metode pengumpulan data yang bersifat eksploratif, di mana peneliti berupaya menggali pandangan, persepsi, serta pengalaman subjektif dari narasumber terkait isu yang diteliti. Seperti yang dijelaskan oleh Rachmawati (2007), wawancara merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari satu arah guna mengungkap pemikiran, perasaan, dan pemaknaan dari informan terhadap suatu fenomena.

3.2.3. Data Pustaka

Studi pustaka diterapkan dalam penelitian ini sebagai metode untuk memperoleh data yang berkaitan dengan tahapan perancangan desain karakter dan proses produksi figurin. Melalui pendekatan ini, penulis dapat memperluas pemahaman terhadap objek kajian serta mengidentifikasi referensi konseptual yang mendukung perancangan. Studi pustaka mencakup kegiatan telaah sistematis terhadap berbagai jenis sumber tertulis maupun dokumentasi yang relevan dengan topik, seperti jurnal ilmiah, arsip foto, dokumen rapat, surat pribadi, catatan harian, hingga bentuk dokumentasi lainnya yang memiliki nilai informatif (Rahardjo, 2017).

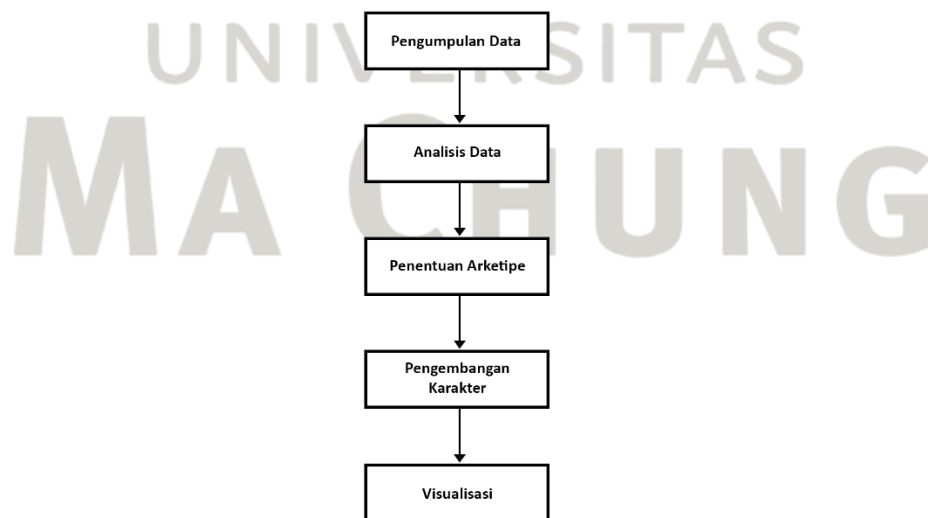
3.3. Metode Perancangan

Perancangan IP karakter dalam penelitian ini mengacu pada metode konseptual yang dikembangkan oleh Bryan Tillman dalam bukunya *Creative Character Design* (2012). Pendekatan ini menekankan pentingnya integrasi antara aspek naratif, psikologis, dan visual dalam pengembangan karakter. Proses diawali dengan penentuan arketipe karakter sebagai fondasi dasar. Arketipe berfungsi sebagai kerangka identitas awal yang membentuk orientasi desain dan perilaku karakter, karena secara universal dapat dikenali oleh audiens dan mendukung pengembangan narasi yang konsisten (Tillman, 2012). Setelah arketipe ditetapkan, langkah selanjutnya adalah menyusun profil karakter yang mencakup informasi personal, seperti latar belakang, motivasi, serta karakteristik emosional dan sosial. Proses ini dapat dioptimalkan melalui pendekatan *manga matrix*, yaitu: form, costume, dan personality. Dalam kerangka *manga matrix* sebagaimana dikemukakan oleh Tsukamoto (2006), analisis desain karakter dibagi menjadi tiga komponen utama:

1. *Form Matrix* memusatkan perhatian pada struktur anatomi dasar karakter termasuk proporsi kepala terhadap tubuh, panjang lengan dan kaki, serta siluet keseluruhan. Dengan memperlakukan tubuh untuk dapat mengeksplorasi kombinasi elemen biologis, fiktif, atau mekanis untuk menciptakan bentuk yang unik dan konsisten secara visual.
2. *Costume Matrix* mengatur semua elemen busana dan aksesoris karakter. Mencakup pakaian utama, pelindung tubuh, ornamen, hingga atribut kecil seperti ikat pinggang atau perangkat genggam. Setiap potongan kostum berfungsi sebagai penanda naratif menunjukkan latar budaya, status sosial, profesi, atau kemampuan khusus sehingga kostum menjadi perpanjangan karakter dan cerita.
3. *Personality Matrix* mengelompokkan aspek-aspek psikologis dan sosial karakter ke dalam parameter seperti kebiasaan, motivasi, kekuatan, kelemahan, latar belakang keluarga, dan tujuan hidup. Dengan memetakan setiap dimensi, maka dapat memperoleh gambaran komprehensif

mengenai pola perilaku, emosi, dan dinamika internal tokoh, sehingga karakternya terasa hidup dan mudah dihubungkan secara emosional oleh audiens.

Pengembangan karakter kemudian dilanjutkan dengan penyusunan character development sheet, yang terdiri atas elemen-elemen penting seperti statistik dasar, keunikan fisik, kecenderungan sosial, sikap, sifat emosional, serta nilai spiritual. Tahapan ini penting untuk memastikan bahwa karakter memiliki kedalaman psikologis dan relevansi kontekstual dalam narasi. Visualisasi desain dilakukan setelah aspek naratif karakter matang. Menurut Tillman (2012), karakter yang efektif harus memenuhi tujuh prinsip utama dalam desain: orisinalitas, berbasis referensi, selaras dengan cerita, mengacu pada arketipe, memiliki bentuk dan siluet yang kuat, estetika visual yang harmonis, serta mengandung WOW factor atau daya tarik visual yang membedakannya. Untuk mendukung konsistensi visual, perancang kemudian memproduksi character sheet yang mencakup pandangan turn-around, ekspresi wajah, dan pose tubuh karakter dalam berbagai sudut. Keseluruhan proses ini menjadikan desain karakter tidak hanya sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai manifestasi naratif yang komunikatif.

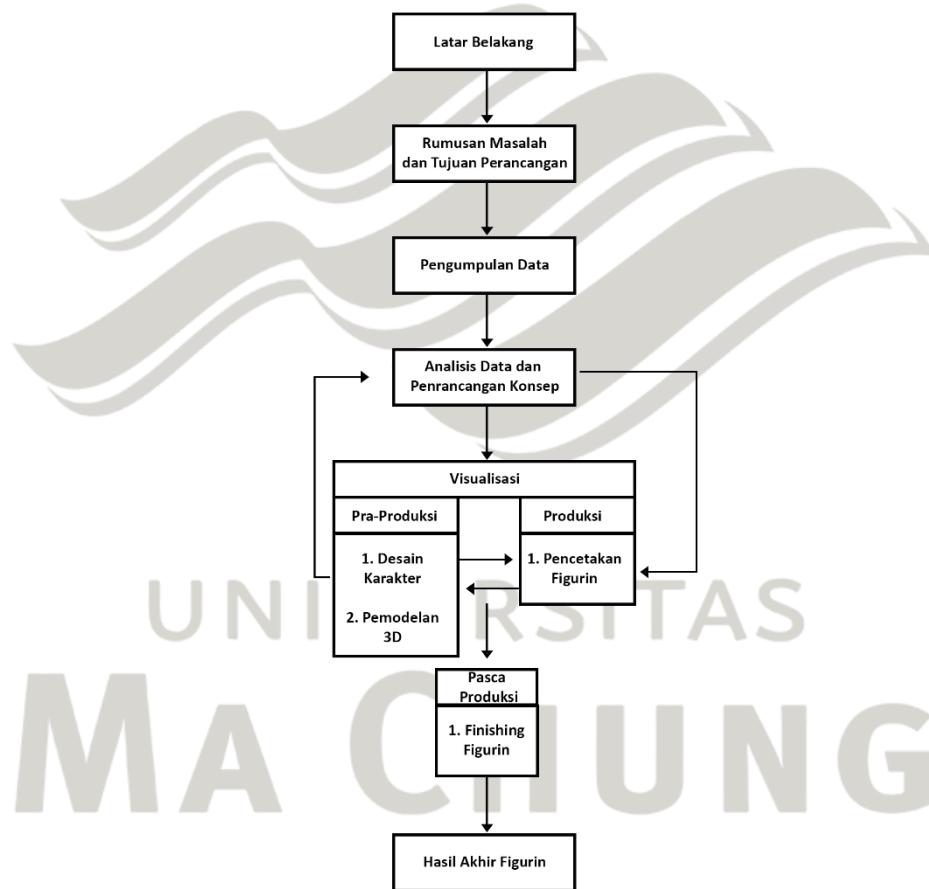


Gambar 3.3.1. Bagan metode perancangan desain karakter

Sumber: Dokumen penulis

3.4. Alur Perancangan

Dalam pengerjaan perancangan IP karakter adaptasi Putri Aji Berdarah Putih, alur yang digunakan menggunakan *Cyclic strategy*. *Cyclic strategy* atau strategi berputar adalah alur yang memiliki tahapan yang dapat diulang sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya. Adapun berikut alur perancangan menggunakan dalam perancangan ini:



Gambar 3.4.1. Bagan alur perancangan

Sumber: Dokumen penulis

3.5. Target dan Indikator Capaian

No	Target luaran			Indikator Capaian
	Jenis	Kategori	Sub Kategori	
1	Desain	Media utama	<i>Figurine</i>	Print 3D resin (prototipe)
2		Pendukung	<i>Artbook</i>	Berisi konsep, <i>character sheet</i> , deskripsi karakter, dan cerita latar belakang.
3			Animasi	Preview secara singkat pengenalan model karakter
4			<i>Cutout Standee</i>	3D model siap cetak
5			Stiker	Stiker dengan gambar karakter (2 style berbeda)
6			Poster 3D	Ilustrasi karakter
7			Gantungan kunci & Pin enamel	Gantungan kunci dan pin dengan gambar karakter
8			<i>Live Wallpaper</i>	Gambar bergerak karakter Pada hp dan dekstop
9			<i>Standee Akrilik</i>	Ilustrasi karakter cetak pada akrilik

9	Pameran	Platform		<i>Display</i> hasil cetak figurin, poster, dan <i>merchandise</i>
10	Laporan TA	Laporan		Draft laporan untuk ujian
11	Publikasi Ilmiah	Jurnal		Naskah jurnal ilmiah

Tabel 3.5.1. Target dan indikator capaian

Sumber: Dokumen penulis

3.6. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																
2	Pengumpulan Data																
3	Perancangan Konsep																
4	Visualisasi																
5	Pemodelan 3D																
6	Penyusunan Laporan																
7	Persiapan Pameran																

Tabel 3.6.1. Jadwal Kegiatan Perancangan

Sumber: Dokumen penulis

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dikumpulkan oleh penulis dapat dijadikan referensi dalam perancangan desain karakter. Hal ini dilakukan agar mendapatkan hasil yang maksimal, berikut merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan.

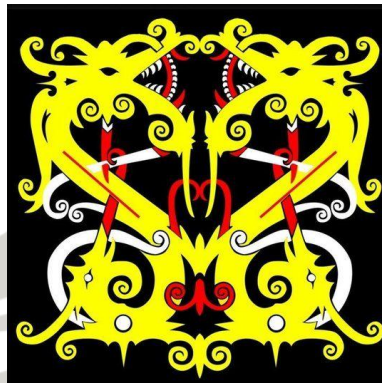
4.1.1. Observasi

Penulis melakukan observasi secara tidak langsung dalam perancangan yang dibuat. Berdasarkan kerangka Manga-Matrix Tsukamoto (2022), yang membagi analisis karakter ke dalam tiga dimensi utama bentuk, kostum, dan kepribadian. Penulis menelaah penerapannya pada seri Fate serta adaptasinya untuk Putri Aji Berdarah Putih. Pada dimensi bentuk, rasio kepala dan tubuh dipertahankan untuk menciptakan siluet yang elegan sekaligus tangguh.

Dalam dimensi kostum penulis memilih warna gelap dengan motif dan detail menggunakan warna kontras, penulis memilih palet warna primer berupa putih keperakan pada rambut, dipadukan dengan aksan merah darah pada mata untuk menegaskan sifat karakter. Sedangkan pada dimensi kepribadian, atribut utama seperti keberanian, ketegasan, dan komitmen kerajaan dihidupkan kembali melalui ekspresi wajah, bahasa tubuh, serta dialog karakter, sehingga keseluruhan desain mencerminkan identitas historisnya dalam format anime kontemporer (Tsukamoto, 2022).

Dalam rangka memahami elemen visual yang mendukung karakterisasi tokoh, penulis juga melakukan observasi terhadap ragam kostum tradisional masyarakat Dayak Kenyah. Pada fokus pertama, penulis meneliti motif naga yang kerap menghiasi pakaian bangsawan wanita. Motif ini tidak hanya berfungsi sebagai hiasan estetik, melainkan juga sarat makna simbolis: naga di dalam tradisi Dayak Kenyah sering dikaitkan dengan

elemen air, fase bulan, dan kegelapan simbol yang menggambarkan kekuatan feminin serta perannya sebagai penguasa alam bawah (Marlina, 2019). Keberadaan motif naga pada kostum bangsawan wanita karenanya mencerminkan penghormatan terhadap kekuatan spiritual dan status sosial pemakainya.



Gambar 4.1.1. Motif Naga Pada Baju Dayak Kenyah

Sumber: Pinterest

Selanjutnya, penulis mengamati pola tumbuhan yang umumnya dipadukan dengan motif naga tersebut. Ciri khas pola tumbuhan ini adalah penggunaan garis tebal yang membentuk alur spiral pada setiap ujung motif, memberikan kesan dinamis sekaligus harmonis. Dalam konteks budaya Dayak Kenyah, spiral tersebut melambangkan kesuburan, pertumbuhan, dan kesinambungan siklus kehidupan (Marlina, 2019). Motif tumbuhan ini tidak eksklusif untuk kalangan atas sebaliknya, ia juga banyak dijumpai pada pakaian sehari-hari masyarakat umum, menandakan keterikatan seluruh komunitas dengan nilai-nilai alam dan kelestarian lingkungan.



Gambar 4.1.2. Motif Tanaman Pada Baju Dayak Kenyah

Sumber: Pinterest

Dengan mengintegrasikan kedua jenis motif naga dan tumbuhan ke dalam desain kostum karakter, penulis memperoleh wawasan penting mengenai cara menyeimbangkan simbolisme dan elemen universal. Motivasi ini diharapkan dapat memperkaya identitas visual renkarnasi Putri Aji Berdarah Putih, dengan memadukan estetika tradisional Dayak Kenyah dan gaya anime kontemporer secara harmonis.

Penulis melakukan observasi mendalam terhadap tren fashion bertema cyberpunk yang banyak diadopsi dalam gaya streetwear kontemporer. Ciri khas utama dari gaya ini adalah penggunaan bahan sintetis bertekstur mengkilap seperti vinil, PVC, dan kulit yang menciptakan efek reflektif menyerupai lapisan pelindung futuristik. Pemilihan material tersebut tidak hanya bersifat estetik, tetapi juga menekankan nuansa “*high-tech*” yang kontras dengan latar urban, sehingga cocok sebagai inspirasi bagi karakter yang memadukan elemen legenda dan teknologi.

Penulis juga mencatat bahwa palet warna pada kostum cyberpunk umumnya didominasi oleh rona gelap seperti hitam pekat dan abu-abu arang yang kemudian dipertegas dengan aksent warna primer mencolok, antara lain neon cerah atau merah darah. Kombinasi ini berfungsi untuk menciptakan daya tarik visual yang kuat, di mana aksent terang seolah “memotong” permukaan gelap dan menarik perhatian mata penonton.

Rambut karakter yang diberi nuansa putih perak berperan sebagai titik fokus visual dalam keseluruhan komposisi. Warna rambut ini tidak hanya menguatkan kaitan simbolik dengan darah putih dalam legenda, tetapi juga berfungsi sebagai elemen pencerah yang memecah dominasi warna gelap pada kostum. Dengan demikian, penulis menunjukkan bahwa integrasi bahan sintetis mengkilap, palet gelap-cerah yang kontras, dan aksen rambut putih perak dapat membentuk identitas kostum cyberpunk yang dinamis.

4.1.2. Wawancara

Penulis menggunakan metode wawancara semi-terstruktur, yaitu teknik wawancara yang dilakukan secara langsung maupun melalui *google form* dan bersifat terbuka. Metode ini dipilih agar penulis dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam dan relevan terkait permasalahan yang akan dianalisis dalam proses perancangan akhir. Penulis mengambil data dari 3 mahasiswa/ mahasiswi untuk mengetahui apakah mahasiswa/ mahasiswi mengetahui sberapa dalam mengenai cerita rakyat. Data yang diperoleh diharapkan dapat menjadi referensi dalam perancangan intellectual property karakter Putri Aji Berdarah Putih dalam gaya pop kultur.

Wawancara dengan informan satu dengan inisial YM. Saudara YM merupakan salah satu mahasiswa Universitas Ma Chung angkatan 2021. Penulis menanyakan kepada Saudara YM apakah yang bersangkutan mengetahui cerita rakyat yang diadaptasi ke jaman moderen, yang kemudian YM menjawab hanya sekedar tahu dari beberapa cerita yang diadaptasi ke arah jaman moderen namun tidak membaca dan cerita yang diketahui juga berasal dari luar negri, untuk cerita local sendiri YM belum pernah membaca atau mendengar dengan konsep renkarnasi.

Wawancara dengan informan dua dengan inisial MS. Saudara MS merupakan salah satu mahasiswa Universitas Ma Chung angkatan 2021.

Penulis menanyakan kepada Saudara MS apakah yang bersangkutan mengetahui cerita rakyat yang diadaptasi ke jaman moderen, yang kemudian MS menjawab pernah melihat adaptasi dari suatu cerita rakyat yang diadaptasi ke moderen seperti pada film yang dilihat oleh saudara MS yang Dimana karakter mitologi atau cerita rakyat diadaptasi pada dunia moderen dan saudara MS juga pernah membaca manga yang memiliki konsep renkarnasi dari tokoh cerita rakyat terkenal namun berasal dari luar negeri.

Wawancara dengan informan ketiga dengan inisial KS. Saudari KS merupakan salah satu mahasiswi Universitas Ma Chung angkatan 2021. Penulis menanyakan kepada saudara KS apakah yang bersangkutan mengetahui cerita rakyat yang diadaptasi ke jaman moderen, yang kemudian KS menjawab pernah mengetahui cerita rakyat yang diangkat ke jaman moderen dengan membaca cerita tokoh cerita rakyat yang diangkat dengan tema moderen namun pada cerita lokal saudara jarang menemukan dan diangkat dengan kurang matang sehingga kurang menarik perhatian dari anak muda sebagai target audiens.

Selain itu Penulis juga memberikan google form yang dapat diisi dengan pertanyaan yang menanyakan pendapat akan desain karakter yang telah penulis buat dan begitu juga bagaimana mereka memahami sebuah cerita rakyat. Penulis mendapatkan berbagai macam jawaban yang mengarah kepada hal positif terhadap desain karakter yang telah dibuat oleh penulis bahkan menerima masukan yang menarik dan dapat bermanfaat bagi penulis oleh saudara AP, selain itu sudut pandang akan cerita rakyat oleh AP bahwa dia memahami cerita rakyat secara baik dan memahami secara betul pesan dari cerita rakyat yang dibaca dan juga memberikan berbagai macam masukan yang membangun dan bahkan memberikan kode warna yang dapat penulis gunakan untuk mengembangkan desain karakter dari renkarnasi Putri Aji Berdarah Putih

4.1.3. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka terhadap beberapa sumber mulai dari buku, jurnal, hingga artikel terkait cerita rakyat Putri Aji Berdarah Putih. Melalui studi penulis mendapatkan pemahaman mengenai sosok dari Putri Aji Berdarah putih.

- 1) Deskripsi: Putri Aji Berdarah Putih adalah sosok putri kerajaan Muara Kaman (bagian Kabupaten Kutai Kartanegara) yang terkenal akan kecantikannya dan ketegasannya. Menurut legenda, sang putri memiliki kulit sangat putih hingga sisa air sirih yang ditelannya tampak mengalir seperti darah putih melalui kerongkongan.
- 2) Etimologi: Julukan “Aji” dalam bahasa Kutai merujuk pada gelar kebangsawanan, sedangkan “Berdarah Putih” menggambarkan fenomena kulitnya yang begitu pucat sehingga darah sirih (sebelum diolah menjadi sirih tembakau) tampak jelas berwarna merah saat ditelan. Secara simbolik, sebutan ini menegaskan kemurnian dan status sosial tinggi putri tersebut.
- 3) Deskripsi Fisik dan Simbolik: Dari segi fisik, legenda menekankan rona kulitnya yang cerah bagaikan kaca bening dan rambut panjang yang sering digambarkan berkilau bak perak. Kemampuan menelan sirih hingga air sirihnya tampak jelas fenomena yang menjadi ciri khas melambangkan kekuatan magis dan kesucian yang melekat pada tubuhnya .
- 4) Perilaku: Saat tawaran pinangan dari berbagai bangsawan, termasuk pangeran Tiongkok, ditolaknya karena alasan sopan santun dan harga diri, sang putri menunjukkan keberanian luar biasa. Ketika pasukan Cina menyerang, ia memanggil lipan-lipan buas lewat kuasa sirih, sehingga musuh berhasil dikalahkan.

Tindakan ini mencerminkan kombinasi kecantikan, kebijaksanaan, dan kekuatan supranatural dalam satu pribadi.

- 5) Distribusi Pengaruh: Konflik dan kemenangan Putri Aji Bermata Perak dipercaya sebagai cikal bakal terbentuknya Danau Lipan “lapangan semak” yang muncul dari karamnya kapal musuh. Cerita ini dipertahankan melalui tradisi lisan masyarakat Muara Kaman dan dikumpulkan kembali dalam berbagai naskah cerita rakyat lokal.
- 6) Status dalam Masyarakat Mitologis: Dalam kepercayaan setempat, Putri Aji Dijuluki sebagai pahlawan sakti dan pelindung wilayah hulu Mahakam. Sosoknya dianggap lebih dari sekadar bangsawan: ia menyatu dengan alam dan spiritualitas Kutai.
- 7) Penjelasan Tambahan: Kisah Putri Aji Berdarah Putih menonjolkan nilai kesopanan, keberanian, dan kekuatan perempuan dalam struktur patriarki tradisional. Selain sebagai legenda pembentuk identitas Danau Lipan, cerita ini juga menjadi sarana pendidikan moral bagi generasi muda mengenai pentingnya mempertahankan harga diri dan menghormati tamu sesuai adat Kutai Kartanegara.

4.2. Analisis Data

Setelah melakukan proses observasi, wawancara, dan studi pustaka, seluruh data yang telah didapatkan akan diolah atau dianalisa hingga mendapatkan data yang jenuh. Proses ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan referensi yang akan membantu penulis dalam menjelaskan proses perancangan.

1) Metode dan Sumber Data

Penulis menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengungkap representasi budaya, makna simbolik, dan relevansi nilai-nilai dalam legenda Putri Aji Berdarah Putih. Data dikumpulkan melalui studi pustaka dari skripsi, buku cerita rakyat, dan artikel jurnal (Handayani, 2022;

Melinda & Muzaki, 2023), serta observasi terhadap narasi lisan masyarakat Muara Kaman dan materi visual terkait (Nugroho & Kinanthi, 2022). Pendekatan ini memastikan pemahaman yang komprehensif baik dari teks tertulis maupun praktik tradisi lisan.

2) Makna Simbolik dan Narasi Utama

Putri Aji dijuluki “Berdarah Putih” karena kulitnya yang sangat pucat, hingga air sirih yang ditelannya tampak seperti darah putih, melambangkan kesucian dan kekuatan supranatural. Menurut legenda, ketika menghadapi invasi pasukan Tiongkok, ia memanggil ribuan lipan melalui sisa sirihnya, yang kemudian menenggelamkan armada musuh dan membentuk Danau Lipan sebagai jejak kemenangan. Peristiwa ini menegaskan keberanian, kebijaksanaan, dan dominasi kekuatan mistis Putri Aji atas agresor asing.

3) Representasi Visual dan Transisi

Dalam versi modern, estetika karakter dapat menggabungkan elemen tradisional—seperti mahkota berornamen keris dan aksent darah putih—dengan sentuhan gaya anime/fate-style: siluet proporsional, palet putih-perak rambut, dan aksent merah pada mata untuk menegaskan akar legenda. Transformasi visual ini menjaga inti simbolik (kesucian dan kekuatan) sembari menyesuaikan dengan ekspektasi audiens muda pada media digital kontemporer.

4) Konteks Sosial dan Relevansi IP Modern

Legenda Putri Aji berakar kuat dalam tradisi Muara Kaman sebagai bagian dari identitas budaya Kutai Kartanegara. Nilai-nilai seperti kesopanan, keberanian, dan perlindungan komunitas, relevan untuk narasi IP modern yang mengangkat karakter wanita tangguh. Fleksibilitas adaptasi visual membuka peluang integrasi ke dalam ilustrasi dan figur anime, sehingga dapat memperkenalkan kembali legenda ini kepada generasi remaja Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis pada karakter Putri Aji Berdarah Putih dapat dijabarkan dalam tabel pengembangan karakter teori Tillman (2019). Tabel ini berdasarkan dari sudut pandang penulis dalam data yang telah diambil. Berikut adalah data analisis karakter berdasarkan teori Tillman:

<i>Basic Statistics</i>	
<i>Name</i>	Putri Aji Berdarah Putih
<i>Alias</i>	Putri Muara Kaman; Penjaga Danau Lipan
<i>Age</i>	Dewasa muda (diperkirakan 20–25 tahun)
<i>Height</i>	-
<i>Weight</i>	-
<i>Sex</i>	Perempuan
<i>Race</i>	Manusia (Kutai)
<i>Eye Color</i>	Hitam
<i>Hair Color</i>	Hitam
<i>Glasses or Contact Lenses</i>	-
<i>Nationality</i>	Kerajaan Muara Kaman (Kutai Kartanegara)
<i>Skin color</i>	Sangat pucat / cerah
<i>Shape of Face</i>	Oval dengan rahang tegas dan ekspresi arif
<i>Distinguishing Features</i>	
<i>Clothes</i>	Mahkota keris, baju daerah dayak kenyah dengan motif ala bangsawan
<i>Mannerisms</i>	Tegas dan anggun
<i>Habits</i>	Mengunyah sirih sebagai ritual magis, meditasi singkat
<i>Health</i>	Sehat secara fisik, kuat secara spiritual
<i>Hobbies</i>	Meditasi, ritual sirih
<i>Favorite Sayings</i>	-
<i>Sound of Voice</i>	-
<i>Walking Style</i>	-
<i>Disabilities</i>	-
<i>Character's Greatest Flaw</i>	Terlalu mengandalkan kekuatan mistis hingga kadang mengabaikan strategi konvensional
<i>Character's Best Quality</i>	Keberanian, kebijaksanaan, kesetiaan pada kaumnya
<i>Social Characteristics</i>	
<i>Hometown</i>	Kerajaan Muara Kaman
<i>Current Residence</i>	Danau Lipan (sebagai penjaga simbolis)
<i>Occupation</i>	Putri kerajaan; pelindung masyarakat Kutai
<i>Income</i>	—

<i>Talents/Skills</i>	Pengendalian makhluk mistis (lipan), diplomasi adat, kepemimpinan
<i>Family Status</i>	Putri raja Kerajaan Muara Kaman
<i>Character Status as a Child</i>	Putri bangsawan
<i>Character Status as an Adult</i>	Pahlawan sakti / Penjaga
<i>Attributes and Attitudes</i>	
<i>Educational Background</i>	-
<i>Intelligence Level</i>	Tinggi
<i>Goals</i>	Melindungi rakyat dan mempertahankan harga diri adat Kutai
<i>Self-Esteem</i>	Memiliki rasa harga diri yang tinggi
<i>Confident</i>	Yakin pada kemampuan dan pendiriannya
<i>Emotion</i>	Tegas dan stabil
<i>Emotional Characteristics</i>	
<i>Introvert or Extrovert</i>	Introvert (terbuka dalam komunitas, namun tenang dalam krisis)
<i>How does the character deal with</i>	Sadness Menyepi dan bermeditasi untuk menenangkan diri Anger Bersikap tegas terkontrol, tidak meledak-ledak Conflict Menggunakan kekuatan mistis (lipan) dan kebijaksanaan untuk melindungi tanpa pertarungan sia-sia Change Menerima tanggung jawab baru sebagai pelindung masyarakat setelah konflik, dengan kesadaran spiritual Loss Menganggap kehilangan sebagai ujian spiritual dan memperdalam laku tapa untuk melepas keterikatan duniawi
<i>What would the character like to change?</i>	-
<i>What motivates the character?</i>	Melindungi rakyat dan mempertahankan kehormatan adat Kutai
<i>What frightens the character?</i>	Kehilangan kehormatan keluarga dan keselamatan kaumnya
<i>What makes this character happy?</i>	Kemenangan dan kesejahteraan rakyat yang dilindungi

<i>Relationships</i>	-
<i>Spiritual Characteristics</i>	
<i>Believe in God?</i>	Ya
<i>Have a strong connection to his/her faith?</i>	Ya
<i>Live his/her life according to the laws of his/her faith?</i>	Ya
<i>Character's Involvement In The Story</i>	
<i>Archetype</i>	<i>The Hero</i> (pahlawan)
<i>How is the character affected by his/her environment</i>	Lingkungan kerajaan Muara Kaman yang damai dan ancaman agresi pasukan asing memotivasi ia memanfaatkan kekuatan supranatural, transisi ke Danau Lipan menegaskan perannya sebagai pelindung masyarakat dan penegak nilai lokal.
<i>Timeline</i>	- Lahir sebagai putri bangsawan Muara Kaman - Diangkat calon penerus tahta - Menolak lamaran Raja Tiongkok - Menghadapi serangan pasukan asing - Memanggil ribuan lipan hingga terbentuk Danau Lipan - Menjadi simbol pelindung masyarakat Kutai

Tabel 4.2.1. Tabel analisis pengembangan karakter Putri Aji Berdarah Putih

Sumber: Dokumen penulis

4.3. Sintetis Data

Pada tahap sintesis konsep, penulis merancang intellectual property (IP) karakter yang terinspirasi dari tokoh Putri Aji Berdarah Putih. Perancangan konsep IP karakter ini disesuaikan dengan karakteristik dan preferensi target audiens, yaitu remaja di Indonesia, agar relevan dan mudah diterima oleh sasaran.

4.3.1. Konsep Karakter

Perancangan desain IP karakter merupakan adaptasi dari Putri Aji Berdarah Putih namun dengan adanya berbagai perubahan, mulai dari cerita, hingga kostumnya. Perancangan konsep intellectual property (IP) karakter Putri Aji Berdarah Putih memanfaatkan pendekatan sintesis naratif dalam kerangka analisis kualitatif. Pendekatan ini mengintegrasikan berbagai

sumber informasi mulai dari literatur folklor Kalimantan Timur dan studi akademik lokal hingga observasi elemen visual seperti motif baju Dayak Kenyah ke dalam satu narasi tematik yang terpadu.

Seluruh elemen legenda, seperti julukan “Berdarah Putih” yang menggambarkan kemurnian spiritual, ritual sirih sebagai saluran kekuatan supranatural, dan simbol perlindungan terhadap masyarakat Kutai, digabungkan secara sistematis untuk membentuk kerangka cerita yang kuat dan mudah diikuti.

Dalam proses sintesis, penulis mengidentifikasi empat tema sentral: kesucian dan kemurnian, penolakan terhadap agresi asing, peran sebagai pelindung komunitas, serta kekuatan feminin dan kepemimpinan. Kesucian tercermin lewat palet putih-perak pada rambut dan darah sirih yang menjadi motif utama desain, sementara penolakan terhadap agresi asing diwujudkan dalam adegan konflik dengan pasukan luar. Peran pelindung masyarakat ditekankan melalui narasi kepahlawanan sakti yang mengutamakan keselamatan rakyat, dan kekuatan feminin digaris bawahi oleh sosok Putri Aji sebagai pemimpin spiritual dan politis. Hasil sintesis ini diharapkan dapat menjadi edukatif dan inspiratif bagi remaja dan audiens lainnya.

4.3.2. Latar Belakang Karakter

Dalam proses perancangan konsep karakter, Putri Aji Berdarah Putih diposisikan sebagai figur utama yang merepresentasikan keberanian, kepemimpinan spiritual, dan kearifan lokal. Ia ditampilkan sebagai tokoh perempuan bangsawan dari Kerajaan Kutai yang memiliki kekuatan magis dan karakter kuat dalam melindungi rakyatnya. Keunikan karakter ini terletak pada simbolisme darah putih yang dimilikinya, yang menjadi penanda kesucian dan keistimewaan, serta menjadikan dirinya sosok yang dihormati baik oleh masyarakat maupun dunia supranatural. Karakter ini dikembangkan tidak hanya sebagai warisan budaya, tetapi juga sebagai simbol yang kontekstual dengan nilai-nilai masa kini.

Melalui pendekatan sintesis naratif, penulis merumuskan ulang karakter Putri Aji Berdarah Putih dengan menggabungkan berbagai elemen penting dalam legenda seperti penolakan terhadap lamaran seorang raja asing, keberanian dalam menjaga wilayah Kutai, serta kekuatan spiritual melalui pemanggilan pasukan lipan. Penolakan tersebut dimaknai sebagai bentuk ketegasan perempuan dalam menghadapi dominasi eksternal serta simbol perlawanan terhadap ketidakadilan. Nilai-nilai ini kemudian dikaitkan dengan isu kontemporer, seperti pentingnya peran perempuan dalam ruang kepemimpinan dan keberanian dalam mempertahankan identitas budaya di tengah arus globalisasi.

Karakter Putri Aji kemudian dikembangkan secara visual dan naratif agar dapat diterima oleh target audiens remaja. Ia digambarkan bukan hanya sebagai pahlawan lokal, tetapi juga sebagai representasi perempuan muda yang mandiri, tegas, serta memiliki keterhubungan spiritual dengan alam dan masyarakatnya. Penempatan karakter ini dalam bentuk media IP bertujuan untuk menghadirkan sosok tradisional yang mampu berbicara dalam konteks kekinian sebagai inspirasi bagi generasi muda dalam hal pencarian jati diri, penguatan nilai-nilai budaya, dan keteguhan moral di tengah tantangan modern.

4.3.3. Pemilihan Arketipe

Berdasarkan hasil pengumpulan data sintesis dan analisis, sifat karakter Putri Aji dapat dilihat dari perbuatan Putri Aji sebagai berikut:

1. Berani melawan penjajah Putri Aji menolak lamaran raja asing demi menjaga kehormatan dan wilayahnya.
2. Melindungi rakyatnya menggunakan kekuatan magis untuk mengusir ancaman demi keselamatan rakyat Kutai.
3. Memimpin dengan wibawa sebagai bangsawan, ia menunjukkan kharisma dan kepemimpinan yang dihormati.

4. Menghadapi ujian moral ia menjaga kesucian dan nilai luhur meski menghadapi tekanan dan konflik.
5. Menolak ambisi pribadi dan tidak tergoda kekuasaan, ia memilih bertindak demi kepentingan bersama.
6. Memiliki kekuatan istimewa spiritualnya digunakan untuk melindungi, bukan menindas.
7. Menjadi teladan budaya yang dikenang sebagai simbol keberanian dan inspirasi bagi perempuan Kutai.
8. Membawa nilai perubahan melalui kisahnya menanamkan nilai keadilan, keberanian, dan keteguhan moral.

Dari berbagai jenis arketipe tokoh yang sering muncul dalam narasi, seperti The Hero, The Shadow, The Fool, The Anima/Animus, The Mentor, dan The Trickster, karakter Putri Aji Berdarah Putih menunjukkan kecenderungan yang paling kuat terhadap arketipe The Hero. Arketipe ini umumnya digambarkan sebagai sosok yang memiliki keberanian luar biasa, berjiwa altruistik, serta siap mengambil risiko besar demi melindungi orang lain dan membela kebenaran.

Karakteristik tersebut tercermin dalam tindakan dan keputusan Putri Aji yang tidak hanya berani menolak dominasi asing, tetapi juga menunjukkan kepemimpinan, keteguhan moral, serta kesiapan berkorban demi kesejahteraan masyarakatnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakter Putri Aji mewujudkan nilai-nilai utama dari arketipe pahlawan dalam konteks budaya lokal dan narasi tradisional.

4.3.4. Profil Karakter

Pengembangan karakter dilakukan melalui pendekatan deskriptif kualitatif, dengan cara menggali makna dan nilai-nilai yang melekat pada sosok legenda melalui eksplorasi naratif, pemaknaan simbolik, dan reinterpretasi dalam konteks kontemporer. Metode ini tidak bertumpu pada data numerik, tetapi pada pemahaman mendalam terhadap dimensi spiritual,

emosi, transformasi personal, dan pengaruh sosial yang membentuk karakter. Tujuan pendekatan ini adalah menghidupkan kembali figur legenda secara utuh, bukan hanya secara visual, tetapi juga secara kontekstual dan emosional, agar mampu menyampaikan nilai luhur yang bersifat universal dan relevan bagi audiens masa kini.

Karakter utama dalam karya ini adalah seorang remaja perempuan di masa depan yang hidup di tengah dunia yang dipenuhi ketimpangan moral, degradasi lingkungan, dan krisis identitas manusia. Kota tempat ia tinggal Muara Kaman Reborn adalah metropolis canggih yang mengambang di atas laut, namun rapuh secara spiritual. Sang tokoh merasa terasing, seolah ada bagian dari dirinya yang belum terbangun, hingga suatu hari ia mengalami kilasan mimpi-mimpi aneh tentang peperangan kuno, lautan yang berubah ganas, dan suara seorang perempuan dari masa lalu yang memanggilnya untuk “melindungi kembali tanah ini.”

Dalam perjalanannya, ia menemukan artefak kuno yang membangkitkan ingatan dari kehidupan sebelumnya sebagai Putri Aji Berdarah Putih, ratu yang pernah mengorbankan dirinya demi melindungi kerajaan dari pasukan asing. Melalui proses reinkarnasi yang tidak ia sadari sebelumnya, memori dan kekuatan spiritual sang putri mulai terbangun kembali. Ia kini harus memahami bahwa takdir bukanlah warisan yang bisa ditolak, melainkan sesuatu yang harus ditanggung dengan kesadaran penuh.

Transformasi ini tidak terjadi secara instan. Ia mengalami pergulatan batin, penolakan terhadap beban masa lalu, hingga akhirnya menerima bahwa dirinya adalah penjaga terakhir yang tersisa untuk mencegah dunia runtuh oleh keserakahan teknologi dan kekuatan kuno yang bangkit kembali. Ia bangkit bukan hanya sebagai pewaris kekuatan, tetapi sebagai penjelmaan modern dari kebijaksanaan dan pengorbanan.

Manifestasi dari transformasi ini diwujudkan dalam bentuk karakter baru yang dikenal sebagai Sinarvati sebuah persona yang merepresentasikan

dirinya sebagai pemancar harapan dan penjaga keseimbangan antara alam dan peradaban. Sinarvati bukan sekadar alter ego, tetapi cermin dari jiwa Putri Aji yang bersemayam dalam tubuh remaja masa kini, menyatu dalam semangat baru untuk melawan kegelapan dan menyalakan kembali cahaya bumi yang nyaris padam.

<i>Basic Statistics</i>	
<i>Name</i>	Sinarvati
<i>Alias</i>	Penjelmaan Aji Berdarah Putih
<i>Age</i>	19
<i>Height</i>	160 cm
<i>Weight</i>	52 kg
<i>Sex</i>	Female
<i>Race</i>	Manusia (Reinkarnasi spiritual)
<i>Eye Color</i>	Merah darah terang
<i>Hair Color</i>	Putih keperakan
<i>Glasses or Contact Lenses</i>	-
<i>Nationality</i>	New Archipelago (masa depan pasca-rekonstruksi Indonesia)
<i>Skin Color</i>	Light/fair skin
<i>Shape of Face</i>	Oval dengan dagu tegas dan mata tajam
<i>Distinguishing Features</i>	
<i>Clothes</i>	Baju streetwear dengan warna gelap, elemen ornamen naga dan tumbuhan yang mengikuti perkembangan jaman, serta pakaian dengan corak motif kontras
<i>Mannerisms</i>	Dingin, sikap anggun, tatapan penuh tekad
<i>Habits</i>	Membaca literatur tentang kerajaan laut kuno & mediasi spiritual
<i>Health</i>	Sehat secara fisik dan memiliki stamina tinggi karena warisan kekuatan leluhur
<i>Hobbies</i>	Meditasi di pinggir danau dan membaca naskah kuno
<i>Favorite Sayings</i>	“Kebenaran tidak perlu keras, ia cukup teguh.”
<i>Sound of Voice</i>	Lembut, namun beresonansi dalam seperti gema bawah laut
<i>Walking Style</i>	Anggun, ringan seperti melayang
<i>Disabilities</i>	-
<i>Character's Greatest Flaw</i>	Naif terhadap niat jahat tersembunyi
<i>Character's Best Quality</i>	Penuh belas kasih dan berani mengorbankan diri demi harmoni
<i>Social Characteristics</i>	
<i>Hometown</i>	Muara Kaman Reborn

<i>Current Residence</i>	Menara Harmoni
<i>Occupation</i>	Pahlawan Pemula dan Pelindung Spiritual Laut
<i>Income</i>	-
<i>Talents/Skills</i>	Mengendalikan energi air dan spiritual
<i>Family Status</i>	Anak tunggal dari pengusaha pertambangan laut
<i>Character Status as a Child</i>	Anak istimewa yang sering bermimpi tentang laut berdarah
<i>Character Status as an Adult</i>	Penjelmaan sang legenda yang bangkit kembali untuk menyeimbangkan dunia
<i>Attributes and Attitudes</i>	
<i>Educational Background</i>	Sekolah Ekologi Spiritualitas dan Arkeo-Teknologi
<i>Intelligence Level</i>	Cukup Tinggi
<i>Goals</i>	Menjaga keseimbangan antara teknologi dan alam, mewujudkan dunia damai sesuai nilai Putri Aji
<i>Self-Esteem</i>	Memiliki kepercayaan diri dari kebijaksanaan masa lalu
<i>Confident</i>	Kepercayaan diri cukup tinggi dan stabil dibangun dari kombinasi warisan leluhur dan pengalaman pribadi
<i>Emotion</i>	Mendalam namun terkendali
<i>Emotional Characteristics</i>	
<i>Introvert or Extrovert</i>	Introvert, namun mampu menjadi pusat perhatian bila diperlukan
<i>How does the character deal with</i>	Sadness? Menerimanya sebagai bagian dari karma dan memilih menyepi dan bermeditasi Anger? Meredam dengan kedewasaan, kemarahan tidak diluapkan, tetapi disalurkan dalam tindakan tegas. Conflict? Menghindari kekerasan dan percaya bahwa konflik dapat diselesaikan dengan keseimbangan batin. Change? Awalnya menolak, namun belajar menerima sebagai bagian dari takdir. Loss? Kehilangan dilihat sebagai pertanda dari siklus baru kehidupan spiritual yang memperkuat ikatan batin leluhur.

<i>What would the character like to change about his/her life?</i>	Ia ingin menghapus warisan/ kutukan yang merusak dari peradaban masa lalu dan menggantinya dengan kebijaksanaan spiritual dan keseimbangan ekologis.
<i>What motivates the character?</i>	Membawa kembali nilai luhur sang putri kepada dunia yang telah kehilangan arah.
<i>What frightens the character?</i>	Takut bahwa manusia tak lagi peduli pada bumi, dan bahwa lautan akan menjadi tempat kutukan masa depan.
<i>What makes this character happy?</i>	Mendengar suara air yang jernih, melihat orang berubah ke arah lebih baik, merasakan kedekatan spiritual dengan laut dan bumi.
<i>Relationships</i>	-
<i>Spiritual Characteristics</i>	
<i>Believe in God?</i>	Ya
<i>Have a strong connection to his/her faith?</i>	Ya
<i>Live his/her life according to the laws of his/her faith?</i>	Ya
<i>Character's Involvement In The Story</i>	
<i>Archetype</i>	<i>The Hero</i> (pahlawan)
<i>How is the character affected by his/her environment</i>	Dunia modern yang keras dan eksploitatif mendorongnya untuk menemukan kembali jati diri lamanya sebagai pelindung.
<i>Timeline</i>	• Reinkarnasi dari Putri Aji Berdarah Putih • Dibesarkan dalam keluarga kaya yang bertentangan dengan nilai leluhurnya • Mulai mengalami mimpi dan ingatan masa lalu sejak usia 13 • Menemukan artefak kuno dan mulai memahami takdirnya • Membangkitkan kekuatan leluhur di usia 17 • Bertransformasi menjadi Sinarvati, penjaga batas antara dunia manusia dan laut • Menjadi simbol harapan spiritual generasi baru

Tabel 4.3.1. Tabel pengembangan karakter Sinarvati

Sumber: Dokumen penulis

BAB V TATA VISUAL DESAIN

5.1. Desain Karakter

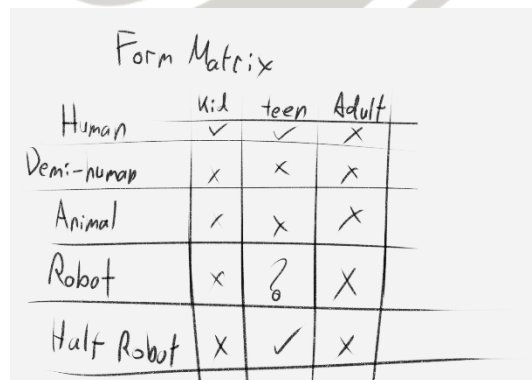
Perancangan karakter dilakukan berdasarkan hasil *Manga Matrix* serta elemen-elemen yang telah ditetapkan dalam tahap pengembangan sebelumnya. Untuk memaksimalkan visualisasi bentuk, penulis menggunakan pendekatan *cyclic strategy* yang melibatkan proses penggambaran dalam bentuk dua dimensi dan pemodelan tiga dimensi secara bergantian hingga mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan desain.

5.1.1. *Manga Matrix*

Metode Manga Matrix menyediakan kerangka kerja yang terstruktur untuk merancang karakter dengan pendekatan multidimensi. Pertama, *Form Matrix* memandu eksplorasi anatomi dan siluet dasar, memungkinkan penulis menetapkan proporsi dan postur yang konsisten. Penulis menggunakan bentuk dasar manusia dengan kekuatan spiritual yang disesuaikan dengan konteks naratif. Kedua, *Costume Matrix* mengatur elemen busana dan aksesoris sebagai wujud naratif menunjukkan status, budaya, dan fungsi tokoh. Dalam perancangan kostum dikembangkan menggunakan motif dalam baju adat dayak kenyah yang dikembangkan dalam bentuk baju moderen dengan aksen dan elemen visual yang menunjukan kesan futuristik dengan arah *streetwear*. Ketiga, *Personality Matrix* merinci aspek psikologis, seperti motivasi, kebiasaan, dan kelemahan, sehingga karakter memiliki kedalaman emosional yang meyakinkan dari Putri Aji Berdarah Putih kemudian diadaptasi kedalam konteks moderen. Manga Matrix digunakan sebagai pembatas agar terstruktur dan tidak menjauh dari target yang ingin dicapai namun tetap memberikan berbagai macam alternatif yang dapat digunakan.

1) Form Matrix

Dalam aspek Form Matrix, bentuk tubuh karakter dirancang menggunakan proporsi manusia remaja perempuan dengan postur tegak dan proporsional mengingat pada cerita rakyat Putri Aji merupakan seorang manusia maka penulis menetapkan untuk memilih manusia sebagai bentuk dasar. Siluet tubuh dibuat anggun namun mencerminkan kekuatan spiritual yang tersembunyi, menyesuaikan dengan latar naratif sebagai sosok pewaris kekuatan mistis masa lalu. Ekspresi wajah dirancang tenang dan penuh ketegasan, menunjukkan kedewasaan emosional serta kesiapan menghadapi tantangan. Gestur tubuhnya memperlihatkan kombinasi antara kelembutan dan kesiagaan, memperkuat citra karakter sebagai pahlawan spiritual di masa kini.



	Kid	teen	Adult
Human	✓	✓	✗
Demi-human	✗	✗	✗
Animal	✓	✗	✗
Robot	✗	?	✗
Half Robot	✗	✓	✗

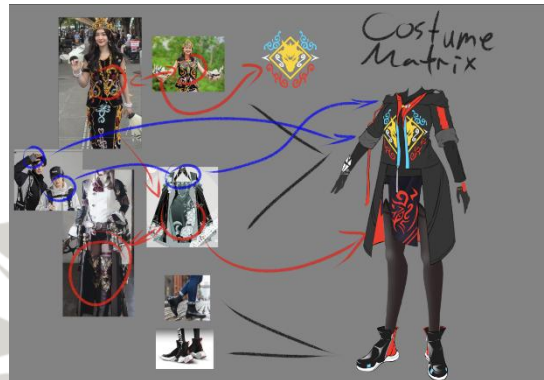
Gambar 5.1.1. Form Matrix

Sumber : Data Penulis

2) Costume Matrix

Pada Costume Matrix, desain busana karakter mengambil inspirasi dari motif khas baju adat Dayak Kenyah, seperti bentuk naga dan spiral tumbuhan yang memiliki makna simbolik mendalam. Elemen tersebut kemudian diadaptasi menjadi kostum modern dengan pendekatan gaya streetwear futuristik. Palet warna yang digunakan menggabungkan nuansa gelap untuk menciptakan

kesan misterius, dengan aksen warna primer mencolok sebagai penanda visual yang kuat. Aksesori seperti pola tribal digital, dan detail geometris digunakan untuk menjaga keterkaitan antara warisan tradisional dengan identitas visual modern, sehingga busana menjadi medium naratif yang menegaskan latar budaya dan fungsi karakter.

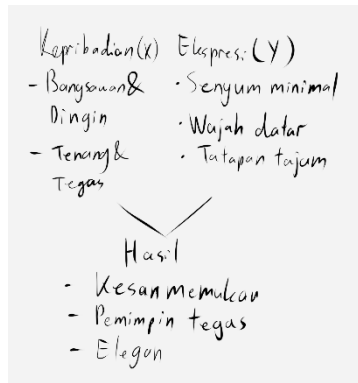


Gambar 5.1.2. *Costume Matrix*

Sumber : Data Penulis

3) Personality Matrix

Aspek Personality Matrix menguraikan dimensi psikologis karakter Sinarvati yang dikembangkan dari kepribadian Putri Aji Berdarah Putih, namun ditransformasikan agar kontekstual dengan situasi remaja masa kini. Karakter ini digambarkan sebagai sosok yang bijaksana, pemberani, dan penuh tanggung jawab terhadap warisan budaya leluhur. Motivasi utamanya adalah melindungi komunitas dan menjaga keseimbangan antara nilai tradisional dengan realitas modern. Ia digambarkan sebagai pribadi yang teguh dalam prinsip, mandiri secara emosional, serta memiliki semangat tinggi dalam menjalankan tugasnya sebagai simbol harapan. Melalui kedalaman psikologis yang dirancang secara sistematis, karakter ini menjadi relatable bagi audiens remaja sekaligus tetap menghormati akar mitologisnya.



Gambar 5.1.3. Personality Matrix

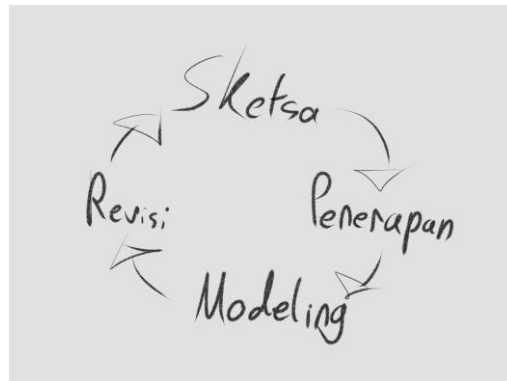
Sumber : Data Penulis

Dalam penerapan pada IP Putri Aji Berdarah Putih, tokoh diinterpretasikan kembali ke dalam wujud modern bernama Sinarvati “pembawa cahaya harapan.” Dengan mengintegrasikan ketiga matriks tersebut, penulis membentuk profil Sinarvati secara utuh: mulai dari struktur tubuh dan gestur yang mencerminkan kekuatan mistis, rancangan kostum yang memadukan atribut tradisional Kutai dengan estetika futuristik, hingga kerangka kepribadian yang menampilkan keberanian, kebijaksanaan, dan komitmen melindungi komunitas. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap elemen visual dan naratif terkoneksi secara sistematis dan koheren.

5.1.2. Cyclic Strategy

Dalam proses pengembangan karakter Sinarvati, penulis menerapkan pendekatan cyclic strategy, yaitu strategi perancangan yang bersifat siklikal dan iteratif. Strategi ini melibatkan proses yang berulang antara tahap pembuatan sketsa 2D dan pemodelan 3D, yang saling memengaruhi dan melengkapi satu sama lain. Melalui pendekatan ini, penulis dapat secara bertahap mengevaluasi serta menyempurnakan aspek visual seperti proporsi anatomi, siluet, dan detail kostum secara lebih akurat dan terstruktur. Proses ini tidak bersifat linear, melainkan memungkinkan fleksibilitas dalam merevisi desain berdasarkan temuan baru pada tiap siklus pengembangan. Sketsa awal dapat dimodifikasi setelah diterapkan ke dalam bentuk 3D, dan

begitu pula sebaliknya hasil modeling dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki atau memperkaya sketsa sebelumnya.

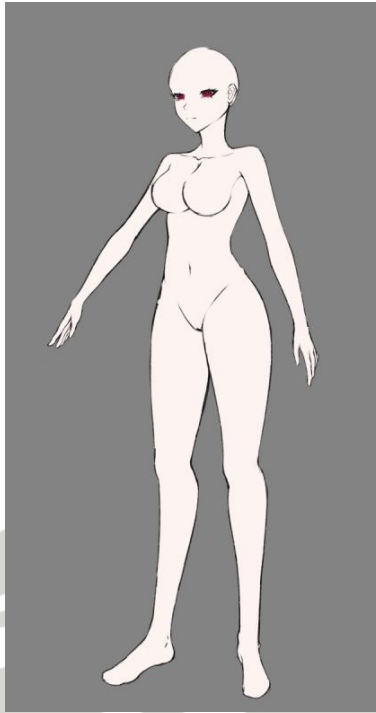


Gambar 5.1.4. Alur Perancangan Desain 3D Modeling

Sumber : Data Penulis

5.1.3. Sketsa

Dalam proses perancangan karakter Sinarvati, penulis memulai tahapan awal dengan membuat sketsa konseptual yang disusun secara bertahap dan sistematis. Proses ini diawali dengan penggambaran struktur dasar tubuh perempuan remaja sebagai fondasi anatomi utama yang akan menopang keseluruhan desain karakter. Proporsi tubuh dirancang untuk mencerminkan kesan anggun namun tetap kuat, sesuai dengan narasi karakter sebagai reinkarnasi tokoh legendaris Putri Aji Berdarah Putih dalam konteks modern.



Gambar 5.1.5. Sketsa Proporsi Tubuh

Sumber : Data penulis

Setelah struktur tubuh dasar ditetapkan, tahap selanjutnya berfokus pada eksplorasi kostum dan elemen visual pendukung lainnya, termasuk detail aksesoris, motif pakaian, serta ekspresi wajah dan pose tubuh. Setiap elemen dalam sketsa dikembangkan dengan mempertimbangkan keselarasan antara nilai-nilai tradisional yang diangkat dari budaya lokal dan pendekatan visual modern yang relevan bagi audiens remaja. Tahap sketsa ini berfungsi sebagai dasar penting dalam mengarahkan proses modeling 3D.



Gambar 5.1.6. Sketsa Rancangan Awal Kostum

Sumber : Data penulis

1) Sketsa Baju

Pada tahap ini penulis membuat sketsa baju yang disesuaikan dengan pakaian adat Dayak Kenyah yang kemudian disesuaikan dengan latar cerita yang mengarah kepada dunia moderen sehingga melakukan pencampuran baju adat dengan baju kasual dengan arah *streetwear*.





Gambar 5.1.7. Sketsa Jaket

Sumber : Data penulis



Gambar 5.1.8. Sketsa Kaos

Sumber : Data penulis

2) Sketsa Celana

Penulis pada tahap ini membuat berbagai pilihan celana yang diadaptasi dari berbagai fashion yang mengarah kepada tertutup hingga yang menunjukkan sisi feminim wanita dengan berbagai macam sketsa untuk mendapatkan hasil maksimal.





Gambar 5.1.9. Sketsa Celana

Sumber : Data penulis

3) Sketsa Sepatu

Penulis membuat sketsa untuk menentukan sepatu yang cocok dengan fashion moderen dan penulis membuat sketsa sepatu dengan berbagai model sepatu mulai dari sneakers hingga sepatu *boots*.



Gambar 5.1.10. Sketsa Sepatu

Sumber : Data penulis

4) Sketsa Motif

Penulis melakukan pencarian terhadap motif yang diterapkan pada baju adat Dayak Kenyah yang digunakan oleh penulis dalam perancangan motif yang akan digunakan dalam jaket dan pemilihan motif ditentukan yang dimana naga menggambarkan feminim yang digunakan oleh bangsawan dan tumbuhan melambangkan kesuburan yang digunakan

pada rakyat, oleh karena hal tersebut penulis mengacu pada motif naga dan tumbuhan untuk melambangkan kesatuan antara bangsawan dan rakyat pada era yang mulai kehilangan arah.



Gambar 5.1.11. Sketsa Motif

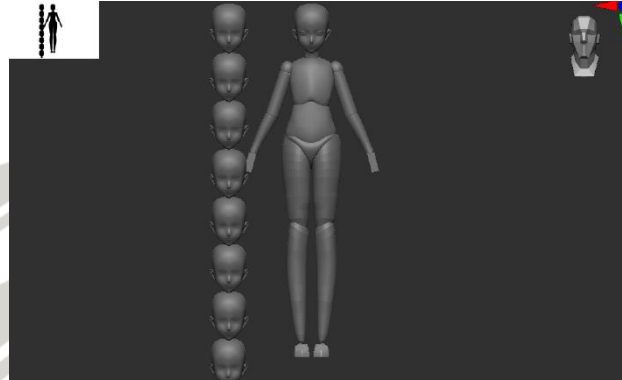
Sumber : Data penulis

5.2. Pemodelan 3D Karakter

Dalam melakukan pemodelan 3D penulis memilih untuk menggunakan aplikasi yang memiliki kapasitas dalam membantu membuat pemodelan yang akurat yaitu ZBrush dan menggunakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan pemotongan pada pemodelan agar siap untuk dicetak.

5.2.1. Pemodelan

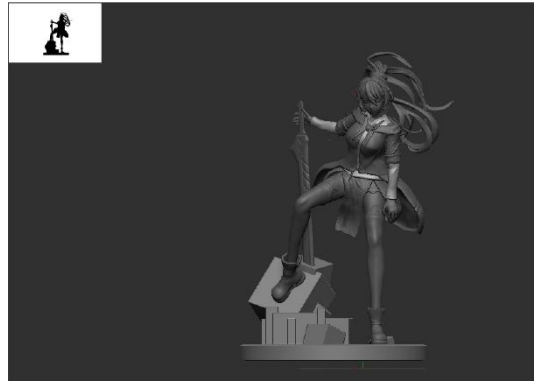
Dalam tahap pembuatan model tiga dimensi, penulis memanfaatkan perangkat lunak ZBrush dengan menerapkan teknik digital sculpting. Proses pemodelan dimulai dari bentuk dasar berupa kubus (cube base mesh) yang kemudian dimodifikasi secara bertahap menyesuaikan dengan bentuk karakter yang telah dirancang pada tahap sketsa.



Gambar 5.2.1. Pemodelan *Low Poly*

Sumber : Data penulis

Dalam tahap selanjutnya penulis melakukan posing atau menggerakkan karakter untuk menciptakan pose yang ditentukan. Penulis memilih pose yang menunjukkan kesan kuat dan mudah untuk diberi support menggunakan senjata sebagai penopang tambahan maupun cengkraman yang kuat pada pedestal sehingga meminimalisir figurin jatuh. Penulis juga melakukan penambahan detail pada figure sehingga dapat membantu dalam pengecatan dan memberikan kesan estetik pada hasil cetak.

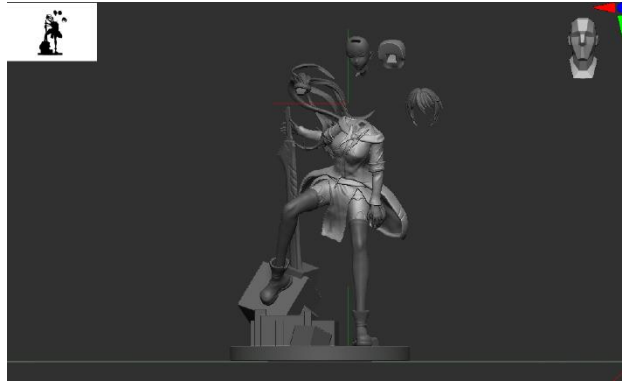


Gambar 5.2.2. Hasil akhir model

Sumber : Data penulis

5.2.2. *Cutting*

Pada tahap ini, penulis melakukan proses segmentasi atau pemisahan komponen model 3D ke dalam beberapa bagian sesuai dengan kebutuhan teknis produksi. Pemisahan ini bertujuan untuk mempermudah proses pencetakan tiga dimensi, khususnya dalam hal efisiensi penggunaan material serta kemudahan dalam tahap finishing seperti pengecatan. Selain itu, proses pemisahan ini juga berperan penting dalam mengurangi risiko kerusakan selama pencetakan, mengurangi beban pada struktur *support*, serta memastikan distribusi beban cetak yang lebih seimbang. Dengan membagi objek menjadi beberapa bagian, penggunaan resin dapat diminimalkan secara signifikan, sehingga proses produksi menjadi lebih hemat dan efisien tanpa mengorbankan kualitas akhir dari model yang dicetak.

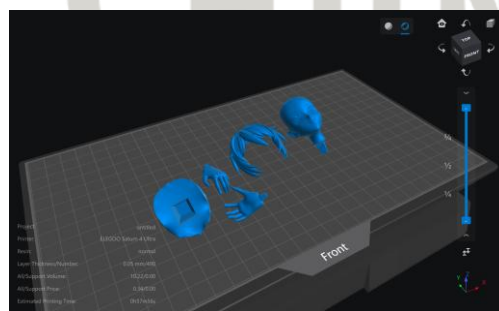


Gambar 5.2.3. *Cutting* pada model 3D di ZBrush

Sumber : Data penulis

5.2.3. *Slicing*

Pada tahap ini, penulis memindahkan model ke dalam perangkat lunak *Chitubox* sebagai langkah persiapan sebelum proses pencetakan. Pengaturan dilakukan dalam aplikasi tersebut guna memastikan orientasi, posisi, dan kebutuhan teknis lainnya agar hasil cetakan 3D dapat tercetak secara optimal. Penempatan dan juga pemberian lubang pada objek sangatlah diperlukan agar penggunaan resin menjadi optimal dan hasil cetak tidak terlalu berat sehingga hasil cetak dapat mudah diangkat dan disusun. Selain itu pemberian support juga sangatlah penting dikarenakan dapat membantu kesuksesan dari pencetakan dan menghindari dari hal-hal yang dapat merusak mesin cetak 3D.



Gambar 5.2.4. *Slicing* pada aplikasi *Chitubox*

Sumber : Data penulis

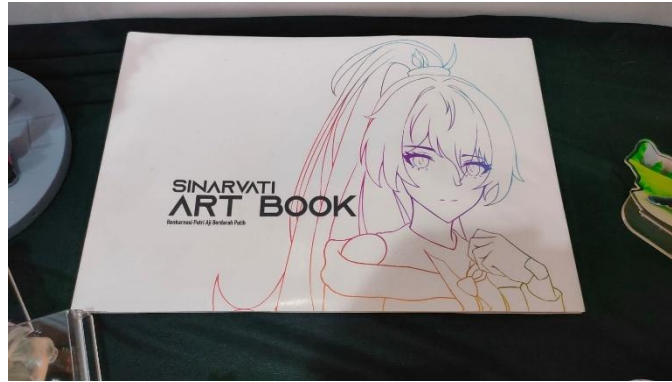
5.3. Perancangan Media Pendukung

Pengembangan *intellectual property* (IP) tidak hanya berfokus pada aspek hiburan semata, tetapi juga mencakup potensi sebagai sumber nilai ekonomi. Dalam hal ini, kehadiran media pendukung seperti produk merchandise menjadi elemen strategis yang berperan dalam memperkuat daya tarik serta nilai komersial dari IP yang dikembangkan.

5.3.1. *Artbook*

Buku ini dirancang sebagai media pendukung dengan ukuran A4 yang bertujuan untuk memperkenalkan karakter Sinarvati secara lebih mendalam kepada audiens. Di dalamnya memuat pemaparan mengenai konsep dasar karakter, mulai dari latar belakang naratif, nilai-nilai budaya yang diadaptasi, hingga struktur visual yang mendasari desain karakter. Selain itu, buku ini juga merekam keseluruhan proses kreatif yang dilakukan penulis, mulai dari tahapan riset, eksplorasi gaya visual, pengembangan identitas karakter, hingga pertimbangan teknis dalam penerapan desain.

Melalui penyusunan buku ini, penulis tidak hanya menghadirkan dokumentasi visual, tetapi juga menyampaikan refleksi dan analisis atas setiap keputusan desain yang diambil. Dengan demikian, buku ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang utuh terhadap karakter Sinarvati, baik dari sisi estetika maupun nilai naratifnya, serta memperkuat fungsi karakter dalam pengembangan IP secara menyeluruh.



Gambar 5.3.1. Cover Artbook

Sumber : Data penulis

5.3.2. Toys

Toys ini digunakan sebagai media pendekatan atau pengenalan karakter Sinarvati dengan bentuk maskot kepada para audiens melalui mainan berukuran 3cm dan 4cm dengan penggunaan resin bening yang membuat mainan tersebut menarik secara visual juga dengan pemodelan yang menarik perhatian bagi kaum anak muda terutama bagi anak muda yang mengenal lelucon dalam bentuk maskot yang digunakan sebagai bahan referensi.



Gambar 5.3.2. Gambar Toys Maskot

Sumber : Data penulis

5.3.3. Cut Out Standee

Cutout standee ini dirancang sebagai salah satu sarana promosi visual untuk memperkuat eksposur karakter Sinarvati di berbagai titik strategis. Bentuknya mengikuti siluet desain karakter secara dua dimensi, sehingga penonton dapat langsung mengenali detail kostum, postur, dan elemen estetika lain yang telah dikembangkan. Berdiri secara mandiri dengan ukuran panel 160 cm × 70 cm, standee ini memadukan material *cardboard*. Dengan demikian, cutout standee tidak hanya berfungsi sebagai alat branding, tetapi juga menyajikan pengalaman interaktif bagi audiens yang dapat berfoto atau berinteraksi langsung dengan representasi karakter di ruang publik atau pameran.



Gambar 5.3.3. Cut out Standee

Sumber : Data penulis

5.3.4. Stiker

Souvenir stiker ini dirancang sebagai merchandise portabel berukuran 5 x 5cm dan 7 x 3cm yang menampilkan identitas visual Sinarvati dalam format ringkas dan mudah dibawa. Stiker memuat versi *chibi* karakter yang menonjolkan proporsi kepala besar dan ekspresi imut sebagai representasi fungsional dari persona Sinarvati serta varian lelucon yang dikenal dalam kalangan anak muda. Dengan menghadirkan elemen gaya chibi dan fokus

pada detail mata, souvenir stiker berfungsi sebagai media promosi yang interaktif sekaligus pengingat visual atas narasi dan estetika IP Sinarvati.



Gambar 5.3.4. Stiker Karakter

Sumber : Data penulis

5.3.5. Poster

Poster A2 digunakan sebagai media pendukung yang menarik menonjolkan simbol dari Sinarvati yang memperlihatkan simbol dengan motif unik digunakan pada poster dengan menonjolkan bagian depan dari simbol sehingga menjadi perhatian bagi audiens dan dibantu dengan karakter yang menonjol sehingga dapat menarik perhatian anak muda dengan penggunaan warna yang mencolok dan ukuran yang tergolong besar.

UNIVERSITAS
MA CHUNG



Gambar 5.3.5. Poster Karakter Sinarvati

Sumber : Data penulis

5.3.6. Gantungan Kunci

Gantungan kunci akrilik digunakan sebagai media promosi dengan desain karakter *chibi* untuk menarik perhatian para audiens dengan ukuran 6 x 6cm. Gantungan kunci dipilih karena mudah dibawa dan dikaitkan pada berbagai macam media sehingga semakin mudah untuk memperkenalkan Sinarvati pada audiens.



Gambar 5.3.6. Gantungan Kunci Karakter

Sumber : Data penulis

5.3.7. *Live Wallpaper*

Live Wallpaper digunakan sebagai media promosi kekinian yang dapat diaplikasikan pada laptop atau pc dan handphone. Media promosi ini digunakan sebagai pendekatan yang berfokus pada ilustrasi bergerak berulang yang menjadi media promosi yang diminati pada anak muda.



Gambar 5.3.7. *Live Wallpaper* Karakter

Sumber : Data penulis

5.3.8. *Standee* Akrilik

Standee Akrilik digunakan sebagai media promosi yang menarik sebagai dekorasi mejadengan bahan akrilik yang kuat dan transparan dengan ukuran 16 x 12cm. Dengan penggunaan standee akrilik dapat menarik perhatian audiens dengan ilustrasi splash art yang memperlihatkan karakter dengan background yang tidak utuh namun dapat menambah pesan pada ilustrasi.



Gambar 5.3.8. Akrilik *Standee*

Sumber : Data penulis

5.3.9. Pin Bros Peniti

Pin peniti berdiameter 5,8 cm dirancang sebagai media koleksi yang menyasar kalangan muda, khususnya penggemar barang-barang bertema karakter. Penggunaan pin ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen pendukung dalam promosi, tetapi juga berperan sebagai media pengenalan visual yang menarik. Dengan menampilkan ilustrasi karakter yang atraktif, pin ini mampu menarik perhatian audiens muda serta menjadi bagian dari bentuk ekspresi personal yang mudah dibawa dan digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari.



Gambar 5.3.9. Pin Peniti Karakter

Sumber : Data penulis

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan tinjauan literatur dan data empiris, peran Intellectual Property (IP) dalam industri kreatif terbukti sebagai aset strategis yang tidak hanya mendorong pertumbuhan ekonomi berbasis inovasi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pelestarian dan promosi nilai budaya lokal. Pengalaman global, seperti keberhasilan waralaba Final Fantasy, menegaskan potensi diversifikasi produk IP mulai dari gim, film, hingga merchandise sebagai kontributor signifikan bagi devisa dan reputasi budaya. Namun, di Indonesia, masih terdapat kesenjangan antara potensi dan realisasi IP lokal, terlihat dari rendahnya utilisasi lisensi dan dominasi layanan produksi untuk pasar asing.

Cerita rakyat “Putri Aji Berdarah Putih” dari Kalimantan Timur mewakili salah satu contoh warisan budaya yang kaya nilai historis, estetika, dan moralitas. Legenda ini sarat dengan tema kepemimpinan perempuan, spiritualitas, dan perlawanan terhadap agresi asing, yang memiliki relevansi tinggi bagi konteks kontemporer, terutama dalam pemberdayaan remaja. Survei menunjukkan bahwa minat generasi muda terhadap materi legenda tradisional masih rendah, sehingga diperlukan pendekatan kreatif untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Proyek perancangan IP karakter Sinarvati reinkarnasi modern Putri Aji Berdarah Putih mengintegrasikan berbagai metode analisis, termasuk sintesis naratif, Manga Matrix, dan cyclic strategy. Dengan mengadaptasi elemen visual tradisional (motif lipan, palet putih-perak, aksesoris keris) ke dalam estetika futuristik dan streetwear, serta membangun kerangka kepribadian yang menekankan keberanian, kebijaksanaan, dan komitmen melindungi masyarakat, karakter ini dirancang untuk menarik minat remaja 13-18 tahun. Pemodelan 3D dan pengembangan aset visual lainnya (figurin, animasi 2D, stiker, poster) memfasilitasi penyebaran narasi dan engagement yang lebih luas.

Dengan demikian, pengembangan IP karakter Sinarvati tidak hanya menambah portofolio aset kreatif berbasis budaya lokal, tetapi juga memperkuat

proses edukasi budaya melalui media interaktif yang relevan bagi generasi muda. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi praktisi dan akademisi dalam mengembangkan IP lokal yang tidak hanya ekonomis, tetapi juga berkelanjutan dalam mendukung pelestarian dan sosialisasi warisan budaya Indonesia.

6.2. Saran

Sebagai upaya penajaman dan perluasan implementasi hasil penelitian ini, berikut disampaikan beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk berbagai pihak terkait. saran ini disusun berdasarkan temuan, metodologi, dan potensi pengembangan karakter IP Sinarvati dalam konteks akademik, institusional, serta partisipasi publik.

6.2.1. Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya hendaknya melanjutkan optimalisasi teknis model tiga dimensi termasuk topologi, UV mapping, dan level of detail agar aset 3D dapat digunakan secara efisien pada gim, animasi, maupun produksi figur fisik. Eksplorasi media imersif seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) juga dianjurkan untuk memberikan pengalaman naratif yang lebih mendalam. Selain itu, pelibatan audiens sasaran melalui uji coba (user testing) secara terstruktur akan menyediakan umpan balik valid untuk menyempurnakan aspek visual dan naratif. Penelitian lintas disiplin dengan folklorist, desainer game, dan pendidik dapat memperkaya konteks budaya serta pedagogi dari karakter IP.

6.2.1. Saran bagi Universitas

Universitas diharapkan mendukung pengembangan IP karakter lokal melalui penyediaan fasilitas riset, workshop, dan kolaborasi antardepartemen. Integrasi IP Sinarvati ke dalam kurikulum kreatif dan pameran hasil karya mahasiswa dapat memperkuat peran institusi dalam

melestarikan budaya sekaligus mengasah kompetensi desain digital. Selain itu, universitas dapat memfasilitasi proses pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) untuk melindungi hak cipta dan merek dagang, serta menjalin kemitraan strategis dengan sektor industri kreatif untuk komersialisasi produk turunan.

6.2.1. Saran bagi Pembaca

Bagi masyarakat umum dan penggiat budaya, penting untuk memberikan apresiasi dan dukungan nyata terhadap pengembangan IP lokal, misalnya melalui partisipasi dalam acara promosi, pembelian merchandise, atau kontribusi ide melalui forum diskusi. Keterlibatan aktif pembaca dalam memberikan umpan balik konstruktif akan membantu menjaga relevansi dan kualitas karya. Selain itu, pembaca diimbau untuk mengedukasi generasi muda mengenai nilai-nilai budaya yang diusung oleh karakter Sinarvati, sehingga warisan cerita rakyat dapat terus hidup dan diapresiasi secara berkelanjutan.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR PUSTAKA

- Iffat, R., Munir, S., & Pratama, Y. (2023). Potensi industri animasi berbasis IP lokal di Indonesia. *Jurnal Industri Kreatif Indonesia*, 11(2), 50–62.
<https://doi.org/10.38043/jiki.v11i2.301>
- Santoso, B. (2018). Strategi pengembangan IP lokal dalam industri animasi Indonesia. *Jurnal Ekonomi Kreatif Indonesia*, 5(3), 45–53.
- Prajna, D. (2023). Dinamika model bisnis IP di era digital. *Jurnal Ekonomi Kreatif Indonesia*, 6(2), 71–80.
- Putri, Y. K., Oktaviani, M., & Sumardani, A. (2020). Media pembelajaran berbasis visual untuk pelestarian cerita rakyat. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 34–40.
- Thabroni, M. (2022). Pengumpulan data pada pendekatan kualitatif. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Sosial*, 9(1), 41–50.
- Baron, R. (2024). The power of Enneagram dalam desain karakter.
- Kim, S., & Han, S. (2023). Kepribadian berdasarkan MBTI.
- Kutschera, L. (2024). Sculpting in ZBrush made simple: Explore powerful modeling and character creation techniques used for VFX, games, and 3D printing.
- Tillman, B. (2012). *Creative character design*. Focal Press.
- Wibowo, M. C. (2024). Desain karakter tokoh animasi.
- Aditya, N. (2017). Pemanfaatan teknologi 3D modeling dalam visualisasi digital. *Jurnal Desain Interaktif*, 9(2), 45–52.
- Hilman, A., & Zufri, A. (2020). Simbolisme dalam karakter visual budaya lokal. *Jurnal Desain Nusantara*, 3(1), 12–20.
- Ika, R. (2020). Kajian desain karakter Persona 4 berdasarkan pendekatan archetype dan manga matrix. *Jurnal DKV*, 7(1), 1–10.
- Kai-Lin, Y., & Yung-Chin, T. (2022). A study of character design method. *International Journal of Arts and Design*, 10(3), 55–68.
- Maheswari, D., Suprpto, R., & Anindita, T. (2023). Perancangan karakter 3 dimensi "Laik" sebagai intellectual property. *Jurnal Seni Rupa & Desain*, 15(2), 32–42.
- Nirwana, A. (2018). Desain karakter Jaka Kembang Kuning: Sebuah re-interpretasi tokoh Wayang Beber Pacitan ke dalam bentuk populer. *Jurnal Visualita*, 4(2), 22–29.
- Prajna, D. (2023). Dinamika model bisnis IP di era digital. *Jurnal Ekonomi Kreatif Indonesia*, 6(2), 71–80.
- Putri, R. C., & Irfansyah, M. (2024). Persepsi remaja terhadap konten visual budaya lokal. *Jurnal Komunikasi Visual Indonesia*, 6(1), 13–21.

Takasugi, H., et al. (2020). 『日本の昔話』総覧—旧版・新版覚書. Journal of Japanese Folklore Studies, 18(1), 23–37.

Murdiyanto, A. (2020). Pendekatan kualitatif dalam studi desain. Prosiding Seminar Nasional Desain dan Komunikasi, 7(1), 87–94.

Nugrahani, F. (2008). Metode penelitian kualitatif dalam penelitian sosial. Surakarta: UNS Press.

Rachmawati, R. (2007). Teknik wawancara dalam penelitian sosial. Jurnal Komunikasi Sosial, 5(1), 15–22.

Rahardjo, M. (2017). Studi pustaka dalam penelitian kualitatif. Jurnal Penelitian Humaniora, 10(2), 55–63.

Salmons, J. (2015). Doing qualitative research online. SAGE Publications.

HoYoverse. (2023). Honkai Impact 3rd. <https://honkaiimpact3rd.hoyoverse.com>

Kyou.id. (2023). Karakter Honkai Impact 3rd. <https://kyou.id>

Pinterest. (2023). Character sheet David Martinez. <https://pinterest.com>

Square Enix. (2023). Final Fantasy XV Merchandise. <https://store.na.square-enix.com>

Typemoon.fandom.com. (2023). Fate series wiki. <https://typemoon.fandom.com>

cyberpunk.fandom.com. (2023). Cyberpunk Edgerunners. <https://cyberpunk.fandom.com>

X/Twitter. (2023). Reita Portfolio. <https://twitter.com>"

Marlina, H. (2019). Kajian semiotik motif pakaian adat Dayak Kenyah di Desa Pampang Samarinda Kalimantan Timur. ARS: Jurnal Seni Rupa dan Desain, 22(1), 45–55. <https://doi.org/10.24821/ars.v22i1.2524>

LAMPIRAN

Biodata Mahasiswa

Data Pribadi

Nama : Keefe Chance Kartika

Nama Panggilan : Keefe

NIM : 332110014

Fakultas : Teknologi dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Universitas : Universitas Ma Chung

Alamat : Jl. Natuna 8A

No. Ponsel : 081230080019

IPK Terakhir : 3,61



Pendidikan

No	Nama Sekolah	Kota
1	TK Santa Maria	Malang
2	SD Santo Yusuf 1	Malang
3	SMP Bina Budi Mulia	Malang
4	SMK Cor Jesu	Malang

Pengalaman Berorganisasi

No	Nama Organisasi	Tahun	Jabatan
1	Mantra	2021	Anggota tim acara

2	Machung League	2023	Anggota tim publikasi
---	----------------	------	--------------------------

Pengalaman Magang

No	Nama Perusahaan	Tahun	Alamat	Posisi
1	247 Creativespace	2024	Perum Griya Asri, Blk. J Jl. Batu Amaril No.2	Toys Designer

Keahlian

No	Keahlian	Tingkat Kemahiran
1	Ilustrasi	Baik
2	Modeling 3D	Baik
3	Desain	Cukup
4	3D Printing	Baik

Penguasaan Software

No	Nama Software	Tingkat Penguasaan
1	Clip Studio Paint	Baik
2	Zbrush	Baik
3	Blender	Baik
4	Adobe (After Effect, Photoshop, Illustrator, Premier)	Cukup
5	Chitubox	Baik

Demikian riwayat hidup yang dibuat dengan sebenar-benarnya.

Malang, 3 Juli 2023

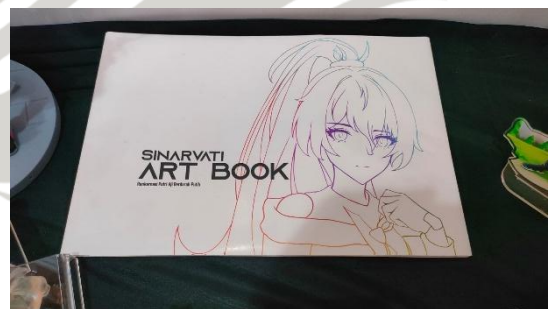

Keefe Chance Kartika

NIM. 332110014



UNIVERSITAS
MA CHUNG

Lampiran 2. Dokumentasi Pameran



UNIVERSITAS
MA CHUNG



MA CHUNG

Lembar Bimbingan



**UNIVERSITAS
MA CHUNG**

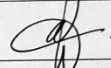
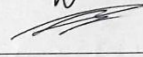
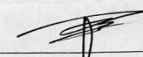
**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

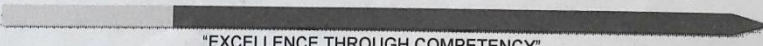
Universitas Ma Chung
Soegeng Hendaro Bhakti Persada Building
Villa Puncak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
ftd@machung.ac.id (Mail)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)

FORM TA_FTD04

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	: Keeffe C.K.		
NIM	: 332110014		
Program Studi	: DKV		
Judul Tugas Akhir	:		

No	Hari, tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	Senin, 14 April	Bimbingan Output Tugas Akhir	
2	Rabu, 16 April	Bimbingan judul Tugas Akhir	
3	Jumat, 25 April	Bimbingan Konsep Desain Karakter	
4	Senin, 28 April	Bimbingan Desain Karakter	
5	Rabu, 30 April	Bimbingan bab 1, 2, dan 3	
6	Jumat, 2 Mei 25	Bimbingan Desain Karakter	
7	Senin, 23 Juni 25	Bimbingan Akhir Desain Karakter	
8	Senin, 23 Juni 25	Bimbingan penulisan bab 4 dan 5	



"EXCELLENCE THROUGH COMPETENCY"

Lembar Partisipasi Kehadiran Seminar Hasil Tugas Akhir



**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

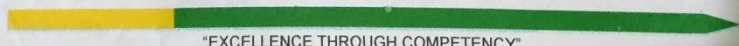
Universitas Ma Chung
Soegeng Hendarto Bhakti Persada Building
Villa Puncak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
ftd@machung.ac.id (Mail)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)

FORM TA_FTD11

**LEMBAR PARTISIPASI KEHADIRAN
SEMINAR HASIL TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa	: Keesha Chance Kartika
NIM	: 332110014
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual

No	Hari, tanggal	Nama Pemateri Seminar Hasil	Judul Tugas Akhir	TTD Dosen Pembimbing Pemateri
1	23 Juli 2024	Grace Veldta Veldta	Perancangan Buku Ilustrasi Makam Sebagai Pengantar Inkulturasasi Jawa - Tionghoa di Jawa Timur Untuk Anak Berusia 9-13 tahun	
2	31 Juli 2024	Maria Elfreda	Perancangan Buku Fotografi Esai Relief Candi Perawatan Untuk Memperkenalkan Cerita Panji Bagi Pemaca Usia 20-50 tahun	
3	31 Juli 2024	Laurentus Aditya Tino Harjanto	Redesain User Interface dan User Experience Website Aplikasi Mobile dan Tablet untuk meningkatkan Daya Guna OTA Djulani.com	
4	31 Juli 2024	Billy Hoelamu Soetikno	Perancangan Konten Media Sosial TikTok untuk P.T. Alipatiro Wirasejati sebagai Media Promosi Resmi Perusahaan	
5	2 Agustus 2024	Stephen Aljando Calvin	Perancangan Intellectual Property Karakter Yang Mengadaptasi Sosok Garuda Dengan Media 3D Modeling	
6				
7				
8				
9				
10				



"EXCELLENCE THROUGH COMPETENCY"