

Perancangan Konsep Karakter *Biwar the Legend of Dragon Slayer* oleh Devata Studio melalui Latrust Studio

Designing the Character Concept of *Biwar the Legend of Dragon Slayer* by Devata Studio through Latrust Studio

Dwi Hartanto, Moch. Abdul Rohman*, Muhammad Nurwiseso Wibisono

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: moch.abdul.fs@um.ac.id

Paper received: 13-01-2023; revised: 18-05-2023; accepted: 30-05-2023

Abstrak

Suku Asmat memiliki keberagaman budaya yang dapat dieksplor lebih dalam, salah satunya cerita mitologi yang bertajuk *Biwar sang Penakluk Naga* yang berkisah tentang seorang pemuda yang balas dendam kepada seekor naga yang telah membunuh keluarganya. Kisah ini cukup menarik, tetapi kurang dikenal oleh masyarakat. Berkaca dari kesuksesan pengembang gim luar negeri yang mampu mengangkat kisah mitologi menjadi gim dengan karakter yang ikonik, Devata Studio juga melakukan hal serupa, yaitu membuat gim yang mengangkat kisah mitologi Papua dengan bekerjasama dengan Latrust Studio dalam proses perancangan konsep karakternya. Pada penelitian ini dilakukan perancangan konsep karakter *Biwar the Legend of Dragon Slayer* dengan menggunakan metode oleh Bryan Tillman pada bukunya, yaitu *Creative Character Design*. Pengumpulan data diperoleh dari wawancara, observasi, serta studi literatur yang kemudian direduksi. Selanjutnya, data yang telah didapatkan dianalisis dengan metode 5W1H. Hasil perancangan ini adalah konsep karakter Biwar serta empat jenis karakter yang terlibat pada gimnya yaitu *creep*, *midboss*, *boss* dan *non playable character* (NPC). Hasil perancangan desain karakter ini digunakan dalam game yang dipublikasikan dengan *Biwar the Legend of Dragon Slayer* pada platform Steam. Perancangan konsep karakter ini diharapkan dapat memperkenalkan kebudayaan suku Asmat dengan baik serta mampu meningkatkan peluang untuk memperkenalkan karakter dalam dunia industri permainan.

Kata kunci: perancangan konsep karakter, *Biwar the Legend of Dragon Slayer*, Papua

Abstract

The *Asmat* tribe has diversity of cultures that can be explored deeper, one of which is a mythological story entitled *Biwar the Dragon Slayer*. It is about a young man who takes revenge on a dragon that killed his family. This story is quite interesting, but less well known by the public. Reflecting on the success of foreign game developers who are able to turn mythological stories into games with iconic characters, Devata Studio is also doing the same thing, namely making games based on Papuan mythological stories by collaborating with Latrust Studio in the process of designing the character concepts. The design of the character concept for *Biwar the Legend of Dragon Slayer* uses the method by Bryan Tillman in his book, *Creative Character Design*. Data collection was obtained from interviews, observations, and literature studies which were then reduced. Then the data that has been obtained is analyzed using the 5W1H method. The result of this design is the concept of Biwar, enemies, and other supporting characters. The results of the design of this character design are used in *Biwar the Legend of Dragon Slayer*, which published on the Steam platform. The design of this character concept can introduce *Asmat* culture and able to increase opportunities to introduce characters in the world of the game industry.

Keywords: character concept design, *Biwar the Legend of Dragon Slayer*, Papua

1. Pendahuluan

Kehidupan tentang Suku Asmat kerap didokumentasikan pada acara petualangan dan film dokumenter yang menonjolkan sisi menarik dari Suku Asmat yang menarik untuk disimak (Natalia, 2009). Bagi suku Asmat, seni ukir kayu adalah bagian dari kehidupan sehari-hari yang diwariskan dari generasi ke generasi. Seni ukir pahat Asmat ini telah banyak dikenal dunia. Salah satu buktinya adalah Metropolitan Museum of Art New York, salah satu museum besar dunia, memiliki artefak patung Asmat (Aninsi, 2021). Ciri khas yang membedakannya dengan ukiran dari daerah lain adalah pengerjaan yang rapih dan detil-detil ukiran yang rumit. Hal ini menjadi alasan ukiran Asmat tersohor hingga seluruh penjuru dunia dan banyak diburu para penggemar seni (Macap, 2018).

Selain ukiran, suku Asmat memiliki cerita rakyat berasal dari kabupaten Mimika, Papua, yaitu *Biwar sang Penakluk Naga*. Cerita rakyat ini berkisah tentang seorang remaja bernama Biwar yang bertarung untuk membalaskan dendamnya kepada naga yang telah menghancurkan kapal dan membunuh keluarganya (Adieb, 2021). Biwar adalah anak yang lahir di gua lalu kemudian tinggal di rumah honai. Ibunya melarang Biwar untuk berburu di sungai karena ada naga yang sangat besar yang telah membunuh keluarganya. Sejak saat itulah Biwar menjadi dendam kepada sang naga dan bertekad untuk membunuhnya. Suatu hari, Biwar bertarung melawan sang naga dan akhirnya ia berhasil membunuhnya. Akhirnya, Biwar dan ibunya dapat kembali ke kampung halaman mereka dengan tenang dan disambut dengan sukacita oleh warga sekitar. Cerita dan karakter Biwar ini sebenarnya menarik, tetapi tidak banyak orang yang mengetahui dikarenakan jarang dimuat dalam buku pelajaran, walau sebenarnya cerita rakyat Indonesia bagian timur memiliki kekhasan tersendiri (Normawati, 2015).

Salah satu cara mengedukasi masyarakat yang menyenangkan dapat melalui video gim (Wilantika, Nurmalasari, & Wibisono, 2019). Hal ini dikarenakan video gim dengan elemen mekaniknya dapat membuat proses transfer informasi yang detail menjadi lebih menarik dan tanpa paksaan (Landers & Landers, 2014). Selain itu, pengenalan budaya melalui gim berpotensi menjadi langkah yang tepat untuk terus menjaga eksistensi budaya, terutama di kalangan generasi muda. Dipura, Iriaji dan Anggriani (2023) berpendapat bahwa usaha memperkenalkan kebudayaan adalah langkah yang dapat memupuk rasa cinta tanah air pada generasi muda. Oleh karena itu, usaha untuk memperkenalkan cerita rakyat ini menggunakan media interaktif, seperti video gim, sangat menarik untuk dilaksanakan.

Pada industri hiburan, pengangkatan kisah mitologi menjadi gim, film, maupun novel kerap dilakukan. Salah satu mitologi yang berhasil diangkat kisahnya antara lain God of War (Permana, 2020). God of War adalah gim adaptasi dari mitologi Yunani dengan karakter dewa. Gim ini pertama kali memulai debutnya sebagai *franchise game action hack and slash* pada tahun 2005. *Franchise* ini terus berkembang dan mendapatkan popularitas tinggi dari pendekatan jalan cerita yang berhasil memperlihatkan potret brutal dari mitologi Yunani kuno (Baladraf, 2020). Sebuah video gim membutuhkan beberapa karakter yang terkait dengan jalan cerita gim yang diusung. Berkaca pada keberhasilan diangkatnya mitologi Yunani pada pasar global dengan karakter yang mendukung kisahnya, Biwar juga memiliki kesempatan yang serupa.

Selain God Of War, sebuah jurnal perancangan berjudul "Perancangan Karakter Game Visual Novel 'Tikta Kavya' dengan Konsep Visual Bishonen" oleh Estidianti dan Lakoro pada tahun 2014 merancang hal yang serupa, yaitu merancang karakter gim untuk visual novel yang

berkisah tentang sejarah kerajaan Majapahit dengan konsep karakter Bishonen (Rena, 2014). Kemudian penelitian bertajuk “Perancangan Concept Art Game Berlatar Budaya Majapahit sebagai Media Komunikasi Budaya” oleh Utomo dan Lakoro pada tahun 2012 yang bertujuan untuk merancang *concept art game* yang mengusung tema legenda, mitos, dan dongeng dengan latar zaman kerajaan Majapahit (Utomo & Lakoro, 2012). Penelitian terakhir adalah “Perancangan Desain Karakter Game untuk Mengenalkan Nilai Filosofis dalam Senjata Tradisional Sumedang Larang” oleh Dewi, Rahmansyah dan Rahadianto pada tahun 2021. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk membuat desain karakter berdasarkan personifikasi nilai filosofis senjata tradisional kerajaan Sumedang Larang dari segi historis dan bentuk senjata. Ketiga penelitian memiliki tujuan yang sama, yaitu menciptakan konsep karakter untuk diterapkan pada gim berbasis kebudayaan di Indonesia (Dewi, Rahmansyah, & Rahadianto, 2021).

Berdasarkan paparan yang telah dijabarkan, penelitian ini memuat studi kasus perancangan konsep karakter gim yang mengusung budaya suku Asmat dengan pembuatan karakter utama, yaitu Biwar dan karakter pendukung lain. Selain itu, peneliti juga merancang atribut dan aksesoris setiap karakter. Perbedaan penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah perancangan konsep karakter Biwar the Legend of The Dragon Slayer berlatarkan tanah Papua dan mengusung kisah mitologi suku Asmat. Selain itu, kesamaan penelitian ini terletak di tujuan, yaitu penggunaan kearifan lokal dalam gim.

Dalam penelitian ini, peneliti bekerja sama dengan Studio Devata Game Production dan Latrust Studio. Devata Game Production adalah pengembang (*developer*) gim indi yang berasal dari pulau Bali. Pengembang ini telah berdiri sejak tahun 2018. Dengan misinya yang memadukan budaya dan cerita rakyat Indonesia ke dalam gim, penelitian ini menciptakan video gim bertajuk *Biwar the Legend of Dragon Slayer* yang bekerja sama dengan Latrust Studio untuk bagian perancangan karakter utama, karakter pendukung, *non playable character* (NPC), aksesoris, hingga atribut pendukung gim.

Adapun tujuan peneliti adalah untuk merancang konsep dan karakter Biwar sang Penakluk Naga untuk Devata Studio melalui Latrust Studio. Konsep karakter yang dirancang memiliki bentuk final yaitu ilustrasi. Konsep tersebut dapat diaplikasikan sebagai acuan pada proses perancangan karakter untuk video gim *Biwar the Legend of Dragon Slayer*.

2. Metode

Metode penelitian telah disusun kembali sesuai dengan kebutuhan. Dalam penelitian ini, metode yang dijadikan acuan didapat dari buku *Creative Character Design* oleh Bryan Tillman (Tillman, 2012). Berikut adalah tahapan penelitian dari perancangan desain karakter Bryan Tillman: (1) Penentuan *archetype* karakter, *archetype* berfungsi untuk merepresentasi kepribadian dan kebiasaan karakter yang dapat diidentifikasi. terdapat 12 jenis *archetype* itu adalah *innocent, orphan, warrior, caregiver, seeker, lover, destroyer, creator, ruler, magician, sage, dan jester* (Ariko, 2017). Jenis *archetype* tersebut nantinya akan dipilih peneliti satu tipe *archetype* sesuai cerita karakter pada *Biwar the Legend of Dragon Slayer*; (2) Cerita karakter (*Character Story*) adalah tahapan kedua yang penting dalam perancangan karakter. Peneliti harus memberi latar belakang cerita dari setiap karakter agar karakter dapat berkembang dan memberi kontribusi pada cerita utama. Peneliti membuat cerita pada karakter yang diambil dari kisah Biwar lalu mengembangkannya agar setiap karakter yang akan dibuat mempunyai cerita dan memiliki identitas yang kuat sekaligus menjadi pendukung cerita Biwar; (3) Bentuk dasar karakter, yaitu hal yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi hal yang dapat digunakan dalam

perancangan karakter. Dalam metode ini, peneliti membuat bentuk dasar karakter dengan kepribadian dan *archetype* yang telah dibuat sebelumnya sebagai acuan bentuknya; (4) Pencarian referensi, pencarian referensi dilakukan agar perancangan karakter bentuknya jelas dan tepat. Peneliti mencari beberapa visual, budaya, literatur yang akan digunakan sebagai contoh untuk mempermudah perancangan karakter dan sebagai acuan untuk pembuatan karakter; (5) Estetika, estetika didefinisikan sebagai filosofi yang berhubungan dengan keindahan, seni, dan selera. Dalam tahap ini, peneliti membuat karakter dengan mempertimbangkan unsur estetika, yaitu unsur bentuk, warna, tema, dan motif hias agar karakter terlihat lebih menarik ketika diaplikasikan pada berbagai media; (6) *Turnaround*, pose, dan ekspresi. *Turnaround* adalah rancangan yang dapat dilihat dari berbagai sisi. Ada tiga tipe dari *turnaround*, yaitu *three-point*, *T*, dan *five-point*. Standar yang digunakan oleh perusahaan video gim, animasi, dan komik adalah *three-point*. Peneliti membuat tampak depan, samping, belakang, agar terlihat tampak keseluruhan, mempermudah pembuatan pada tahap selanjutnya. Setelah merancang *turnaround*, peneliti harus mampu menggambar karakter dengan pose yang berbeda. Pose tersebut disebut *action poses*. Hal lain yang harus dirancang adalah wajah karakter yang konsisten. Dengan menggambar ekspresi wajah karakter, maka peneliti dapat membuat tampilan wajah yang konsisten; dan (7) *Model sheet*, yaitu kombinasi dari *turnaround*, ekspresi, pose, dan segala deskripsi tentang karakter. Perancang karakter dapat memilih dan menentukan apa yang paling penting bagi seniman lain.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode studi literatur, analisis data, dan observasi sebagai tahap awal penggalan dan penyempurnaan konsep. Hasil dari observasi menjadi referensi rancangan karakter dan *environment* baik dari segi visual maupun karakteristik behavioral lingkungan setempat. Ketiga metode tersebut menjadi penentu garis besar perupaan rancangan sehingga dapat diterjemahkan dalam studi eksperimental dan diterima oleh narasumber dalam tahap *in-depth interview*. Triangulasi data adalah usaha pengecekan kebenaran data atau informasi yang diperoleh dari berbagai sudut pandang dengan cara mengurangi bias dalam pengumpulan data (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 5W1H. Metode 5W1H adalah standar metode analisa masalah dengan mengajukan pertanyaan menggunakan *why*, *where*, *when*, *who*, *what*, dan *how* atau mengapa, di mana, kapan, siapa, apa, dan bagaimana. Metode ini merupakan panduan atau standar yang memuat beberapa pertanyaan sebagai dasar bagi pengumpulan informasi atau pemecahan masalah (Fulan, 2021). Tujuan dari penggunaan metode ini adalah menjamin informasi tersampaikan dengan baik dan memperjelas tulisan dengan alur yang mudah dipahami.

Setelah melakukan wawancara, observasi, dan studi literatur, diperoleh data yang berkaitan dengan penelitian. Data yang diperoleh antara lain tata cara merancang karakter berdasarkan cerita mitologi Papua yang dipaparkan oleh narasumber ahli. Perancangan karakter dapat dilakukan dengan riset, observasi, dan melihat berbagai referensi yang dapat mendukung penelitian. Hasil dari observasi yang telah peneliti lakukan adalah berbagai atribut, instrumen, serta unsur-unsur pendukung suku Asmat memiliki makna dan fungsinya tersendiri. Selain itu, dalam studi literatur, peneliti dapat mengetahui latar belakang kisah Biwar sang Pemburu Naga serta kebudayaan suku Asmat.

Dari proses studi literatur, peneliti dapat menjawab teori analisis data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu 5W1H. Berikut adalah penjabaran analisis data: (1) Siapa nama karakter yang dirancang? (*Who*). Karakter yang digunakan dalam penelitian ini adalah Biwar. Selain itu, ada beberapa karakter pendukung penelitian seperti NPC, musuh kecil, musuh *mid*

boss, dan musuh utama atau *boss*; (2) Apa yang karakter lakukan di cerita? (*What*). Dalam cerita yang menjadi landasan penelitian, Biwar memburu naga yang telah membunuh ayah dan kelompoknya beberapa tahun silam dan membawa ibunya pulang ke kampung halaman; (3) Kapan cerita terjadi? (*When*), ketika Biwar telah dewasa; (4) Mengapa karakter termotivasi untuk melakukan hal tersebut dalam cerita? (*Why*). Biwar termotivasi untuk membunuh sang naga untuk membalaskan dendam dan juga menyingkirkan naga yang jahat supaya sungai dapat dimanfaatkan dengan maksimal (sebagai sarana transportasi dan berburu ikan); (5) Bagaimana cara karakter mencapai tujuannya? (*How*). Biwar meminta izin kepada ibunya dan membawa beberapa senjata. Selain otot, Biwar juga menggunakan otaknya yang cerdas untuk membunuh sang naga jahat. Biwar membunuh naga dengan menggiringnya ke tempat berbatu besar yang dapat menyimpannya.

3. Hasil dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian konsep karakter Biwar the Legend of Dragon Slayer adalah untuk menciptakan sebuah karakter yang sesuai dengan kisah mitologi Papua, tepatnya suku Asmat. Karakter yang dirancang digunakan sebagai unsur dalam proses produksi gim Biwar the Legend of Dragon Slayer yang dirilis oleh Devata Studio. Penelitian menggunakan metode penelitian oleh Bryan Tillman yang terdiri dari tujuh tahap. Ketujuh tahapan yang dimaksud adalah penentuan *archetype* karakter, penentuan *character story*, bentuk dasar karakter, referensi, estetika, *turnaround*, dan *model sheet*. Target pasar perancangan karakter ini adalah kalangan berusia 13 tahun ke atas, tinggal di Indonesia, dan memiliki hobi bermain gim atau kerap disebut *gamers*. Jenis media yang digunakan adalah sketsa dan ilustrasi. Sketsa digunakan sebagai dasar dari tahapan ilustrasi. Dengan sketsa yang baik, maka peneliti dapat membuat konsep karakter dengan lebih detail, terarah, dan sesuai dengan acuan yang digunakan.

Dalam merancang konsep karakter Biwar the Legend of Dragon Slayer diperlukan kisah yang mendasari *lore* di gim ini. Cerita yang digunakan adalah Biwar sang Penakhluk Naga, tetapi cerita mengalami beberapa perubahan alur untuk mendukung *logline* yang ditetapkan oleh pengembang gim ini. Dalam *logline* yang telah disepakati, Biwar ingin membunuh naga sebagai upaya balas dendam karena naga telah membunuh orangtuanya. Akan tetapi, ternyata naga tersebut adalah ibu kandungnya. Berikut adalah sinopsis cerita dan daftar karakter dari kisah Biwar yang menjadi dasar penelitian.

(1) *Sinopsis Kisah Biwar*: Sejak kecil, Biwar tinggal bersama neneknya sampai ia dewasa karena ayah dan ibunya tewas akibat serangan naga. Suatu sore, ia sedang berburu ikan di sungai, lalu seekor anjing berbentuk aneh datang mencuri ikannya dan lari ke dalam hutan terlarang. Biwar mengikuti anjing tersebut masuk ke hutan dan bertemu dengan monster-monster hutan yang menyerang ke arahnya. Biwar tak punya pilihan lain selain mengalahkannya. Selesai membunuh semua monster hutan, iapun pulang dan tidak menceritakan hal tersebut kepada neneknya. Namun, nenek mengetahui kalau ia masuk ke dalam hutan terlarang melalui bercak darah di tubuhnya. Nenek tidak memarahi Biwar dan malah mengatakan bahwa ia ditakdirkan untuk mengalahkan naga di dalam hutan tersebut. Nenek pun memberikan panah istimewa yang tidak boleh digunakan sembarangan dan dapat membunuh naga tersebut dan pada saat itu pula ia memutuskan untuk berpetualang ke hutan terlarang. Ia masuk ke hutan terlarang dari satu tempat ke tempat lain dan mengalahkan berbagai macam monster. Ketika ia mencoba membunuh satu monster khusus, tiba-tiba Ratu Naga keluar dan melidungi monster tersebut. Naga itu tidak melawan Biwar dan hanya lari meng-hindar kabur

dan makin tidak terkejar setelah ia mengeluarkan cahaya terang dari matanya yang menyilaukan. Biwar kini tertidur dan bermimpi tentang manusia yang menginvasi sarang naga. Di mimpi itu, ia melihat ayahnya terbunuh oleh serangan naga tepat di depan matanya. Ia melihat di sekitarnya banyak naga terbunuh, dan ketika ia berlari ke arah kerumunan manusia, ia malah dilempari tombak. Biwarpun kabur ke sungai, saat ia melihat bayangan di air, ternyata ia adalah seekor naga. Saat ia membalikkan badan, ibunya sedang menodongkan tombak ke arah Biwar yang bertubuh naga, lalu ia terbangun. Biwar bercerita ke nenek soal mimpinya dan dibalas bahwa ia sedang terhipnotis oleh mata naga yang ia kejar. Nenek kemudian memberikan ramuan agar Biwar kembali pulih dan nenek juga memutuskan untuk ikut berburu naga bersama Biwar di hutan. Sesampainya di hutan dan bertemu Ratu Naga, Biwar disuruh neneknya untuk menyongkel mata naganya dan memberikan mata itu ke neneknya. Setelah berhasil dilakukan, Nenek Biwar berubah menjadi Ibu Biwar dan ketika menancapkan mata naga ke tongkatnya, ia mampu melayang berubah menjadi manusia setengah naga. Ia mengatakan bahwa Ratu Naga yang baru Biwar bunuh sebenarnya adalah ibunya, dan Biwar sebenarnya juga adalah seekor naga yang dikutuk oleh Nenek menjadi manusia, karena ia tau hanya seekor naga yang mampu membunuh naga lainnya. Mereka berdua bertarung dengan sengit hingga Biwar kelelahan. Ketika Nenek hendak mengeluarkan jurus pamungkasnya, Ratu Naga bangun dan melindungi Biwar. Ratu Naga memberikan tenaga terakhirnya untuk Biwar. Hal itu membuat Biwar masuk ke mode perubahan dan mengalahkan Nenek. Kemudian saat Nenek terjatuh, ia menceritakan bahwa sebenarnya ia hanya berniat untuk membangkitkan suaminya lagi sebelum akhirnya ia meninggal. Cahaya pun menerangi hutan terlarang dan semua makhluk kini tunduk kepada Biwar. Iapun membuat janji untuk menjaga hutan; (2) *Daftar karakter yang terdapat dalam penelitian*: Setelah mengetahui cerita yang digunakan, maka peneliti harus mengidentifikasi siapa saja yang terlibat dalam cerita yang nantinya akan dirancang konsep karakternya. Dalam sinopsis tersebut hanya nampak beberapa karakter yang terlibat, namun untuk keperluan perancangan konsep karakter, harus ditambahkan beberapa karakter pendukung seperti NPC, musuh kecil, musuh *mid boss*, dan musuh utama atau *boss*. Peneliti kemudian menentukan tiga karakter utama, yaitu (1) Biwar; (2) Mace/Ibu Biwar/Dragon Queen; dan (3) Nenek Biwar/Suanggi Dragon; dan (3) *Daftar senjata*: Karena gim ini mengandung kegiatan kekerasan, maka setiap karakter memiliki senjata yang digunakan untuk membela diri atau melawan musuh, berikut adalah daftar senjata yang digunakan oleh Biwar dan beberapa karakter yang terlibat dalam perancangan konsep karakter, yaitu: (1) Pedang Biwar; (2) Tameng Biwar; (3) Panah dan busur Biwar; dan (4) Tongkat Nenek.

3.1. Proses Perancangan Konsep Karakter

Tahap selanjutnya adalah perancangan konsep karakter. Berikut merupakan hasil dan pembahasan tahapan ini.

3.1.1. Penentuan *archetype* karakter

Archetype berfungsi untuk merepresentasi kepribadian kebiasaan karakter yang dapat diidentifikasi. Berdasarkan cerita, Biwar memiliki *archetype* "orphan". Penentuan *archetype* "orphan" berdasarkan cerita dan peristiwa yang dialami oleh sang tokoh utama. Penentuan *archetype* juga diambil berdasarkan perasaan, keputusan, pengalaman, hingga cara tokoh dalam menyelesaikan suatu masalah. Secara psikologis, Biwar memiliki watak yang *hateful*, *hasteful*, dan *agile*.

3.1.2. Cerita Karakter (*Character Story*)

Berikut merupakan cerita karakter yang dimiliki masing-masing tokoh dalam cerita *Biwar the Legend of Dragon Slayer*.

1) Biwar

Remaja berusia 17 tahun yang diasuh oleh neneknya sejak kecil karena orangtuanya terbunuh oleh naga. Dia adalah tokoh utama dalam cerita *Biwar the Legend of Dragon Slayer*. Biwar memiliki tujuan mulia untuk melindungi desanya, yaitu dengan menaklukkan naga yang pernah menyerang desanya. Diperlukan riset yang mendalam untuk merancang karakter ini untuk menyesuaikan kebutuhan karakter Biwar Suku Asmat dari segi pakaian, penampilan, hingga senjata yang digunakan.

2) Mace/Ibu Biwar/*Dragon Queen*

Ratu Naga adalah ibu kandung dari Biwar, anaknya yang hilang diculik dan dikutuk menjadi manusia oleh seorang penyihir. Ia berusaha berkomunikasi dengan Biwar berkali-kali melalui mimpi untuk memberi tahu fakta bahwa Biwar adalah anaknya. Dalam wujud naga, Ratu Naga berukuran 25 m x 10 m dengan warna obsidian dan matanya yang berwarna biru safir bercahaya. Naga ini diberi julukan Ratu Naga (*Dragon Queen*) oleh warga desa karena ia adalah naga terakhir.

3) Nenek Biwar/*Suanggi Dragon*

Nenek Biwar memiliki perwujudan manusia, tetapi dapat berubah menjadi naga. Usia nenek Biwar berusia 76 tahun dengan tinggi 145cm. Profesinya adalah seorang tabib sakti di desanya. Ia telah mengobati banyak warga desa yang sedang sakit. Namun, setelah kematian suaminya, ia berubah menjadi dukun yang terobsesi dengan ilmu hitam untuk membangkitkan suaminya yang telah meninggal.

3.1.3. Bentuk dasar karakter

Di bawah ini pembahasan mengenai bentuk dasar masing-masing karakter yang dapat dideskripsikan.

1) Biwar

Biwar adalah remaja berusia 17 tahun yang memiliki tinggi badan 176cm. Ia termasuk dalam golongan manusia. Ciri fisiknya antara lain memiliki tubuh yang agak kekar, rambut gimbal (*dreadlock*) panjang terkuncir, dan memiliki tato putih pada wajah, badan, dan lengannya. Aksesoris yang digunakan adalah *headdress*, kalung tulang dan kayu, *bracer* rumbai, celana rumbai dua lapis, dan kota kayu yang menghadap ke tengah. Senjata yang digunakan adalah *machette* tulang berumbai, panah dan busur di pinggang kanan, dan tameng yang terbuat dari kayu.

2) Mace/Ibu Biwar/*Dragon Queen*

Ibu Biwar berwujud sebagai naga, tepatnya Ratu Naga. Ciri fisik naga betina ini memiliki warna obsidian, mata biru safir bercahaya, memiliki dua tanduk yang patah satu, pada lengannya, terdapat batu yang memancarkan cahaya dari dalam sisiknya, dan pada sayapnya, terdapat banyak sobekan. Tinggi dari *Dragon Queen* adalah 25m x 10m.

3) Nenek Biwar/*Suanggi Dragon*

Terdapat dua tampilan untuk nenek Biwar. Pada wujud manusia, nenek memiliki tinggi 145cm, rambut gimbal putih yang panjang, postur tubuh yang bungkuk, tidak memiliki gigi (ompong), dan memiliki tato putih minimalis di area wajah. Ketika berjalan, nenek sangatlah lamban dan berjalan dengan membungkuk. Aksesoris yang nenek gunakan ketika menjadi manusia antara lain tongkat setinggi 150 cm, pakaian tertutup dan longgar, jubahnya menempel di tanah dan bertudung, dan menggunakan kalung yang terbuat dari tulang dan batu.

Sementara itu, ketika menjadi nenek jahat, tampilan fisiknya berubah. Postur yang awalnya bungkuk kini berubah menjadi tegak. Rambut putihnya kini melayang. Di dahinya tumbuh dua buah tanduk. Kukunya menjadi panjang dan berwarna hitam. Nenek juga memiliki sayap yang sama dengan Ratu Naga.

3.1.4. Referensi

Pada tahapan ini, peneliti menggunakan referensi yang diperoleh dari tahap observasi, kemudian dikelompokkan dan dirancang konsep sketsa karakternya untuk memudahkan peneliti dalam menentukan hal apa saja yang harus disematkan pada karakter. Berikut adalah referensi dan sketsa karakter-karakter dalam Biwar the Legend of Dragon Slayer.

1) Biwar



Gambar 1. Referensi yang Digunakan dalam Merancang Karakter Biwar

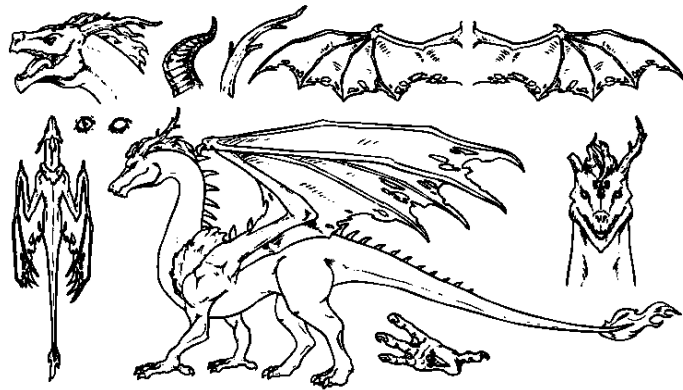


Gambar 2. Bentuk dan Sketsa Dasar Tokoh Biwar

2) Mace/Ibu Biwar/Dragon Queen

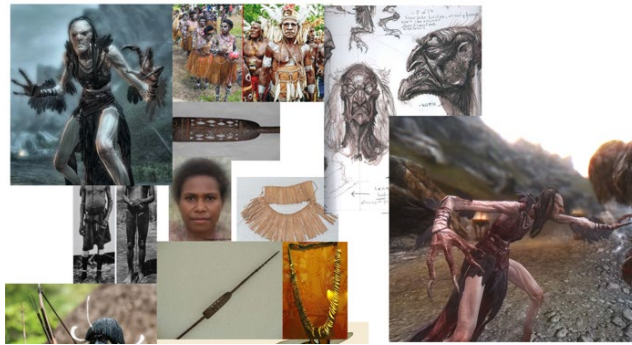


Gambar 3. Referensi Naga untuk Pernacangan Tokoh Mace

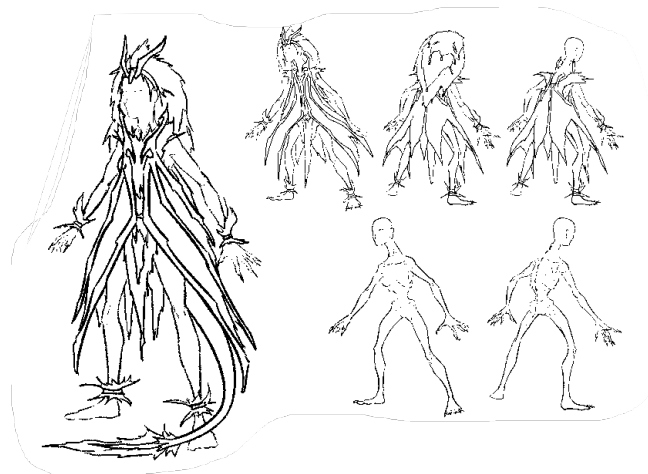


Gambar 4. Sketsa Dasar Tokoh Mace

3) Nenek Biwar/Suanggi Dragon



Gambar 5. Referensi Tokoh Nenek Biwar



Gambar 6. Sketsa Dasar Nenek Biwar dengan Atributnya

3.1.5. Estetika

Estetika didefinisikan sebagai filosofi yang berhubungan dengan keindahan, seni, dan selera (Hafidha, 2020). Estetika adalah hal pertama yang diperhatikan oleh khalayak luas. Manusia selalu tertarik kepada suatu hal yang nampak mencolok atau berkesan. Ketika mereka melihat karakter yang menarik, mereka ingin mengetahui lebih tentang karakter tersebut. Dalam penelitian ini, karakter yang dirancang ditujukan untuk kalangan usia 13 tahun ke atas. Tillman (2012) menjelaskan karakteristik perancangan untuk usia 13 tahun ke atas adalah ilustarsinya lebih nyata, proporsi lebih layak, warna lebih rumit, dan sangat detail. Berikut merupakan hasil rancangan yang berkenaan dengan poin estetika.

1) Biwar

Biwar memiliki kulit coklat khas Papua. Aksesoris yang digunakan berwarna coklat karena berasal dari tumbuhan.



Gambar 7. Estetika Tokoh Biwar

2) Mace/Ibu Biwar/*Dragon Queen*

Ratu Naga memiliki warna dasar obsidian dengan sentuhan biru safir pada beberapa bagian tubuhnya.



Gambar 8. Estetika Tokoh Ratu Naga

3) Nenek Biwar/*Suanggi Dragon*

Nenek digambarkan memiliki warna kulit coklat gelap dengan rambut putih beruban di kepalanya. Tubuhnya kurus dan bungkuk.

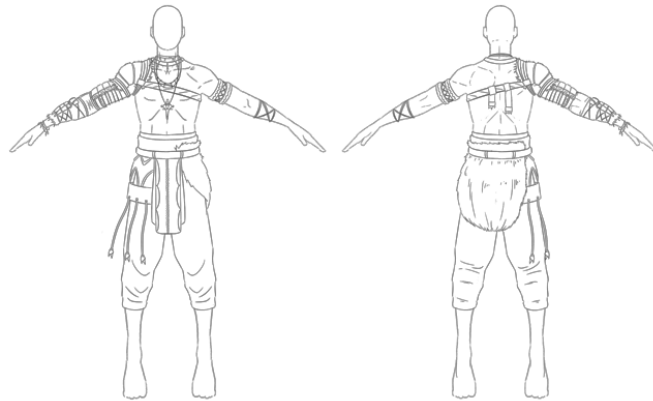


Gambar 9. Estetika Tokoh Nenek Biwar

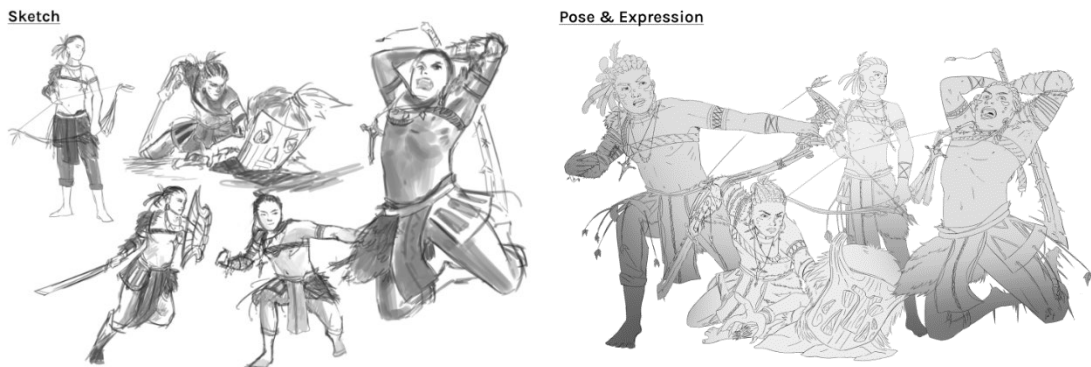
3.1.6. Turnaround, Pose dan Ekspresi

Turnaround adalah rancangan yang dapat dilihat dari berbagai sisi. Ada tiga tipe dari turnaround, yaitu *three-point*, *T*, dan *five-point* (Gianty, 2017). Standar yang digunakan oleh perusahaan video gim, animasi, dan komik adalah *three-point*. Hasil pada tahap ini dapat dilihat pada gambar berikut.

1) Biwar



Gambar 10. Turnarond Tokoh Biwar



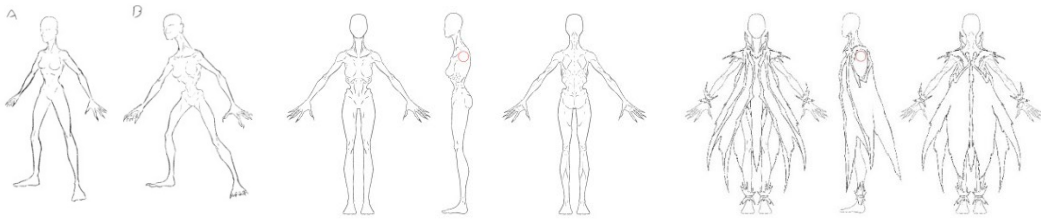
Gambar 11. Pose dan Ekspresi Tokoh Biwar

2) Mace/Ibu Biwar/Dragon Queen



Gambar 12. Turnaround Tokoh Ratu Naga

3) Nenek Biwar/Naga Suanggi



Gambar 13. Turnaround Tokoh Nenek Biwar

3.1.6. Model sheet

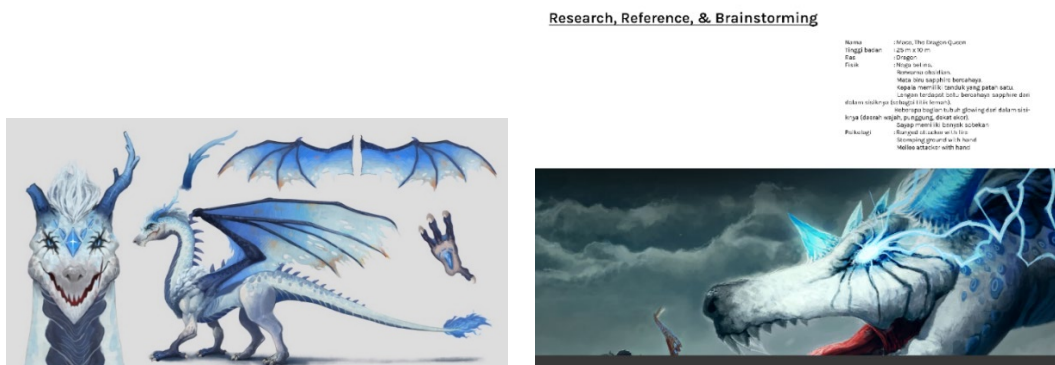
Model sheet adalah kombinasi dari *turnaround*, ekspresi, pose, dan segala deskripsi tentang karakter. Perancang karakter dapat memilih dan menentukan apa yang paling penting bagi seniman lain (Setiawan, Sayatman, & Prasetyo, 2020). Berikut model sheet yang telah dirancang dalam penelitian ini.

1) Biwar



Gambar 14. Model Sheet Biwar

2) Mace/Ibu Biwar/Dragon Queen



Gambar 15. Model Sheet Ratu Naga

3) Nenek Biwar/Suanggi Dragon



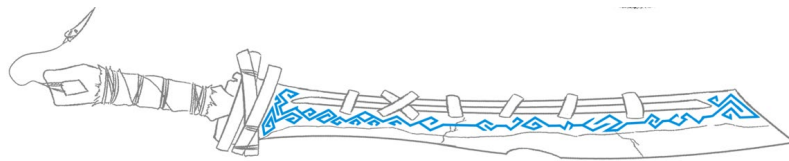
Gambar 16. Model Sheet Nenek Biwar

3.1.7. Senjata

Gim ini mengandung kegiatan kekerasan. Oleh karena itu, setiap karakter memiliki senjata yang digunakan untuk membela diri atau melawan musuh. Berikut daftar senjata yang digunakan oleh Biwar dan beberapa karakter yang terlibat dalam perancangan konsep karakter.

1) Pedang Biwar (Obsidian)

Obsidian adalah salah satu jenis batu terkuat yang unsurnya mirip dengan besi (Fatma, 2017) Jalowy diambil dari bahasa papua yaitu parang. Digunakan untuk menyerang musuh pada jarak dekat. Nama lain senjata ini adalah obsidian jalowy, jalowy of obsidian, dan obsidian edge.



Gambar 17. Sketsa Pedang atau Parang Biwar



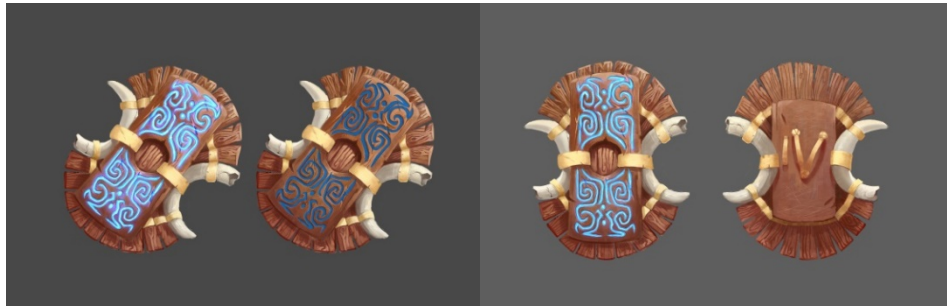
Gambar 18. Desain Akhir Pedang Biwar

2) Tameng (Yamasy)

Yamasy diambil dari kata *yamasy pokumbu* yang berarti 'upacara perisai' yang berasal dari suku Asmat. Fumeripits adalah nama dewa dari Teluk Flaminggo yang dipuja oleh suku Asmat (Edunitas, 2021). Tameng digunakan Biwar untuk melindungi diri dari serangan musuh. Nama lain tameng ini adalah wood yamasy dan fumeripits' buckler.



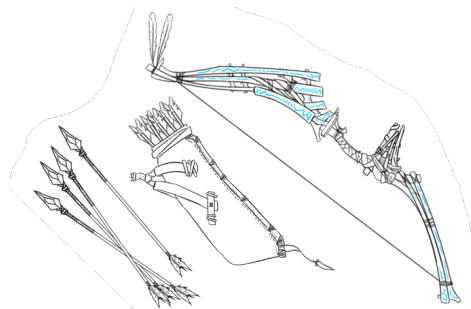
Gambar 19. Sketsa Awal Tameng Biwar



Gambar 20. Desain Final Tameng Biwar

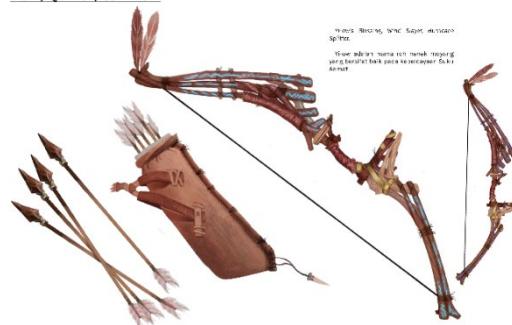
3) Panah dan busur (Yi-ow)

Yi-ow adalah nama roh nenek oyang yang bersifat baik pada kepercayaan suku Asmat. Panah ini digunakan untuk melawan musuh pada jarak jauh. Nama lain senjata ini adalah yi-ow's blessing, wind slayer, dan hurricane splitter.



Gambar 21. Sketsa Panah dan Busur Biwar

Bow, Quiver, & Arrow



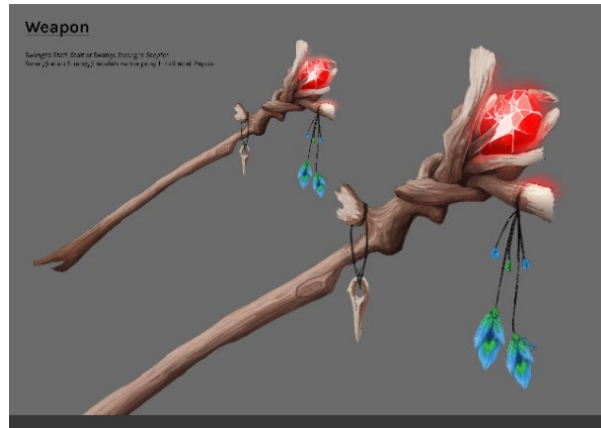
Gambar 22. Desain Akhir Panah dan Busur Biwar

4) Tongkat nenek (Swangi/Suanggi)

Swangi atau Suanggi adalah nama penyihir di adat Papua. Penyihir sakti menggunakan tongkat dalam kesehariannya. Tongkat ini lebih tinggi dari tubuh nenek Biwar. Nama lain tongkat ini adalah swangi's staff, staff of swangi, dan swangi's scepter.



Gambar 23. Sketsa Tongkat Nenek

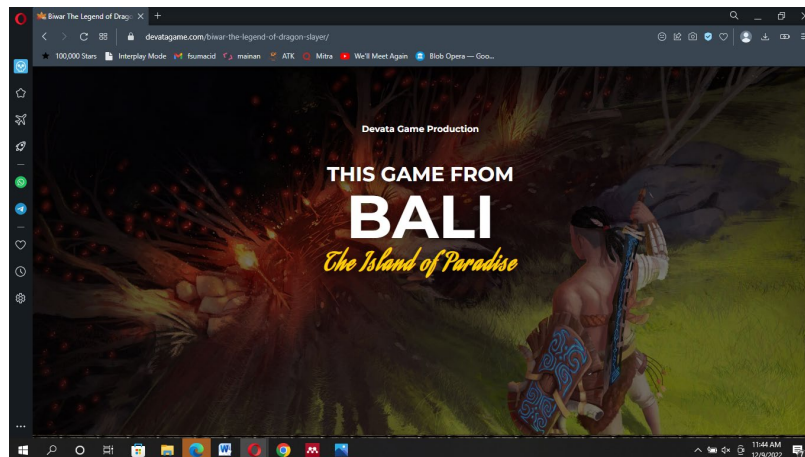


Gambar 24. Desain Final Tongkat Nenek

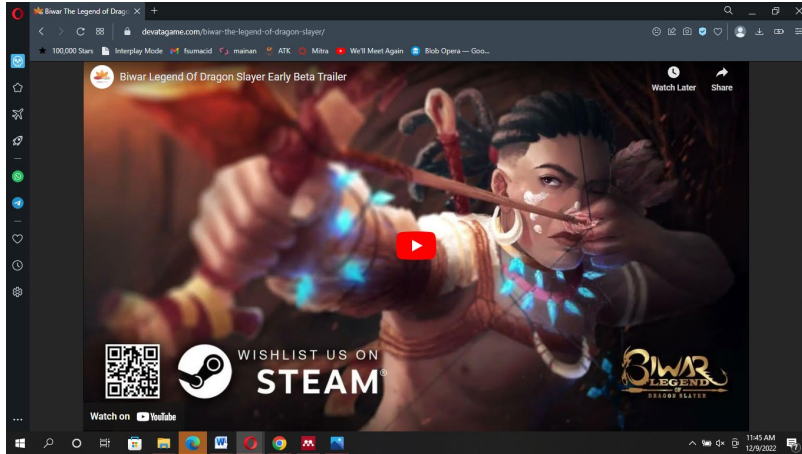
3.2. Publikasi

Hasil penelitian ini dipublikasikan ke berbagai media untuk mendukung kegiatan promosi gim *Biwar the Legend of Dragon Slayer*. Selain itu, hasil perancangan juga dicetak menjadi *artbook*. Berikut adalah beberapa tampilan hasil penelitian yang diunggah ke berbagai situs serta akun Instagram kedua studio yang terlibat.

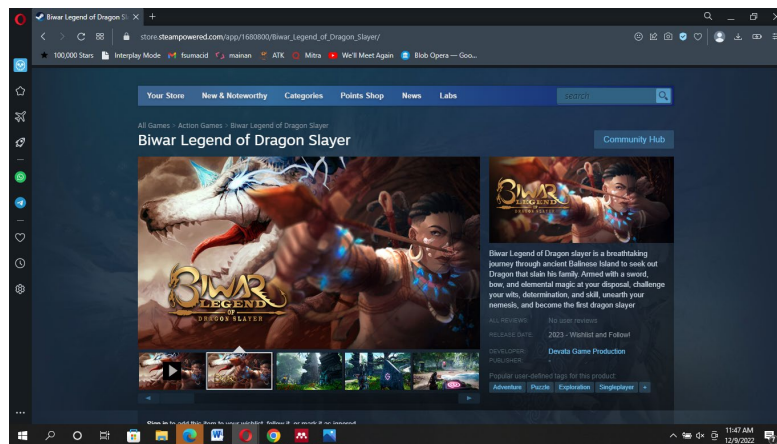
1) Web



Gambar 25. Visual Key Biwar Menjadi Latar Belakang Situs Devata Studio

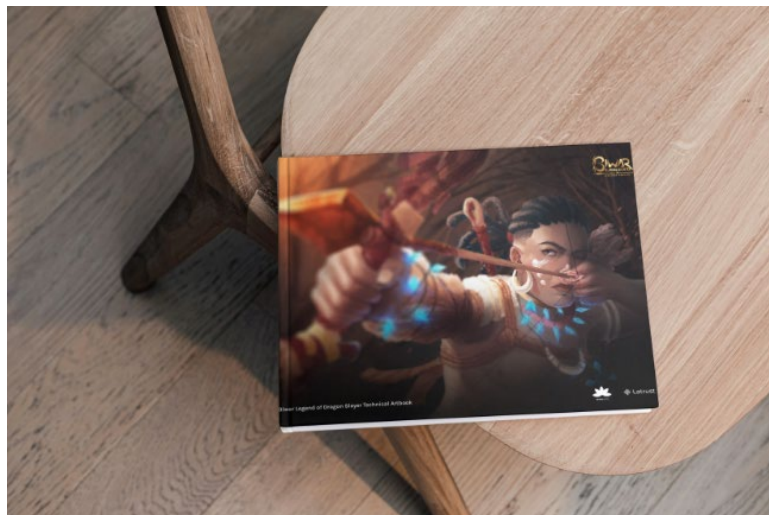


Gambar 26. Keluku (*Thumbnail*) Video Promosi Biwar dengan Ilustrasi yang Telah Dirancang



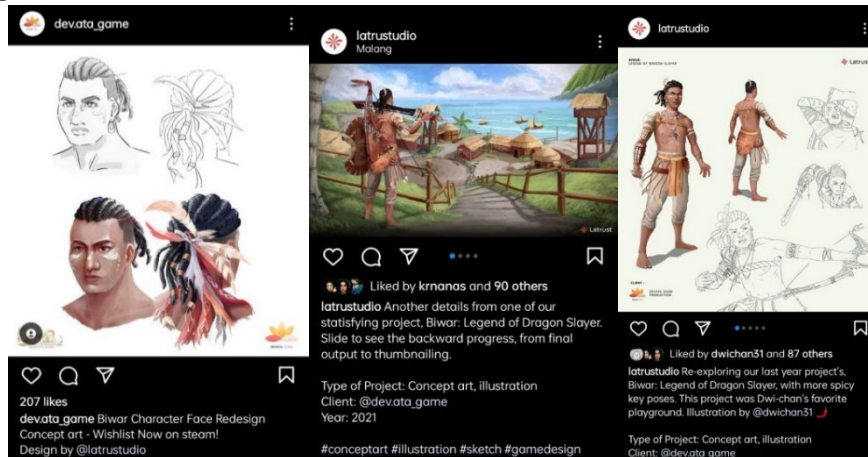
Gambar 27. Hasil Penelitian di Situs Steam

2) Mockup Artbook



Gambar 28. Mockup *Artbook* Biwar the Legend of Dragon Slayer

3) Instagram



Gambar 29. Publikasi Hasil Penelitian Konsep Desain Di Instagram

4. Simpulan

Perancangan konsep karakter Bihar The Legend Of Dragon Slayer bertujuan untuk menjadi pendukung optimalisasi kebudayaan Suku Asmat yang diterapkan dalam gim. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode yang digunakan oleh Bryan Tillman pada bukunya *Creative Character Design*. Penelitian ini mengambil data dari wawancara dengan ahli, observasi tidak langsung, serta studi pada literatur yang relevan. Hasilnya, karakter dapat mengusung unsur kebudayaan suku Asmat yang diaplikasikan pada properti pendukung, aksesoris, serta unsur tersirat lainnya seperti representasi roh leluhur baik yang terletak pada warna biru bercahaya. Hasil dari penelitian dipublikasikan pada situs resmi Bihar the Dragon Slayer serta Instagram dari Devata Studio dan Latrust Studio. Desain perancangan konsep karakter ini digunakan pada gim berjudul Bihar the Legend of Dragon Slayer telah dipublikasikan di Steam pada tanggal 5 Juli 2022.

Daftar Rujukan

- Adieb, M. (2021). *Cerita Rakyat Adalah Sastra Lisan-Definisi, Ciri-Ciri, Nilai*. <https://www.zenius.net/blog/cerita-rakyat-adalah>
- Aninsi, N. (2021). Mengenal Suku Asmat, Suku Asli Papua yang Terkenal dengan Seni Ukir - Daerah Katadata.co.id. <https://katadata.co.id/intan/berita/6154212000231/mengenal-suku-asmata-suku-asli-papua-yang-terkenal-dengan-seni-ukir>
- Ariko, D. (2017, December 20). *Archetype; Defenisi Jenis dan artinya* » NEUROLISM. <https://neurolism.web.id/archetype-defenisi-jenis-dan-artinya/>
- Baladraf, F. (2020). *Feature : Terus Berjaya! Inilah Evolusi Franchise God of War dari Masa ke Masa! | KotakGame*. <https://www.kotakgame.com/berita/detail/84007/SPECIAL-Terus-Berjaya-Inilah-Evolusi-Franchise-God-of-War-dari-Masa-ke-Masa>
- Dewi, Y. S., Rahmansyah, A., & Rahadianto, I. D. (2021). *Perancangan Desain Karakter Game untuk Mengenalkan Nilai Designing*. 8(2), 82–88.
- Dipura, I, D, C., Iriaji, & Anggriani, S. D. (2023). Pengembangan E-Modul Kompetensi Dasar Menggambar Komik Berkarakter Wayang untuk Siswa SMP. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(5), 647-666. DOI: 10.17977/um064v3i52023p647-666
- Edunitas. (2021). *Sungai Lorentz (Sungai Undir) - UNKRIS*. http://p2k.unkris.ac.id/id3/2-3065-2962/Sungai-Undir_88071_p2k-unkris.html
- Fatma, D. (2017). *Batu Obsidian: Ciri-Ciri, Jenis dan Manfaatnya - IlmuGeografi.com*. <https://ilmugeografi.com/ilmu-bumi/batu-obsidian>

- Fulan. (2021). *Mengenal Standar Metode 5W1H - Referensi Standar*. <https://standarku.com/mengenal-standar-metode-5w1h/>
- Gianty, G. (2017). Perancangan Karakter pada Novel Interaktif “Vie En Rouge.” *Journal of Experimental Psychology: General*, 136(1), 23–42. [http://kc.umn.ac.id/5548/1/BAB II.pdf](http://kc.umn.ac.id/5548/1/BAB%20II.pdf)
- Hafidha, S. I. (2020). *Estetika adalah Cabang Filsafat yang Membahas Tentang Seni, Ketahui Unsurnya - Hot Liputan6.com*. <https://hot.liputan6.com/read/4406683/estetika-adalah-cabang-filsafat-yang-membahas-tentang-seni-ketahui-unsurnya>
- Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014). An Empirical Test of the Theory of Gamified Learning: The Effect of Leaderboards on Time-on-Task and Academic Performance. *Simulation and Gaming*, 45(6), 769–785. <https://doi.org/10.1177/1046878114563662>
- Macap, A. (2018). *Seni Ukir dalam Kehidupan Orang Asmat*. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbpapua/seni-ukir-dalam-kehidupan-orang-asmata/>
- Natalia, G. (2009). *Wajah Suku ASMAT Di Balik Kemasyuran Ukiran dan Pahatan Tradisional | Deateytomawin's Website*. <https://deateytomawin.wordpress.com/2009/06/15/wajah-suku-asmata-di-balik-kemasyuran-ukiran-dan-pahatan-tradisional/>
- Normawati. (2015). Relevansi Cerita Rakyat Mimika Biwar Sang Penakluk Naga Sebagai Bahan Bacaan Anak Sekolah Dasar (Relevance of the Folklore of Mimika Biwar Sang Penakluk Naga as Reading Material of Primary School Students). *Balai Bahasa Sumatra Barat*. 183–198.
- Permana, A. (2020). *Kratos Siap Kembali Lewat God of War Ragnarok Pada Tahun 2021 - Gamebrott.com*. <https://gamebrott.com/kratos-siap-kembali-lewat-god-of-war-ragnarok-pada-tahun-2021>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Estidianti, B.R., & Lakoro, R. (2014). Perancangan Karakter Game Visual Novel “Tikta Kavya” Dengan Konsep Visual Bishonen. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 3(2), 49-54. DOI: 10.12962/j23373520.v3i2.7552
- Setiawan, A. M. H., Sayatman, S., & Prasetyo, D. (2020). Perancangan Karakter dan Environment Pilot Project Serial Animasi “Imajinavis.” *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(1). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i1.51819>
- Tillman, B. (2012). *Creative Character Design*. Oxford: Focal Press
- Utomo, P. R., & Lakoro, R. (2012). Perancangan Concept Art Game Berlatar Budaya Majapahit Sebagai Media Komunikasi Budaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 1(1), F1–F5. <http://www.ejurnal.its.ac.id>
- Wilantika, N., Nurmalasari, M., & Wibisono, S. B. (2019). Edukasi Penggunaan Internet Sehat, Aman dan Produktif Melalui Kelompok Majelis Taklim. *Ekonomikawan: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, 19(2), 189–199. <https://doi.org/10.30596/ekonomikawan.v19i2.3823>