

# *Desain Game Berbasis Mitologi*



*Wandah Wibawanto  
Septian Dwi Rahmat*

# *Desain Game Berbasis Mitologi*

**Wandah Wibawanto  
Septiawan Dwi Rahmat**

Diterbitkan oleh:



**IKAPI** No.213/Anggota Luar Biasa/JTE/2021  
**APPTI** No. 003.045.1.05.2018



Hak Cipta © pada penulis dan dilindungi Undang-Undang Penerbitan. Hak Penerbitan pada UNNES PRESS.

Dicetak oleh UNNES Press.

Jl. Kelud Raya No. 2 Semarang 50237

Telp. (024) 86008700 ext. 062

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari penerbit.

## *Desain Game Berbasis Mitologi*

**Wandah Wibawanto**

**Septiawan Dwi Rahmat**

17,6 x 25 cm (xi + 146 Halaman)

Cetakan Pertama, Januari 2026

**ISBN 978-602-285-619-1**

### **Sanksi Pelanggaran Pasal 72 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta**

1. Barangsiapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima Milyar).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual, kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 50.000.000,00 (limapuluh juta rupiah).

## PRAKATA

Buku Desain Game Berbasis Mitologi ini disusun sebagai upaya untuk menghadirkan panduan komprehensif mengenai bagaimana mitologi, khususnya mitologi Jawa, dapat menjadi dasar kreatif sekaligus kerangka berpikir dalam pengembangan desain gim. Buku ini memaparkan hubungan antara mitologi, visual budaya, dan proses kreatif dalam produksi aset gim melalui pendekatan akademik yang terstruktur, disertai contoh visual dan studi kasus yang relevan. Secara garis besar, pembahasan dalam buku ini bergerak mulai dari teori dasar mitologi, konsep visual dalam desain komunikasi visual, penerapan estetika budaya Jawa, hingga praktik produksi aset gim yang direpresentasikan melalui proyek studi.

Salah satu titik sentral dalam buku ini adalah penggunaan *Ardhana* sebagai contoh studi kasus. *Ardhana* merupakan prototipe gim 2D isometris yang dikembangkan oleh Septiawan Dwi Rahmat, mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Semarang (UNNES), sebagai proyek tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana S1. Proyek ini dipilih sebagai referensi utama karena memadukan unsur mitologi Jawa dengan pendekatan desain visual kontemporer, sehingga mampu menjadi contoh nyata tentang bagaimana nilai-nilai budaya dapat diadaptasi ke dalam media interaktif modern. Melalui studi kasus ini, pembaca dapat melihat keterkaitan antara teori dan praktik secara langsung, terutama dalam proses merancang aset visual seperti karakter, lingkungan, dan antarmuka.

Sebagaimana karya ilmiah dan kreatif pada umumnya, buku ini memiliki kelebihan sekaligus keterbatasan. Kelebihannya terletak pada pendekatan interdisipliner yang menggabungkan mitologi, budaya visual, dan desain gim dalam satu kerangka bahasan yang utuh. Kehadiran ilustrasi, skema, serta contoh-contoh visual menjadi nilai tambah yang mempermudah

pemahaman pembaca, terutama bagi mahasiswa dan praktisi kreatif. Namun, buku ini juga memiliki kelemahan, terutama karena fokus tematik yang lebih condong pada budaya Jawa sehingga tidak menggambarkan keragaman mitologi Nusantara secara keseluruhan. Selain itu, beberapa aspek teknis pengembangan gim tidak dibahas secara mendalam karena tujuan utama buku ini adalah memberi fokus pada aspek visual dan representasi budaya, bukan pada pemrograman atau mekanisme gim secara teknis.

Saya berharap buku ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia akademik dan industri kreatif, khususnya dalam memperkaya perspektif tentang bagaimana budaya lokal dapat diangkat ke ranah digital melalui medium gim. Semoga buku ini dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa, peneliti, desainer, maupun pembuat gim yang ingin mengeksplorasi nilai budaya sebagai sumber kreativitas. Lebih jauh, saya berharap kehadiran buku ini turut mendorong tumbuhnya kesadaran tentang pentingnya representasi budaya yang etis, sensitif, dan bertanggung jawab dalam setiap karya visual yang dihasilkan. Semoga buku ini bermanfaat dan dapat menjadi pijakan awal bagi pengembangan karya-karya baru yang mengangkat kekayaan budaya bangsa.

Penulis,

Dr. Wandah Wibawanto, S.Sn. M.Ds

Septiawan Dwi Rahmat, S.Sn.

## DAFTAR ISI

<b>Prakata</b> .....	iii
<b>Daftar Isi</b> .....	v
<b>Daftar Gambar</b> .....	vii
<b>Daftar Tabel</b> .....	xi

### **BAB 1 GAME DAN MITOLOGI**

Game dan Mitologi .....	2
-------------------------	---

### **BAB 2 MITOLOGI**

A. Pengertian Mitologi .....	13
B. Jenis Jenis Mitologi .....	15
C. Mitologi Indonesia.....	18
D. Mitologi Jawa .....	20
E. Mitologi Jawa dalam Karya Sastra.....	23
F. Mitologi sebagai Sumber Inspirasi Seni dan Media .....	31
G. Relevansi Mitologi bagi Pengembangan Desain Gim.....	34

### **BAB 3 KAJIAN VISUAL DALAM GIM BERBASIS MITOLOGI**

A. Konsep Visual .....	42
B. Kajian Visual Berbasis Budaya Jawa.....	44
C. Pembuatan <i>Moodboard</i> .....	50
D. Menentukan Pendekatan Visual .....	54
E. Tahapan Produksi .....	57

### **BAB 4 DESAIN KARAKTER**

A. Desain Karakter .....	60
B. Proses Ilustrasi Karakter .....	66

### **BAB 5 DESAIN LEVEL**

A. <i>Isometric View</i> .....	78
B. Desain <i>Environment Asset</i> .....	80

**BAB 6 DESAIN ANTAR MUKA**

- A. Desain Antarmuka..... 99
- B. Komponen Antarmuka..... 117

**BAB 7 PENERAPAN *ISOMETRIC TILE* (TECHNICAL ASPECT)**

- A. Teknik Isometri ..... 126
- B. Menyiapkan *Tile* dengan sistem Modular ..... 128
- C. Menyiapkan Karakter dengan Sudut Pandang Isometrik ..... 130

**BAB 8 REFLEKSI**

- Refleksi ..... 133

**REFERENSI ..... 135**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peringkat Pasar Gim Seluler Asia Tenggara 2025 .....	5
Gambar 1.2 Negara dengan Pemain Video Gim Terbanyak.....	7
Gambar 1.3 Tingkat Kelompok Penetrasi Internet Indonesia.....	7
Gambar 1.4 Prediksi Minat Genre Gim 10 Tahun Mendatang.....	9
Gambar 2.1. Ilustrasi cerita dongeng Kancil dan Buaya.....	25
Gambar 2.2. Ilustrasi Dongeng Anak Timun Mas dan Raksasa.....	25
Gambar 2.3. Ilustrasi Jaka Tarub dan Tujuh Bidadari .....	26
Gambar 2.4. Ilustrasi Kanjeng Ratu Kidul .....	27
Gambar 2.5. Ilustrasi Cerita Legenda Roro Jonggrang.....	28
Gambar 2.6. Ilustrasi Cerita Legenda Aji Saka .....	29
Gambar 2.7 <i>Battle of Surabaya</i> dan <i>Nusantara Online</i> .....	32
Gambar 2.8 Karakter Gitarja dalam <i>Civilization VI</i> .....	36
Gambar 2.9 Gim Buramato dengan adaptasi cerita.....	37
Gambar 2.10 Game Lokapala.....	38
Gambar 3.1 Ilustrasi motif Parang.....	46
Gambar 3.2 Simbolisme dan Pemaknaan Figuratif dalam Gunungan .	47
Gambar 3.3 <i>moodboard</i> Konsep (Konseptual & Identitas Visual) .....	51
Gambar 3.4 <i>moodboard</i> Karakter ( <i>Character Design</i> ) .....	51
Gambar 3.5 <i>moodboard</i> Lingkungan ( <i>Environment &amp; Stage</i> ).....	52
Gambar 3.6 <i>moodboard</i> Antarmuka ( <i>User Interface</i> ).....	52
Gambar 3.7 Ilustrasi Sampul Gim Onmyoji.....	54
Gambar 3.8 Tampilan Visual Gim <i>Elden Ring</i> .....	55
Gambar 3.9 Tampilan Visual gim Hades .....	56
Gambar 4.1 <i>Character spread</i> Raka .....	62
Gambar 4.2 Palet Warna Raka dengan inspirasi dari warna batik .....	62
Gambar 4.3 Desain Senjata Raka dan Aksesoris Udeng .....	62
Gambar 4.4 <i>Character spread</i> Ningrat.....	63

Gambar 4.5 Motif Batik dan Palet Warna Karakter Ningrat.....	64
Gambar 4.6 Desain Aksesoris Karakter.....	64
Gambar 4.7 <i>Character spread</i> Jagapati.....	65
Gambar 4.8 Motif Batik Kawung dan Palet Warna Jagapati .....	65
Gambar 4.9 Desain Senjata dan Aksesoris Kalung.....	66
Gambar 4.10 Skema Proses Pembuatan Ilustrasi.....	66
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Ilustrasi .....	67
Gambar 4.12 Tahapan Sketsa.....	68
Gambar 4.13 Penambahan Warna Dasar.....	68
Gambar 4.14 Tahapan <i>Rendering</i> .....	69
Gambar 4.15 Finalisasi Ilustrasi Karakter .....	70
Gambar 4.16 Desain Karakter <i>Ardhana</i> di Dalam Gim.....	74
Gambar 4.17 <i>Spritesheet</i> Karakter Raka dalam posisi <i>idle</i> .....	75
Gambar 4.17 Gerakan Menyerang Karakter Raka di dalam Gim .....	75
Gambar 4.18 Desain Musuh <i>Ardhana</i> di dalam Gim.....	76
Gambar 5.1 Perbedaan perspektif dan isometrik .....	78
Gambar 5.2 Isometrik pada gim <i>Final Fantasy Tactic</i> dan <i>Hay Day</i> .....	79
Gambar 5.3 Skema Perancangan <i>Desain Environment</i> dan <i>Stage</i> .....	80
Gambar 5.4 Tingkatan Dunia dalam gim <i>Ardhana</i> .....	81
Gambar 5.5 Visualisasi <i>Alas Angker</i> .....	82
Gambar 5.6 Visualisasi Sungai <i>Watu Geti</i> .....	83
Gambar 5.7 Visualisasi Pasar Setan.....	84
Gambar 5.8 Visualisasi Gunung Merapi .....	84
Gambar 5.9 Visualisasi Kota Arwah Majapahit.....	85
Gambar 5.10 Visualisasi Laut <i>Kidul</i> .....	86
Gambar 5.11 Visualisasi Candi Pamungkas.....	87
Gambar 5.12 Gapura <i>Wringin lawang</i> dan Candi <i>Surawana</i> .....	88
Gambar 5.13 Struktur Desain <i>Stage</i> .....	88
Gambar 5.14 Sketsa <i>stage</i> permainan.....	89

Gambar 5.15 Penegasan Bentuk .....	90
Gambar 5.16 Penerapan Palet Warna .....	91
Gambar 5.17 Finalisasi <i>stage</i> .....	92
Gambar 5.18 <i>Tile set</i> modular .....	94
Gambar 5.19 Desain <i>Stage</i> Hasil Penyusunan Modular .....	95
Gambar 5.20 Variasi Gerbang Antar <i>Stage</i> .....	96
Gambar 6.1 Skema Perancangan Antarmuka .....	99
Gambar 6.2 Pertunjukan Wayang dan Antarmuka <i>Dark Soul</i> .....	100
Gambar 6.3 Palet Warna Antarmuka .....	101
Gambar 6.4 Jenis <i>Font</i> pada Perancangan Antarmuka <i>Ardhana</i> .....	102
Gambar 6.5 Proses Visualisasi Antarmuka .....	106
Gambar 6.6 Hasil Visualisasi Layar Judul .....	106
Gambar 6.7 Komposisi Struktur Logo .....	107
Gambar 6.8 Logo <i>Ardhana</i> .....	108
Gambar 6.9 Palet Warna dan Tekstur Logo <i>Ardhana</i> .....	108
Gambar 6.10 Hasil Visualisasi Menu Utama .....	109
Gambar 6.11 Hasil Visualisasi Pemilihan <i>Slot</i> Memori .....	109
Gambar 6.12 Hasil Visualisasi Antarmuka Permainan .....	110
Gambar 6.13 Hasil Visualisasi Antarmuka Eksplorasi .....	112
Gambar 6.14 Hasil Visualisasi Dialog Percakapan .....	113
Gambar 6.15 Hasil Visualisasi Pemilihan <i>Rune</i> .....	116
Gambar 6.16 Hasil Visualisasi Layar <i>Loading</i> .....	117
Gambar 6.17 Kumpulan Aset <i>Frame</i> dan <i>Border</i> .....	118
Gambar 6.18 Kumpulan Aset Indikator <i>Bar</i> .....	119
Gambar 6.19 Palet Warna Tombol Kontrol .....	121
Gambar 6.20 Komponen Tombol Analog .....	121
Gambar 6.21 Variasi Gerak Tombol Analog .....	121
Gambar 6.22 Visual Aset Tombol Serang dan tombol menghindar .....	122
Gambar 6.23 Latar tombol navigasi .....	122

Gambar 6.24 Set Tombol Navigasi <i>Ardhana</i> .....	123
Gambar 6.25 Visual Ikon Seleksi.....	123
Gambar 6.26 Visual Ikon <i>Skill</i> dan Alternatif.....	124
Gambar 6.27 Set Ikon <i>Rune Ardhana</i> .....	124
Gambar 7.1 proyeksi isometrik.....	126
Gambar 7.2 sistem <i>sel grid</i> dalam isometrik.....	127
Gambar 7.3 aset <i>tile</i> kenney.nl.....	128
Gambar 7.4 Desain lingkungan dengan teknik isometrik.....	128
Gambar 7.5 pengaturan gambar pada tiap-tiap <i>file</i> .....	129
Gambar 7.6 Contoh hasil desain.....	129
Gambar 7.7 Contoh <i>isometric map editor</i> sederhana berbasis web.....	130
Gambar 7.8 arah gerakan karakter dalam sudut pandang isometrik..	130
Gambar 7.9 karakter Raka dengan mode 4 arah .....	131
Gambar 7.10 karakter Jagapati dengan mode 4 arah .....	131

## DAFTAR BAGAN DAN TABEL

Bagan 2.1 Model desain berbasis mitologi .....	39
Tabel 3.1 Contoh implementasi filosofi dalam gim .....	49
Bagan 3.1 Skema Alur Perancangan Produksi .....	58



# *Chapter 1*

*Game dan Mitologi*

## ***Game dan Mitologi***

Mitologi merupakan aspek mendasar dalam kebudayaan yang merepresentasikan nilai-nilai, sistem kepercayaan, dan identitas bersama suatu kelompok masyarakat. Di dalamnya terkandung beragam kisah yang membentuk cara manusia memahami alam semesta, kehidupan, serta struktur sosial. Sebagai bagian dari warisan tradisi lisan, mitos berperan untuk menerangkan asal-usul berbagai fenomena dan memberikan makna simbolik atas pengalaman manusia. Mitos mampu melampaui batas ruang dan waktu historis, serta tetap memiliki relevansi dalam kehidupan masyarakat modern. Dengan demikian, mitos bukan sekadar narasi, melainkan kekuatan sosial yang mempersatukan, membangun kerangka interpretasi tentang realitas, serta mengukuhkan nilai-nilai budaya yang dianggap penting.

Pada masyarakat Indonesia, mitologi memegang peranan strategis dalam konstruksi identitas budaya sekaligus struktur spiritual masyarakat di berbagai wilayah. Dengan karakter bangsa yang ditandai oleh pluralitas etnis, Indonesia memiliki jaringan mitologi yang kaya dan kompleks, yang merepresentasikan sistem nilai, orientasi moral, serta *worldview* masing-masing komunitas budaya. Narasi-narasi mitologis yang diwariskan melalui tradisi lisan lintas generasi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian cerita masa lampau, tetapi juga sebagai instrumen normatif yang membentuk perilaku sosial, etika kolektif, dan regulasi simbolik dalam kehidupan bermasyarakat (Koesoemadinata & Beskin, 2017). Kebertahanan mitologi dalam ruang sosial budaya tercermin melalui praksis kultural seperti ritual adat, seni

pertunjukan wayang, komposisi musik tradisional, hingga ekspresi seni pertunjukan lainnya, yang memungkinkan mitos bertransformasi menjadi medium komunikasi simbolik dan pendidikan budaya (Sartini & Luwiyanto, 2020). Dengan demikian, keragaman mitologi Indonesia menegaskan adanya kesinambungan epistemologis dan ideologis yang terus beroperasi dalam dinamika perkembangan kebudayaan, serta berperan aktif dalam proses negosiasi identitas dan adaptasi budaya dari waktu ke waktu.

Jawa dikenal sebagai wilayah dengan tradisi mitologis yang sangat kaya, kompleks, dan berlapis, yang terbentuk melalui proses historis panjang akulturasi antara sistem kepercayaan animisme, tradisi religius Hindu-Buddha, serta Islam. Dinamika perjumpaan dan negosiasi antartradisi tersebut melahirkan konfigurasi kepercayaan yang khas dan mengakar kuat dalam struktur budaya masyarakat Jawa. Mitologi Jawa berkembang melalui mekanisme transmisi naratif antargenerasi, yang berperan sebagai fondasi konseptual bagi sistem kepercayaan lokal sekaligus membentuk orientasi filosofis dan pandangan hidup masyarakat (Saputro & Widodo, 2020). Representasi mitos termanifestasi dalam beragam medium ekspresi budaya, termasuk dongeng, legenda, babad, dan tradisi tutur yang dilestarikan melalui praktik budaya kolektif. Salah satu bentuk mitos yang paling menonjol adalah narasi mengenai Ratu *Kidul*, penguasa Laut Selatan, yang memiliki pengaruh signifikan terhadap konstruksi spiritualitas dan ritual budaya masyarakat pesisir Jawa (Damayanti, 2025). Mitos tersebut berfungsi sebagai pilar identitas budaya, memperkuat pemahaman kosmologis masyarakat Jawa, serta menunjukkan

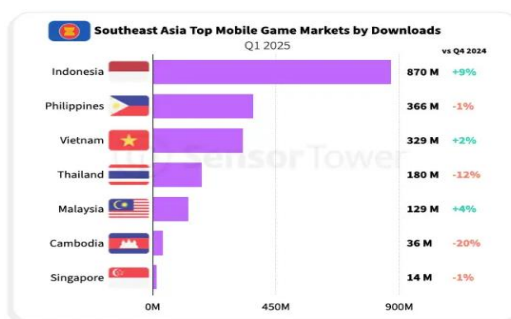
keberlangsungan hubungan simbolik antara manusia, alam, dan realitas transenden hingga masa kontemporer.

Keberlanjutan popularitas mitos Jawa dalam masyarakat kontemporer merupakan fenomena yang dapat diamati secara empiris. Mitos tidak hanya bertahan sebagai bagian dari sistem kepercayaan tradisional, tetapi juga mengalami transformasi melalui berbagai bentuk representasi media modern, seperti film, karya sastra, dan seni pertunjukan (Andayani & Jupriono, 2019). Kondisi ini mengindikasikan bahwa mitos tetap mempertahankan relevansinya dan terus memainkan peran signifikan dalam membentuk pengalaman serta orientasi kultural individu, sekalipun terjadi perubahan substansial dalam model penyebarannya. Fenomena tersebut sejalan dengan teori *Cultural Transmission*, yang menjelaskan bahwa budaya dipertahankan melalui proses pewarisan nilai, pengetahuan, dan simbol antar-generasi (Cavalli-Sforza & Feldman, 1981). Mitos sebagai bentuk pengetahuan budaya tidak hanya diturunkan melalui jalur lisan dan ritual tradisional, tetapi juga melalui adaptasi ke medium baru yang memungkinkan distribusi yang lebih luas. Transformasi penyebaran mitos ke *platform* digital menunjukkan terjadinya dinamika pengalihan media tanpa menghilangkan esensi pengetahuan yang diwariskan.

Dalam teori *Cultural Continuity* yang menekankan pentingnya kesinambungan nilai dan identitas budaya dalam menghadapi perubahan sosial (Hobsbawm, 1983), keberadaan mitos Jawa dalam media kontemporer mencerminkan usaha kolektif untuk mempertahankan konsistensi identitas kultural, di mana representasi mitologis berfungsi sebagai jangkar historis yang menghubungkan masyarakat modern dengan akar tradisinya.

Dalam perspektif *Cultural Mediation*, media dipandang sebagai perantara yang mentransformasikan bentuk komunikasi budaya ke format yang dapat dipahami oleh generasi baru. Transformasi digital telah merekonstruksi secara signifikan mekanisme akses dan pola interaksi masyarakat terhadap konten budaya, khususnya melalui medium video *game* (dalam buku ini disebut dengan gim) yang kini menempati posisi sebagai salah satu bentuk narasi interaktif paling berpengaruh.

Ekspansi industri gim tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi komputasi dan jaringan sejak akhir 1990-an, yang memungkinkan distribusi konten lintas *platform* dan konsumsi secara masif melalui konektivitas internet global (Bastian & Khamadi, 2018). Dalam konteks Indonesia, perkembangan tersebut tampak jelas melalui peningkatan substansial jumlah pemain gim seluler; pada tahun 2020 tercatat 54,7 juta pengguna, menunjukkan pertumbuhan 24% dibandingkan tahun sebelumnya (Pratama & Nugroho, 2023). Tren ini terus menunjukkan eskalasi hingga 2025. Laporan *Sensor Tower* (2025) melaporkan bahwa Indonesia menempati posisi sebagai pasar *mobile game* terbesar di kawasan Asia Tenggara pada Kuartal I 2025 dengan total 870 juta unduhan melalui *App Store* dan *Google Play*, meningkat 9% dibandingkan Kuartal IV 2024.



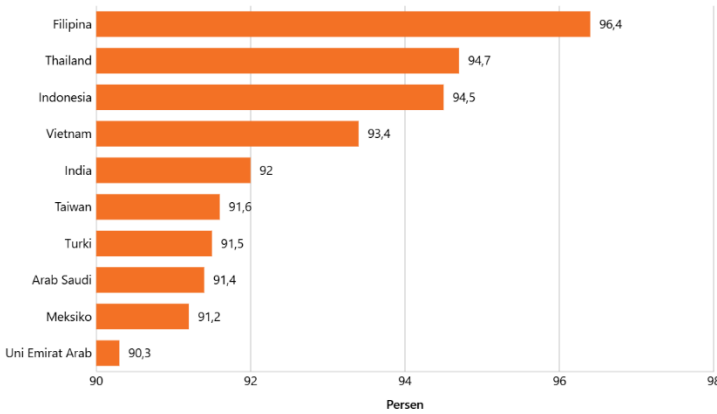
Gambar 1.1 Peringkat Pasar Gim Seluler Asia Tenggara 2025

Sumber: *Sensor Tower*, 2025

Dominasi tersebut tidak hanya mencerminkan intensitas partisipasi masyarakat dalam konsumsi gim seluler, tetapi juga menegaskan besarnya kontribusi Indonesia terhadap pertumbuhan industri gim regional dan meningkatnya penerimaan publik terhadap konten digital berbasis interaktivitas. Fenomena ini sekaligus membuka peluang strategis bagi pengembangan video gim yang memuat unsur budaya lokal, termasuk mitologi Jawa, sebagai medium yang efektif untuk pelestarian budaya dan penguatan identitas nasional melalui teknologi digital.

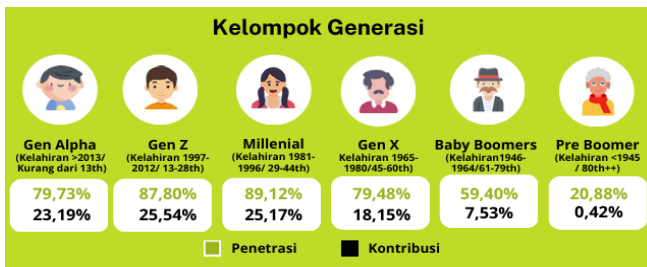
Posisi Indonesia dalam ekosistem gim global diperkuat oleh data *We Are Social* yang dilansir dalam Datanoks (2022), menempatkan Indonesia sebagai negara dengan jumlah pemain gim terbesar ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat bahwa 94,5% pengguna internet berusia 16–64 tahun di Indonesia memainkan video gim, menunjukkan tingkat partisipasi yang sangat tinggi dalam konsumsi media interaktif. Tingginya partisipasi ini selaras dengan laporan survei APJII (2025) yang menunjukkan penetrasi internet nasional mencapai 79,5%, dengan kelompok milenial mencatat penetrasi tertinggi sebesar 93,17% dan diikuti oleh generasi Z sebesar 87,02%. Dua kelompok ini merupakan segmen pengguna digital terbesar, sekaligus segmen pengguna yang memegang peran sentral dalam konsumsi gim di Indonesia. Dominasi mereka juga ditunjang oleh karakteristik perilaku digital yang lebih adaptif, tingkat literasi digital yang tinggi, serta preferensi kuat terhadap media interaktif (Firdaus dkk., 2020).

10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)



Gambar 1.2 Negara dengan Pemain Video Gim Terbanyak di Dunia 2022

Sumber: databoks, 2022



Gambar 1.3 Tingkat Kelompok Penetrasi Internet Indonesia

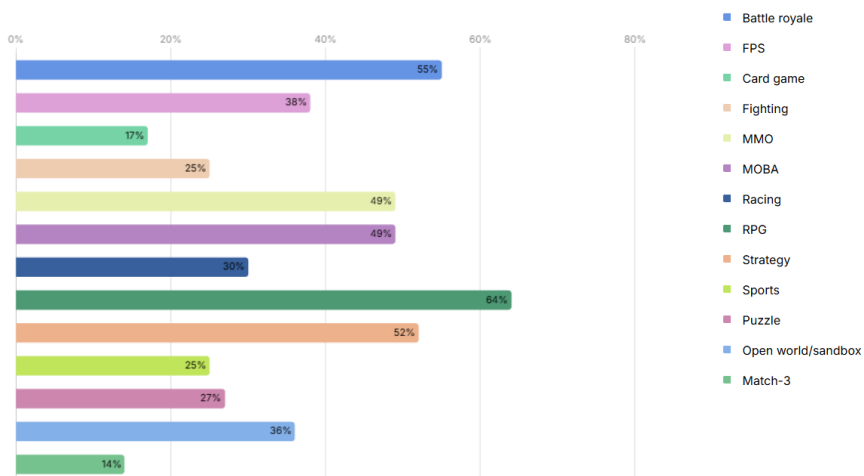
Sumber: APJII, 2025

Konstelasi data ini menunjukkan bahwa video gim telah bertransformasi menjadi bagian integral dari lanskap budaya digital Indonesia. Peningkatan jumlah pemain, dominasi generasi muda, dan pertumbuhan signifikan pasar *mobile game* memperkuat posisi gim sebagai medium potensial untuk menghadirkan nilai budaya, pengetahuan, dan representasi identitas lokal melalui pengalaman interaktif. Kondisi ini menjadikan gim sebagai kanal strategis bagi pelestarian budaya dan pengembangan desain visual berbasis kearifan lokal yang relevan dengan karakteristik audiens kontemporer.

Dalam perspektif teori *cultural transmission*, video gim dapat dipahami sebagai sarana pewarisan nilai, simbol, narasi, dan identitas budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Proses transmisi budaya tidak lagi terbatas pada pola tradisional seperti tuturan lisan, ritual, atau teks sastra, namun bergeser ke media digital interaktif yang menawarkan pengalaman belajar berbasis partisipasi (*participatory learning*). Gim menyediakan ruang bagi pengguna untuk mengeksplorasi dan menginternalisasi nilai budaya secara lebih mendalam melalui mekanisme *gameplay*, interaksi naratif, dan representasi visual. Gim memiliki potensi sebagai instrumen edukasi kultural yang efektif dan relevan dengan cara belajar generasi digital.

Teori *cultural continuity* menegaskan pentingnya keberlanjutan tradisi melalui adaptasi terhadap konteks zaman. Pelestarian budaya tidak lagi cukup dilakukan melalui arsip statis atau dokumentasi pasif, tetapi melalui reaktualisasi budaya dalam format yang dapat diterima dan diakses secara luas oleh generasi modern. Konsep mediasi budaya (*cultural mediation*) turut menjelaskan peran video gim sebagai ruang pertemuan antara nilai budaya lokal dan praktik budaya global. Melalui proses mediasi, identitas budaya Jawa dapat dipresentasikan secara inovatif dalam format hiburan digital yang kompetitif dalam pasar global. Gim yang mengangkat karakter, kisah, atau nilai lokal dapat menjadi media representasi budaya yang tidak hanya berfungsi untuk pelestarian internal (*inward cultural strengthening*), tetapi juga sebagai diplomasi budaya (*cultural diplomacy*) kepada audiens internasional. Dengan demikian, pengembangan gim berbasis kearifan lokal memiliki fungsi ganda: revitalisasi budaya bagi warga lokal dan memperluas pengakuan budaya Indonesia di panggung global.

Industri video gim menunjukkan tren pertumbuhan yang konsisten, didorong oleh preferensi pemain yang secara aktif memengaruhi arah evolusi genre permainan. Meski genre baru terus bermunculan, berdasarkan survei Cint (2025) yang dikutip dalam *2025 Unity Gaming Report*, diproyeksikan bahwa genre *Role-Playing Game* (RPG) akan tetap menjadi genre paling dominan dan diminati dalam kurun waktu sepuluh tahun ke depan, dengan 64% pengembang menempatkannya sebagai genre utama di masa mendatang. Prediksi ini mempertegas bahwa minat pemain akan tetap terfokus pada permainan yang menawarkan eksplorasi mendalam, sistem pengembangan karakter yang kompleks, serta narasi yang kuat. Konsistensi popularitas tersebut pun berdampak pada keberlanjutan subgenre-turunannya, termasuk *roguelike*, yang mengambil elemen inti dari RPG tetapi mengembangkannya melalui pendekatan mekanis yang lebih eksperimental.



Gambar 1.4 Prediksi Minat Genre Gim 10 Tahun Mendatang  
 Sumber: *Unity Gaming Report, 2025*

Subgenre *roguelike*, sebagai turunan dari RPG, memanfaatkan *procedural generation* untuk merancang tata letak *level* yang berbeda setiap permainan serta menerapkan mekanisme *permadeath* yang memaksa pemain untuk memulai ulang setelah kegagalan (Szabados dkk., 2022). Fitur-fitur lain seperti konten acak, sistem risiko-imbalan, dan tingkat kesulitan adaptif menjadikan *roguelike* sebagai subgenre yang dinamis, membutuhkan strategi yang matang, dan menawarkan pengalaman bermain yang tidak repetitif (Hermawan & Setiyani, 2019). Penjelasan teknis desain aset gim bergenre *roguelike* berbasis mitologi ini nantinya akan menjadi fokus dalam penulisan buku ini.

Penulisan buku ini memiliki urgensi strategis dalam konteks pengembangan gim berbasis kearifan lokal, khususnya mitologi Jawa, sebagai salah satu instrumen pelestarian budaya di era digital. Minimnya referensi komprehensif yang membahas integrasi mitologi ke dalam proses desain gim, mulai dari konseptualisasi naratif, representasi visual, hingga mekanika permainan. Beberapa elemen tersebut menjadi salah satu celah yang perlu diisi. Buku ini diharapkan dapat berperan sebagai panduan metodologis sekaligus referensi ilmiah yang dapat membantu pengembang, seniman gim, peneliti, dan pendidik untuk memahami bagaimana unsur mitologi dapat dirancang secara autentik, etis, dan relevan dalam media interaktif modern. Dengan demikian, karya ini diharapkan turut berkontribusi dalam penguatan ekosistem kreatif berbasis budaya serta memberikan alternatif solusi terhadap tantangan pelestarian warisan mitologis melalui pendekatan inovatif.

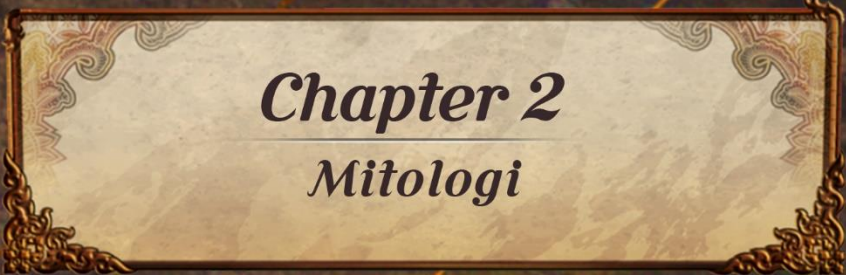
Target pembaca buku ini mencakup dua kelompok utama. Pertama, pembaca umum, termasuk pengembang gim independen, seniman digital, dan pemerhati budaya yang memiliki ketertarikan terhadap

proses perancangan gim yang berakar pada narasi mitologi. Kedua, kalangan akademisi dan mahasiswa di bidang desain komunikasi visual, teknologi pendidikan, animasi, maupun studi budaya yang membutuhkan rujukan teoretis dan praktis terkait metode pengolahan budaya menjadi produk digital interaktif. Dengan cakupan pembaca yang luas, buku ini diharapkan menjadi jembatan antara ranah praktik dan kajian akademik, sehingga proses desain gim tidak hanya mengutamakan aspek hiburan tetapi juga memuat dimensi edukatif dan pelestarian nilai budaya.

Pendekatan penulisan dalam buku ini akan menekankan penyampaian materi berbasis contoh visual dan studi kasus. Setiap konsep akan diperjelas melalui ilustrasi, sketsa elemen gim, hingga *mock-up* antarmuka dan visual karakter yang merujuk pada ikonografi mitologi Jawa. Strategi ini dipilih untuk memfasilitasi pemahaman pembaca secara lebih intuitif, aplikatif, dan kontekstual, sekaligus memberikan inspirasi langsung pada penerapan teknis di dalam pengembangan gim.

#### *Catatan*

Buku ini dirilis secara terbuka dan dapat diunduh secara gratis melalui situs [wandah.org/Book](http://wandah.org/Book). Diperbolehkan untuk mencetak buku ini sebatas keperluan pribadi, dan dilarang memperbanyak buku untuk kepentingan komersial. Seluruh karya yang ada di dalam buku ini telah memiliki perlindungan Hak Cipta dan dilarang menggunakannya untuk kepentingan komersial sebelum mendapatkan ijin dari penulis.



*Chapter 2*  
*Mitologi*

# Mitologi

## A. Mitologi

Mitologi merupakan salah satu komponen fundamental dalam struktur kebudayaan yang berfungsi sebagai kumpulan narasi simbolik yang menjelaskan pandangan dunia (*worldview*) suatu masyarakat. Secara etimologis, istilah mitologi berasal dari bahasa Yunani *mythos* yang berarti “cerita” atau “pertuturan”, dan *logos* yang berarti “ilmu” atau “kajian”. Mitologi dapat dipahami sebagai studi ilmiah mengenai mitos, yaitu cerita-cerita tradisional yang memuat makna simbolik dan diwariskan lintas generasi melalui medium lisan, tulisan, maupun representasi artistik (Danandjaja, 2019). Secara konseptual, mitologi dipahami sebagai rangkaian narasi tradisional yang diturunkan secara turun-temurun dalam suatu komunitas atau kelompok etnis melalui praktik tutur budaya (Angeline, 2015). Dalam lingkup keilmuan, istilah ini tidak hanya menunjuk pada kisah-kisah kuno yang diceritakan secara lisan, tetapi juga mencakup sistem pengetahuan kultural yang dikonstruksi melalui simbolisme naratif dan dimaknai secara kolektif. Dengan demikian, mitologi melampaui posisi sebagai cerita rakyat biasa; ia merupakan representasi simbolik tentang realitas terdalam suatu masyarakat dan menjadi objek kajian penting dalam antropologi, studi agama, dan sastra.

Dalam konteks antropologi dan studi budaya, mitologi tidak hanya dipahami sebagai dongeng atau kisah fiktif, tetapi sebagai konstruksi naratif yang memiliki fungsi sosial dan spiritual yang signifikan. Eliade (2002) menegaskan bahwa mitos merupakan sarana untuk menjelaskan realitas sakral, asal-usul dunia, dan struktur keberadaan manusia di dalam kosmos. Sementara Lévi-Strauss (1963) memandang mitologi sebagai bentuk ekspresi struktur berpikir manusia yang berfungsi untuk memediasi

kontradiksi di dalam kehidupan sosial dan budaya. Perspektif ini memperlihatkan bahwa mitos bukan sekadar cerita masa lalu, melainkan suatu sistem makna yang merefleksikan logika kultural sebuah masyarakat.

Dalam perspektif linguistik dan budaya, istilah *mythology* dalam bahasa Inggris digunakan untuk menggambarkan baik disiplin ilmiah yang mempelajari mitos maupun konten naratif itu sendiri (Heriyanti & Hartaka, 2022). Mitos dipahami sebagai kisah tradisional yang mengisahkan tindakan para dewa, figur heroik, atau leluhur yang memiliki kedudukan fundamental dalam struktur kepercayaan suatu bangsa. Narasi tersebut menyajikan interpretasi simbolis mengenai asal mula alam semesta, kemanusiaan, dan identitas kolektif melalui unsur magis dan supranatural (Yudiastini & Rachmawati, 2023). Pemahaman ini menegaskan bahwa mitologi harus dianalisis tidak hanya dari aspek isi cerita, tetapi juga struktur, fungsi, serta konteks sosial-budaya yang melingkupinya. Oleh sebab itu, diperlukan pembedaan yang jelas antara mitos dengan bentuk naratif lainnya seperti legenda atau dongeng, yang umumnya tidak mengandung struktur kosmologis mendalam dan lebih bersifat historis atau fiksional.

Mitologi berfungsi sebagai perangkat naratif yang membentuk cara pandang masyarakat terhadap dunia. Melalui mitos, manusia menegosiasikan posisi mereka dalam tatanan kosmik sekaligus membangun sistem nilai yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan melalui pendekatan rasional empiris. Mitologi memainkan peran sebagai dasar spiritual dan identitas budaya, mencerminkan kompleksitas kosmologi serta menopang praktik-praktik sosial tradisional, ritual keagamaan, dan ekspresi seni (Patty dkk., 2024). Peran-peran tersebut memastikan mitologi tetap menjadi unsur kunci dalam dinamika budaya dan konstruksi makna kolektif, baik dalam masyarakat tradisional maupun dalam konteks modern yang terus berkembang.

Mitos berfungsi sebagai instrumen kontrol sosial yang mengarahkan perilaku kolektif melalui penyampaian norma, nilai, dan batasan etis yang telah dilembagakan dalam struktur budaya. Melalui simbolisme dan narasi yang kuat, mitos menginternalisasi konsep tentang apa yang dianggap benar atau salah, sakral atau profan, serta tindakan mana yang diterima atau ditolak oleh komunitas. Dalam kerangka ini, mitos bekerja sebagai mekanisme regulatif yang tidak memerlukan paksaan formal, karena legitimasi moralnya tertanam dalam kepercayaan kolektif yang bersumber dari leluhur dan otoritas supranatural. Dengan demikian, mitos mendorong kepatuhan dan harmoni sosial melalui pengaruh psikologis dan spiritual, bukan melalui sanksi hukum yang eksplisit.

Selain fungsi regulatif tersebut, mitos juga memiliki peran penting dalam pembentukan identitas sosial dan kultural. Mitos menyediakan landasan historis dan kosmologis yang menghubungkan individu dengan komunitas dan masa lampau kolektif, sehingga menciptakan rasa kepemilikan, kebanggaan, dan kontinuitas budaya. Identitas kelompok dibangun melalui figur-figur heroik, narasi asal-usul, serta simbol-simbol yang merepresentasikan karakter dan aspirasi masyarakat. Dengan demikian, mitos berperan dalam membentuk citra diri kolektif dan memperkuat solidaritas sosial, sekaligus menegaskan batas antara “kita” dan “yang lain”. Fungsi ini menjadi sangat penting dalam konteks modern, ketika identitas budaya menghadapi tantangan globalisasi, dan mitos berperan sebagai sumber stabilitas serta referensi bagi pembentukan identitas yang berkelanjutan.

## **B. Jenis Jenis Mitologi**

Nurgiyantoro (dalam Viora, 2017) mengadaptasi tipologi yang ditetapkan oleh Huck untuk mengklasifikasikan mitos ke dalam beberapa kategori utama. Klasifikasi ini membantu memahami peran mitos dalam

memengaruhi pola pikir, budaya, dan nilai-nilai sosial masyarakat. Mitos dikategorikan ke dalam empat kelompok utama: mitos penciptaan, mitos alam, mitos pahlawan, dan mitos sejarah.

#### 1. Mitos Penciptaan

Mitos penciptaan berfungsi untuk menjelaskan asal-usul manusia, dunia, dan semua elemennya melalui kerangka simbolis dan naratif yang unik. Pendekatan strukturalis menafsirkan mitos penciptaan sebagai sistem tanda yang saling berhubungan yang mencerminkan pola pikir manusia (Juhani & Firmanto, 2021). Mitos ini biasanya menggambarkan pertentangan dari dua hal atau bagian, termasuk terang versus gelap, langit versus bumi, dan Tuhan versus manusia, yang berfungsi sebagai elemen dasar untuk menyusun pengalaman manusia tentang realitas. Mitos penciptaan secara signifikan memengaruhi pemahaman manusia tentang keberadaan dan tempatnya di alam semesta.

#### 2. Mitos Alam

Mitologi tidak hanya menjelaskan asal-usul kosmik tetapi juga mengeksplorasi interaksi antara manusia dan kekuatan alam melalui mitos alam. Mitos alam mewujudkan kepercayaan spiritual individu mengenai kekuatan alam, yang diturunkan dari generasi ke generasi. Mitos ini menjelaskan fenomena termasuk pembentukan Bumi, pergerakan matahari, konfigurasi bintang, perubahan musim, dan perilaku hewan. Dalam konteks budaya, mitos alam berfungsi sebagai simbol dan kerangka kosmologis bagi kehidupan, yang secara intuitif dan spiritual memperkuat nilai-nilai pelestarian lingkungan (Lestari dkk., 2020). Hal ini berkontribusi pada kesadaran ekologis bersama dalam budaya lokal.

### 3. Mitos Pahlawan

Narasi budaya dipengaruhi oleh mitos pahlawan, di samping alam. Mitos pahlawan menceritakan kisah-kisah tentang individu yang memiliki kemampuan supranatural, melakukan mukjizat, atau menunjukkan sifat-sifat luar biasa yang melampaui nalar manusia (Viora, 2017). Tokoh-tokoh ini sering digambarkan sebagai pejuang, pemimpin, atau pemberontak yang mewujudkan nilai-nilai masyarakat yang berlaku pada zaman mereka (Kelsey, 2016). Perjalanan mereka yang luar biasa menggambarkan tantangan moral dan sosial yang memotivasi kohesi masyarakat.

### 4. Mitos Sejarah

Dalam perkembangan sosial, mitos sejarah muncul sebagai narasi yang didasarkan pada tokoh dan peristiwa sejarah, yang disempurnakan oleh nuansa naratif yang berkontribusi pada signifikansi budaya. Mitos sejarah berfungsi sebagai konstruksi sosial yang memfasilitasi transmisi nilai-nilai sejarah dan pengembangan identitas budaya kolektif. Meskipun merujuk pada fakta sejarah tertentu, mitos sejarah sering kali mengandung komponen naratif yang sulit dibuktikan secara ilmiah dan mungkin tidak sejalan dengan logika konvensional.

Mitologi berfungsi sebagai kompilasi narasi tradisional dan kerangka konseptual yang signifikan untuk memahami realitas, budaya, dan identitas kolektif masyarakat. Kategorisasi mitos menjadi ciptaan, alam, pahlawan, dan sejarah menggambarkan peran penting mereka dalam membentuk pola pikir, nilai-nilai sosial, dan kesadaran ekologis. Memahami berbagai jenis mitos sangat penting untuk menafsirkan dinamika sosial-budaya dan meningkatkan analisis konstruksi makna dalam kehidupan manusia.

### C. Mitologi Indonesia

Mitologi Indonesia merujuk pada keseluruhan narasi tradisional yang menjelaskan asal-usul dunia, struktur kosmos, serta hubungan antara manusia dengan kekuatan supranatural di dalam kerangka budaya lokal Nusantara. Narasi-narasi tersebut mencakup tema tentang penciptaan manusia, figur ilahi, pahlawan budaya (*culture heroes*), serta peristiwa-peristiwa legendaris yang memiliki signifikansi dalam memori kolektif masyarakat. Sistem mitologis ini berakar pada spiritualitas lokal yang menekankan kepercayaan pada roh leluhur, kekuatan magis, dan fenomena transenden yang diyakini memengaruhi keseimbangan kehidupan. Melalui proses transmisi budaya lintas generasi, mitologi dipertahankan sebagai bagian integral dari pengalaman komunal dan sistem keyakinan masyarakat Nusantara (Justine dkk., 2021). Tradisi ritual, upacara adat, serta media ekspresi, baik tradisional maupun kontemporer menjadi sarana penting dalam menjaga keberlanjutan mitologi di tengah arus modernisasi dan transformasi sosial.

Keberagaman geografis dan etnis Indonesia menghasilkan lanskap mitologis yang sangat kaya dan berlapis. Di Jawa, figur *Semar* dan *Punakawan* dalam tradisi wayang merepresentasikan filosofi kehidupan yang humanis, kerendahan hati, dan kebijaksanaan rakyat sebagai fondasi etika sosial. Di Bali, mitos *Barong* dan *Rangda* menggambarkan prinsip keseimbangan kosmis melalui pertentangan abadi antara kekuatan baik dan jahat. Sementara itu, legenda Si Pahit Lidah (Pangeran Serunting Sakti) dari Sumatera Selatan menunjukkan bagaimana destruktivitas dan kekuatan bahasa direpresentasikan sebagai manifestasi supranatural yang mengatur perilaku sosial. Walaupun berbeda bentuk dan simbol, mitos-mitos ini secara konsisten menggambarkan pandangan dunia bahwa kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari alam, leluhur, dan kekuatan tak

kasatmata, sebuah kerangka kosmologis yang menegaskan identitas kolektif bangsa Indonesia.

Mitologi Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai warisan *folklor*, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis dan moral. Narasi-narasi mitologis mengajarkan nilai keberanian, keharmonisan dengan alam, kesetiaan, disiplin, gotong royong, dan penghormatan terhadap leluhur, yaitu nilai yang terus ditransmisikan melalui praktik budaya, pendidikan informal keluarga, dan institusi adat (Patty dkk., 2024). Melalui fungsi edukatif ini, mitologi memainkan peran strategis dalam pembentukan karakter dan spiritualitas masyarakat, serta menjadi fondasi bagi pembentukan etos sosial yang mendukung kohesi komunitas di tengah perubahan zaman.

Dari perspektif antropologi budaya, mitologi Indonesia juga berfungsi sebagai mekanisme perlawanan terhadap homogenisasi budaya global. Mitologi mempertahankan *cultural continuity* dengan menyediakan ruang diskursif untuk menegosiasikan identitas lokal dan nasional di tengah penetrasi budaya populer internasional. Dalam konteks ini, mitologi bekerja sebagai medium *cultural resilience*, memperkuat keterikatan masyarakat terhadap akar budaya, sekaligus menyediakan sumber simbolik untuk ekspresi artistik, politik, dan spiritual di era modern.

Transformasi digital turut membuka fase baru dalam pelestarian dan revitalisasi mitologi Indonesia. Representasi mitos dalam film, animasi, komik, dan video gim memungkinkan narasi tradisional menjangkau generasi muda melalui format visual interaktif yang relevan dengan preferensi media kontemporer. Hal ini menunjukkan pergeseran mitologi dari ranah sakral menuju ranah kreatif dan komersial, tanpa kehilangan fungsi utamanya sebagai penyimpan memori budaya dan sumber legitimasi identitas.

#### **D. Mitologi Jawa**

Mitologi merupakan elemen mendasar dalam konstruksi budaya masyarakat di Nusantara, dan Jawa menempati posisi strategis dalam perkembangan tradisi mitologis tersebut. Sebagai wilayah dengan jumlah populasi terbesar di Indonesia dan sejarah peradaban yang panjang, tradisi budaya Jawa memiliki pengaruh yang luas dalam dinamika kebudayaan nasional. Masyarakat Jawa dikenal menjaga dan melestarikan warisan leluhur secara konsisten melalui proses transmisi budaya lintas generasi. Praktik tersebut menjadikan mitologi bukan sekadar rangkaian cerita hiburan, melainkan instrumen pendidikan moral, pedoman spiritual, dan sarana pembentukan identitas sosial yang berperan dalam menjaga kohesi budaya kolektif.

Salah satu ciri utama kekuatan budaya Jawa adalah kemampuannya menyerap dan mengadaptasi beragam pengaruh eksternal ke dalam kerangka tradisi lokal tanpa kehilangan identitas kejawaan. Sistem mitologi Jawa merupakan hasil integrasi historis antara tradisi lokal pra-Hindu, kebudayaan Hindu-Buddha yang berkembang pada era kerajaan-kerajaan Jawa Kuno, serta unsur-unsur Islam yang datang kemudian dan beradaptasi dengan struktur kosmologi lokal (Herusatoto, 2018). Proses akulturasi ini menghasilkan sistem naratif yang kompleks, yang mencakup konsep kosmos, spiritualitas, hubungan manusia dengan kekuatan supranatural, serta etika sosial yang diwujudkan dalam ekspresi budaya seperti ritual adat, kesenian pertunjukan, dan karya sastra tradisional.

Dalam ranah ekspresi budaya, mitologi Jawa hadir dalam dua bentuk utama: sastra lisan dan sastra tulis, yang berfungsi sebagai media transmisi nilai-nilai kolektif masyarakat Jawa (Sukmawan, 2015). Melalui cerita seperti legenda, dongeng, babad, serta epos tradisional seperti *Ramayana* dan *Mahabharata* dalam versi pewayangan Jawa, masyarakat mempelajari nilai-

nilai luhur seperti kebijaksanaan, kesetiaan, kehormatan, keteguhan spiritual, dan keselarasan hidup. Tokoh-tokoh seperti *Semar* dan *Punakawan*, Dewa Wisnu, *Batara Guru*, dan figur-figur pahlawan lokal menjadi simbol moral yang merepresentasikan prinsip etis dan filosofis masyarakat Jawa. Seiring perjalanan sejarah, tradisi lisan kemudian berkembang menjadi sastra tulis melalui pengenalan aksara Jawa pada era Hindu-Jawa, bertransformasi kembali pada era Islam melalui teks-teks seperti *Serat Kalatidha*, *Serat Centhini*, dan Babad Tanah Jawi, hingga tetap eksis dalam bentuk karya kontemporer dalam seni dan media digital.

Melalui perspektif antropologi budaya, mitologi Jawa dapat dipahami sebagai sistem naratif yang memetakan hubungan antara manusia, alam, dan dunia spiritual secara holistik. Struktur kosmologi dalam mitologi Jawa mencerminkan pandangan dunia yang bersifat holistik, yaitu keyakinan bahwa seluruh realitas, baik yang terlihat maupun tak terlihat saling terhubung dan membentuk kesatuan yang harmonis. Kosmologi Jawa menggambarkan alam semesta sebagai sebuah tatanan hierarkis dan berlapis, yang mengatur hubungan antara dunia manusia, dunia spiritual, dan kekuatan supranatural. Pemahaman ini menjadi landasan bagi sistem kepercayaan, praktik ritual, serta etika sosial yang hidup dan berkembang di tengah masyarakat Jawa sejak masa kuno hingga kini (Simuh, 2016).

Salah satu konsep fundamental dalam kosmologi Jawa adalah pembagian ruang kosmik menjadi tiga lapisan utama, yaitu *Jagad Alit* (mikrokosmos), *Jagad Ageng* (makrokosmos), dan *Jagad Tuhan* atau tataran *adikodrati*. *Jagad Alit* merujuk pada manusia sebagai pusat penghayatan spiritual, sementara *Jagad Ageng* merupakan dunia alam semesta yang mencerminkan tatanan kosmik. Kedua ranah tersebut dipandang sebagai cerminan dari realitas spiritual tertinggi, yaitu *Jagad Tuhan*, tempat bersemayamnya kekuatan ilahi atau *Sang Hyang Tunggal*. Keselarasan antara ketiga entitas tersebut

dipandang sebagai syarat terciptanya kehidupan yang seimbang dan tenteram, prinsip yang sering diistilahkan sebagai *manunggaling kawula lan Gusti* atau penyatuan eksistensial antara manusia dan Tuhan.

Dalam kerangka kosmologis ini, harmoni antara unsur baik dan buruk, terang dan gelap, serta kekuatan sakral dan profan menjadi prinsip sentral. Konsep dualisme tersebut tercermin dalam simbol-simbol mitologis seperti pertarungan antara *Barong* dan *Rangda* di Bali yang diadaptasi secara filosofi dalam kosmologi Jawa, serta tokoh *Punakawan* sebagai representasi kebijaksanaan yang menengahi konflik moral dalam lakon pewayangan. Pertarungan keseimbangan ini tidak dipahami sebagai kemenangan satu pihak atas pihak lain, tetapi sebagai proses menjaga dinamika harmoni kosmik agar kehidupan berjalan sesuai tatanan ilahi, atau kosmos, dan tidak jatuh pada *chaos*.

Struktur kosmologi Jawa juga terwujud secara konkret dalam bentuk ruang arsitektural dan tata kota tradisional, seperti struktur *Gunungan* pada wayang kulit atau pola tiga zona di candi Hindu-Buddha: *bhurloka*, *bhuwarloka*, dan *swarloka*. Konsep yang sama dapat ditemukan dalam struktur kraton, yang menyimbolkan keterhubungan antara ruang religi, politik, dan sosial melalui orientasi kosmis yang berpusat pada hubungan Sultan sebagai wakil ilahi dengan rakyatnya. Kosmologi bukan hanya sistem gagasan abstrak, tetapi juga hadir dalam konstruksi fisik dan kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa, menjadi panduan normatif dalam bertindak, berpikir, dan berinteraksi.

Struktur kosmologi Jawa berfungsi sebagai kerangka interpretatif untuk memahami realitas. Sistem ini menyediakan pedoman untuk menghadapi fenomena alam, konflik sosial, hingga persoalan identitas individual dan kolektif. Kosmologi menjadi sumber legitimasi spiritual dalam tradisi ritual, mulai dari *slametan*, *ruwatan*, hingga prosesi siklus hidup seperti kelahiran

dan kematian. Dalam konteks modern, interpretasi kosmologis tetap bertahan melalui seni pertunjukan, sastra, dan media digital sebagai bentuk mediasi budaya yang menjaga kesinambungan nilai melalui reposisi simbol-simbol tradisional dalam kerangka kontemporer.

Mitologi Jawa berperan sebagai repositori nilai, memori kolektif, dan instrumen pelestarian identitas budaya di tengah dinamika modernisasi dan globalisasi. Mitologi Jawa juga berfungsi sebagai perangkat konseptual untuk memahami eksistensi, mengatur kehidupan sosial, dan mempertahankan identitas budaya dalam menghadapi perubahan zaman.

Di lingkungan akademik, kajian tentang mitologi Jawa memiliki relevansi penting untuk bidang antropologi budaya, filologi, sastra daerah, studi religi, seni pertunjukan tradisional, dan bahkan pengembangan media kreatif modern seperti film, animasi, dan gim berbasis budaya lokal. Pelestarian, reinterpretasi, dan adaptasi kreatif terhadap mitologi Jawa merupakan bagian dari upaya menjaga kontinuitas budaya sekaligus membuka peluang inovasi pada ranah ekonomi kreatif dan edukasi interdisipliner.

### **E. Mitologi Jawa dalam Karya Sastra**

Mitologi Jawa sendiri sampai saat ini masih di temukan dalam dalam karya karya sastra Jawa. Menurut Herusatoto (2018) dalam buku *Mitologi Jawa*, hasil karya sastra tulis seperti dongeng, legenda, dan babad menjadi suatu rangkaian pentahapan sejarah Jawa sesuai dengan sesuai dengan zamannya masing-masing.

#### **a. Dongeng**

Dongeng merupakan salah satu kategori cerita rakyat yang dicirikan oleh sifatnya yang imajinatif dan kurangnya validitas historis dalam penelitian ilmiah (Rukiyah, 2018). Dongeng sering kali mengandung unsur-unsur mistis yang dianggap sakral oleh masyarakat, yang

menyiratkan nilai-nilai simbolis yang menghubungkan manusia dengan alam dan kekuatan supranatural. Dalam narasinya, tokoh leluhur atau pendiri suatu daerah sering kali berfungsi sebagai simbol identitas kolektif, yang membangun fondasi nilai-nilai budaya masyarakat. Dongeng, melalui karakter dan narasinya, mengomunikasikan pelajaran moral dan kisah peringatan mengenai dampak perilaku menyimpang, yang berfungsi sebagai sarana untuk transmisi nilai-nilai budaya dalam tradisi lisan.

Dalam masyarakat Jawa, dongeng berkontribusi secara signifikan terhadap pelestarian nilai-nilai budaya melalui tradisi lisan yang diwariskan lintas generasi. Nilai-nilai seperti ketekunan, kesabaran, kejujuran, kepahlawanan, dan kepatuhan terhadap norma-norma sosial secara implisit disampaikan melalui konflik dan karakter dalam narasi. Dongeng memiliki tujuan ganda, memberikan hiburan dan bertindak sebagai instrumen pendidikan informal yang memengaruhi karakter dan pandangan dunia kaum muda. Beberapa contoh dongeng yang masih dikenal luas di Jawa memperlihatkan bagaimana cerita-cerita ini tetap relevan dalam membentuk kesadaran budaya masyarakat hingga hari ini.:

#### 1. Si Kancil

Si Kancil adalah fabel penting dalam tradisi lisan Jawa yang menampilkan tokoh hewan cerdik dan lincah. Dalam cerita seperti Kancil dan Buaya atau Kancil Mencuri Timun, Kancil mampu mengatasi bahaya melalui kecerdikan, menyampaikan nilai moral seperti keberanian, strategi, dan kecerdikan. Cerita ini merepresentasikan individu biasa yang menghadapi kekuatan lebih besar dengan akal, sekaligus berperan dalam pembentukan karakter anak dan pelestarian nilai lokal melalui tradisi tutur.



Gambar 2.1. Ilustrasi cerita dongeng Kancil dan Buaya

Sumber: [tirto.id](http://tirto.id)

## 2. Timun Emas

Timun Mas merupakan salah satu narasi penting dalam tradisi lisan Jawa, khususnya di Jawa Tengah. Cerita ini mengisahkan seorang gadis yang lahir dari mentimun sebagai hasil permohonan seorang janda kepada makhluk supranatural bernama Buto Ijo. Saat dikejar oleh raksasa tersebut, Timun Mas menggunakan empat benda ajaib yaitu biji mentimun, jarum, garam, dan terasi untuk melarikan diri. Keempat benda itu kemudian berubah menjadi penghalang magis yang menghalangi pengejarannya. Cerita ini tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai moral seperti kasih sayang orang tua, keberanian, ketekunan, dan kemandirian perempuan dalam menghadapi ancaman.



Gambar 2.2. Ilustrasi Dongeng Anak Timun Mas dan Raksasa

Sumber: [telusurkultur.com](http://telusurkultur.com)

### 3. Jaka Tarub

Cerita Jaka Tarub merupakan kisah tradisi lisan Jawa tentang pemuda yang bertemu bidadari Nawangwulan. Interaksi antara manusia dan makhluk supranatural ini menyoroti kehidupan desa sederhana yang dikombinasikan dengan unsur mitologi. Tindakan Jaka Tarub yang menyembunyikan selendang bidadari menjadi titik balik narasi, menekankan nilai etika seperti kejujuran, integritas, dan konsekuensi tindakan yang didorong motif.



Gambar 2.3. Ilustrasi  
Jaka Tarub dan Tujuh  
Bidadari

Sumber:  
[id.wikipedia.org](http://id.wikipedia.org)

#### b. Legenda

Legenda adalah cerita dalam cerita rakyat yang dianggap sebagai fakta, sering dikaitkan dengan tokoh sejarah, dan diresapi dengan unsur magis, kemampuan supranatural, dan sifat khas dari tokoh utamanya (Sitepu dkk., 2019). Tradisi Jawa mencakup legenda sebagai genre cerita prosa rakyat yang telah lazim sejak era *Saka* Jawa, yang juga dikenal sebagai periode Hindu-Jawa (Herusatoto, 2018). Komunitas pendukungnya menganggap cerita-cerita ini sebagai kisah faktual dari masa lalu, yang berkontribusi pada ingatan kolektif yang memperkuat identitas budaya lokal.

Legenda didefinisikan oleh cerita yang menjelaskan asal-usul berbagai fitur atau fenomena geografis, termasuk gunung, sungai, hutan, desa,

dan danau, yang sering dikaitkan dengan tokoh atau makhluk suci yang memiliki kemampuan luar biasa. Tokoh-tokoh tersebut dapat mewakili manusia, hewan, atau makhluk supranatural yang terkait erat dengan unsur-unsur mistis yang ditemukan dalam narasi kuno. Legenda mencakup berbagai macam narasi, termasuk kisah tentang makhluk surgawi, tokoh lokal, asal usul masyarakat, para ksatria, orang biasa, anekdot lucu, cerita binatang, dan roh. Fungsi utama legenda adalah sebagai peringatan moral, mendorong kesadaran diri masyarakat dan kepatuhan terhadap nilai-nilai sosial yang mapan untuk mencapai harmoni dan kedamaian. Berikut beberapa contoh dari legenda yang tersebar di masyarakat Jawa:

#### 1. Legenda Kanjeng Ratu *Kidul*

Legenda Kanjeng Ratu *Kidul* merupakan bagian penting dari mitologi Jawa, khususnya di pesisir selatan Pulau Jawa. Narasi ini menampilkan Ratu *Kidul* sebagai penguasa gaib Laut Selatan yang memelihara hubungan spiritual dengan raja-raja Mataram. Legenda menggabungkan unsur sejarah, spiritualitas, dan kepercayaan lokal, menampilkan tokoh ambivalen yang memiliki otoritas sekaligus menimbulkan ketakutan. Kepercayaan ini melahirkan praktik ritual seperti upacara *Labuhan*, yang bertujuan menjaga keseimbangan antara alam manusia dan alam gaib.



Gambar 2.4. Ilustrasi  
Kanjeng Ratu *Kidul*

Sumber: storydiup.com

## 2. Legenda Roro Jonggrang

Legenda Roro Jonggrang menjelaskan asal-usul Candi Sewu di kompleks Prambanan, Jawa Tengah. Cerita ini berkisar pada usaha Bandung Bondowoso membangun seribu candi dalam satu malam atas permintaan Roro Jonggrang sebagai syarat pernikahan. Upaya tersebut digagalkan oleh tipu daya Roro Jonggrang, dan akhirnya ia dikutuk menjadi patung terakhir. Legenda ini mengintegrasikan unsur mitologi, romansa, dan persepsi masyarakat tentang asal-usul bangunan bersejarah.



Gambar 2.5. Ilustrasi  
Cerita Legenda Roro  
Jonggrang

Sumber: sonora.id

## 3. Legenda Aji Saka

Legenda Aji Saka menceritakan asal-usul aksara Jawa dan memuat nilai moral serta budaya. Aji Saka datang dari Hindustan ke Jawa bersama dua pengikutnya, Dora dan Sembada, dan mengalahkan raja kejam Prabu Dewata Cengkar melalui kecerdikan. Konflik antara pengikutnya saat menyerahkan keris pusaka mengakibatkan kematian keduanya, sehingga Aji Saka menciptakan aksara Jawa yang masing-masing hurufnya melambangkan peristiwa tersebut. Legenda ini menekankan kesetiaan, keberanian, dan pentingnya menjaga amanah.



Gambar 2.6. Ilustrasi  
Cerita Legenda Aji Saka

Sumber:  
sabilulhuda.org

c. Babad

Babad merupakan salah satu genre sastra sejarah Jawa tradisional yang berkembang dari dongeng dan legenda. Babad biasanya mencakup narasi mengenai asal usul individu, lokasi, atau peristiwa, yang diartikulasikan melalui pendekatan penceritaan yang memadukan komponen naratif dan mitologis. Dalam historiografi Indonesia, babad dianggap sebagai fase awal penulisan sejarah yang dicirikan oleh spekulasi dan kurangnya kepatuhan terhadap metodologi ilmiah. Babad biasanya disusun dalam bentuk puisi *Macapat* atau tembang (Abimanyu, 2024) dan mengutamakan dimensi moral dan identitas budaya daripada penyajian fakta sejarah yang objektif.

Babad mewujudkan perspektif kosmik-mitos masyarakat Jawa, yang memandang sejarah sebagai elemen tatanan universal yang diatur oleh kekuatan supranatural (Bisyarda, 2016). Dalam babad, peristiwa sejarah sering kali digambarkan melalui simbol-simbol keagamaan dan dijalin dengan mitos, yang menunjukkan bahwa sejarah tidak hanya berfungsi sebagai catatan tindakan manusia tetapi juga sebagai refleksi kehendak kosmik. Hal ini memposisikan babad sebagai narasi sakral yang dicirikan oleh elitisme. Babad berfungsi terutama sebagai representasi pandangan dunia tradisional dan bukan sebagai referensi

sejarah objektif dalam penelitian ilmiah modern. Berikut beberapa contoh dari babad yang populer di masyarakat Jawa:

1. Babad Tanah Jawi

Babad Tanah Jawi adalah karya sastra sejarah Jawa yang mengisahkan silsilah raja-raja sejak pra-Islam hingga masa Mataram Islam. Disusun oleh Tumenggung Jayengrat pada 1777, babad ini memadukan mitologi Hindu dan kepercayaan Islam untuk membangun legitimasi kekuasaan raja melalui garis keturunan dari Nabi Adam hingga Dewa Wisnu. Karya ini mencerminkan sinkretisme budaya dan menekankan peran sastra dalam memperkuat posisi raja sebagai pemimpin spiritual dan tokoh sentral kosmos, sekaligus menjadi bukti integrasi budaya Hindu-Budha dan Islam di Jawa.

2. Babad Demak

Babad Demak merekam sejarah berdirinya Kesultanan Demak sebagai kerajaan Islam pertama di Jawa. Naskah ini memadukan peristiwa sejarah dengan unsur mitologis, simbolik, dan spiritual terkait penyebaran Islam oleh *Wali Songo*, termasuk tokoh seperti Sunan Kalijaga dan Sunan Bonang. Penekanan pada simbol lokal seperti *saka tatal* dan keris menunjukkan perpaduan nilai Islam dan budaya Jawa. Babad ini menggambarkan proses Islamisasi yang adaptif dan sinkretik, menjadi sumber penting untuk memahami integrasi Islam dalam kehidupan sosial, politik, dan spiritual masyarakat Jawa.

3. Babad *Giyanti*

Babad *Giyanti* mendokumentasikan pembagian Kesultanan Mataram menjadi Kasunanan Surakarta dan Kesultanan Yogyakarta melalui Perjanjian *Giyanti* (1755). Narasi ini tidak

hanya mencatat peristiwa, tetapi juga menyajikan kerangka ideologis yang menekankan legitimasi kekuasaan, menonjolkan Pangeran Mangkubumi sebagai tokoh sah dan adil, sementara Sunan Pakubuwana III digambarkan tunduk pada VOC. Babad ini mencerminkan perspektif subjektif penulis dan berfungsi sebagai sumber sekunder penting untuk menganalisis wacana kekuasaan, identitas politik, dan dampak kolonialisme pada transformasi politik Jawa abad ke-18.

#### **F. Mitologi sebagai Sumber Inspirasi Seni dan Media**

Mitologi telah lama menjadi sumber inspirasi fundamental dalam penciptaan karya seni dan media, mulai dari seni rupa tradisional hingga media kontemporer seperti film animasi, komik, dan video gim. Dalam konteks budaya Nusantara, unsur-unsur mitologi tidak hanya diwujudkan sebagai bentuk ekspresi estetis, tetapi juga sebagai medium penyampaian pesan moral, spiritual, dan identitas budaya. Narasi-narasi tentang dewa, tokoh heroik, serta kosmologi tradisional menjadi sarana penting untuk melestarikan nilai-nilai luhur masyarakat dan mentransformasikannya ke dalam bentuk visual yang dapat diakses lintas generasi (Wibawa & Kurniawan, 2022).

Dalam ranah seni pertunjukan, mitologi tampil sebagai struktur naratif utama dalam tradisi wayang kulit, tari ritual, dan teater rakyat. Lakon-lakon wayang seperti *Ramayana*, *Mahabharata*, dan kisah Panji merepresentasikan kompleksitas hubungan manusia, moralitas, serta dimensi spiritual yang menjadi dasar filsafat Jawa. Pertunjukan tersebut bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media pendidikan budaya dan transmisi nilai kosmologis, menggabungkan unsur musik, bahasa simbol, dan ekspresi visual sebagai satu kesatuan artistik (Putra & Herawati, 2021).

Di era modern, banyak elemen visual wayang dan tokoh mitologis diadaptasi ke dalam seni rupa kontemporer, desain grafis, hingga seni digital, menegaskan keberlanjutan relevansi mitologi dalam industri kreatif.

Perkembangan teknologi digital memperluas ruang representasi mitologi sebagai inspirasi media baru. Industri film dan animasi Indonesia mulai mengangkat figur mitologis lokal sebagai karakter naratif, seperti dalam film animasi *Battle of Surabaya* yang memanfaatkan simbolisme heroik sebagai dasar struktur dramatik. Selain itu, video gim seperti *Nusantara Online* menghadirkan ruang interaktif bagi reinterpretasi mitologis melalui eksplorasi visual dan mekanika permainan yang melibatkan peran pemain secara langsung (Sugiarto dkk., 2023). Representasi ini membuka peluang revitalisasi mitologi sebagai aset budaya dalam format yang relevan bagi generasi digital dan berpotensi memperkuat kebanggaan identitas lokal.



Gambar 2.7 *Battle of Surabaya* dan *Nusantara Online*  
Sumber: Dokumentasi *Online*

Dalam perspektif akademik, transformasi mitologi ke dalam seni visual dan media digital dipandang sebagai bentuk *cultural translation*, yaitu proses menerjemahkan simbol dan narasi tradisional ke dalam medium kontemporer tanpa menghilangkan esensi maknanya. Pendekatan ini memungkinkan pelestarian warisan budaya sekaligus inovasi artistik yang responsif terhadap perkembangan zaman. Keberhasilan pemanfaatan mitologi dalam media modern menjadi indikator penting bahwa nilai-nilai

tradisional dapat terus hidup melalui adaptasi kreatif dan relevansi baru dalam ruang budaya global.

Istilah lain yang muncul adalah mediasi budaya. Mediasi budaya (*cultural mediation*) merupakan proses penyampaian dan reinterpretasi nilai-nilai budaya melalui perantara media, baik tradisional maupun modern, yang memungkinkan terjadinya transformasi bentuk, fungsi, dan makna budaya dalam konteks sosial yang terus berubah. Transformasi ini tidak hanya mencakup perubahan medium, tetapi juga reegosiasi makna simbolik agar tetap relevan dengan pengalaman sosial generasi modern.

Di era digital, proses mediasi budaya berlangsung melalui berbagai *platform* seperti media sosial, animasi, komik digital, film, dan video gim. Media digital memberikan ruang yang lebih luas bagi revitalisasi narasi mitologis melalui penyajian visual dan interaktif yang memungkinkan audiens tidak sekadar menjadi penerima pasif, tetapi juga partisipan aktif dalam proses interpretasi makna. Format digital memungkinkan penyampaian mitologi dalam bentuk yang lebih dinamis dan mudah diakses, mempercepat proses transmisi budaya antar generasi dan antar wilayah. Transformasi naratif ini juga berfungsi sebagai strategi penting dalam upaya *cultural continuity*, yaitu menjaga keberlangsungan tradisi budaya di tengah modernisasi global yang kian intensif.

Transformasi mitologi ke dalam ruang digital turut mendukung proses pembentukan identitas budaya baru (*cultural identity reconstruction*) yang terjadi melalui interaksi antara warisan tradisional dan inovasi modern. Narasi mitologis yang diadaptasi ke dalam format digital sering kali mengalami reinterpretasi tematik sesuai kebutuhan estetis, komersial, maupun edukatif; namun tetap mempertahankan nilai inti yang menjadi basis identitas kolektif. Proses ini menunjukkan bahwa digitalisasi bukan

sekadar memindahkan narasi lama ke medium baru, melainkan membuka ruang kreatif untuk memperluas pemaknaan budaya dalam konteks global.

Dalam perspektif *cultural transmission*, media digital mempercepat distribusi narasi mitologis dan memperluas jangkauan audiens lintas batas geografis. Representasi tokoh dan simbol mitologis lokal dalam video gim, animasi, dan komik digital memungkinkan pengetahuan budaya Indonesia diakses dan dipelajari oleh masyarakat internasional (Yuono dkk., 2024). Hal ini tidak hanya memperkuat diplomasi budaya, tetapi juga memosisikan mitologi sebagai aset strategis dalam industri kreatif global. Dengan demikian, mediasi budaya melalui teknologi digital berfungsi sebagai instrumen penting untuk memperkuat kembali nilai-nilai budaya tradisional sekaligus menegosiasikannya dalam kerangka modernitas.

#### **G. Relevansi Mitologi bagi Pengembangan Desain Gim**

Mitologi memiliki relevansi strategis dalam pengembangan desain gim modern karena menyediakan fondasi naratif, simbolik, dan estetika yang kuat untuk menciptakan pengalaman bermain yang bermakna. Dalam kajian *game studies*, narasi mitologis dianggap sebagai salah satu sumber utama dalam pembentukan *worldbuilding*, pengembangan karakter, dan konstruksi sistem nilai yang menopang interaksi serta keputusan pemain (Schell, 2020). Mitologi menawarkan struktur cerita yang kaya, penuh konflik moral, perjalanan heroik, dan makna filosofis yang mampu memperkuat kedalaman naratif gim. Elemen-elemen tersebut memberikan landasan untuk menciptakan pengalaman interaktif yang melibatkan pemain secara emosional dan intelektual.

Penggunaan mitologi dalam desain gim juga mendukung proses *cultural representation*, yaitu upaya menghadirkan identitas budaya tertentu melalui fitur visual, mekanika permainan, dan simbolisme naratif. Gim berbasis mitologi memungkinkan pemain untuk memasuki ruang budaya tertentu,

mempelajari nilai-nilai lokal, serta memahami struktur *belief system* melalui eksplorasi interaktif. Pendekatan ini menempatkan gim bukan sekadar sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai medium pembelajaran budaya (*cultural learning environment*) yang didukung oleh pengalaman partisipatif yang imersif.

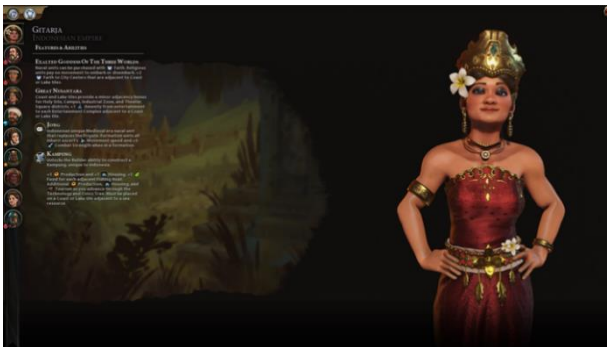
Dalam perspektif industri kreatif, mitologi berperan sebagai diferensiasi kreatif yang memperkuat daya saing produk gim. Ketika pasar global didominasi oleh tema fantasi Barat seperti mitologi Yunani, Nordik, dan Celtic, penggunaan mitologi Indonesia dan Jawa menawarkan identitas unik yang berpotensi menciptakan keunggulan kompetitif, terutama bagi pengembang di kawasan Asia Tenggara. Keunikan karakter, estetika simbolik, serta filosofi lokal membuka peluang untuk menciptakan pengalaman orisinal yang tidak tersedia pada gim komersial *mainstream*.

Adaptasi mitologi dalam gim mendukung perkembangan *cultural continuity* dan pelestarian warisan budaya. Dengan memanfaatkan medium digital yang populer di kalangan generasi muda, narasi tradisional dapat dihidupkan kembali dalam format kontemporer sehingga tetap relevan dan dihargai (Adiputra dkk., 2023). Gim menjadi agen *cultural transmission* yang efektif, mempertemukan tradisi dengan inovasi melalui mediasi teknologi interaktif. Proses ini dapat memperkuat kesadaran identitas budaya sekaligus mendorong apresiasi terhadap kearifan lokal di tengah arus globalisasi.

Penulis mengembangkan konsep adaptasi mitologi dalam pengembangan gim atau media lainnya menjadi beberapa kategori sebagai berikut:

a. Adaptasi karakter mitologi

Pada kategori ini adaptasi pengembangan media “meminjam” karakter yang ada dalam mitologi tertentu. Sebagai contoh dalam gim *Civilization VI* terdapat karakter yang memimpin kerajaan Majapahit yaitu Gitarja yang diambil dari tokoh raja Majapahit Tribhuwana Wijayatunggadewi. Disebut sebagai “meminjam” karena representasi tokoh apabila dikaitkan dengan akurasi sejarah, memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Namun dalam konteks pengembangan gim, metode seperti ini sangat umum dilakukan, dan tetap memiliki tujuan yang strategis yaitu memperkenalkan karakter lokal ke ruang lingkup yang lebih luas. Apabila memiliki atribut yang digunakan oleh karakter, pada gim *Civilization VI* tersebut tidak memiliki kesesuaian dengan sumber sejarah, namun demikian pengembang berusaha untuk mengambil ide dasar yang bersumber dari sejarah, dan menggabungkannya dengan kreativitas desainer.



Gambar 2.8 Karakter Gitarja dalam *Civilization VI*

Sumber : gamewiki

b. Adaptasi narasi atau alur cerita

Adaptasi berikutnya yang sering digunakan oleh pengembang gim adalah adaptasi narasi atau cerita. Dalam sebuah permainan berdasarkan sejarah atau mitos, alur cerita dapat diadaptasi dengan mudah, mengingat cerita sudah tersusun dengan baik dan telah diwariskan dari generasi-ke generasi. Kendati cerita mengalami perubahan mengikuti konteks waktu, namun inti dari cerita biasanya

tidak mengalami perubahan. Hal inilah yang dapat digunakan dalam pengembangan gim, terutama gim bergenre RPG. Sebagai contoh gim *Buramoto* sebuah gim RPG *Open World* yang mengangkat cerita mitos dari Kalimantan. Alur cerita diadaptasi dari mitos setempat dengan ditambahkan beberapa elemen kreativitas.



Gambar 2.9 Gim *Buramoto* dengan adaptasi cerita

Sumber : Indogamers

### c. Adaptasi Atribut Visual

Pemanfaatan atribut visual adalah proses adaptasi budaya ke dalam gim atau media yang paling umum dilakukan oleh pengembang. Atribut visual seperti elemen yang melekat pada tubuh karakter seperti baju dan aksesoris, persenjataan, serta *landmark* menjadi komponen yang mudah untuk ditampilkan secara visual. Dalam konteks ini sering kali elemen budaya atau mitos hanya sebatas estetika visual saja, bahkan di beberapa kasus sebuah grafis yang mengadaptasi atribut visual dari budaya atau mitologi mengalami *hyperrealitas*. Meskipun demikian, adaptasi visual tetap dapat bermanfaat sebagai media untuk memperkenalkan elemen-elemen visual nusantara ke khalayak. Sebagai contoh gim yang mengadaptasi atribut visual adalah gim *Lokapala*, pada gim tersebut terdapat beberapa karakter yang diadaptasi dari cerita lokal dengan berbagai atribut yang “dipinjam” dari beberapa referensi mitos, maupun referensi sejarah.



Gambar 2.10 Game Lokapala

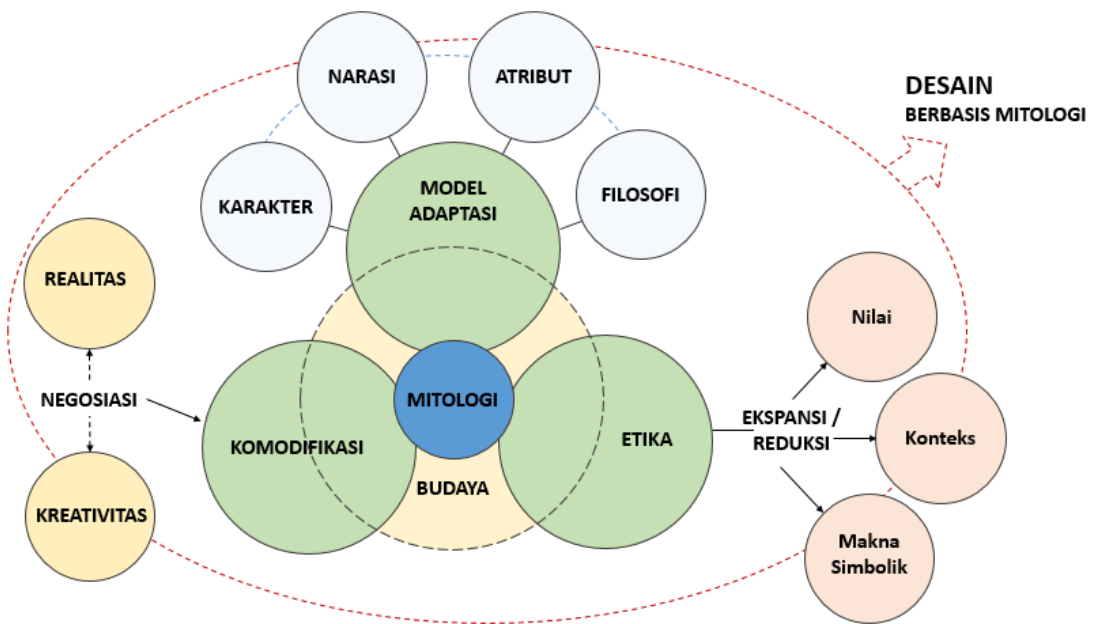
Sumber : Indogamers

d. Adaptasi Makna Filosofis

Dalam beberapa kasus, developer menggunakan pendekatan filosofis dengan mengambil referensi dari mitos-mitos tertentu. Sebagai contoh dalam gim *Ardhana*, digunakan palet warna khusus yang dimaknai sesuai dengan filosofi kosmologi Jawa.

Dalam proses adaptasi tersebut, pengembang media atau gim dapat menggabungkan beberapa elemen budaya (komodifikasi), menggabungkan atribut, karakter, dan alur cerita dari beberapa mitos atau legenda sekaligus dengan batasan tertentu melalui proses negosiasi antara realitas yang ada dengan kreativitas desainer. Selanjutnya, etika representasi budaya menjadi aspek penting dalam pengembangan gim berbasis mitologi, terutama ketika sumber inspirasinya berasal dari warisan budaya yang masih hidup dan dihormati oleh komunitas tertentu. Representasi budaya dalam gim tidak hanya berkaitan dengan estetika visual atau pemanfaatan unsur tradisi, tetapi juga menyangkut tanggung jawab moral untuk menghormati nilai, konteks, dan makna simbolik yang melekat pada budaya tersebut. Kesalahan

dalam interpretasi dapat memunculkan stereotip, komodifikasi berlebihan, hingga mereduksi kedalaman makna budaya menjadi sekadar ornamen visual. Oleh karena itu, desainer perlu menerapkan prinsip-prinsip etis seperti akurasi budaya, konsultasi dengan ahli atau praktisi budaya, serta pemahaman mendalam terhadap konteks historis dan sosial dari elemen yang diadaptasi. Pendekatan ini memastikan bahwa proses kreasi tidak memanfaatkan budaya secara eksploitatif, tetapi justru memperkuat apresiasi dan pemahaman antarbudaya. Penulis secara spesifik membuat bagan keterkaitan antara adaptasi budaya terhadap pengembangan media atau gim sebagai berikut :



Bagan 2.1 Model desain berbasis mitologi yang dikembangkan penulis

Tantangan menjadi semakin kompleks ketika mitologi yang diadaptasi bersifat sakral atau memiliki posisi penting dalam praktik spiritual masyarakat tertentu. Unsur-unsur sakral memiliki batasan dalam cara mereka dapat divisualisasikan, dinamai, atau dijadikan bagian dari alur cerita. Interpretasi yang tidak sensitif dapat memicu aksi protes, kesalahpahaman makna, hingga dianggap menodai hal-hal yang dianggap suci. Dalam konteks gim, di mana unsur fantasi, hiburan, dan modifikasi kreatif sering kali diperlukan, perancang perlu menyeimbangkan antara kreativitas dan penghormatan budaya. Pendekatan yang bijak meliputi pemilihan aspek mitologi yang aman untuk diinterpretasikan, memberikan penjelasan kontekstual bila diperlukan, serta menghindari penggunaan simbol, ritual, atau representasi figur sakral secara sembarangan. Dengan memperhatikan sensitivitas ini, pengembang dapat menghasilkan karya yang tidak hanya artistik dan menarik, tetapi juga bertanggung jawab dan menghormati nilai-nilai budaya yang menjadi sumber inspirasinya.

## *Chapter 3*

*Kajian Visual dalam Gim  
Berbasis Mitologi*

# **KAJIAN VISUAL DALAM GIM BERBASIS MITOLOGI**

## **A. Konsep Visual**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konsep diartikan sebagai gagasan atau rancangan yang masih berada dalam tahap pemikiran awal, sedangkan visual merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan penglihatan atau tampilan yang dapat diamati. Berdasarkan pemahaman tersebut, konsep visual dapat dipahami sebagai gagasan awal yang diwujudkan melalui representasi visual, yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai instrumen komunikasi yang memfasilitasi penyampaian pesan dan pemahaman informasi secara lebih terstruktur dan bermakna. Dalam praktik desain, konsep visual dikembangkan melalui proses kajian ide, analisis audiens, penentuan tujuan komunikasi, serta pemilihan strategi penyajian visual yang paling efektif dalam menyampaikan pesan yang dimaksud.

Dalam konteks Desain Grafis maupun Desain Komunikasi Visual (DKV), konsep visual memiliki peran sentral sebagai fondasi dalam menciptakan media yang mampu menjembatani pesan kreator dengan pengalaman audiens. DKV memandang visual bukan sekadar ornamen, tetapi sebagai bahasa simbolik yang dapat menggerakkan persepsi, emosi, dan interpretasi makna (Rustan, 2018). Oleh karena itu, penyusunan konsep visual memerlukan pertimbangan holistik terhadap komposisi, tipografi, warna, ikonografi, dan gaya ilustrasi agar tercapai keselarasan antara bentuk dan pesan. Visual yang tersusun dengan baik membantu audiens menangkap makna secara cepat dan efektif, serta mendukung terciptanya komunikasi yang persuasif, informatif, maupun edukatif (Khamadi, 2015).

Dalam ranah desain gim, konsep visual menjadi elemen krusial yang tidak hanya membangun identitas estetika, tetapi juga pengalaman bermain (*player experience*). Konsep visual menentukan arah pengembangan dunia gim (*level building*), karakter, lingkungan, antarmuka pengguna, dan atmosfer emosional yang melingkupi keseluruhan narasi interaktif. Visual yang kuat mampu memperkuat keterlibatan pemain (*immersion*) dan memberi landasan bagi pemahaman mekanisme permainan, alur cerita, serta dinamika interaksi. Konsep visual dalam desain gim tidak sekadar menciptakan tampilan yang menarik, tetapi juga menjadi alat komunikasi interaktif yang menyampaikan pesan naratif dan fungsional secara efektif, serta menuntun pemain dalam menjelajahi pengalaman yang terarah dan bermakna.

Kualitas visual dalam sebuah gim memainkan peran penting dalam membentuk kesan pertama sekaligus menarik keterlibatan pemain. Visual yang dirancang secara matang tidak hanya memanjakan mata, tetapi juga menjadi media efektif untuk menyampaikan pesan dari kreator kepada audiens. Dalam proses desain gim, konsep visual mencakup beragam elemen, mulai dari desain karakter, desain lingkungan, warna dan pencahayaan, gaya ilustrasi, antarmuka pengguna (*UI/UX*), hingga perspektif kamera. Ketika semua elemen ini disusun secara harmonis dan mengacu pada prinsip-prinsip desain, maka akan terbentuk pengalaman visual yang tidak hanya menarik, tetapi juga bermakna.

Visual dalam gim bukan sekadar elemen dekoratif, melainkan sarana komunikasi yang menjembatani pemain dengan dunia yang mereka eksplorasi. Tampilan visual yang kuat mampu mengarahkan perhatian, membangkitkan rasa penasaran, dan mendorong pemain untuk terlibat lebih jauh, sehingga menjadikan pengalaman bermain terasa lebih hidup dan menyeluruh (Agustiandhy dkk., 2022). Konsep visual tidak berdiri sendiri,

melainkan terwujud melalui rangkaian elemen visual yang saling melengkapi dan membentuk identitas visual yang utuh. Setelah tahap konseptual awal ditetapkan, proses desain berlanjut pada pemilihan gaya visual sebagai dasar estetika yang akan menjadi acuan seluruh elemen grafis dalam gim. Gaya visual berfungsi menetapkan karakter tampilan, apakah realistik, kartun, minimalis, futuristik, atau tradisional yang kemudian mempengaruhi setiap keputusan desain berikutnya. Gaya visual mengantarkan pada komponen penting seperti desain karakter, palet warna, lingkungan visual (*environment art*), ikonografi, serta tipografi, yang bersama-sama menciptakan pengalaman visual yang konsisten dan mudah dikenali.

Elemen-elemen tersebut tidak hanya berperan sebagai bentuk representasi estetis, tetapi juga sebagai alat komunikasi naratif dan emosional. Misalnya, desain karakter tidak sekadar menampilkan rupa tokoh, tetapi juga merepresentasikan kepribadian, latar belakang cerita, dan nilai budaya yang ingin disampaikan. Demikian pula, pemilihan warna dapat mempengaruhi suasana emosional pemain, sedangkan pengembangan lingkungan visual dapat menciptakan dunia permainan yang imersif dan meyakinkan.

## **B. Kajian Visual Berbasis Budaya Jawa**

Kajian visual dalam budaya Jawa merupakan fondasi penting untuk memahami prinsip estetika, struktur simbolik, serta sistem nilai yang membentuk identitas visual masyarakat Jawa. Visualitas dalam budaya Jawa bukan sekadar bentuk artistik atau dekoratif, melainkan representasi konseptual yang mencerminkan pandangan hidup, moralitas, dan spiritualitas kolektif. Estetika Jawa dibangun di atas prinsip keselarasan (*harmoni*), keseimbangan (*tata titi*), keteraturan kosmos, dan kesatuan (*manunggaling kawula-Gusti*) yang menegaskan hubungan serasi antara manusia, alam, dan dimensi ilahiah. Endraswara (2015) menegaskan bahwa

visualitas tradisi Jawa lahir dari pandangan kosmologis yang menempatkan seni sebagai medium spiritual serta instrumen etika keseharian. Selain itu, elemen-elemen visual seperti warna, simbol, tekstur, dan motif dipahami sebagai sarana komunikasi budaya yang membangun identitas dan memperkuat solidaritas sosial (Ernawati & Sari, 2020). Oleh sebab itu, penciptaan konsep visual berbasis budaya Jawa menuntut pemahaman yang mendalam terhadap konteks historis, filosofi simbolik, serta makna moral yang terkandung dalam setiap bentuk visual yang diwariskan secara turun-temurun.

Salah satu manifestasi terpenting estetika Jawa terlihat dalam batik, yang memadukan prinsip keseimbangan bentuk dan makna simbolik. Batik tidak sekadar menjadi karya seni tekstil, tetapi berfungsi sebagai sistem tanda yang memuat pesan moral, struktur sosial, serta pandangan kosmologis masyarakat Jawa. Herusatoto (2018) menjelaskan bahwa motif batik merupakan media komunikasi kultural yang memuat nilai identitas, hierarki sosial, dan spiritualitas. Motif *Parang*, misalnya, melambangkan kekuatan, kepemimpinan, dan kontinuitas perjuangan hidup (Kusrianto, 2021), sementara variasi seperti *Parang Rusak* memiliki status visual yang sakral karena hanya diperkenankan digunakan oleh kalangan bangsawan sebagai simbol otoritas dan kewibawaan. Guntur (2019) menunjukkan bahwa transformasi visual motif *Parang* menandai adaptasi nilai budaya terhadap dinamika sosial, dimana gelombang bentuk menyerupai ombak melambangkan keteguhan dan keberlangsungan kehidupan, serta mencerminkan perjalanan filosofis manusia dalam menghadapi tantangan zaman.

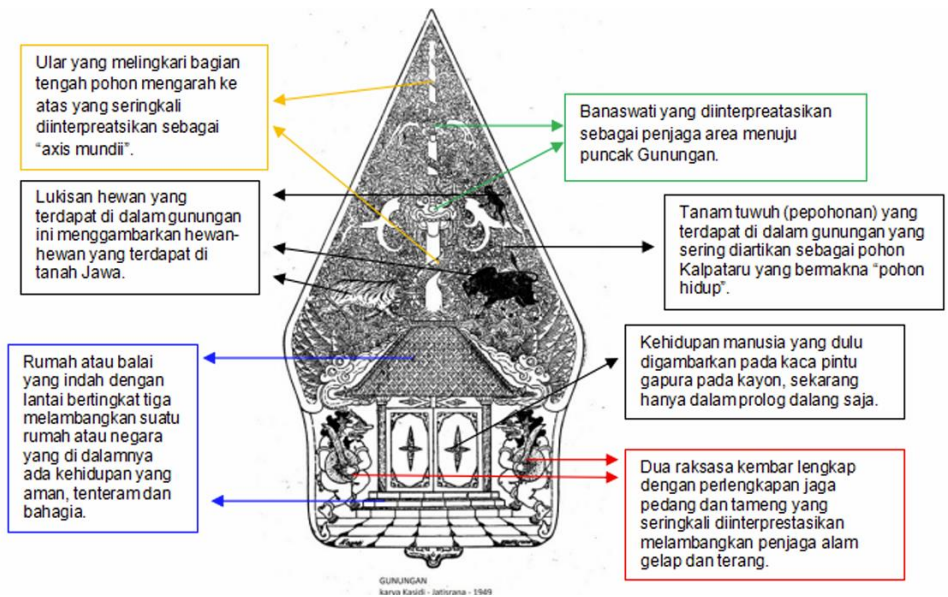


Gambar 3.1 Batik motif *Parang*

Sumber : batikprabuseno

Kekayaan visual budaya Jawa juga tercermin dalam seni pertunjukan wayang, yang mengintegrasikan unsur naratif, simbolik, dan estetis dalam satu kesatuan sistem komunikasi budaya. Wayang Kulit, Wayang *Golek*, dan Wayang *Purwa* berperan sebagai media reflektif yang menyampaikan nilai moral, spiritual, dan ajaran kehidupan. Setiap elemen visual dalam wayang memiliki makna mendalam: bentuk wajah, warna kulit tokoh, struktur tubuh, hingga gaya gerak merupakan simbol karakter dan kedudukan moral tokoh dalam narasi.

Salah satu elemen visual paling penting adalah *Gunungan*, yang tidak hanya menjadi pembuka dan penutup pertunjukan, tetapi juga representasi miniatur kosmos. *Gunungan* memuat simbol pohon hayat sebagai gambaran perjalanan spiritual manusia, serta ragam ornamen alam sebagai simbol keterhubungan unsur bumi, air, api, dan udara. Struktur vertikal *Gunungan* merepresentasikan tingkatan kosmos dan perjalanan manusia menuju kesempurnaan, dekorasi flora-fauna dalam *Gunungan* menggambarkan prinsip harmoni ekologis, bentuk segitiga *Gunungan* melambangkan *jagad ageng* (alam semesta), yang menunjukkan hubungan timbal balik antara manusia, alam, dan kekuatan transenden.



Gambar 3.2 Simbolisme dan Pemaknaan Figuratif dalam *Gunungan*  
 Sumber: *Telaah Estetika Paradoks Pada Gunungan Wayang Jawa*, (2023)

Makna simbolik yang terkandung dalam ekspresi visual budaya Jawa tidak hanya diwujudkan melalui bentuk dan motif, tetapi juga melalui penggunaan warna sebagai elemen visual utama yang memperkuat pesan moral, spiritual, dan metafisik. Dalam perspektif budaya Jawa, warna tidak sekadar dipahami sebagai unsur estetika, melainkan sebagai representasi kosmis yang mencerminkan keteraturan alam semesta dan keseimbangan hidup manusia. Warna berfungsi sebagai medium spiritual yang menghubungkan dunia materi (profan) dengan realitas transenden (sakral), sekaligus menegaskan kedudukan manusia dalam struktur kosmologi Jawa.

Konsep warna dalam budaya Jawa merujuk pada filosofi penempatan warna-warna primer dan sekunder pada arah mata angin, yang mencerminkan siklus kehidupan dan alam semesta. Dalam sistem ini, merah (*kidul*), putih (*lor*), kuning (*kulon*), hitam (*wetan*), dan hijau atau biru sebagai pusat dipandang sebagai representasi kekuatan spiritual yang bekerja menjaga keseimbangan jagad raya. Konsep tersebut menegaskan bahwa

warna memiliki kedudukan teologis dan metafisik, dan keseimbangan di antara warna-warna tersebut mencerminkan harmoni kosmos serta keteraturan moral dalam kehidupan manusia. Dengan demikian, penggunaan warna dalam budaya Jawa tidak pernah bersifat arbitrer, tetapi sarat makna dan berkaitan dengan sistem keyakinan yang kompleks.

Sistem simbolik ini tampak jelas dalam berbagai ekspresi budaya seperti wayang, batik, ritual adat, dan arsitektur tradisional, di mana warna digunakan sebagai perangkat komunikasi simbolik. Dalam seni wayang, warna kulit tokoh mencerminkan karakter psikologis dan tingkat spiritualitas mereka: hitam melambangkan kebijaksanaan dan kesempurnaan batin dalam tokoh seperti Semar; merah menyimbolkan nafsu, kekuatan, atau sifat temperamental; putih mengandung makna kesucian dan kejernihan hati; sedangkan kuning emas melambangkan kemuliaan dan kekuasaan ilahi. Sistem ini menegaskan fungsi warna sebagai alat penanda moral dan hierarki spiritual dalam narasi wayang.

Dalam perspektif pengembangan desain modern, termasuk desain gim, animasi, dan media digital lainnya pemahaman terhadap sistem warna Jawa memberikan potensi yang signifikan untuk menghasilkan karya visual yang tidak hanya estetis, tetapi juga otentik, bermakna, dan berakar pada nilai budaya lokal. Pengolahan warna berbasis filosofi Jawa dapat menciptakan identitas visual yang kuat, serta memperkuat kedalaman naratif dalam produk kreatif kontemporer. Dengan demikian, integrasi konsep warna tradisional dalam pengembangan visual modern merupakan strategi penting untuk menjaga kesinambungan budaya sekaligus memperluas relevansinya di era digital. Pada tabel berikut dapat dilihat penerapan filosofi budaya Jawa ke dalam konsep visual gim.

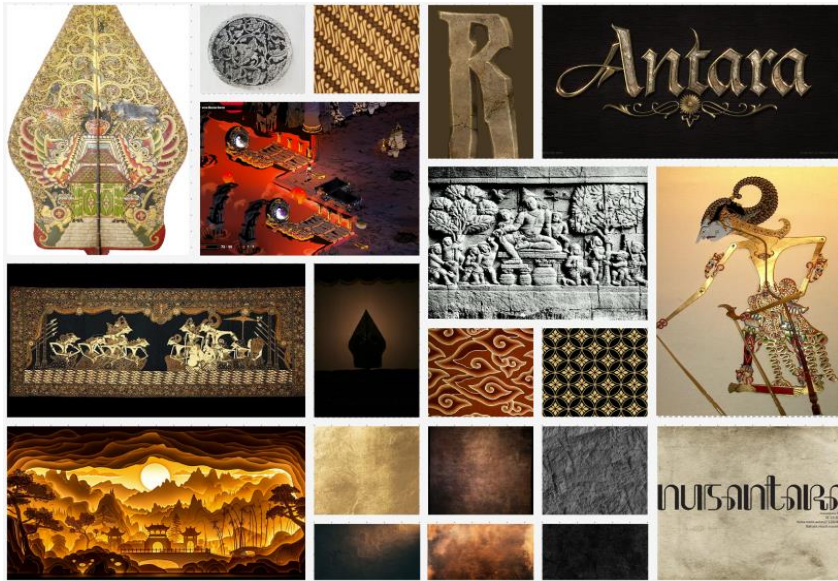
Tabel 3.1 Contoh implementasi filosofi dalam gim

Arah / Posisi Kosmos	Warna	Makna Filosofis & Spiritual	Asosiasi Simbolik (Tokoh / Elemen Alam / Nilai Moral)	Contoh Implementasi dalam Desain Gim
<b>Lor (Utara)</b>	<b>Putih</b>	Kesucian, kejernihan batin, pencerahan spiritual	Dewa Wisnu / udara / moralitas luhur / ketenangan	Palet untuk karakter bijak, <i>healer</i> , atau mentor spiritual. Efek cahaya atau <i>skill</i> pemurnian.
<b>Kidul (Selatan)</b>	<b>Merah</b>	Energi, keberanian, darah kehidupan, nafsu, konflik	Dewa Brahma / api / kekuatan fisik / agresi	Warna utama karakter pejuang atau antagonist kuat; efek visual <i>explosion</i> atau <i>rage mode</i> .
<b>Wetan (Timur)</b>	<b>Hitam</b>	Kesempurnaan batin, penjaga rahasia, kedalaman spiritual	Dewa Shiva / tanah / kesunyian / kebijaksanaan	Desain karakter figur spiritual, penjaga, <i>stealth class</i> , atau <i>guardian</i> bersifat misterius dan kuat.
<b>Kulon (Barat)</b>	<b>Kuning / Emas</b>	Kemuliaan, otoritas, kejayaan, kekuasaan	Dewa Mahadewa / matahari / legitimasi kekuasaan	Visual raja, dewa, atau karakter pemimpin; simbol kemenangan; <i>UI</i> untuk <i>reward</i> , <i>rank</i> , dan <i>royal quest</i> .
<b>Pancer (Tengah)</b>	<b>Hijau / Biru</b>	Keseimbangan kosmos, kehidupan, kesuburan, harmoni	Dewi Sri / air dan tanaman / kelahiran dan keselarasan	Desain dunia ( <i>environment</i> ), area <i>healing</i> , karakter pendukung alam, efek <i>buff</i> regenerasi.

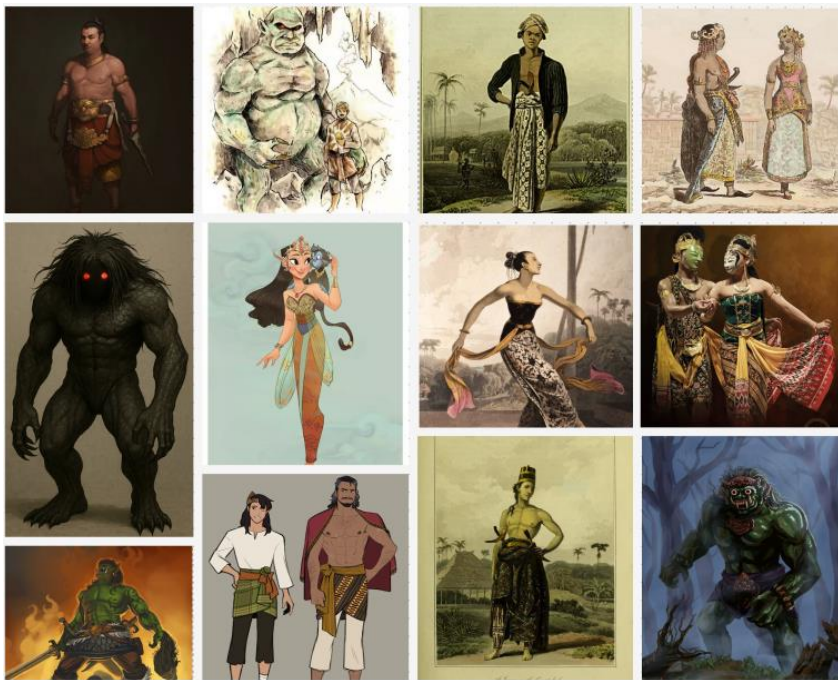
### C. Pembuatan *Moodboard*

Dalam tahap pra-produksi perancangan konsep visual gim, penyusunan *moodboard* memegang peran strategis dan fundamental dalam mendukung proses kreatif, pengambilan keputusan artistik, dan validasi arah desain. *Moodboard* merupakan kumpulan referensi visual, yang digunakan sebagai media artikulasi konsep yang membantu menghubungkan gagasan abstrak dengan representasi visual yang konkret. Melalui *moodboard*, perancang dapat mengkomunikasikan visi estetika secara jelas, sistematis, dan inspiratif kepada seluruh anggota tim produksi, sehingga memastikan terbentuknya keselarasan persepsi dan konsistensi gaya visual. Anggarini dkk. (2020) menjelaskan bahwa *moodboard* merupakan mekanisme yang digunakan desainer untuk merespons persepsi terhadap *brief*, mengidentifikasi permasalahan desain, serta mengembangkan ide-ide visual secara terstruktur melalui eksplorasi visual dan pendekatan interpretatif terhadap karakteristik desain.

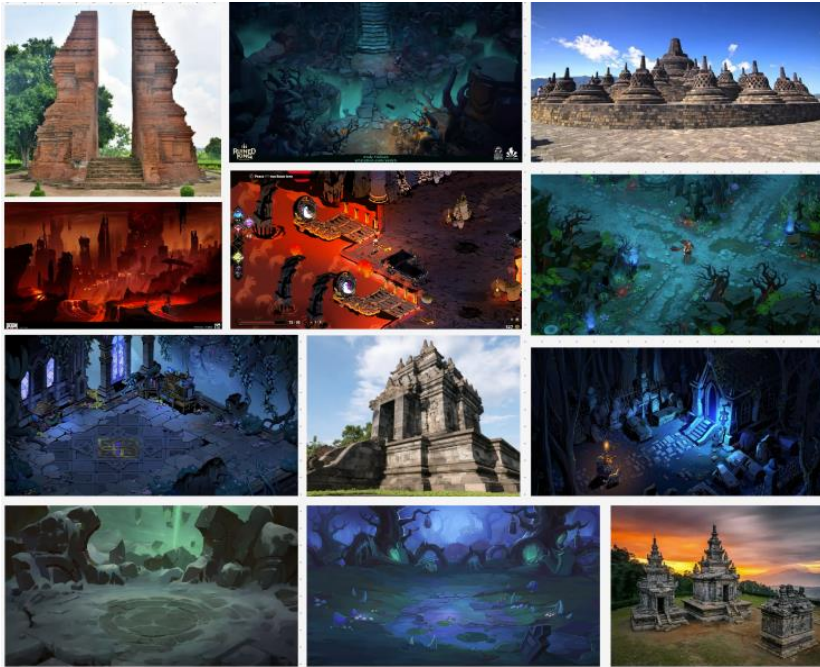
Dalam konteks pengembangan gim, *moodboard* berfungsi sebagai alat eksplorasi dan komunikasi visual lintas disiplin yang menjembatani gagasan konseptual dengan visualisasi akhir, terutama dalam membangun atmosfer dunia gim (*worldbuilding*), desain karakter, dan pengembangan lingkungan visual yang merepresentasikan identitas naratif dan tematik. Penyusunan *moodboard* memungkinkan desainer untuk mengeksplorasi kemungkinan estetika, menentukan palet warna, memilih tekstur, membangun ritme visual, dan mengkonstruksi gaya ilustrasi atau arsitektur dunia gim. Hal ini sangat penting dalam proyek kreatif berbasis budaya, seperti gim yang mengangkat mitologi atau tradisi lokal, di mana keakuratan visual, kesesuaian simbolik, dan kekuatan representasi budaya menjadi perhatian utama, sebagaimana ditunjukkan dalam contoh berikut:



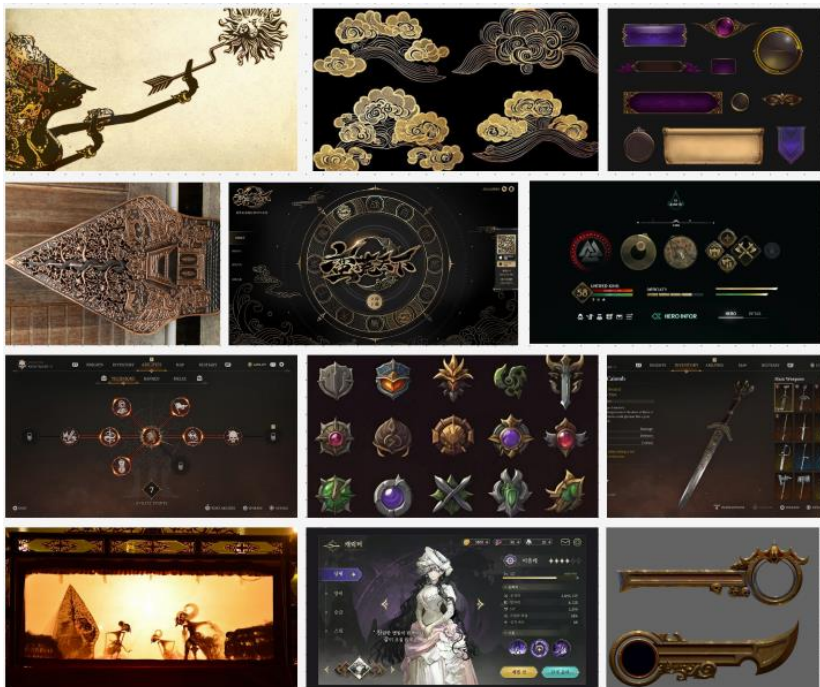
Gambar 3.3 moodboard Konsep (Konseptual & Identitas Visual)



Gambar 3.4 moodboard Karakter (Character Design)



Gambar 3.5 moodboard Lingkungan (*Environment & Stage*)



Gambar 3.6 moodboard Antarmuka (*User Interface*)

*Moodboard* yang dibuat merupakan hasil dari proses pengumpulan data visual yang melibatkan studi literatur visual dan kurasi digital dari berbagai sumber terpercaya, termasuk arsip budaya, dokumentasi seni tradisional, dan referensi visual kontemporer yang berkaitan dengan perancangan karya. Analisis ini melibatkan pengklasifikasian elemen-elemen visual berdasarkan prinsip-prinsip desain seperti warna, bentuk, tekstur, dan ritme, sekaligus mengkaji fungsi semiotiknya dalam membangun narasi visual yang bermakna dan kontekstual. *Moodboard* ini selanjutnya berfungsi sebagai alat desain estetika sekaligus sumber daya akademis yang menggambarkan arah artistik, yang menjadi fondasi bagi pendekatan visual dalam fase-fase produksi selanjutnya.

#### **D. Menentukan Pendekatan Visual dalam Perancangan *Game Asset***

Pendekatan visual dalam konteks pengembangan *game* berbasis mitologi digunakan untuk mengadaptasi nilai budaya dan simbolisme mitologi ke dalam bentuk representasi visual yang relevan dengan konteks media digital. *Design treatment* berperan sebagai kerangka konseptual yang diterapkan secara konsisten untuk membangun identitas estetika yang khas. Fokus utamanya terletak pada pemanfaatan elemen visual sebagai media penyampaian ide, narasi, dan makna dengan mempertimbangkan aspek estetika, fungsionalitas, serta konsistensi gaya. Pendekatan ini diharapkan mampu memperkuat pengalaman bermain yang imersif dan bernuansa naratif, sekaligus menjadi acuan dalam penentuan gaya ilustrasi, palet warna, pencahayaan, dan komposisi visual pada tahap perancangan berikutnya.

##### **1. Gaya Ilustrasi**

Gaya ilustrasi memegang peran sentral dalam perancangan konsep visual karena menentukan cara penyampaian nilai estetika dan pesan budaya kepada audiens. Desain ini mengadopsi gaya semi-

realis dengan elemen fantasi untuk menyesuaikan tema mitologi Jawa. Gaya semi-realis menghadirkan bentuk yang mendekati realitas namun disederhanakan untuk menjaga kejelasan visual (Asmawan, 2019), sementara unsur fantasi digunakan untuk menonjolkan aspek imajinatif dan spiritual yang menciptakan kesan mistis. Kombinasi keduanya menghasilkan representasi visual yang realistis namun tetap mengandung ekspresi simbolik dan spiritual yang kuat. Chelsea dkk. (2024) menjelaskan bahwa gaya semi-realis memiliki tingkat penerimaan tinggi di kalangan generasi Z karena sifatnya yang fleksibel, netral secara gender, dan mudah dipahami. Pendekatan ini memperkuat relevansi visual sekaligus menjaga karakter estetika dan simbolik budaya, sebagaimana terlihat pada gim *Onmyoji* yang memadukan realisme lembut dengan nuansa fantasi spiritual untuk menegaskan identitas budaya dalam konteks modern.



Gambar 3.7 Ilustrasi Sampul Gim *Onmyoji*  
Sumber: *Steam, Onmyoji*

## 2. Palet Warna

Penggunaan warna disesuaikan dengan fungsi visual tiap elemen, baik karakter, lingkungan, maupun antarmuka, guna menjaga keselarasan antara makna simbolik dan kejelasan visual. Sebagai contoh sistem palet warna pada perancangan aset gim bertema mitologi dapat dirancang dengan dominasi nuansa gelap yang memadukan gradasi hitam, coklat, oranye, dan emas. Paduan palet warna tersebut didapatkan dari riset dasar dan *moodboard* yang telah disusun pada tahapan sebelumnya. Warna hitam digunakan sebagai dasar visual yang melambangkan keteguhan, perlindungan spiritual, dan misteri, sebagaimana diterapkan dalam gim bertema *dark fantasy* seperti *Elden Ring* (Scrivner dkk., 2021). Warna oranye dan emas berfungsi sebagai penegas visual untuk menonjolkan elemen penting serta karakter dengan nilai spiritual tinggi (Zhou dkk., 2024). Aksent emas diadaptasi dari estetika budaya Jawa yang kerap muncul dalam ornamen dan ukiran wayang *gunungan* sebagai simbol kemuliaan dan kesakralan.



Gambar 3.8 Tampilan Visual Gim *Elden Ring*  
Sumber: *Steam, Elden Ring*

### 3. Pencahayaan

Dalam perancangan konsep visual permainan fantasi, sistem pencahayaan dirancang dengan nuansa redup dan dominasi warna hangat untuk menghadirkan atmosfer mistis serta spiritual yang selaras dengan estetika mitologi Jawa. Inspirasi pendekatan ini berasal dari pertunjukan wayang tradisional yang memanfaatkan cahaya temaram sebagai unsur dramatik utama, di mana warna hangat membangkitkan kedekatan emosional, sedangkan pencahayaan gelap mempertegas suasana tegang dan mendalam. Pencahayaan juga diterapkan secara dinamis dengan menyesuaikan intensitas dan arah sesuai konteks permainan, baik dalam momen pertarungan, eksplorasi, maupun narasi, guna memperkuat keterlibatan emosional pemain serta membantu navigasi melalui kontras terang dan gelap. Pendekatan ini terbukti efektif dalam membangun pengalaman visual yang imersif sebagaimana diterapkan pada *Hades*, di mana pencahayaan tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika tetapi juga sebagai instrumen naratif yang menghidupkan atmosfer dunia bawah.



Gambar 3.9 Tampilan Visual gim *Hades*  
Sumber: *Steam, Hades*

#### 4. Tata Tata Letak dan Komposisi

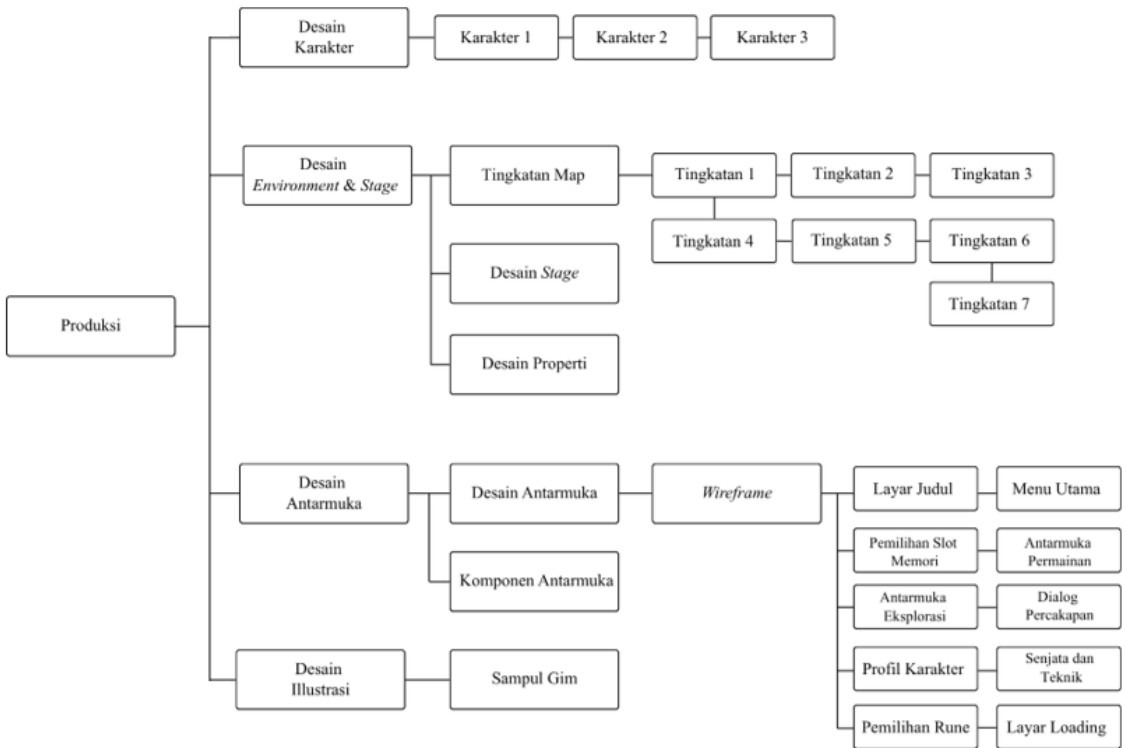
Tata letak dan komposisi visual memainkan peran fundamental dalam membentuk pengalaman estetis sekaligus memperkuat struktur naratif dalam perancangan konsep visual permainan bertema fantasi. Penempatan karakter, objek, serta elemen latar dirancang berdasarkan prinsip keseimbangan visual untuk memastikan interaksi yang efisien dan navigasi ruang permainan yang alami. Penerapan hierarki visual digunakan untuk mengarahkan perhatian pemain pada elemen utama seperti tokoh atau penanda permainan, sehingga alur interaksi dapat terbaca dengan jelas. Teknik pembedaan dan pengaturan kontras cahaya diterapkan guna menciptakan kesan kedalaman ruang sekaligus menegaskan atmosfer spiritual yang merefleksikan karakter mitologi Jawa. Nairn dan Piatti-Farnell (2023) menekankan bahwa keterpaduan antara struktur visual dan naratif menjadi kunci dalam memperdalam keterikatan emosional pemain terhadap dunia permainan yang dirancang.

#### **E. Tahapan Produksi**

Tahap produksi merupakan inti dari keseluruhan proses perancangan aset gim, di mana ide konseptual yang telah dikembangkan pada tahap pra produksi diwujudkan menjadi bentuk visual konkret. Proses ini berfokus pada implementasi rancangan elemen-elemen visual utama yang membentuk identitas dan atmosfer dunia permainan. Seluruh kegiatan pada tahap ini dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip desain komunikasi visual, teori estetika, serta relevansi nilai budaya Jawa yang menjadi dasar konseptual gim.

Tahap perancangan skema desain bertujuan memetakan alur kerja pengembangan elemen visual secara sistematis. Skema ini berfungsi sebagai

kerangka konseptual yang mengarahkan proses penyusunan seluruh komponen visual, mulai dari identitas desain hingga antarmuka gim. Melalui skema tersebut, setiap tahapan perancangan dapat dilaksanakan secara terstruktur, konsisten, dan selaras dengan tujuan estetika serta fungsionalitas yang telah ditetapkan. Bagan berikut menggambarkan alur kerja perancangan sebuah aset gim yang menjadi acuan utama dalam pengembangan desain secara menyeluruh:



Bagan 3.1 Skema Alur Perancangan Produksi



*Chapter 4*  
*Desain Karakter*

## DESAIN KARAKTER

Pada bab keempat dan bab-bab selanjutnya, pembahasan akan difokuskan pada penerapan konsep teoretis ke dalam studi kasus nyata melalui proyek gim berjudul *Ardhana*, yang dikembangkan oleh Septiawan Dwi Rahmat. Gim ini dipilih sebagai studi kasus karena secara khusus mengangkat mitologi Jawa sebagai dasar naratif dan visual, sehingga relevan untuk mengilustrasikan bagaimana prinsip estetika, simbolik budaya, dan konsep visual diterapkan secara konkret dalam proses perancangan aset gim. Melalui analisis proses kreatif yang mencakup pengembangan karakter, lingkungan, antarmuka, hingga sistem visual secara keseluruhan, studi kasus ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai penerapan metodologis desain dalam produksi gim berbasis nilai lokal. Selain itu, pembahasan ini juga menjadi contoh praktis bagaimana pendekatan budaya dapat diintegrasikan dengan kebutuhan industri kreatif modern, sekaligus mempertegas peran desain komunikasi visual dalam membangun identitas visual yang kuat dan bermakna.

### A. Desain Karakter

Desain karakter merupakan elemen fundamental dalam perancangan konsep visual gim karena berperan dalam membangun identitas visual sekaligus menyampaikan narasi kepada pemain. Karakter menjadi medium komunikasi nilai, emosi, dan tema permainan melalui elemen visual seperti bentuk tubuh, ekspresi, dan busana yang berpengaruh besar terhadap pengenalan serta keterikatan pemain. Dalam perancangan *Ardhana*, desain karakter dikembangkan untuk merefleksikan nilai spiritual dan filosofi Jawa dalam konteks digital. Tiga karakter utama yang dirancang meliputi Raka

sebagai protagonis dan pusat narasi, serta Ningrat dan Jagapati sebagai deuteragonis yang berperan menyeimbangkan dimensi moral dan tematik permainan.

Tahap visualisasi awal berfungsi sebagai penghubung antara perancangan konseptual dan produksi digital. Setelah karakter utama ditetapkan secara naratif dan estetis, dilakukan penyusunan *character spread* sebagai konkretisasi dari konsep yang telah dikembangkan. Proses ini mengacu pada *moodboard* dan referensi visual tahap sebelumnya agar arah gaya, atribut, dan simbol setiap karakter tetap konsisten dengan identitas estetika gim. *Character spread* digunakan untuk memetakan proporsi tubuh, ekspresi, serta atribut kostum dan simbolik secara terukur, sehingga mempermudah perancang memahami fisiognomi dan gestur karakter sebelum tahap digitalisasi dimulai. Tahapan ini menjadi landasan sistematis bagi pengembangan ilustrasi karakter pada proses visualisasi berikutnya.

#### 1. Raka

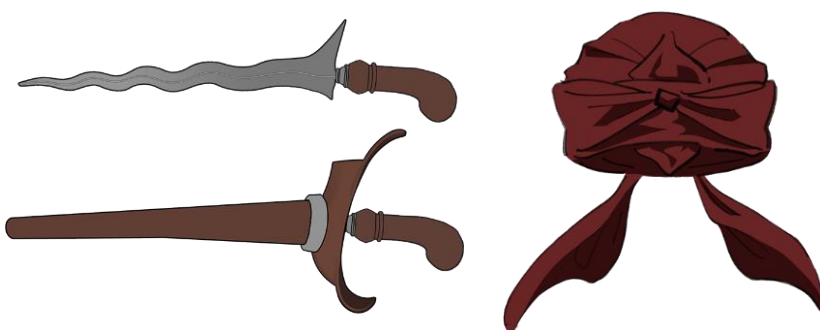
Karakter Raka dirancang sebagai protagonis yang merepresentasikan identitas masyarakat desa Jawa melalui tampilan visual yang sederhana namun sarat makna. Desain kostumnya merupakan hasil modifikasi dari pakaian tradisional Jawa agar tetap fungsional dan mendukung mobilitas karakter dalam konteks permainan. Proporsi tubuhnya dirancang tegap dan percaya diri, sementara tekstur kain yang realistis diterapkan untuk menjaga kualitas tampilan digital.



Gambar 4.1 *Character spread Raka*



Gambar 4.2 Palet Warna Raka dengan inspirasi dari warna batik



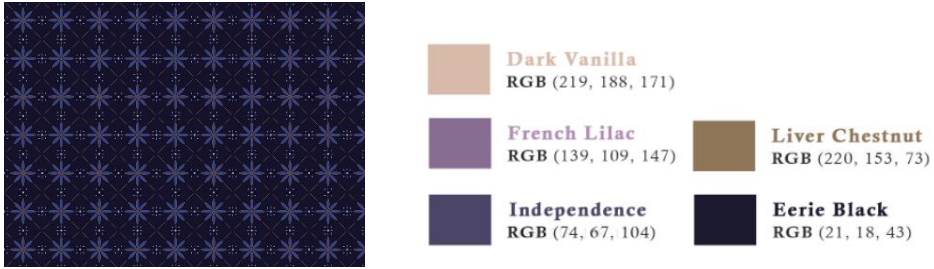
Gambar 4.3 Desain Senjata Raka dan Aksesoris Udeng

## 2. Ningrat

Karakter Ningrat dirancang untuk menampilkan citra elegan, berwibawa, dan spiritual sebagai sosok abdi dalem istana dalam dunia permainan. Siluet tubuhnya dibuat anggun dengan rancangan busana yang detail namun tetap fleksibel, menyesuaikan kebutuhan animasi dan perannya sebagai penyerang jarak jauh. Desain busana mengadaptasi unsur pakaian kerajaan Jawa, menonjolkan tekstur halus serta ornamen dekoratif dengan palet warna ungu, emas, dan hitam dipilih untuk menegaskan nuansa sakral dan mistis yang selaras dengan karakter arwah penjaga. Motif batik *Truntum* pada jarik digunakan sebagai simbol kesetiaan dan pengabdian, sementara aksesoris seperti tusuk konde, kelat tangan, dan kipas berfungsi memperkaya tampilan visual sekaligus mempertegas karakternya sebagai sosok spiritual yang anggun namun kuat.



Gambar 4.4 *Character spread* Ningrat



Gambar 4.5 Motif Batik dan Palet Warna Karakter Ningrat



Gambar 4.6 Desain Aksesoris Karakter

### 3. Jagapati

Karakter Jagapati dirancang untuk menonjolkan kekuatan fisik dan kesan monumental sebagai roh penjaga batas dunia. Tubuhnya besar dengan warna kulit merah bata dan tekstur batu vulkanik, menciptakan tampilan kokoh dan alami. Palet warna meliputi merah oranye, abu-abu gelap, hitam, dan aksen emas, merepresentasikan elemen bumi, magma, dan kekuatan spiritual. Kostum bermotif batik *Kawung* sederhana menekankan nuansa tradisional sekaligus menyatu dengan tema alam. Tangan kanannya, Tangan Alam, merupakan perpanjangan tubuh berlapis batuan vulkanik dengan urat magma bercahaya sebagai sumber kekuatan. Aksesoris seperti kalung dan gelang logam menambah kesan berat dan kokoh. Secara keseluruhan, desain Jagapati menggambarkan sosok penjaga purba yang kuat, stabil, dan

melambangkan keteraturan serta keseimbangan alam dalam konteks visual gim.



Gambar 4.7 *Character spread* Jagapati



	<b>Milk Chocolate</b> RGB (129, 82, 69)		<b>Café Au Lait</b> RGB (220, 153, 73)
	<b>Mahogany</b> RGB (188, 68, 0)		<b>Kenyan Copper</b> RGB (130, 23, 0)
	<b>Black Olive</b> RGB (62, 62, 62)		

Gambar 4.8 Motif Batik Kawung dan Palet Warna Jagapati



Gambar 4.9 Desain Senjata dan Aksesori Kalung

## B. Proses Ilustrasi Karakter

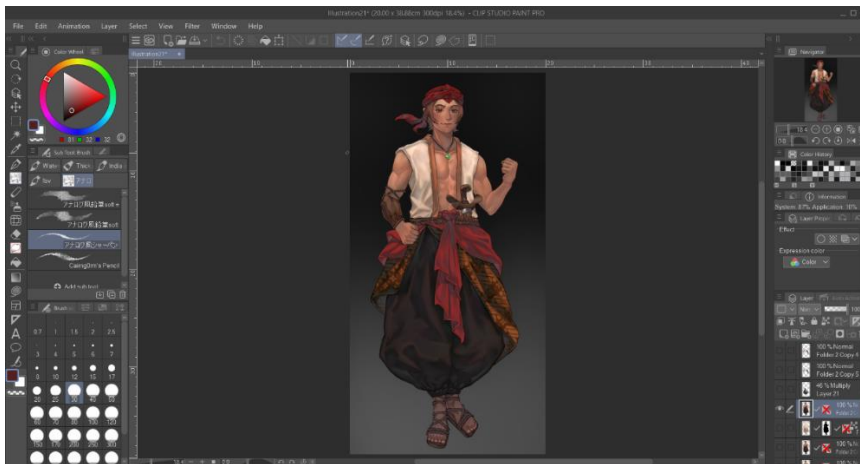
Ilustrasi karakter merupakan tahap penerapan akhir dari hasil perancangan visual yang telah disusun pada *character spread*. Pada tahap ini, desain karakter dikembangkan menjadi bentuk ilustrasi final yang digunakan langsung dalam tampilan permainan. Tujuannya untuk menghasilkan representasi visual yang konsisten dengan konsep karakter, baik dari segi anatomi, warna, maupun pencahayaan, sehingga karakter tampil sesuai dengan gaya visual dan arah estetika gim. Proses ilustrasi dilakukan secara digital dengan pendekatan yang terstruktur agar hasil visual sesuai dengan standar teknis dan artistik. Pengerjaan mengikuti empat tahapan utama yang meliputi sketsa awal, pewarnaan dasar, *rendering*, dan finalisasi. Setiap tahapan berfungsi menyempurnakan bentuk, warna, dan detail visual karakter agar siap diimplementasikan ke dalam sistem permainan. Keseluruhan tahapan tersebut divisualisasikan dalam bagan berikut, yang menjadi acuan alur kerja dalam proses pembuatan ilustrasi karakter gim.



Gambar 4.10 Skema Proses Pembuatan Ilustrasi

Pembuatan ilustrasi karakter dilakukan dapat dilakukan dengan metode gambar manual maupun digital menggunakan *software* grafis *bitmap* seperti Photoshop, Procreate maupun *software* berbasis *vector* seperti Adobe Illustrator, Corel atau yang lainnya.

Dalam perancangan gim *Ardhana* ini digunakan aplikasi *Clip Studio Paint* sebagai perangkat utama karena mendukung proses sketsa, pewarnaan, dan pengaturan pencahayaan secara terintegrasi. Aplikasi ini dipilih karena menawarkan presisi tinggi dalam pembuatan garis, fleksibilitas dalam pengolahan warna, serta efisiensi dalam pengaturan *layer* dan efek pencahayaan. Pendekatan ini memastikan hasil ilustrasi karakter tetap konsisten secara teknis, ekspresif secara visual, dan sesuai dengan kebutuhan estetika gim.



Gambar 4.11 Proses Pembuatan Ilustrasi Menggunakan *Clip Studio Paint*

Tahap sketsa menjadi langkah awal dalam proses perancangan ilustrasi. Pada tahap ini, bentuk dasar, proporsi anatomi, dan komposisi karakter dirumuskan secara menyeluruh untuk menentukan struktur visual yang stabil. Sketsa berfungsi sebagai panduan konstruksi visual sebelum masuk

ke tahap pewarnaan, sekaligus memastikan kesesuaian karakter dengan rancangan *character spread* sebelumnya.



Gambar 4.12 Tahapan Sketsa

Setelah struktur dasar terbentuk, tahap berikutnya adalah penerapan warna datar sebagai fondasi visual. Warna dasar ditentukan berdasarkan palet warna yang telah dirancang pada tahap konseptual, untuk menjaga konsistensi identitas visual antar karakter. Tahap ini juga berfungsi sebagai uji keseimbangan warna sebelum masuk ke proses *rendering*.



Gambar 4.13 Penambahan Warna Dasar

Tahap *rendering* berfokus pada pengolahan nilai cahaya, bayangan, dan tekstur untuk memperkuat kesan bentuk dan volume karakter. Teknik ini diterapkan untuk menghadirkan kedalaman visual dan menambah realisme pada tampilan semi-realistis yang digunakan dalam gim. Hasil dari tahap ini memberikan dimensi dan atmosfer yang lebih hidup pada karakter.



Gambar 4.14 Tahapan Rendering

Tahap finalisasi merupakan proses penyempurnaan akhir terhadap seluruh elemen visual, termasuk koreksi warna, penyesuaian pencahayaan, dan perbaikan detail minor. Pada tahap ini, ilustrasi disesuaikan dengan kebutuhan tampilan *in-game* agar siap diimplementasikan sebagai aset visual yang utuh. Finalisasi memastikan hasil akhir memiliki kualitas artistik dan teknis yang sesuai dengan standar desain gim *Ardhana*.



Gambar 4.15 Finalisasi Ilustrasi Karakter

Pada tahapan selanjutnya seorang desainer aset gim dapat menambahkan detail dari karakter ke dalam bentuk *artwork* yang nantinya dapat dijadikan referensi dalam pengembangan karakter yang dilakukan oleh tim programmer. Sebagai contoh dalam game *Ardhana* ini karakter Raka ditentukan memiliki beberapa atribut kemampuan seperti statistik kekuatan (*HP*), kemampuan menyerang (*ATK*), kemampuan bertahan (*DEF*), dan energi untuk melakukan ajian (*EN*). Atribut tersebut nantinya juga akan ditampilkan secara spesifik melalui tampilan antar muka.

Selain itu, seorang desainer aset gim juga perlu menambahkan detail aksesoris yang dapat digunakan oleh karakter. Aksesoris tersebut tentunya akan memberikan efek pada atribut pemain, sebagai contoh pemakaian kalung jimat akan menambah kekebalan pemain terhadap serangan sihir musuh. Atribut ini perlu dijabarkan secara detail dan seorang desainer harus mampu menerjemahkannya ke dalam bentuk visual.

## Profil Karakter

Nama: Raka  
 Usia: 19 tahun  
 Jenis Kelamin: Laki-laki  
 Tinggi Badan: 172 cm  
 Senjata: Keris  
 Kepribadian: Penasaran, Berani,  
 Rendah hati  
 Peran di Game: Protagonis

## Ringkasan Karakter

Terseret ke dunia Ardhana tanpa jawaban, Raka menapaki jalan yang dipenuhi gema takdir. Keris sakral di genggamannya menyimpan rahasia darah yang belum ia kenali. Setiap jejak mengikatnya lebih erat pada pusaran kosmos, hingga pencarian pulang berubah menjadi perjalanan menemukan siapa dirinya.

## Statistik Dasar

HP 5273

ATK 105

DEF 285

EN 80





## Konsep

Raka dirancang sebagai pemuda desa yang menyimpan potensi besar. Konsep visualnya menekankan palet coklat, merah, putih, dan emas. Identitas diperkuat keris pusaka sebagai simbol peran utama, motif batik parang sebagai penanda budaya, serta aksesoris sederhana yang menegaskan asal-usulnya yang merakyat.

**Off Bronze**  
RGB (162, 120, 104)

**Liver**  
RGB (105, 37, 37)

**Royal Brown**  
RGB (78, 57, 55)

**Dark Charcoal**  
RGB (51, 47, 45)

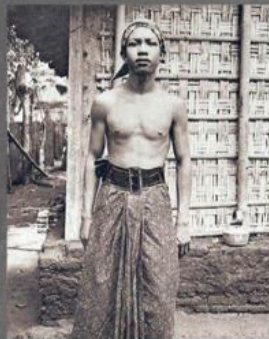
**Liver Chestnut**  
RGB (98, 64, 55)

## Referensi

Busana tradisional pemuda Jawa menjadi acuan utama, ditandai kain jarik bermotif batik, ikat pinggang sederhana, serta ikat kepala. Tampilan tubuh yang sederhana dan praktis menekankan identitas rakyat desa, yang kemudian diadaptasi ke desain kostum Raka agar terasa autentik dan kontekstual.



Busana tradisional Jawa kelas bawah, William Daniell (1817)



Pemuda Jawa awal abad ke 20 dengan jarik batik dan ikat kepala.



Javan men in traditional costume, Wereldmuseum Amsterdam

## Aksesoris Karakter



◆ **Tusuk Konde**

Udeng merupakan penutup kepala khas pemuda Jawa.



◆ **Anting Batu**

Batu giok dipercaya sebagai simbol kekuatan batin serta keterhubungan dengan dunia roh.



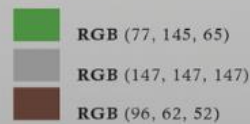
◆ **Sabuk Padma**

Pelindung dari kulit yang digunakan karakter untuk berburu dan bekerja di desa.



◆ **Kalung Padma**

Keris peninggalan dari kakeknya, diwariskan turun-temurun dalam keluarganya.



Aksesori Raka menyatukan fungsi dan estetika. Udeng menegaskan identitas, pelindung lengan memberi kesan tangguh, giok menghadirkan aksen spiritual, dan keris diagonal membentuk ritme visual heroik berakar tradisi.

### C. Desain *In Game* Karakter (*Spritesheet*)

*Spritesheet* adalah kumpulan gambar karakter atau objek yang disusun dalam satu lembar grafis, di mana setiap *frame* mewakili satu tahap gerakan sehingga dapat diolah oleh *engine gim* menjadi animasi yang halus. Dalam gim 2D isometrik, *spritesheet* berfungsi untuk menyajikan berbagai aksi karakter, seperti berjalan, menyerang, atau *idle* dari sudut pandang tertentu secara efisien dan konsisten dalam satu paket visual. Untuk memahami sudut pandang isometrik, penjelasan lebih detil terdapat pada bab selanjutnya.

Tahap implementasi desain karakter *in-game* merupakan proses penerjemahan ilustrasi karakter menjadi aset visual yang siap digunakan dalam permainan. Tahap ini menekankan keseimbangan antara fungsi teknis dan konsistensi estetika agar karakter dapat tampil dinamis tanpa kehilangan identitas visual yang telah ditetapkan pada tahap ilustrasi. Proses pengerjaan dilakukan menggunakan perangkat lunak *Clip Studio Paint* dengan metode *overdraw* di atas model 3D pose dasar. Metode ini dipilih untuk menjaga proporsi, anatomi, serta arah gerak karakter agar sesuai dengan gaya semi-realistis yang digunakan dalam desain visual gim.



Gambar 4.16 Desain Karakter *Ardhana* di Dalam Gim

Penerapan desain *in-game* dilakukan terhadap tiga karakter utama, yaitu Raka, Ningrat, dan Jagapati. Setiap karakter divisualisasikan berdasarkan acuan dari *character spread* dan hasil perancangan sebelumnya, dengan penyesuaian pada kebutuhan alur permainan dan arah pandang. Variasi pose meliputi tampilan depan, belakang, kanan, kiri, serta posisi menyerang. Variasi ini dibuat untuk memastikan karakter dapat tampil fleksibel dalam berbagai situasi permainan, baik dalam pergerakan maupun interaksi visual dengan lingkungan. Jumlah variasi pada masing-masing karakter disesuaikan dengan kebutuhan alur permainan serta efisiensi produksi, tanpa mengurangi kualitas representasi visual dan karakterisasi yang telah ditetapkan.

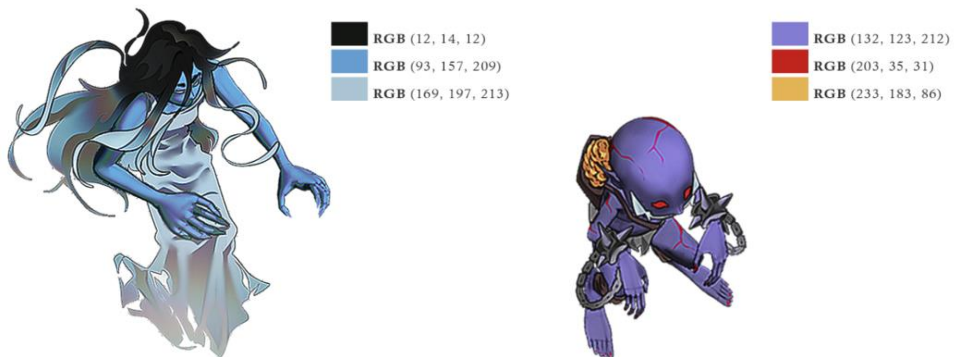


Gambar 4.17 *Spritesheet* Karakter Raka dalam posisi *idle*



Gambar 4.17 Gerakan Menyerang Karakter Raka di dalam Gim

Selain tiga karakter utama, perancangan juga mencakup desain karakter pendukung berupa entitas musuh yang memperkuat atmosfer dan dinamika alur permainan. Desain musuh diadaptasi dari makhluk mistis dalam mitologi dan folklor Jawa untuk menghadirkan nuansa spiritual dan menegangkan. Pendekatan bentuk dan warna disesuaikan dengan tingkat kesulitan setiap lapisan dunia, dengan ciri fisik yang dibuat ekstrem agar mudah dikenali secara visual. Dua contoh karakter musuh yang dikembangkan adalah *Kuntilanak*, digambarkan sebagai arwah perempuan berambut panjang dengan warna dominan biru pucat untuk menciptakan kesan dingin dan menyeramkan, serta *Tuyul*, makhluk kecil berwarna ungu dengan mata merah dan tas koin yang merepresentasikan keserakahan.



Gambar 4.18 Desain Musuh *Ardhana* di dalam Gim

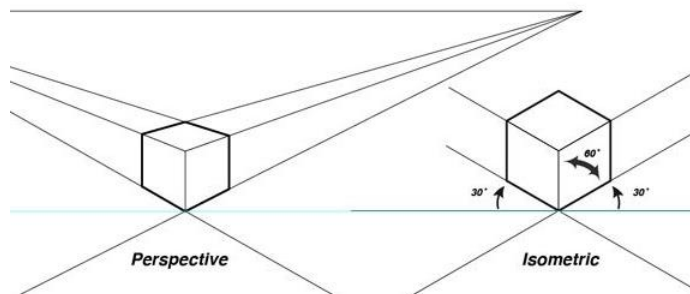
# *Chapter 5*

*Desain Level  
( Lingkungan Permainan )*

## DESAIN LEVEL

### A. *Isometric View*

Sebelum membahas tentang pengembangan aset visual untuk lingkungan dan *level* gim. Terlebih dahulu dijelaskan tentang sudut pandang isometrik. Sudut pandang isometrik merupakan teknik representasi visual dalam gim 2D yang menampilkan objek dari perspektif pseudo-tiga-dimensi tanpa menggunakan proyeksi perspektif sebenarnya. Dalam pendekatan ini, sumbu X, Y, dan Z digambarkan dengan sudut yang setara atau mendekati 120 derajat, sehingga menghasilkan tampilan ruang yang tampak tiga dimensi namun tetap berada dalam format gambar dua dimensi. Representasi ini memungkinkan pemain melihat lingkungan dari posisi “miring dari atas” (*top-down angled view*), di mana kedalaman ruang dan posisi objek dapat terbaca dengan jelas tanpa distorsi perspektif. Karena sifatnya yang stabil dan terukur, gaya isometrik memberikan struktur visual yang konsisten, memudahkan perancang dalam membangun dunia permainan yang rapi, modular, dan mudah dinavigasi. Untuk memahami konsep isometrik dengan mudah, dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Perspektif memiliki titik hilang, sementara isometrik tidak memiliki titik hilang, sehingga penggunaannya dalam *game* 2 dimensional jauh lebih mudah.



Gambar 5.1 Perbedaan perspektif dan isometrik

Dalam konteks desain gim, sudut pandang isometrik dipilih karena kemampuannya menghadirkan pengalaman visual yang kaya dengan biaya produksi yang relatif lebih rendah dibandingkan grafis 3D penuh. Lingkungan isometrik dapat dirancang menggunakan *tile* atau aset modular yang disusun dalam grid khusus, sehingga pengembang dapat menghasilkan peta permainan yang luas dan detail secara efisien. Selain itu, tampilan isometrik memungkinkan pemain untuk melihat lebih banyak area permainan sekaligus, meningkatkan kemampuan strategis dan pemahaman spasial dalam permainan. Hal ini menjadikan gaya isometrik populer di berbagai genre gim seperti strategi, RPG, simulasi kota, hingga gim petualangan.



Gambar 5.2 Isometrik pada gim *Final Fantasy Tactic* dan *Hay Day*

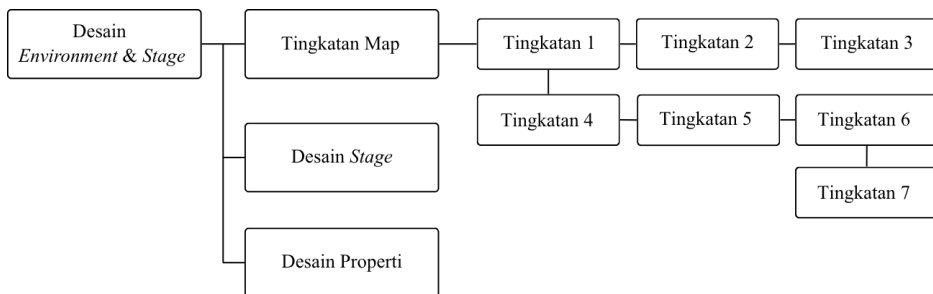
Keunggulan isometrik tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga estetis. Visual isometrik memberikan kesan artistik yang unik melalui perpaduan kedalaman dan kesederhanaan bentuk, menciptakan suasana yang imersif tanpa kompleksitas render 3D. Perancang dapat mengeksplorasi karakter visual seperti ukuran objek, sudut cahaya, gaya pewarnaan, dan detail tekstur untuk memperkuat identitas artistik gim. Dalam produksi aset karakter, lingkungan, dan objek, pendekatan isometrik juga memengaruhi arah desain, seperti penentuan pose karakter, orientasi animasi, serta penempatan objek agar tetap terbaca jelas dari sudut tetap yang digunakan. Sudut pandang isometrik bukan hanya sebuah teknik representasi, tetapi

juga landasan visual yang menentukan pengalaman bermain secara keseluruhan.

## B. Desain *Environment Asset*

Desain *environment* dan *stage* merupakan komponen krusial dalam pengembangan konsep visual gim, khususnya pada genre *roguelike* yang menuntut keseimbangan antara estetika dan alur permainan. Desain ini berperan tidak hanya sebagai latar visual, tetapi juga sebagai elemen yang membentuk atmosfer, alur permainan, dan keterlibatan emosional pemain (Blessilla dkk., 2021). Tata ruang, pencahayaan, dan komposisi elemen visual di dalam *environment* membantu pemain memahami konteks dunia permainan secara intuitif. Dengan demikian, perancangan *stage* dan *environment* menjadi instrumen penting untuk menciptakan pengalaman bermain yang immersif, sekaligus memudahkan pemain menangkap mekanisme permainan dengan cepat dan efektif.

Proses visualisasi desain *environment* dan *stage* dalam gim *Ardhana* dibagi menjadi tiga skema utama, yaitu pembuatan tingkatan *map*, desain *stage*, dan desain properti tambahan. Ketiga skema tersebut menjadi kerangka sistematis untuk menghasilkan visual yang konsisten dan mendukung narasi permainan.

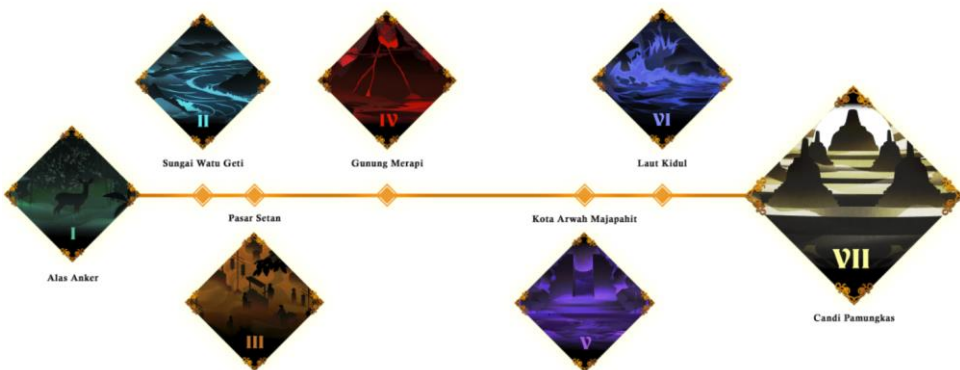


Gambar 5.3 Skema Perancangan Desain *Environment* dan *Stage*

### a. Tingkatan Dunia

Desain tingkatan dunia dalam *Ardhana: Spirit's Passage* memiliki peran krusial dalam membangun struktur visual dan naratif permainan, terutama karena genre *roguelike* menuntut keseimbangan antara eksplorasi, tantangan, dan atmosfer. Secara umum, perancangan berbasis tingkatan berfungsi menciptakan ruang interaktif yang memengaruhi pengalaman emosional dan pemahaman pemain terhadap dunia permainan.

Pada *Ardhana*, rancangan tingkatan map berlandaskan konsep kosmologi Jawa, yaitu *Sapta Loka* yang menggambarkan tujuh lapisan eksistensi spiritual dari alam rendah menuju tingkat kesadaran tertinggi. Gagasan ini diterapkan dalam struktur dunia permainan yang terdiri atas tujuh tingkatan, masing-masing merepresentasikan fase perjalanan spiritual dengan karakter dan atmosfer tersendiri. Setiap tingkatan mengambil inspirasi dari lanskap budaya di Pulau Jawa seperti hutan, sungai, gunung, kawasan istana, hingga wilayah pesisir selatan yang sarat dengan nilai spiritual. Keberagaman latar tersebut memperkuat konteks budaya sekaligus memperkaya variasi visual dan emosi yang dirasakan pemain selama eksplorasi.

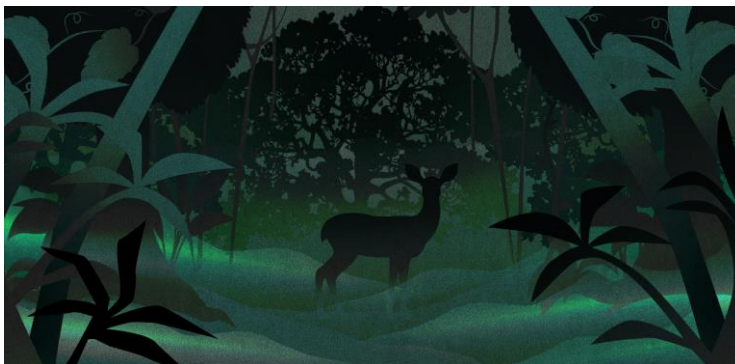


Gambar 5.4 Tingkatan Dunia dalam gim *Ardhana: Spirit's Passage*

Secara visual, setiap tingkatan dirancang memiliki karakteristik yang khas pada kontur, arsitektur, warna, dan pencahayaan untuk membentuk ritme eksplorasi yang progresif. Transisi antar area dibuat lembut agar perjalanan terasa menyatu, namun tetap memperlihatkan peningkatan intensitas visual dan atmosfer. Tiap tingkatan menampilkan ikonografi yang diadaptasi dari simbol serta bentuk budaya Jawa seperti ukiran, batu candi, dan artefak ritual, yang diolah menggunakan pendekatan semi-realis agar sejalan dengan arah estetika keseluruhan gim. Dari aspek teknis, tingkatan disusun berdasarkan eskalasi kesulitan, di mana area dengan simbolisme spiritual dan kompleksitas visual yang tinggi seperti candi atau pegunungan ditempatkan sebagai puncak perjalanan pemain.

#### 1. Alas Angker

Perancangan tingkatan pertama difokuskan pada pembentukan lanskap hutan yang padat dengan tata ruang berlapis untuk menegaskan kedalaman visual. Komposisi elemen seperti pepohonan, kabut, dan vegetasi disusun bertingkat guna menciptakan ritme pandangan yang terarah. Palet warna hijau tua, abu kehijauan, dan lumut dipilih untuk mendukung kesan alami dan lembap. Pencahayaan rendah diterapkan secara terukur agar kontras bayangan terjaga tanpa mengganggu visibilitas area eksplorasi.



Gambar 5.5 Visualisasi Alas Angker

## 2. Sungai Watu Geti

Tahapan perancangan pada tingkatan kedua menekankan alur visual yang mengikuti bentuk sungai, dengan komposisi perspektif mendalam untuk memberi kesan arus dan pergerakan. Penggunaan warna biru tua, hijau pudar, dan abu kebiruan dipilih untuk menjaga keseimbangan atmosfer tenang dan misterius. Refleksi air serta pencahayaan lembut difungsikan sebagai elemen penuntun arah pandang pemain.



Gambar 5.6 Visualisasi Sungai Watu Geti

## 3. Pasar Setan

Tahapan perancangan pada tingkatan ketiga difokuskan pada penciptaan ruang padat dan dinamis yang merepresentasikan suasana pasar tradisional Jawa. Tata letak dirancang berlapis dengan jalur sempit dan titik cahaya hangat untuk menegaskan kesan ramai namun penuh ketegangan. Palet warna oranye, coklat tua, dan merah digunakan untuk menonjolkan energi serta nuansa moral yang kompleks. Elemen visual seperti kios reyot, obor berkedip, dan kabut tipis diolah untuk membangun atmosfer ambigu antara kehidupan dan kematian



Gambar 5.7 Visualisasi Pasar Setan

#### 4. Gunung Merapi

Tingkatan keempat menampilkan lanskap pegunungan yang terinspirasi dari lereng Merapi dan mitos gunung sebagai pusat spiritual dalam kosmologi Jawa. Dalam perancangan visualnya, area ini menekankan kekuatan dan keteguhan alam melalui penggunaan warna merah bata, abu gelap, dan hitam sebagai palet utama.



Gambar 5.8 Visualisasi Gunung Merapi

## 5. Kota Arwah Majapahit

Tingkatan kelima dirancang dengan mengadaptasi konsep kerajaan arwah sebagai representasi peradaban spiritual yang merujuk pada visualisasi kota Majapahit. Fokus perancangan diarahkan pada keseimbangan antara kemegahan arsitektur dan atmosfer mistis. Palet warna ungu tua, biru kehitaman, dan aksen cahaya lembut digunakan untuk menciptakan suasana sakral dan melankolis. Struktur ruang mengacu pada bentuk istana dan gapura kuno dengan elemen vertikal yang menonjolkan kesan monumental. Pencahayaan difokuskan pada area tengah untuk menegaskan pusat spiritual sebagai titik orientasi visual pemain.



Gambar 5.9 Visualisasi Kota Arwah Majapahit

## 6. Laut Kidul

Tingkatan keenam dirancang berdasarkan representasi Laut *Kidul* sebagai ruang transisi spiritual yang menandai tahap penyucian sebelum mencapai ranah akhir. Area ini mengambil referensi dari lanskap Pantai Selatan Jawa yang identik dengan mitos dan kekuatan gaib dalam tradisi spiritual Jawa. Perancangan visual difokuskan pada penciptaan suasana tegang dan sakral melalui palet warna biru tua, ungu kebiruan, dan abu perak yang menghadirkan kesan magis dan

mendalam. Komposisi lanskap menampilkan ombak besar, tebing hitam, serta pencahayaan dingin yang berasal dari pantulan cahaya bulan di tengah kabut.



Gambar 5.10 Visualisasi Laut Kidul

#### 7. Candi Pamungkas

Tingkatan ketujuh dirancang sebagai puncak perjalanan visual dan spiritual dunia *Ardhana*. Area ini menampilkan Candi Pamungkas sebagai pusat komposisi yang mengambil referensi dari struktur Candi Borobudur, divisualisasikan berdiri di atas langit dengan tata ruang bertingkat menyerupai mandala kosmik. Palet warna abu gelap, emas pucat, dan putih kebiruan digunakan untuk membangun suasana sakral dan transendental. Elemen visual seperti cahaya terpusat, awan keemasan, serta batu bertekstur halus dipadukan guna menegaskan kesan monumental dan tenang. Perancangan difokuskan pada keseimbangan antara kesunyian dan kemegahan sebagai simbol akhir perjalanan arwah.



Gambar 5.11 Visualisasi Candi Pamungkas

**b. Desain *Stage***

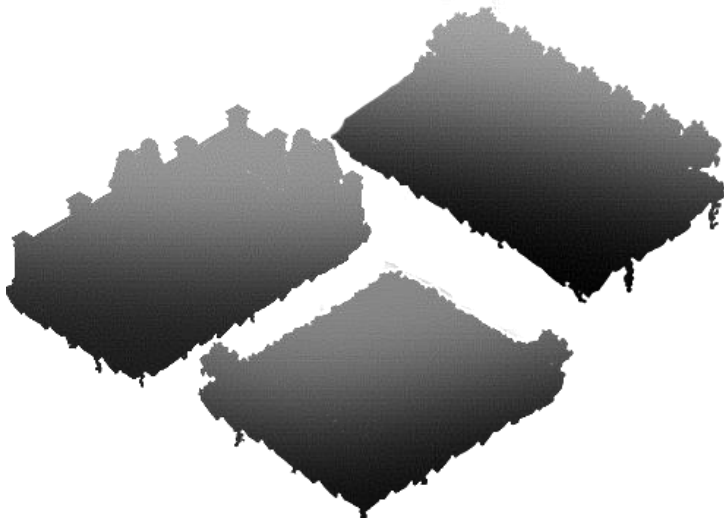
Desain *stage* dalam *Ardhana* berperan sebagai ruang interaktif yang memfasilitasi pergerakan, interaksi, dan perkembangan narasi, sekaligus merepresentasikan identitas dunia permainan melalui tata ruang, elemen visual, dan pencahayaan. Dalam genre *roguelike*, *stage* dirancang dengan elemen prosedural untuk menghadirkan variasi tantangan. Baldwin dkk. (2017) menegaskan bahwa pola desain yang berulang dan adaptif membantu membangun struktur yang mudah dikenali serta mendukung *gameplay* yang menarik.

Sebagai contoh, desain *stage* Kota Arwah Majapahit dikembangkan dari konsep tingkatan kelima yang menggambarkan kerajaan arwah. Visualisasinya mengambil referensi arsitektur dan ikonografi budaya Majapahit seperti Gapura *Wringinlawang*, Candi *Surawana*, Patung *Dwarapala*, serta Rumah Joglo. Elemen-elemen ini menjadi dasar pembentukan struktur ruang dan visual lingkungan, menonjolkan nuansa historis serta spiritual Jawa Timur sebagai wilayah asal peradaban Majapahit. Pendekatan ini juga memperkuat kesinambungan antara bentuk arsitektur tradisional dan estetika digital semi-realistis yang digunakan dalam gim.



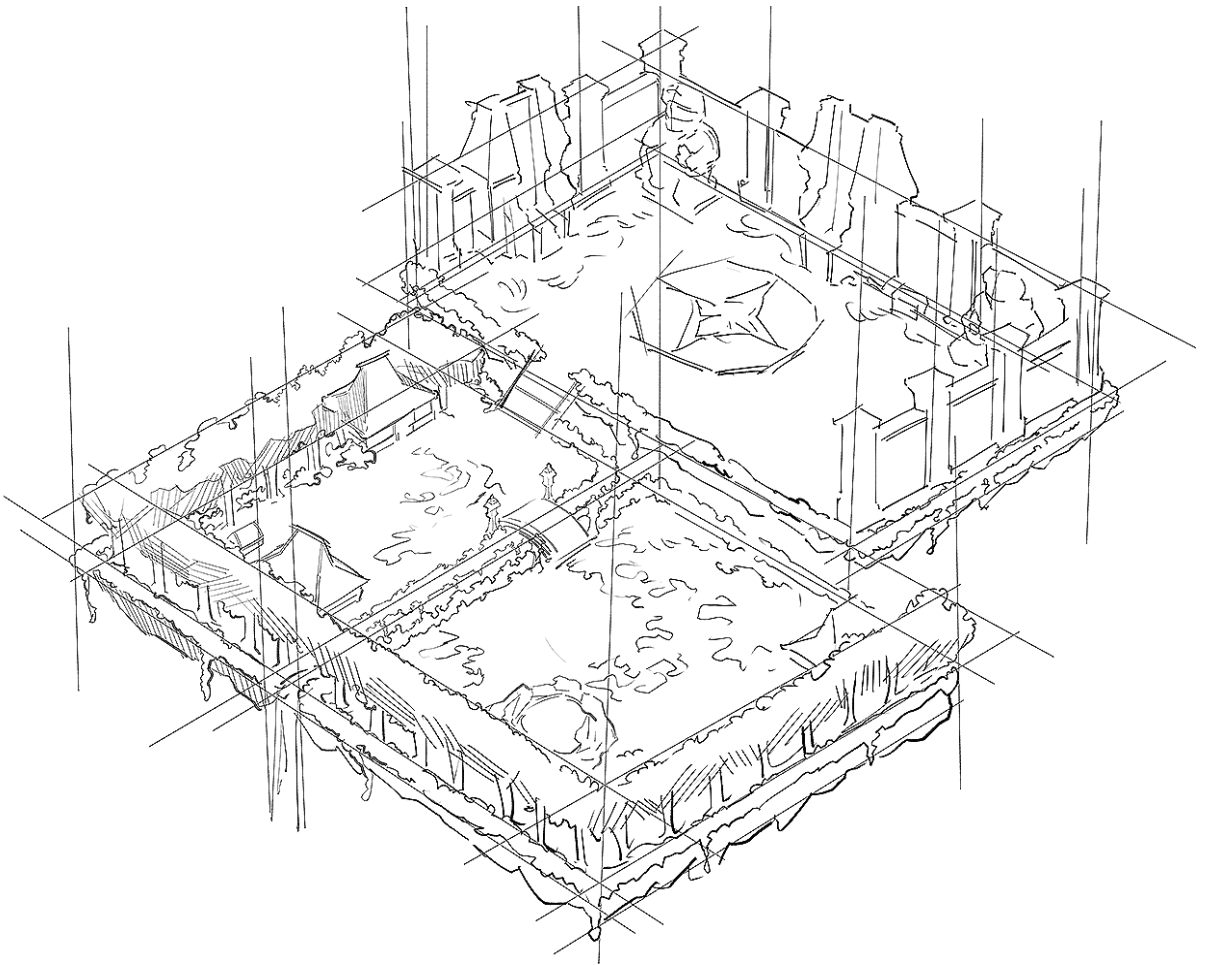
Gambar 5.12 *Gapura Wringin lawang* dan *Candi Surawana*

Struktur desain *stage* dirancang secara bertingkat untuk mendukung progresi permainan dan variasi suasana. Tiap *stage* dibagi menjadi beberapa area yang membentuk urutan perjalanan pemain, mulai dari area awal sebagai pengenalan suasana, area tengah sebagai zona interaksi dan peningkatan tantangan, hingga area akhir yang berfungsi sebagai puncak naratif dan visual. Pembagian area ini menjadi dasar pengembangan desain modular di tahap produksi selanjutnya, karena tiap bagian akan berfungsi sebagai unit ruang yang bisa diolah atau diulang sesuai kebutuhan permainan.



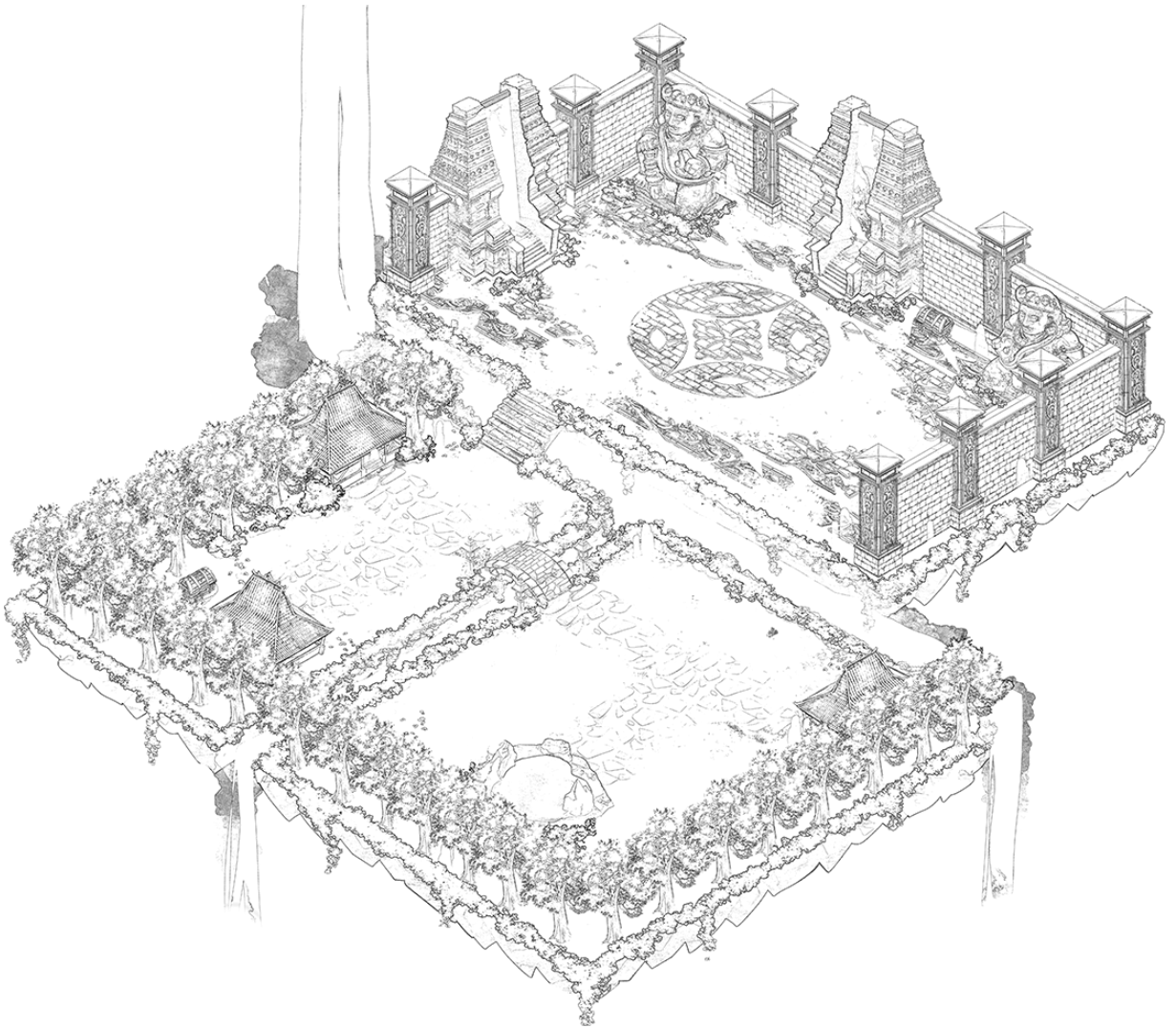
Gambar 5.13 *Struktur Desain Stage*

Tahap perancangan dimulai dari pembuatan ilustrasi penuh menggunakan gaya semi realistis, yang kemudian diolah menjadi acuan desain untuk pengembangan area. Komposisi ruang disusun menggunakan perspektif isometrik, menyesuaikan kebutuhan visual gim *roguelike* agar navigasi tetap jelas dan terstruktur. Proses pembuatan mengikuti empat tahapan utama sketsa, *outline*, warna dasar, dan finalisasi dengan perangkat lunak *Clip Studio Paint*. Pendekatan ini memastikan setiap elemen visual memiliki kedalaman, konsistensi gaya, dan keterpaduan estetika dengan dunia *Ardhana* secara keseluruhan.



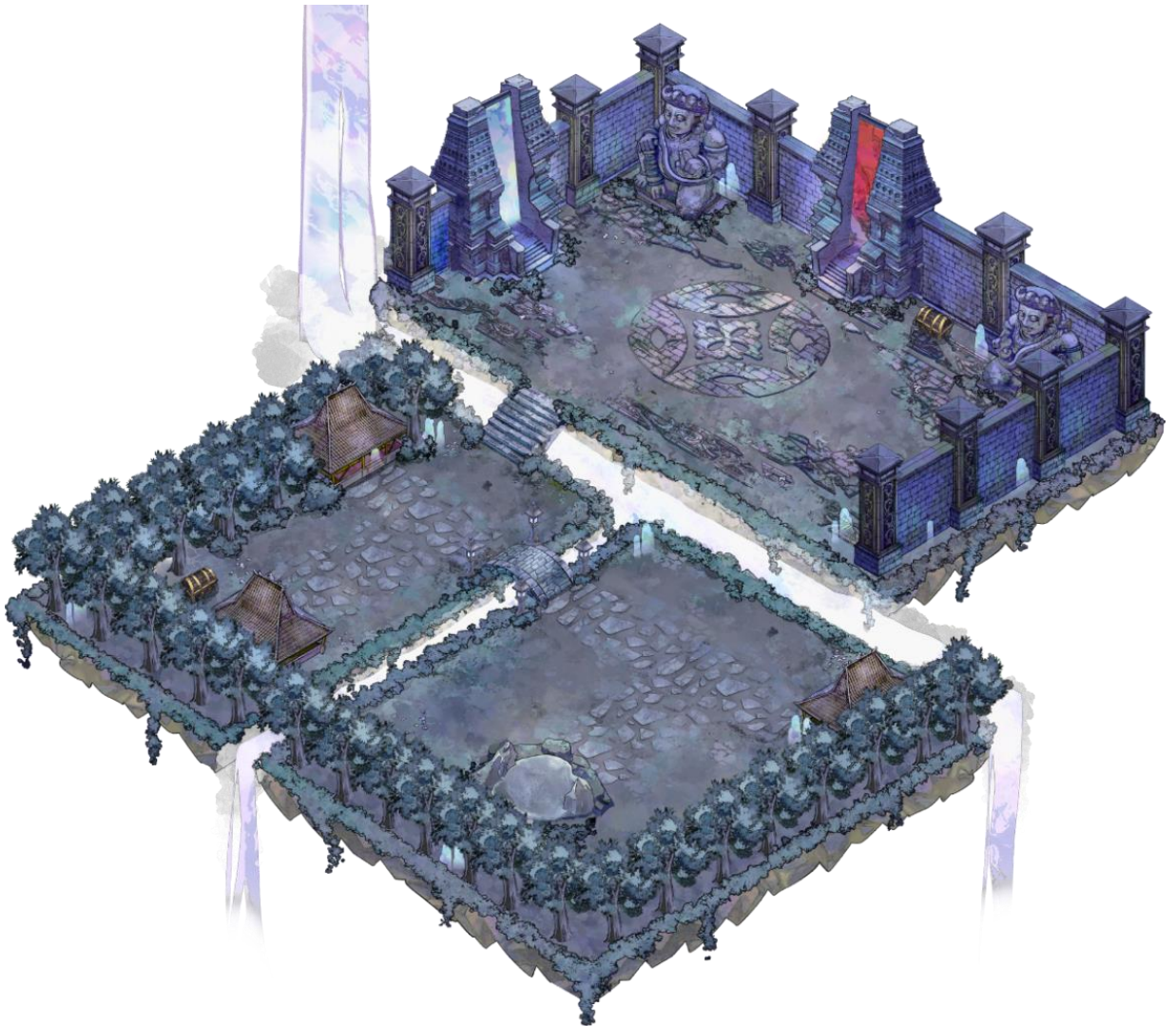
Gambar 5.14 Sketsa *stage* permainan

Tahap awal di atas bertujuan untuk menentukan komposisi, perspektif, dan tata ruang utama *stage* sebelum masuk ke detail visual. Tahapan ini dilanjutkan dengan proses penegasan bentuk dan struktur elemen visual seperti bangunan, jalur, serta pembatas area agar mudah dibaca secara visual.

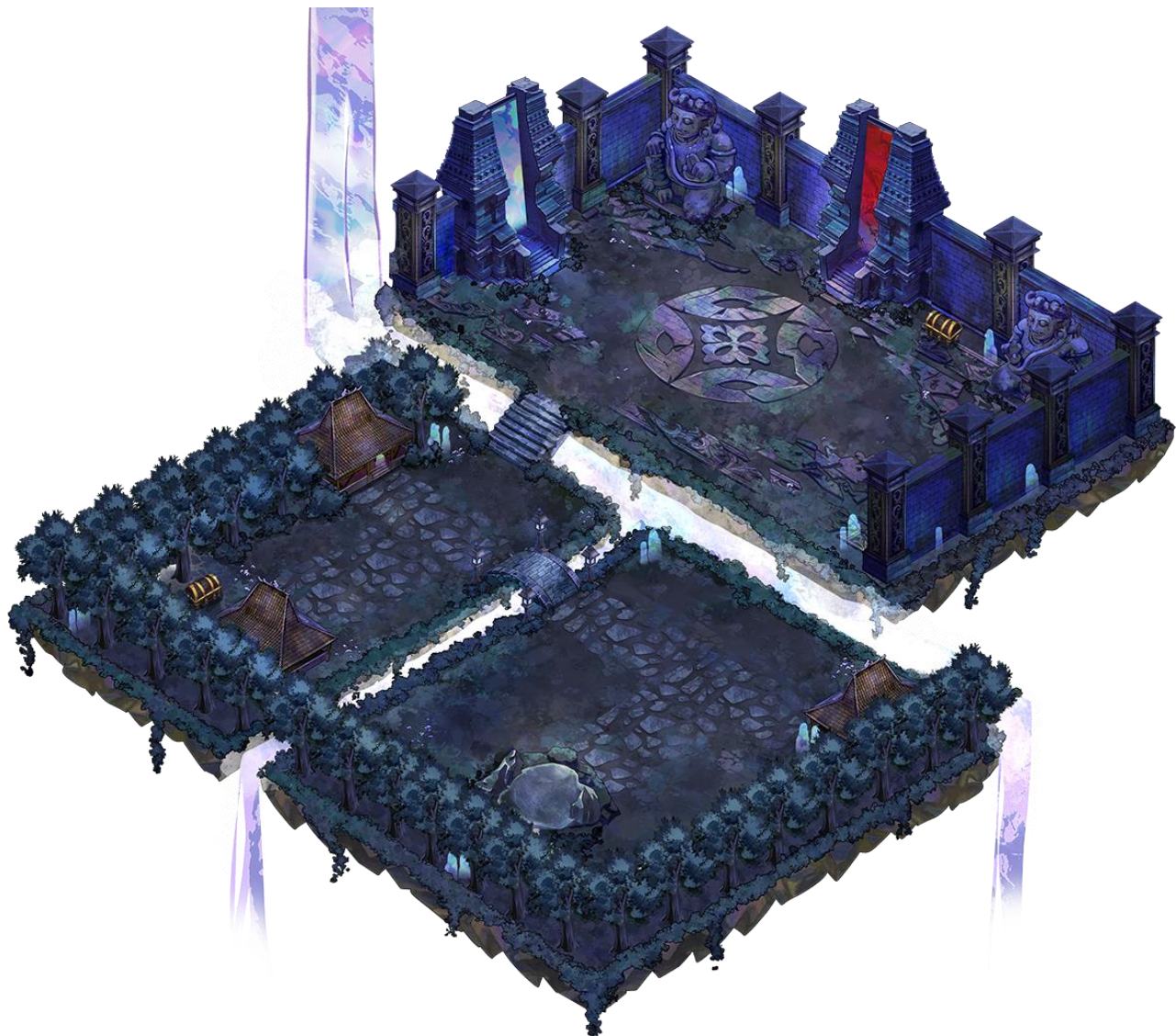


Gambar 5.15 Penegasan Bentuk

Pada tahapan berikutnya penerapan palet warna utama sesuai konsep suasana tiap tingkatan untuk membangun kesan atmosfer dan kedalaman ruang. Pada tahapan selanjutnya dilakukan penyempurnaan melalui penambahan pencahayaan, tekstur, dan efek visual untuk menghasilkan tampilan akhir yang siap digunakan dalam desain gim.



Gambar 5.16 Penerapan Palet Warna



Gambar 5.17 Finalisasi *stage*

Seluruh tahapan tersebut berfungsi memastikan desain *stage* memiliki koherensi visual dan fungsional, sehingga mampu mendukung pengalaman bermain secara estetis maupun teknis dalam dunia *Ardhana*.

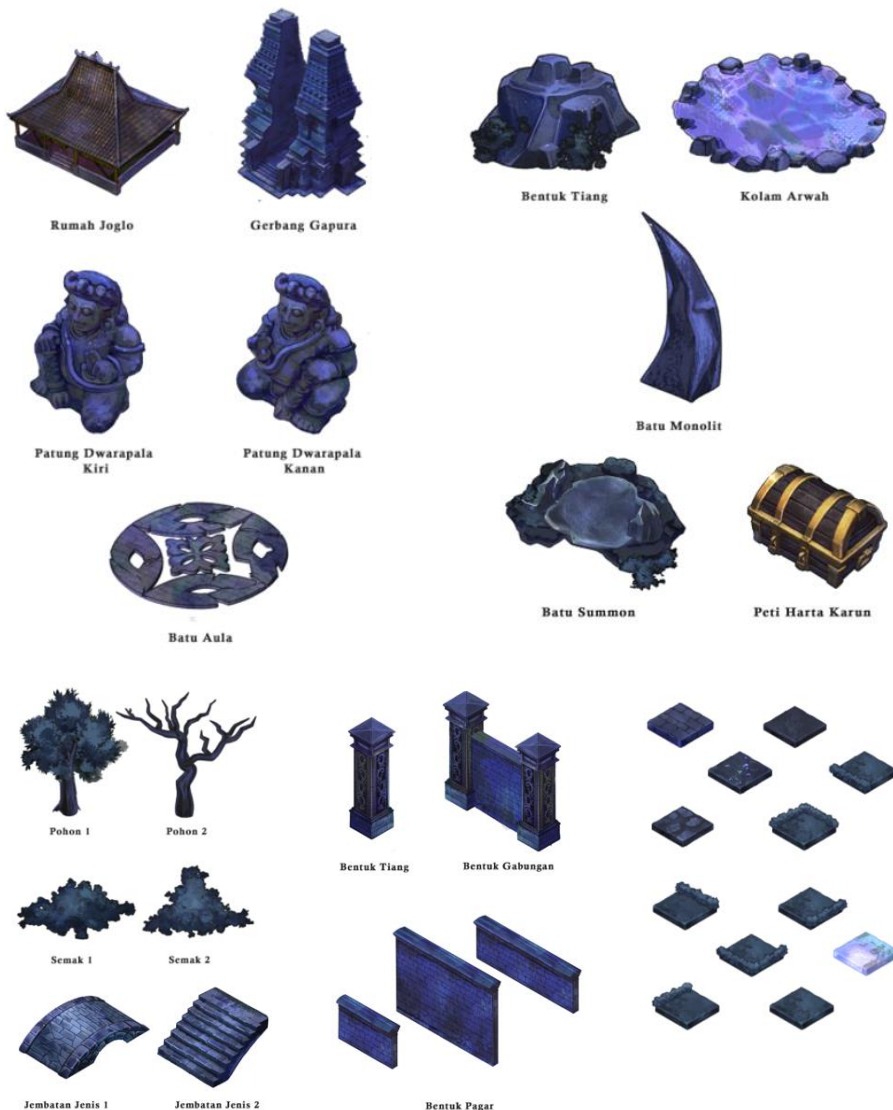
### c. Desain Aset dan Modularisasi

Dalam desain gim, aset visual mencakup elemen grafis seperti bangunan, vegetasi, objek interaktif, dan ornamen dekoratif yang membentuk tampilan dunia permainan serta menjaga konsistensi visual dan identitas artistik. Pada gim *roguelike* yang menggunakan sistem prosedural, aset dirancang secara modular agar fleksibel dan efisien tanpa mengurangi integritas visual. Menurut Baldwin dkk. (2017), desain modular memungkinkan elemen lingkungan dibangun dari unit yang dapat disusun ulang, menciptakan variasi area luas tanpa perlu menggambar ulang seluruh lingkungan. Pendekatan ini mendukung efisiensi produksi, memperkaya eksplorasi visual, dan menjaga keseimbangan antara kebebasan artistik dan keteraturan sistemik.

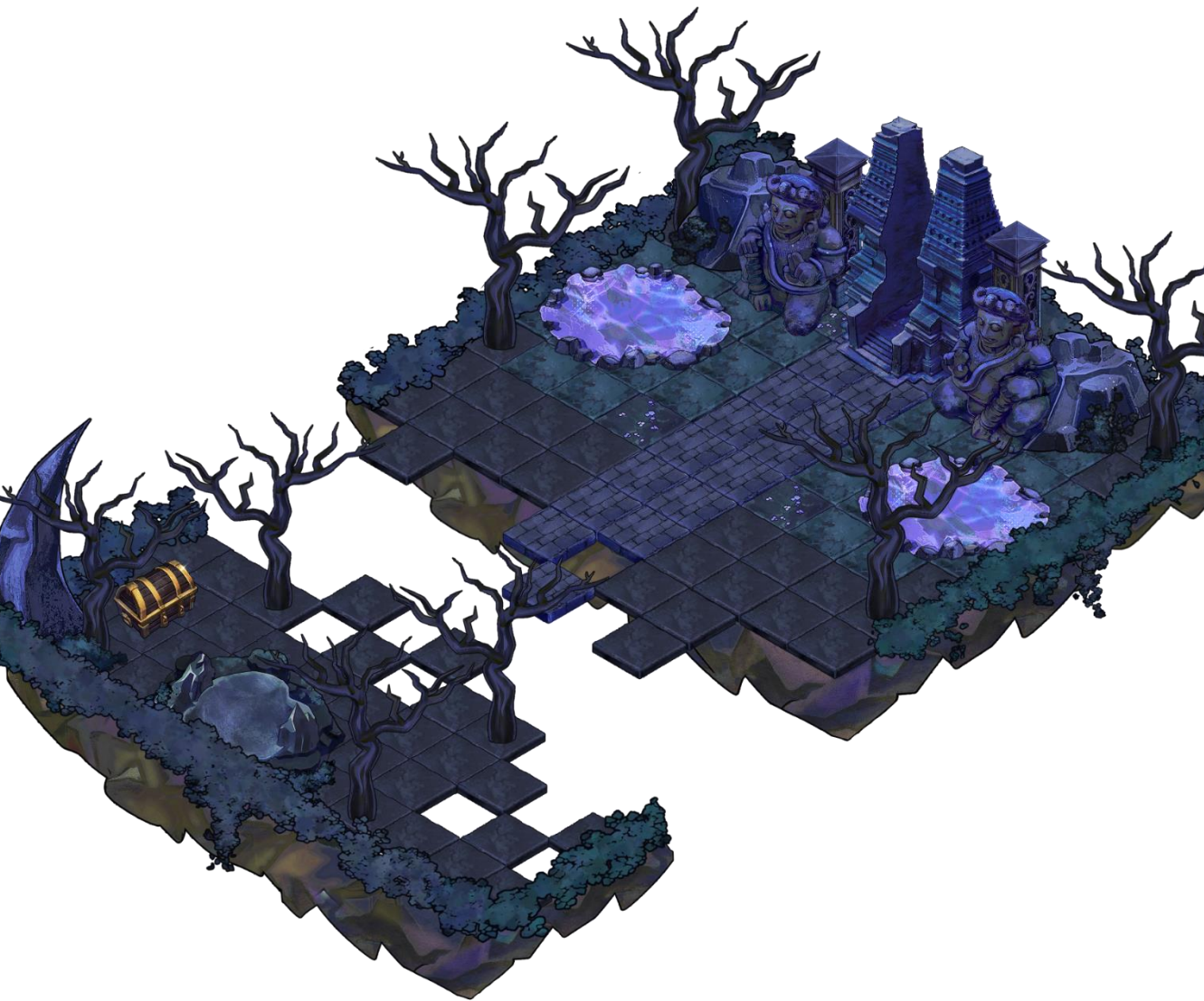
Pada perancangan *Ardhana*, ilustrasi *stage* Kota Arwah Majapahit dijadikan dasar pengembangan aset modular khusus untuk tingkatan tersebut. Elemen visual seperti gapura, candi, lantai batu, vegetasi, dan ornamen diurai menjadi komponen individual, kemudian disusun ulang dalam sistem *grid* modular guna mendukung kebutuhan desain dan variasi ruang permainan. Setiap aset dirancang dengan mempertahankan karakter budaya Jawa Timur melalui bentuk, warna, dan detail visual yang khas. Pendekatan ini memastikan rancangan dunia permainan tetap selaras dengan nilai tradisi lokal sekaligus efisien secara teknis dalam mendukung alur permainan prosedural *roguelike*.

Aset modular dirancang dalam beberapa kategori utama untuk menjaga keteraturan visual dan kemudahan penyusunan area permainan, di antaranya adalah struktur utama yaitu (1) elemen arsitektur besar yang menjadi penanda area (*landmark*) seperti Gerbang Gapura, rumah Joglo,

Patung *Dwaralupa* dan Batu Aula, (2) Interaktif object yaitu elemen yang berhubungan langsung dengan aksi pemain seperti peti harta, tempat sesajen dan sebagainya, (3) Vegetasi yang bertujuan untuk memberi nuansa alami dan kedalaman visual, (4) *Tile* dan *Base* yang merupakan lapisan dasar modular untuk menyusun lantai dan permukaan, serta set pagar pembatas.



Gambar 5.18 *Tile set* modular



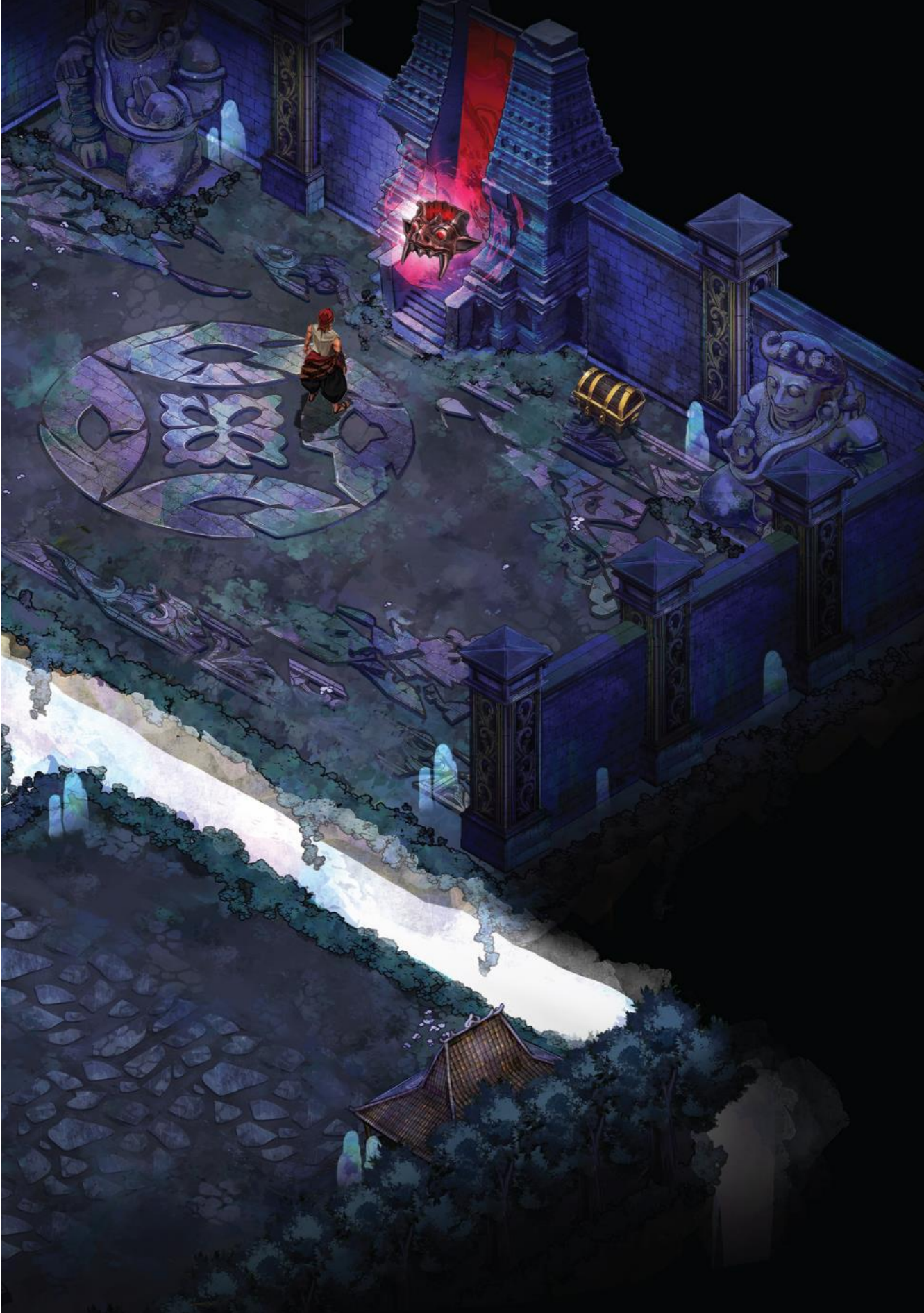
Gambar 5.19 Desain *Stage* Hasil Penyusunan Modular

Untuk mendukung sistem eksplorasi *roguelike*, diterapkan pula desain gerbang antar-*stage* sebagai elemen transisi dan navigasi. Setelah pemain menyelesaikan satu area, mereka akan menjumpai gerbang bercahaya yang berfungsi sebagai titik pilihan jalur berikutnya. Desainnya terinspirasi dari Gapura Wringin lawang Majapahit, dengan modifikasi bentuk portal bercahaya yang menyesuaikan suasana dunia arwah.



Gambar 5.20 Variasi Gerbang Antar *Stage*

Setiap gerbang memiliki ikon, warna cahaya, dan simbol berbeda sebagai penanda fungsi dan arah perjalanan pemain. Sistem ini memberi isyarat visual yang mudah dikenali sekaligus menambah elemen strategis dalam alur permainan. Dengan prinsip modularisasi, desain aset dapat disesuaikan lintas tingkatan tanpa kehilangan kesinambungan gaya, sehingga dunia permainan terasa hidup, adaptif, dan terintegrasi secara estetis maupun fungsional.



## *Chapter 6*

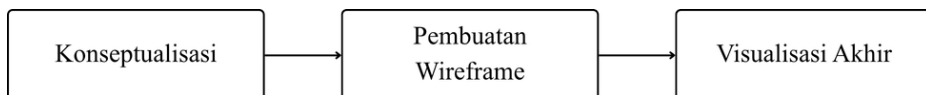
*Desain Antarmuka  
(user interface)*

# DESAIN ANTAR MUKA

## A. Desain Antarmuka

Desain antarmuka (*user interface*) merupakan elemen esensial dalam visual gim karena berfungsi sebagai penghubung utama antara pemain dan sistem permainan. Antarmuka menjadi media komunikasi visual yang menyampaikan informasi, status, serta mekanisme permainan secara efisien dan estetis untuk memperkuat pengalaman imersif pemain. Desain antarmuka yang efektif harus memperhatikan prinsip kesederhanaan, konsistensi visual, dan fungsionalitas. Melalui pengaturan tata letak, warna, dan tipografi yang memperhatikan keterbacaan dan ritme visual, antarmuka mampu menyeimbangkan fungsi dan estetika secara harmonis. Dalam konteks game *Ardhana*, antarmuka tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menjadi bagian integral dari narasi visual yang membentuk identitas dunia permainan serta memengaruhi persepsi dan kenyamanan interaksi pemain.

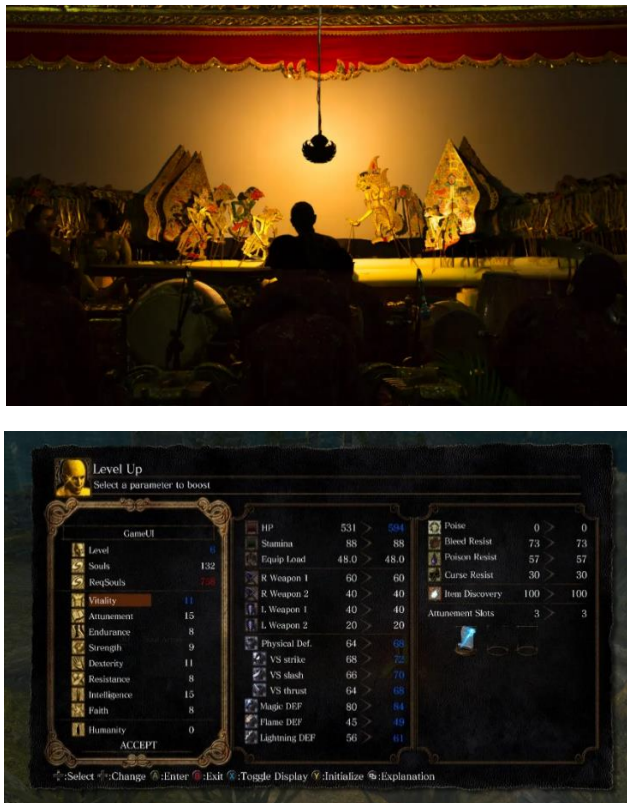
Perancangan antarmuka *Ardhana* mengikuti alur kerja sistematis yang terbagi menjadi tiga tahap utama: konseptualisasi, pembuatan struktur *wireframe*, dan visualisasi akhir. Skema ini menggambarkan bagaimana desain antarmuka dikembangkan secara bertahap dari ide hingga bentuk akhir yang siap digunakan dalam permainan.



Gambar 6.1 Skema Perancangan Antarmuka

## 1. Konseptualisasi

Konsep visual antarmuka gim *Ardhana* dikembangkan dengan pendekatan estetika budaya yang berpadu dengan prinsip desain fungsional. Tujuannya menciptakan sistem navigasi yang efisien, mudah dipahami, namun tetap memiliki karakter visual yang kuat dan konsisten dengan tema spiritual serta mitologi Jawa. Inspirasi visualnya bersumber dari beberapa referensi utama: pertunjukan wayang kulit tradisional yang menonjolkan nuansa cahaya hangat dan atmosfer sakral, rancangan antarmuka gim *Dark Souls* yang menjadi acuan komposisi bertema fantasi gelap, serta motif-motif wayang dan ornamen Jawa yang diterapkan secara subtil pada panel, ikon, dan bingkai menu.



Gambar 6.2 Pertunjukan Wayang dan tampilan Antarmuka *Dark Soul*

Palet warna antarmuka *Ardhana* dirancang untuk memperkuat suasana gelap dan reflektif yang menjadi ciri khas dunia permainan. Warna dominan berupa hitam pekat dan coklat gelap digunakan sebagai latar utama, sementara aksen merah, oranye bata, dan emas berfungsi menambah kontras dan mempertegas elemen penting seperti tombol atau indikator. Kombinasi warna ini menciptakan harmoni visual yang tetap terbaca di berbagai kondisi pencahayaan permainan.



Gambar 6.3 Palet Warna Antarmuka

Tipografi dalam perancangan antarmuka menggunakan dua jenis huruf utama untuk membedakan hierarki informasi dan memperkuat nuansa klasik. *Baskerville Old Face* diterapkan pada judul, menu utama, dan informasi penting karena bentuk serif-nya menghadirkan kesan elegan dan tegas. Sementara *Book Antiqua* digunakan dalam teks dialog dan narasi panjang untuk menjaga kenyamanan baca di layar. Kedua *font* ditampilkan dalam versi *regular* dan *bold* sesuai kebutuhan visual.

# Baskerville Old Face Book Antiqua



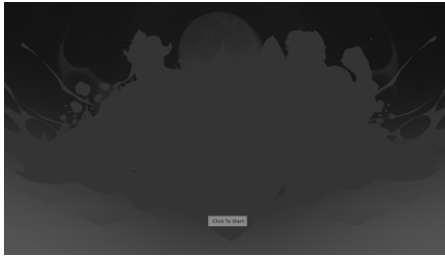
Gambar 6.4 Jenis *Font* pada Perancangan Antarmuka *Ardhana*

## 2. Pembuatan *Wireframe*

Tahapan *wireframing* dilakukan untuk merancang struktur dasar antarmuka sebelum proses visualisasi akhir. Penggunaan *wireframe* yang efektif dapat mempermudah perancangan UI dengan menggambarkan alur interaksi pengguna secara jelas dan sistematis. Secara konseptual, *wireframe* berfungsi sebagai panduan tata letak dan navigasi, memastikan setiap elemen antarmuka memiliki fungsi yang efisien dan terstruktur. Dalam perancangan desain gim *Ardhana*, *wireframe* membantu desainer menyeimbangkan aspek fungsional, estetika, dan keterbacaan pada berbagai ukuran layar. Rancangan *wireframe* dikembangkan untuk sepuluh tampilan utama yang merepresentasikan alur interaksi pemain dari awal hingga akhir permainan, meliputi posisi ikon, tombol, panel informasi, serta area fokus visual, dengan format horizontal yang disesuaikan untuk *platform* PC dan versi *mobile*.

Berikut rancangan *wireframe* utama yang dikembangkan pada tahap perancangan antarmuka:

1.



### Halaman Judul

Berisi tampilan awal permainan yang menampilkan logo *Ardhana* dan tombol *Click to Start*. Layar ini berfungsi sebagai pintu masuk utama menuju menu utama permainan.

2.



### Menu Utama

Menampilkan pilihan *Mulai Permainan*, *Pengaturan*, *Kredit*, dan *Keluar*. Struktur dibuat sederhana untuk memastikan pemain dapat mengakses fitur utama dengan cepat.

3.



### Pemilihan *Slot* Memori

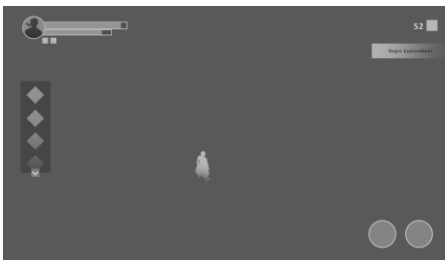
Berfungsi untuk menyimpan dan melanjutkan progres permainan. Terdapat empat *slot* penyimpanan yang dapat ditambahkan, masing-masing menampilkan informasi lokasi terakhir, waktu permainan, dan jumlah percobaan.

4.



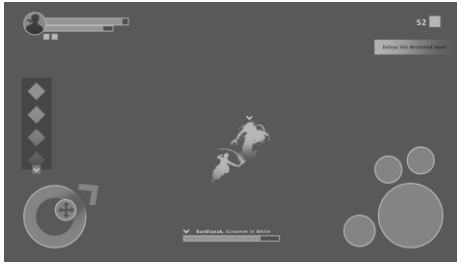
### Antarmuka Permainan

Menampilkan elemen utama seperti *Health Bar*, *Energy Bar*, *Tab Rune*, serta panel informasi di sisi kanan. Tombol gerak dan serangan ditempatkan di bagian bawah untuk mendukung kenyamanan kontrol.



Tata letak dirancang agar area tengah layar tetap menjadi fokus utama bagi karakter dan lingkungan permainan.

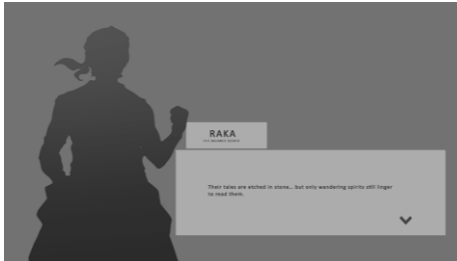
5.



### Antarmuka Eksplorasi

Digunakan selama tahap penjelajahan. Menampilkan ikon musuh, indikator arah, serta bar status musuh. agar pemain tetap bisa bergerak, mengunci satu target pada satu waktu, serta memahami kondisi lawan dengan cepat. pada ruang eksplorasi.

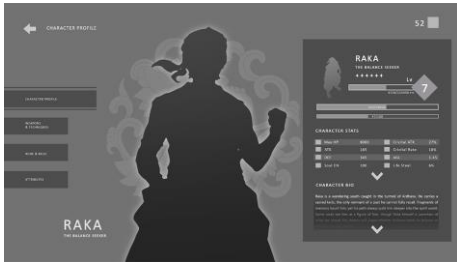
6.



### Dialog Percakapan

Berfungsi menampilkan interaksi antar karakter. Panel percakapan diletakkan di bagian bawah layar dengan teks, nama karakter, dan potret ilustratif untuk memperkuat konteks narasi.

7.



### Profil Karakter

Menampilkan ilustrasi karakter utama, informasi statistik, level, serta pengalaman (*EXP*). Panel navigasi di sisi kiri menyediakan akses cepat ke kategori seperti senjata, *rune*, dan atribut.

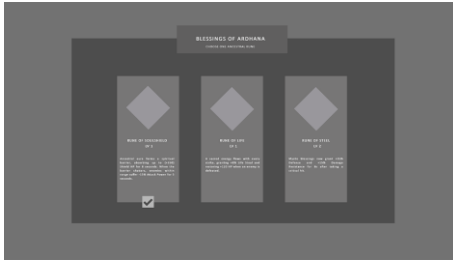
8.



### Senjata dan Teknik

Berfungsi menampilkan progres senjata dan *skill*. Struktur berbentuk lingkaran pusat dengan slot kemampuan di sekelilingnya. Panel kanan memuat detail lengkap tiap *skill*, termasuk energi, *cooldown*, dan opsi *upgrade* hingga level maksimum.

9.



### **Pemilihan Aji-Aji (*Rune*)**

Menampilkan tiga pilihan *rune* yang muncul setelah menyelesaikan *stage*. Setiap *rune* memiliki ikon, warna, dan efek yang berbeda untuk menyesuaikan strategi pemain.

10.



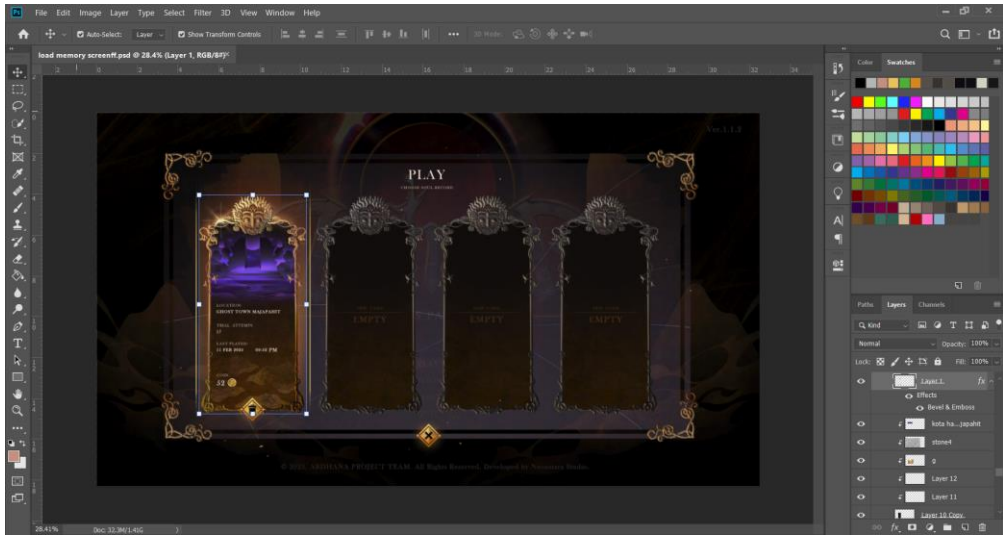
### **Layar *Loading***

Berfungsi sebagai jeda transisi antar *stage*. Memuat ilustrasi simbol *rune* dan informasi singkat seperti tips, *lore*, atau catatan dunia *Ardhana*.

## **3. Visualisasi Antarmuka**

Tahap visualisasi merupakan proses penerjemahan hasil perancangan *wireframe* menjadi bentuk final antarmuka permainan. Pada tahap ini, struktur teknis yang sebelumnya dirancang dikembangkan menjadi komposisi visual lengkap melalui penerapan aset grafis, tata cahaya, dan tekstur. Tahapan ini bertujuan memastikan konsistensi antara rancangan desain dan pengalaman visual yang ingin dihadirkan kepada pemain. Dalam tahap ini, penerapan palet warna dan referensi visual yang telah ditetapkan sebelumnya menjadi acuan utama untuk menjaga kesatuan estetika antarmuka.

Pendekatan ilustratif semi-realistis diterapkan pada ornamen dan elemen dekoratif agar tetap selaras dengan karakter visual dunia *Ardhana*. Setiap elemen dirancang dengan mempertahankan detail khas budaya Jawa, sekaligus disesuaikan dengan kebutuhan estetika dan keterbacaan antarmuka permainan.



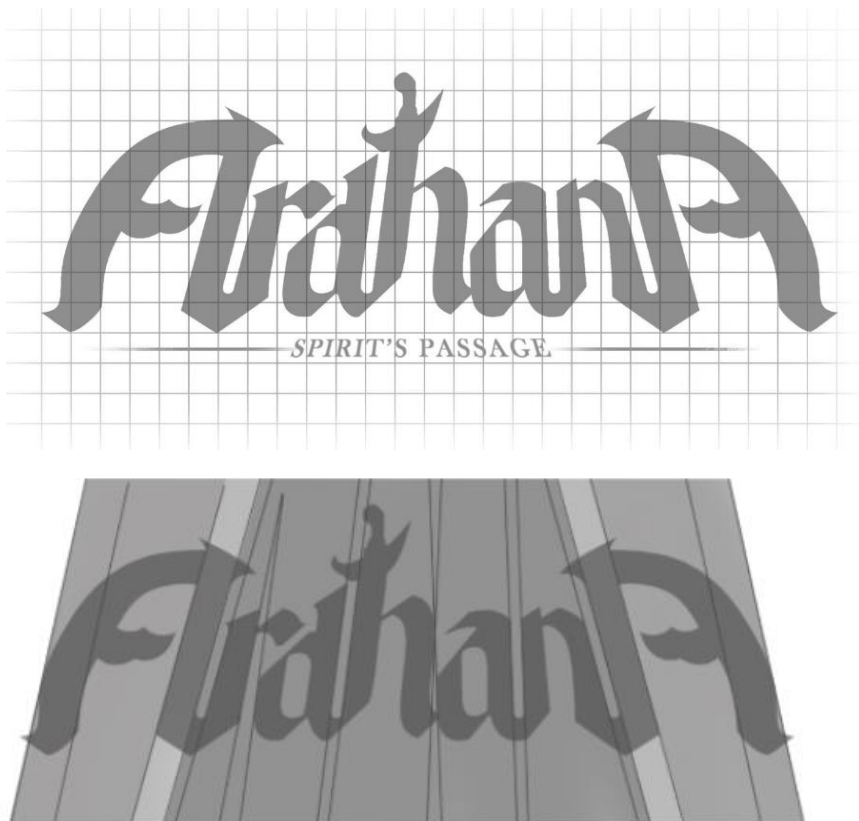
Gambar 6.5 Proses Visualisasi Antarmuka Menggunakan *Photoshop*

Berikut adalah hasil visualisasi halaman antarmuka gim *Ardhana* setelah melalui proses pengolahan dengan memperhatikan aspek komposisi, palet warna, fungsi dan keterbacaan.



Gambar 6.6 Hasil Visualisasi Layar Judul

Selanjutnya pada halaman menu utama ditampilkan sebuah desain logo yang tersusun atas judul gim. Logo *Ardhana* dirancang menggunakan jenis *combination mark*, yaitu gabungan antara *logotype* dan elemen simbolik untuk membentuk identitas visual yang kuat. Komposisinya mengerucut ke tengah dengan huruf “H” menyerupai siluet keris sebagai pusat perhatian, merepresentasikan nilai keseimbangan spiritual dalam mitologi Jawa. Struktur berbentuk trapesium menciptakan kesan dinamis namun stabil, sejalan dengan tema permainan yang berpusat pada harmoni dan keseimbangan.



Gambar 6.7 Komposisi Struktur Logo

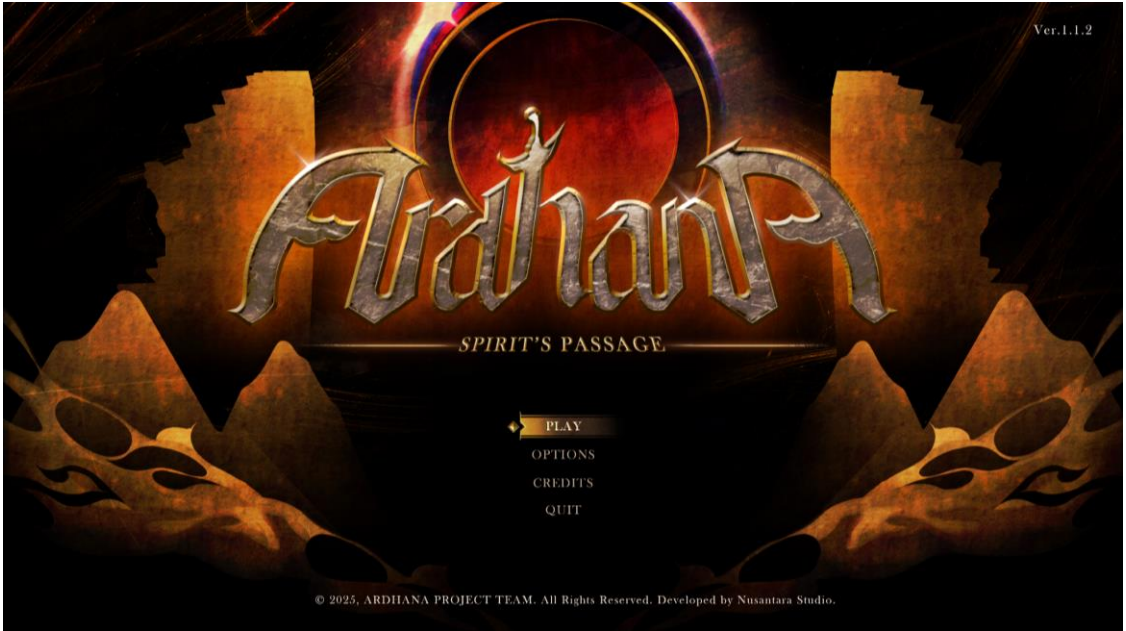
Logo *Ardhana* memadukan tekstur batuan kasar dengan palet warna emas hingga coklat gelap untuk menciptakan kesan arkais dan otentik. Tekstur menyerupai pahatan kuno menegaskan identitas mitologis, sedangkan perpaduan warna menghadirkan keseimbangan visual dan kesan monumental. Gradasi terang-gelap pada warna emas dan coklat menjaga kontras serta memastikan fleksibilitas logo saat diterapkan pada berbagai media.



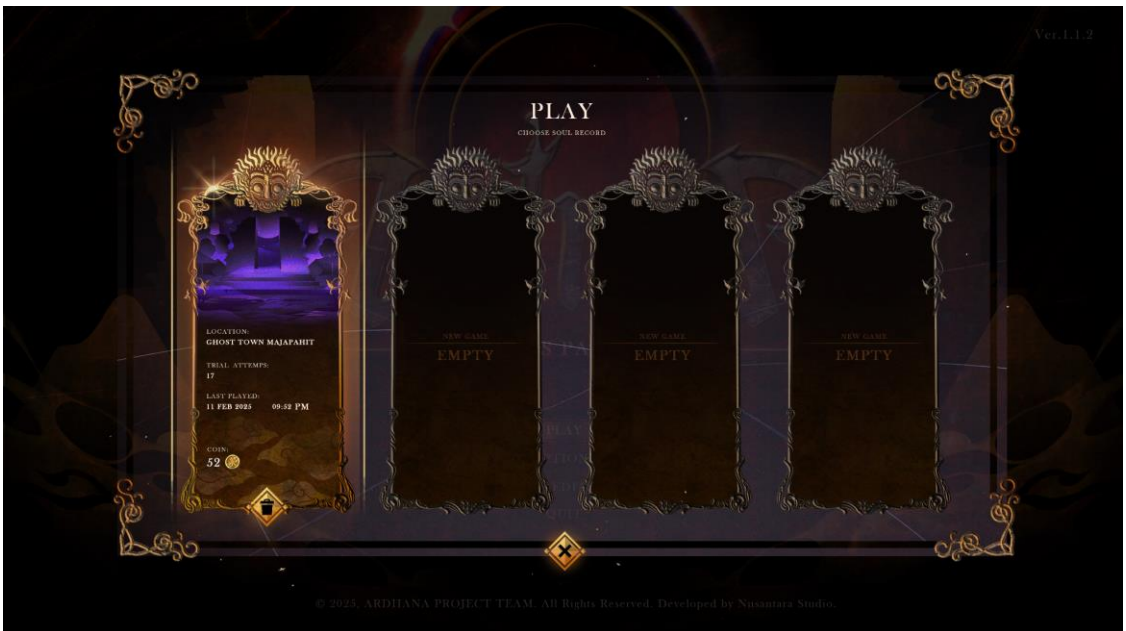
Gambar 6.8 Logo *Ardhana: Spirit's Passage*



Gambar 6.9 Palet Warna dan Tekstur Logo *Ardhana*



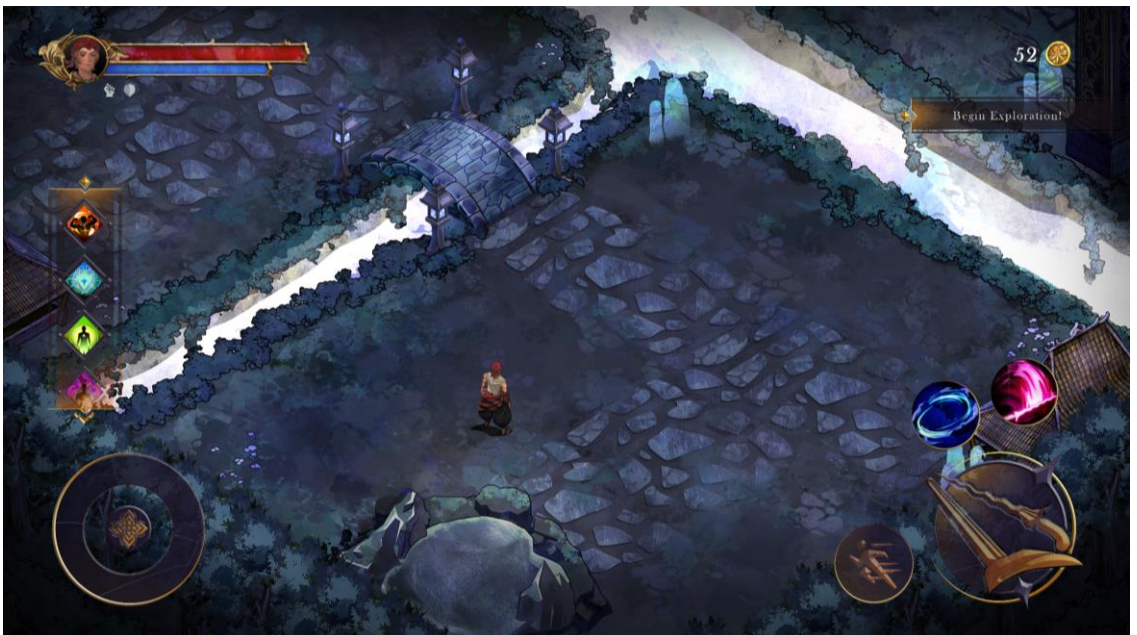
Gambar 6.10 Hasil Visualisasi Menu Utama



Gambar 6.11 Hasil Visualisasi Pemilihan Slot Memori

Pada bagian pemilihan *slot* memori (gambar 6.11), desain mengadopsi panel minimalis dengan latar gelap dan garis tepi berwarna emas untuk menjaga kejelasan struktur informasi. Komposisi kolom panel memberi keseimbangan visual dan memudahkan pemain mengenali progres permainan. Akses panel terinspirasi dari ornamen *Kala*, sementara pencahayaan lembut digunakan untuk menandai aktivasi *slot*, menambah dimensi interaktif pada tampilan.

Bagian antarmuka permainan menampilkan elemen visual utama seperti indikator nyawa, energi, dan tab rune yang ditempatkan di tepi layar agar area tengah tetap bersih dan fokus pada karakter. Warna ikon serta tombol kontrol dan *skill* dirancang kontras untuk meningkatkan visibilitas dalam situasi pertarungan. Tombol aksi diberi tingkat transparansi menengah agar tidak mengganggu pandangan terhadap lingkungan permainan.



Gambar 6.12 Hasil Visualisasi Antarmuka Permainan

### Bar Status Karakter

Berisi ikon tokoh, jumlah darah, energi, serta status efek karakter. Menjadi pusat informasi utama kondisi pemain selama pertarungan.



Attack Up

Ikon menunjukkan buff atau debuff, detail terlihat saat disentuh atau diarahkan.

### Koin

Informasi jumlah koin yang telah dikumpulkan pemain.

### Kotak Informasi

Slot aktif ditampilkan berwarna emas menandakan adanya data progres, sedangkan slot kosong berwarna perak.



### Analog Gerak

Kontrol utama pergerakan karakter

### Tombol Dash

Gerakan cepat untuk menghindari

### Tab Rune

Menampilkan efek pasif rune atau kekuatan tambahan yang sedang aktif.



Tab rune dapat digulir untuk melihat daftar rune yang telah diperoleh.

### Tombol Serangan

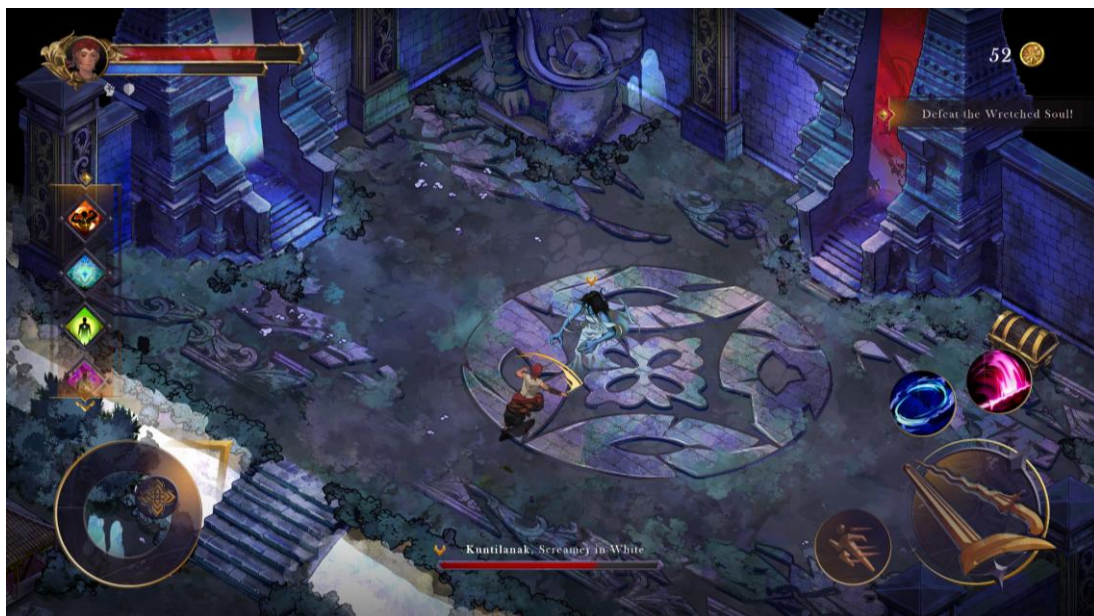
Digunakan untuk menyerang musuh. Ikon berubah tergantung karakter yang di mainkan.



### Tombol Skill

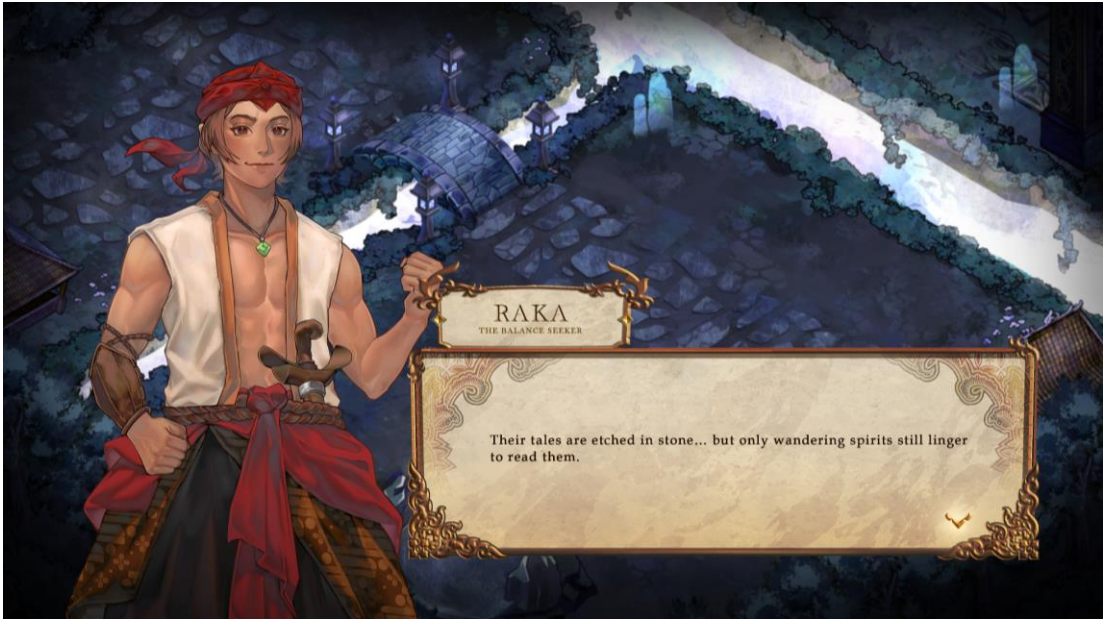
Mengaktifkan kemampuan khusus untuk variasi strategi bertarung. Skill bisa bertambah hingga 3 Slot.

Sementara itu, antarmuka eksplorasi mempertahankan struktur serupa dengan antarmuka permainan, namun menambahkan elemen tambahan seperti bar musuh dan ikon jenis lawan. Warna ikon dan simbol dirancang kontras tinggi agar pemain mudah mengenali jenis musuh dan kondisi lingkungan.



Gambar 6.13 Hasil Visualisasi Antarmuka Eksplorasi

Pada bagian dialog percakapan, panel ditempatkan di bagian bawah layar dengan tipografi utama yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu kombinasi *Baskerville Old Face* dan *Book Antiqua* untuk menjaga kesan visual dan keterbacaan. Navigasi visual dibuat kontras melalui penggunaan warna latar menyerupai kertas dengan sentuhan motif batik halus di tepi. Latar belakang layar diatur gelap dan sedikit blur agar fokus pemain tetap tertuju pada teks dan ilustrasi karakter yang mendampingi percakapan.



Gambar 6.14 Hasil Visualisasi Dialog Percakapan

Bagian profil karakter menggunakan tata letak simetris yang menempatkan ilustrasi karakter di tengah sebagai fokus utama. Panel sisi kanan menampilkan statistik, level, dan bio karakter dengan hierarki visual yang jelas. Warna dasar gelap memberi kontras pada elemen berwarna emas dan ikon geometris yang digunakan sebagai penanda kategori. Sementara pada tampilan senjata dan teknik, elemen utama berupa senjata karakter ditempatkan di pusat layar dengan lingkaran slot skill di sekelilingnya. *Slot* aktif ditandai dengan efek cahaya halus dan perbedaan tekstur material, sementara *slot* terkunci diberi warna kusam untuk menunjukkan *progress* yang belum tercapai.



### Tombol Navigasi

Kembali ke permainan dan penanda menu aktif.



### Bentuk Dasar



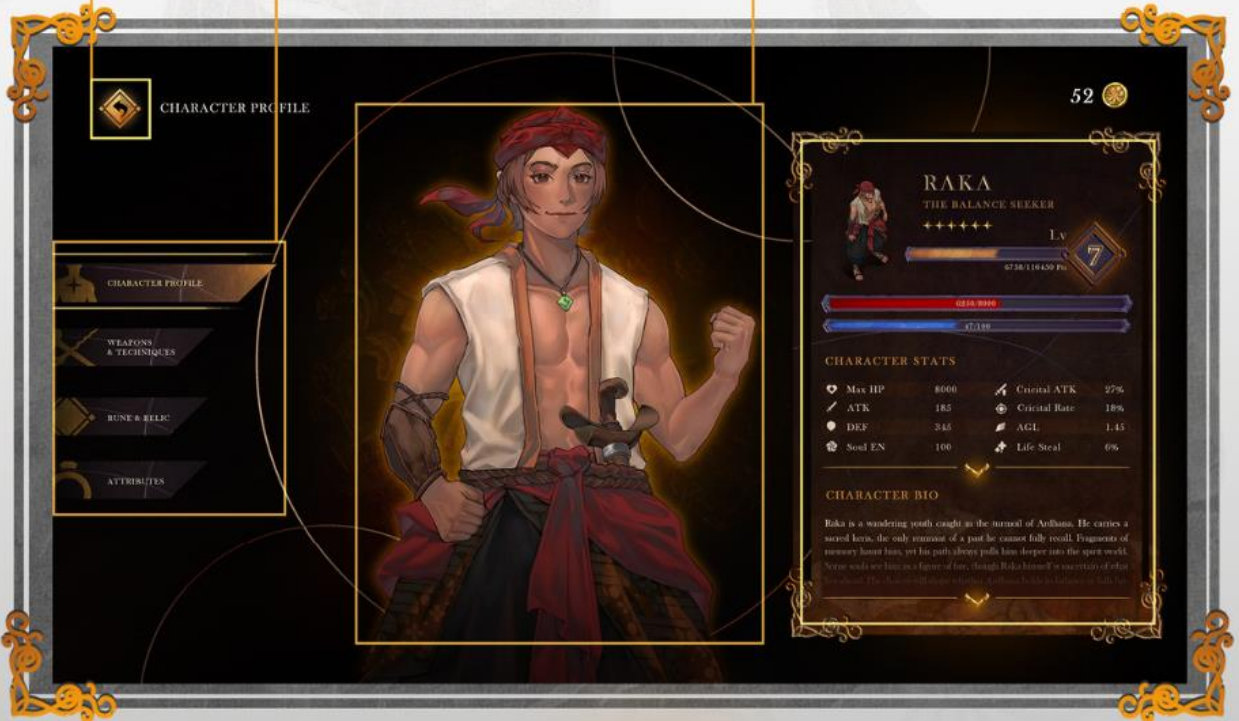
### Bentuk Aktif

### Menu Utama

Empat menu utama, pemain dapat mengakses untuk mengatur perkembangan keseluruhan

### Ilustrasi Karakter

Menampilkan sosok karakter yang sedang berbicara di sisi layar.



CHARACTER STATS			
♥ Max HP	8000	⚡ Critical ATK	27%
⚔ ATK	185	⚙ Critical Rate	18%
🛡 DEF	345	🏃 AGL	1.45
👤 Soul EN	100	👊 Life Steal	6%

Expand

### Statik Karakter

Statistik utama (ATK, DEF, Soul EN, dll.) dengan opsi expand untuk detail lebih lanjut.

### Biografi Karakter

Menyajikan cerita karakter. Bisa expand untuk membuka lore lengkap.



### Profil Karakter

Menampilkan level, posisi, kondisi karakter in-game, status aktif, serta darah dan energi saat ini.



Curse

Ilustrasi karakter menyesuaikan kondisi game, menampilkan status, buff, atau debuff secara langsung.



◆ Bentuk Terkunci ◆ Bentuk Terbuka

**Slot Skill Terkunci**

Ditampilkan dengan ikon gembok, menandakan ke-



LV 1 LV 2 LV 3

**Slot Skill Terbuka**

Memperlihatkan ikon skill beserta indikator level bintang.



◆ Bentuk Evolusi



◆ Bentuk Dasar

**Ilustrasi Senjata**

Menjadi fokus visual, dengan bentuk yang berevolusi seiring skill terbuka.

**SKILL**



LV 1 LV 2

**Slot Skill**

Membatasi hingga empat skill aktif yang dapat dipilih dan dipasang sesuai strategi pemain.

**Panel Informasi Skill**

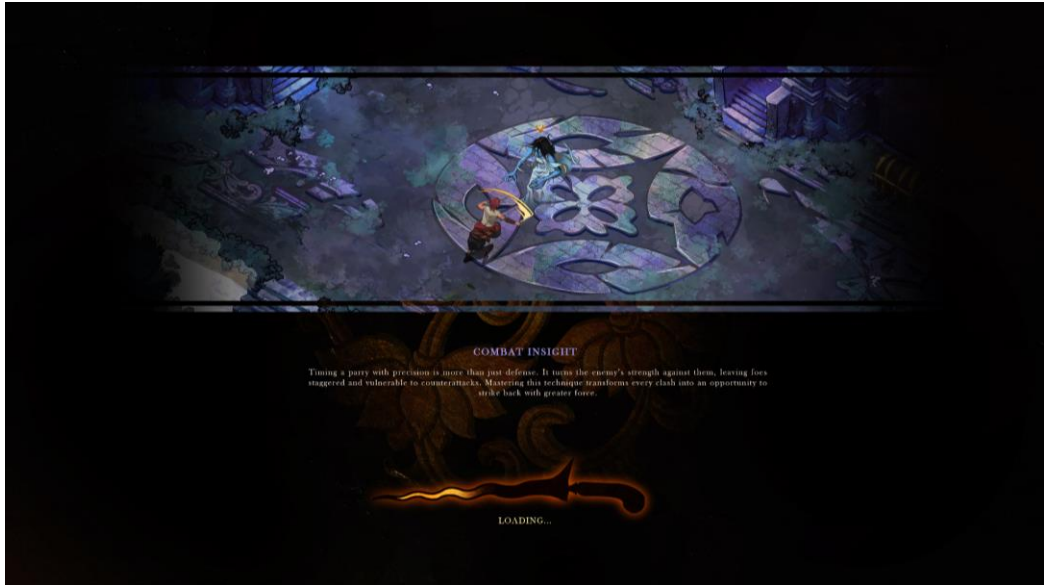
Menampilkan ikon, nama, level, energi, cooldown, deskripsi skill, serta tombol upgrade.

Bagian pemilihan *Ajian*, Jimat atau sering kali disebut dengan *runes* menonjolkan palet warna berbeda untuk setiap kategori rune guna memperkuat diferensiasi fungsi. Simbol geometris dan efek cahaya lembut digunakan untuk menegaskan aura spiritual tiap pilihan. Frame tebal dengan ornamen emas bergaya sulur wayang memberi batas visual yang kuat pada area interaksi. Efek transisi cahaya antar pilihan memberikan ritme visual yang konsisten.



Gambar 6.15 Hasil Visualisasi Pemilihan *Rune*

Terakhir, layar *loading* dirancang dengan komposisi visual yang menempatkan simbol *runes* berwarna putih di pusat layar, berpadu dengan latar gradasi gelap bertekstur batu ukir. Indikator berbentuk keris di bagian bawah menunjukkan progres pemuatan sekaligus memperkuat identitas budaya permainan. Pada versi lainnya, tampilan ini menampilkan cuplikan pertarungan sebagai elemen utama.



Gambar 6.16 Hasil Visualisasi Layar *Loading*

Keseluruhan hasil visualisasi antarmuka mencerminkan penerapan prinsip perancangan yang memadukan fungsi interaktif dengan ekspresi estetika budaya. Tiap elemen dirancang untuk menjaga kejelasan navigasi, kesatuan gaya visual, serta kesinambungan tema spiritual dan tradisi Jawa dalam konteks modern permainan *roguelike*.

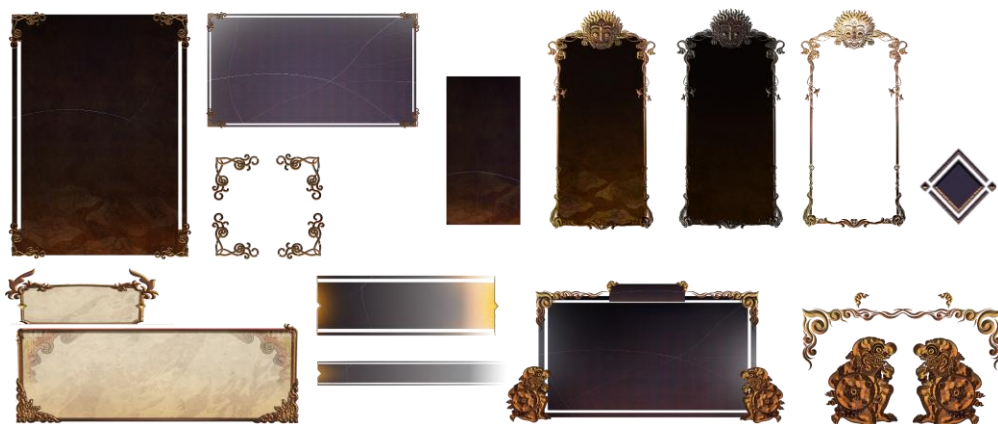
## **B. Komponen Antarmuka**

Komponen antarmuka merupakan elemen utama yang membentuk struktur visual dan fungsional dalam desain serta berperan dalam mengatur tata letak, interaksi, dan pengalaman pengguna. Komponen antarmuka membantu mendefinisikan konteks elemen visual, mengorganisasi informasi, serta memandu pengguna melalui alur navigasi yang efisien. Setiap elemen dalam *Ardhana* seperti tombol, panel, ikon, dan bingkai dirancang dengan prinsip keteraturan visual dan kesatuan gaya, memadukan bentuk geometris sederhana dengan sentuhan ornamen halus

yang merefleksikan nuansa mitologis Jawa agar tetap estetis dan fungsional dalam konteks gim modern.

### 1. *Frame & Border* Aset

Dalam desain antarmuka, *frame* dan *border* berfungsi mengatur tata letak sekaligus menonjolkan informasi utama, dengan *frame* membatasi ruang konten dan *border* memperjelas hierarki visual serta mengarahkan perhatian pengguna. *Frame* membingkai status pemain, menu, dan panel dialog sesuai tingkat urgensi informasi, dengan palet warna harmonis yang mencakup emas, oranye tua, krem, ungu, dan coklat gelap. Beberapa *frame* menggunakan bingkai penuh, sementara yang lain berbatas lembut untuk kesan ringan, dilengkapi tekstur halus dan efek kilau yang menambah kedalaman visual tanpa mengganggu fokus pemain. Ornamen khas Jawa seperti motif *kawung*, *parang*, dan ukiran wayang diterapkan pada sisi atau sudut *frame* untuk memperkuat nilai budaya.



Gambar 6.17 Kumpulan Aset *Frame* dan *Border*

### 2. *Indikator Bar* Aset

*Indikator bar* merupakan elemen penting dalam antarmuka yang memberikan umpan balik visual mengenai kondisi permainan secara

langsung. Desain indikator yang efektif harus mampu menyajikan informasi kompleks dengan cara yang sederhana, mudah dibaca, serta konsisten dengan gaya visual permainan. Dalam perancangan *Ardhana*, indikator bar dikembangkan untuk menampilkan informasi penting seperti kesehatan, energi spiritual, tingkat pengalaman, hingga progres pemuatan layar.

Indikator utama seperti *health* dan *energy bar* menggunakan warna emas berpadu ornamen sulur di tepiannya untuk menonjolkan nuansa budaya Jawa, sedangkan tekstur lembut dan efek kilau meningkatkan visibilitas selama permainan. Sebaliknya, *enemy health bar* dan *progress bar* tampil lebih sederhana dengan nuansa perak agar tetap jelas tanpa mengalihkan fokus pemain. Adapun *loading bar* dirancang menyerupai keris dengan isian berwarna emas, memperkuat identitas visual *Ardhana* serta memperkaya pengalaman transisi antar layar.



Gambar 6.18 Kumpulan Aset Indikator Bar

Konsistensi dalam penerapan isian warna menjadi ciri penting dari seluruh indikator. Terdapat dua jenis tekstur utama: versi bertekstur kasar untuk memberi kedalaman visual dan versi polos untuk tampilan bersih atau kebutuhan angka tambahan. Variasi warna indikator disusun berdasarkan fungsi berikut:



## Merah

Menandai darah karakter atau musuh. Kontras tinggi untuk terbaca jelas saat pertempuran.



## Biru

Menunjukkan energi atau tenaga spiritual. Memberi kesan stabil dan mudah dikenali.



## Jingga

Dipakai untuk progres level atau penanda khusus. Warna cerah memberi sorotan visual kuat.

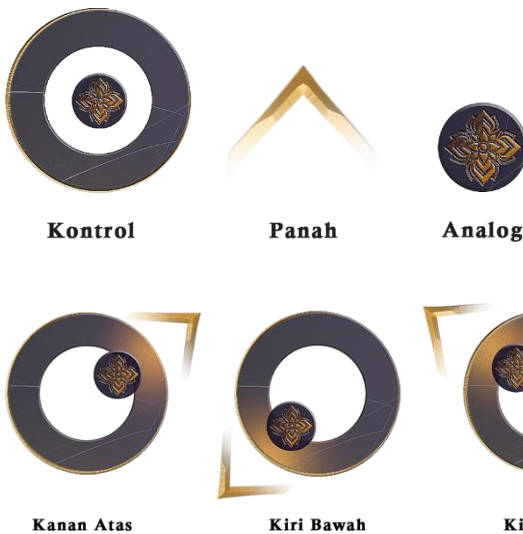
### 3. Tombol Kontrol

Tombol kontrol merupakan elemen utama dalam antarmuka yang menghubungkan pemain dengan dunia interaktif, berfungsi sebagai alat aksi sekaligus menciptakan pengalaman bermain yang intuitif dan responsif. Dalam perancangan *Ardhana*, sistem kontrol mencakup tiga elemen utama: tombol analog, tombol menyerang, dan tombol menghindari. Semua tombol dirancang sederhana, mudah dikenali, dan fungsional untuk mendukung intensitas permainan bergenre *roguelike*. Palet warna yang digunakan mengacu pada warna utama antarmuka, yaitu emas, oranye, dan abu-abu keunguan. Ornamen halus bernuansa Jawa diterapkan secara selektif agar tidak mengganggu visibilitas dan tetap memperkuat nuansa budaya yang menjadi identitas *Ardhana*.



Gambar 6.19 Palet Warna Tombol Kontrol

Tombol analog digital berperan sebagai kendali utama yang memungkinkan pemain mengarahkan karakter dengan presisi tinggi. Desainnya mengikuti prinsip ergonomis agar nyaman dan responsif, karena kualitas analog berpengaruh langsung terhadap pengalaman bermain. Efek panah emas muncul saat tombol digerakkan sebagai umpan balik arah, sementara ukiran tradisional di tepinya memperkaya nilai estetika tanpa mengganggu kenyamanan.



Gambar 6.20 Komponen Tombol Analog

Gambar 6.21 Variasi Gerak Tombol Analog

Tombol serang berfungsi sebagai elemen inti dalam sistem pertarungan, memungkinkan pemain mengeksekusi serangan secara cepat dan akurat. Tombol ini menampilkan ikon senjata sesuai karakter, seperti keris pada karakter Raka. Warna keunguan dengan aksen emas memberikan kontras kuat, memastikan keterbacaan di tengah

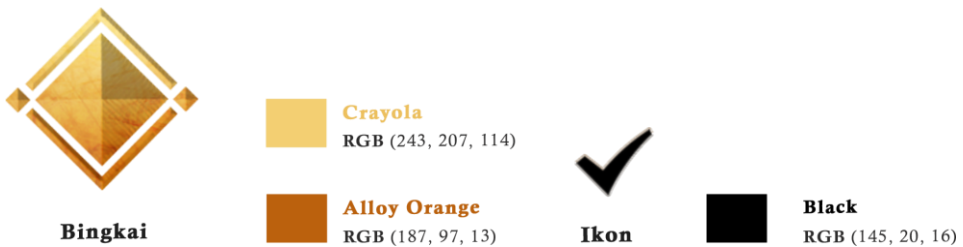
intensitas visual pertempuran. Sementara tombol menghindari dirancang untuk menunjang strategi permainan dengan memungkinkan pemain bereaksi cepat terhadap serangan lawan. Ikon siluet gerakan sederhana dipilih agar mudah dikenali lintas karakter, menciptakan keseimbangan antara kejelasan fungsi dan estetika antarmuka.



Gambar 6.22 Visual Aset Tombol Serang dan tombol menghindar

#### 4. Tombol Navigasi

Tombol navigasi merupakan elemen kunci dalam desain antarmuka yang mengatur arah interaksi dan pergerakan pengguna, menciptakan alur navigasi yang jelas serta memudahkan akses antar-menu dan kontrol karakter. Tombol navigasi dirancang dengan sistem modular yang memudahkan penyesuaian pada tahap pengembangan berikutnya. Struktur dasar tombol dibuat seragam agar ikon dapat diganti tanpa mengubah bentuk keseluruhan.



Gambar 6.23 Latar tombol navigasi



Gambar 6.24 Set Tombol Navigasi *Ardhana*

## 5. Ikon

Ikon merupakan elemen visual penting dalam desain antarmuka permainan karena menyampaikan informasi dan instruksi secara cepat tanpa teks, sekaligus memperkuat navigasi dan memperjelas fungsi tombol. Ikon dirancang berdasarkan fungsi spesifik dan terbagi menjadi tiga kategori utama: (1) ikon seleksi, (2) ikon *skill*, dan (3) ikon *rune*.



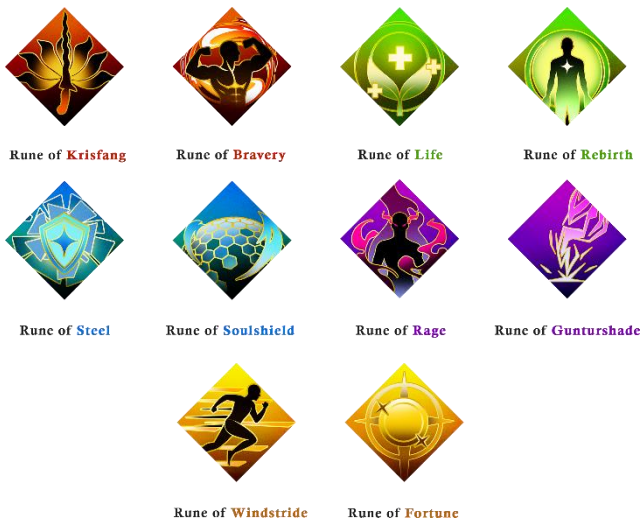
Gambar 6.25 Visual Ikon Seleksi

Ikon *skill* berfungsi sebagai representasi visual kemampuan karakter yang dapat diaktifkan selama permainan. Setiap ikon menampilkan ilustrasi yang menggambarkan aksi atau kekuatan spesifik agar mudah dikenali tanpa teks deskriptif. Ikon skill dirancang mengikuti identitas karakter. Contohnya, ikon milik Raka divisualisasikan dengan simbol keris yang menegaskan perannya sebagai pembawa senjata sakral.



Gambar 6.26 Visual Ikon Skill dan Alternatif

Ikon *rune* dalam perancangan desain antarmuka *Ardhana* berfungsi sebagai elemen interaktif yang merepresentasikan kemampuan khusus atau kekuatan tambahan yang dapat diperoleh karakter selama permainan. Dalam konteks *roguelike*, sistem *rune* menjadi bagian strategis yang menentukan arah perkembangan karakter, memberi pemain kebebasan memilih jalur kekuatan sesuai gaya bermain. Pendekatan sistem kategori ini diterapkan secara visual dalam sepuluh ikon *rune* final yang digunakan di dalam permainan. Setiap ikon mengadopsi bentuk dasar wajik dengan gradasi warna sesuai kategorinya. Efek cahaya dari pusat ikon memberi kesan spiritual, sedangkan aksent emas tipis menegaskan kesan sakral dan keterhubungan dengan tema budaya Jawa.



Gambar 6.27 Set Ikon Rune Ardhana

# *Chapter 7*

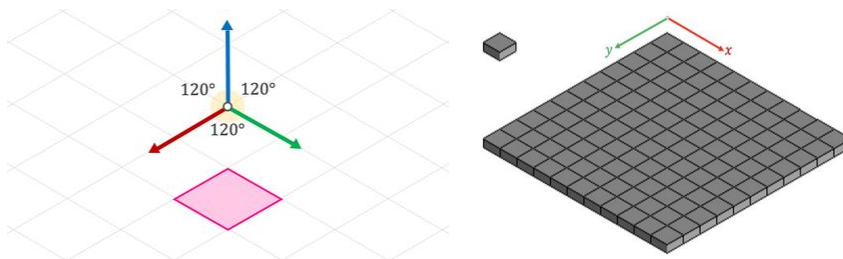
*Penerapan Isometric Tile  
(technical aspect)*

## **PENERAPAN *ISOMETRIC TILE*** **(*TECHNICAL ASPECT*)**

### **A. Teknik Isometri**

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan secara singkat tentang sudut pandang isometri. Pada sub bab ini akan dijelaskan lebih teknis terkait penggunaannya. Saat memprogram gim dengan grafis 3D, developer harus memikirkan bagaimana gim akan menampilkan objek 3D di layar yang sebenarnya hanya 2D (datar). Hal inilah yang disebut sebagai proyeksi, dan terdapat berbagai jenis proyeksi yang bisa kita pilih.

Salah satu jenis proyeksi yang paling mudah dipahami adalah proyeksi ortografis. Ketika developer memilih menggunakan proyeksi ortografis, maka cukup mengabaikan komponen z dari titik 3D asli dan memproyeksikannya tanpa mempertimbangkan kedalaman. Dalam proyeksi ortografis, tidak masalah seberapa jauh atau dekat titik sudut objek dalam 3D, kode akan memproyeksikannya langsung ke layar 2D dengan mengabaikan kedalamannya, atau dengan kata lain tidak memiliki titik hilang sebagaimana proyeksi perspektif. Proyeksi ini selanjutnya disebut sebagai proyeksi isometrik.

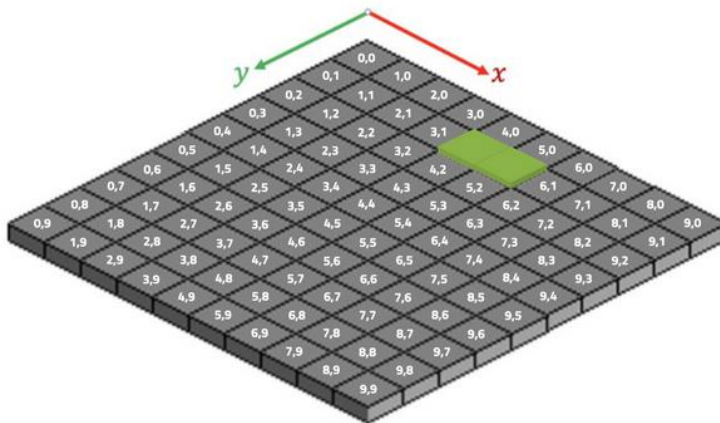


Gambar 7.1 proyeksi isometrik

Sumber: Pikuma

Proyeksi isometrik, merupakan metode untuk memvisualisasikan objek 3D dalam dua dimensi, tetapi ketika kita menggunakan proyeksi isometrik yang tepat, kita membuat sudut antara sumbu x, sumbu y, dan sumbu z sama dengan 120 derajat. Dengan teknik tersebut, sebuah *tile* dapat diletakkan secara sederhana, namun dapat membentuk lingkungan yang kompleks.

Untuk memahami teknik peletakan *tile* yang tepat dalam proyeksi isometrik, salah satu pendekatan umum adalah menentukan petak berdasarkan satuan *grid*. Ini berarti kita tidak akan lagi menyebut petak dalam piksel, seperti 400 piksel atau 160 piksel. Sebagai gantinya, kita akan menyebut petak sebagai posisi pada "sel *grid*". Kebanyakan permainan isometrik menggunakan x dan y sebagai satuan sel yang membentang di sepanjang "lantai" *grid*. Dalam implementasi kita, kita akan mulai dari atas dan menambah x saat kita bergerak ke kanan dan menambah y saat kita bergerak ke bawah.

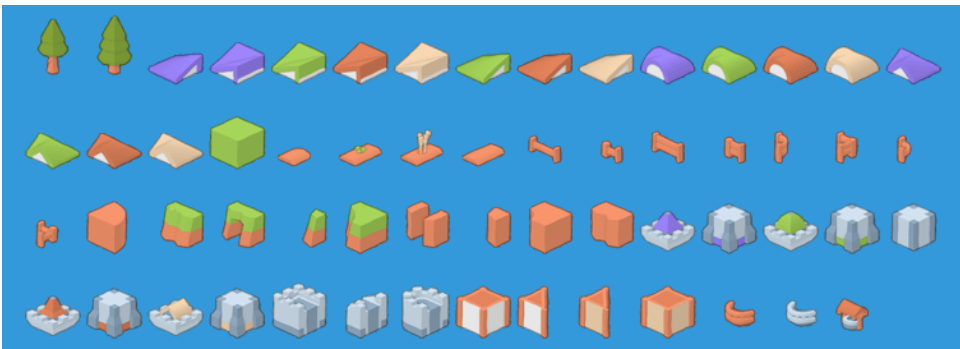


Gambar 7.2 sistem sel *grid* dalam isometrik

Penempatan sebuah *tile* dalam *grid* seperti di atas dapat dilakukan dengan sebuah *software* khusus (*map editor*), seperti *map editor* untuk RPG Maker, maupun aplikasi *map editor* lainnya. Hal tersebut menuntut seorang desainer aset gim memahami teknis pengembangan grafis (disebut sebagai *technical artist*)

## B. Menyiapkan *Tile* dengan sistem *Modular*

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa pengembangan aset gim *Ardhana* menggunakan pendekatan modular, yang berarti tiap-tiap elemen grafis dapat dipadu padankan untuk membentuk berbagai variasi. Teknik isometrik memungkinkan seorang desainer untuk mengelola kreativitasnya dalam menciptakan sebuah lingkungan permainan yang menarik dengan memori grafis yang optimal. Perhatikan contoh aset *isometric tile* dari situs Kenney.nl berikut :



Gambar 7.3 aset *tile* kenney.nl

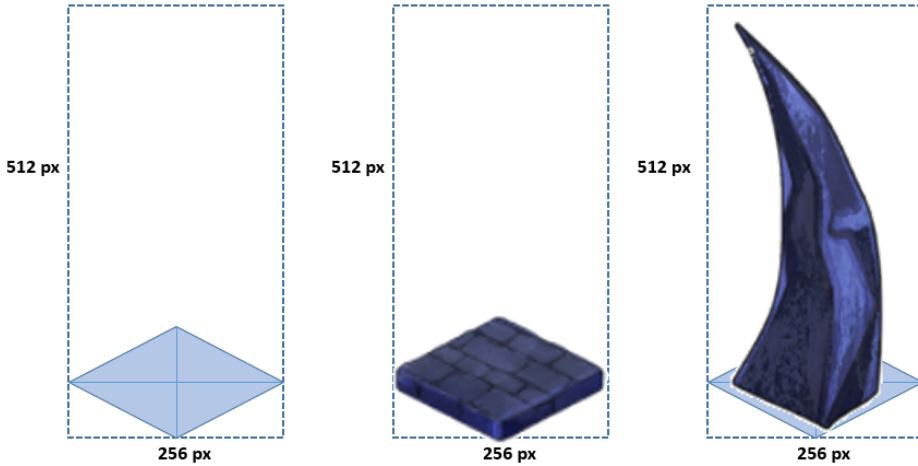
Dari aset yang sebenarnya relatif sederhana dan terbatas tersebut, seorang desainer dapat mengembangkan desain lingkungan gim menjadi berbagai macam, hanya dengan menata aset pada *grid*. Perhatikan gambar berikut :



Gambar 7.4  
Desain  
lingkungan  
dengan teknik  
isometrik

Sumber :  
kenney.nl

Setelah memahami konsep sel *grid*, pada tahapan selanjutnya grafis *tile* gim *Ardhana* perlu disesuaikan agar dapat digunakan di dalam aplikasi pembuat peta isometrik. Sebagai contoh sederhana masing-masing *tile* disimpan menjadi sebuah *file* PNG dengan ukuran 256 x 512 piksel.

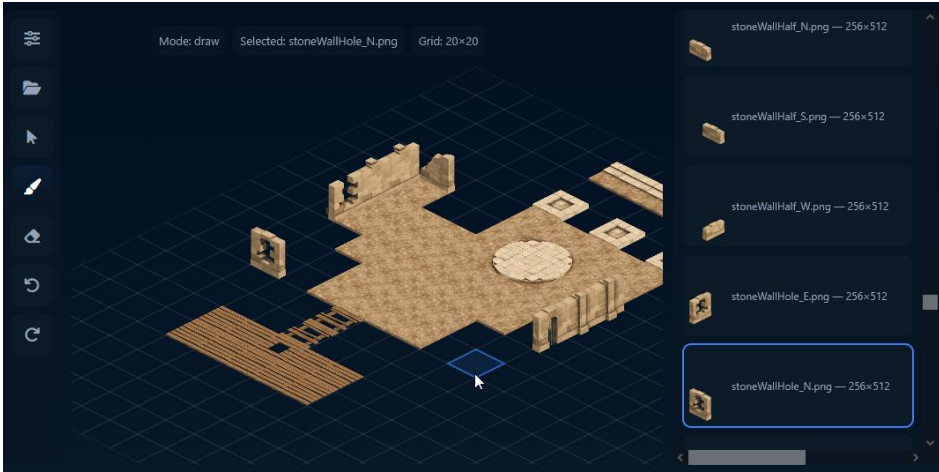


Gambar 7.5 pengaturan gambar pada tiap-tiap *file*

Pada masing-masing *tile*, posisi objek diletakkan di bagian bawah, hal ini dikarenakan untuk memfasilitasi objek yang memiliki ketinggian. Dengan teknik tersebut, desain lingkungan gim yang dihasilkan seolah akan memiliki tingkat kedalaman.



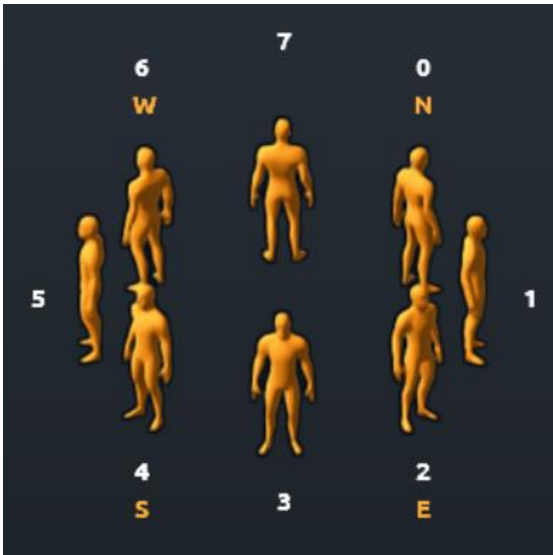
Gambar 7.6  
Contoh hasil  
desain



Gambar 7.7 Contoh *isometric map editor* sederhana berbasis web

### C. Menyiapkan Karakter dengan Sudut Pandang Isometrik

Seperti halnya aset untuk pengembangan lingkungan dalam gim, karakter juga harus dibuat dengan sudut pandang isometrik yang tepat. Dalam isometrik dikenal dengan teknik 4 penjuruan arah, dan 8 penjuruan arah. Perhatikan gambar berikut :



Gambar 7.8 arah gerakan karakter dalam sudut pandang isometrik.

Sumber : kenney.nl

Dengan demikian karakter yang akan digunakan di dalam permainan perlu dibuat dalam beberapa sudut pandang untuk memenuhi kebutuhan gerak dari karakter di dalam gim. Perhatikan contoh variasi karakter Raka saat berlari dalam mode 4 arah.



Gambar 7.9 karakter Raka dengan mode 4 arah



Gambar 7.10 karakter Jagapati dengan mode 4 arah

Pengembangan *spritesheet* karakter dengan sudut pandang isometrik membutuhkan ketelitian dan konsistensi dalam gerakan. Pada umumnya untuk mempermudah proses pembuatan *spritesheet* digunakan teknik *pre rendering* dengan *software* 3 dimensi seperti Blender atau 3Ds Max. *File prerender* disimpan dengan format PNG dan dibuat secara sequensial (berurutan) sesuai FPS (*frame per detik*) yang ditetapkan oleh pengembang.

# *Chapter 8*

## *Refleksi*

## REFLEKSI

Desain dalam sebuah gim atau permainan dapat berperan penting sebagai media pelestarian budaya. Contoh desain gim *Ardhana* yang dikembangkan dalam buku ini mencoba mengintegrasikan desain komunikasi visual, narasi interaktif, dan nilai-nilai filosofis mitologi Jawa, yang menunjukkan bahwa budaya tradisional dapat diterjemahkan ke dalam konteks modern tanpa mengorbankan makna simbolik yang terkandung di dalamnya.

Melalui proses perancangan, elemen-elemen visual yang menggunakan referensi berupa ikonografi wayang, arsitektur candi, ornamen batik, dan objek material budaya dapat membangun identitas visual yang autentik dan kuat, yang dipadukan dengan gaya artistik dan mekanisme permainan. Dengan menggunakan referensi budaya, desain yang dihasilkan tidak hanya estetik, tetapi juga memperkuat hubungan pemain dengan konteks budaya melalui pengalaman bermain yang reflektif dan mendalam. Oleh karena itu, visualisasi pada gim berbasis mitologi tidak sekadar bersifat dekoratif, melainkan berfungsi sebagai sarana komunikasi budaya yang dinamis, yang menyampaikan pesan dan nilai melalui bentuk, warna, dan simbol secara interaktif.

Secara keseluruhan, buku ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan desain berbasis kearifan lokal, dengan menempatkan budaya sebagai sumber konseptual utama, bukan hanya sebagai elemen estetis. Pendekatan ini membuka ruang bagi pengembangan desain visual digital yang lebih kontekstual dan beridentitas, yang mampu menghubungkan warisan budaya dengan media hiburan modern. Prototipe konsep visual gim *Ardhana* memperlihatkan bagaimana desain visual dapat menjadi jembatan antara tradisi dan teknologi, memberikan pengalaman

artistik yang relevan dengan audiens global, serta memperkuat posisi mitologi Jawa sebagai sumber pengetahuan dan inspirasi kreatif dalam industri kreatif berbasis budaya.

Penulis berharap buku ini dapat berkontribusi bagi keilmuan baik di bidang Desain Komunikasi Visual maupun di bidang pengembangan gim, dan berharap pembaca dapat memberikan umpan balik terkait dengan konten yang ada di dalam buku ini.

## REFERENSI

- Abimanyu, S. (2024). *Babad Tanah Jawi*. Diva Press.
- Adiputra, I. K. N., Sastrawangsa, G., & Setiawan, G. H. (2023). *Game Tower Defense sebagai Media Pengenalan Mitologi Bali Berbasis Android. Jurnal Eksplora Informatika, 12(1)*, 1–13.  
<https://doi.org/10.30864/eksplora.v12i1.978>
- Agustiandhy, M. R., Haswanto, N., & Suryani, Y. (2022). Kajian Elemen Visual *Game Type:Rider* Sebagai Model Penceritaan Sejarah Tipografi. *Journal of Animation and Games Studies, 8(2)*, 189–204.  
<https://doi.org/10.24821/jags.v8i2.7907>
- Albar, D. (2024). Visualisasi Muslim dalam *Video Game* sebagai Citra Islam dalam dunia *Game*. Studi Kasus: *Call of Duty, Assassins Creed & Battlefield*. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 12(1)*, 85–98. <https://doi.org/10.34010/visualita.v12i1.10645>
- Alvin, A., & Pangaribuan, H. (2023). Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Tentang Mitologi Indonesia Berbasis *Android*. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE), 9(1)*.
- Andayani, A., & Jupriono, J. (2019). Representation Of Nyi Roro Kidul In Myth, Legend, And Popular Culture. *ANAPHORA: Journal of Language, Literary and Cultural Studies, 2(1)*, 28–36.  
<https://doi.org/10.30996/anaphora.v2i1.2724>
- Angeline, M. (2015). Mitos dan Budaya. *Humaniora, 6(2)*, 190.  
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3325>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). *Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Penggunaan Internet 2025*. APJII.  
<https://survei.apjii.or.id/survei/group/11>
- Atsabit, M. F. H., & Irfansyaha, I. (2023). Pengaruh Elemen Visual terhadap

Ketertarikan Khalayak Sasaran terhadap Karakter Fiksi menggunakan Pendekatan *Mise-En-Scene* pada *Video Game Trailer 'Final Fantasy XIV: Endwalker.'* *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 7(2).

<https://doi.org/10.22219/satwika.v7i2.28140>

Basiroen, V. J., Putra, I. N. A. S., Judijanto, L., Anggara, I. G. A. S., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Nurhadi, N., Afandi, H. R., Prasetyo, D., & Ramadhani, N. (2024). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Green Pustaka Indonesia.

Bastian, H., & Khamadi, K. (2018). Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(01), 33–44.

<https://doi.org/10.33633/andharupa.v2i01.1075>

Bisyarda, M. I. (2016). Budaya Keraton pada Babad Tanah Jawi dalam Perspektif Pedagogi Kritis. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 174–185.

<https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p174>

Chen, Y. (2023). Cyber Discipline: How Roguelite Games Engage Players - A Perspective from Foucaults Discipline and Punish. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 6(1), 504–508.

<https://doi.org/10.54254/2753-7048/6/20220449>

Damayanti, F. N. V. (2025). Pengejawantahan Spiritualitas Roro Kidul dalam Ritual, Kesenian dan Bangunan. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 7(2), 174–181.

Dihni, V. A. (2022, February 16). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia | Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia | Databoks*.

[https://databoks.katadata.co.id/teknologi-](https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/950b8ba78451f97/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia)

[telekomunikasi/statistik/950b8ba78451f97/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia](https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/950b8ba78451f97/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia)

- El-Jaquene, F. T. (2019). *Asal usul orang jawa: Menelusuri jejak-jejak genealogis dan historis orang jawa*. Araska Publisher.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2020). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3840736>
- Heriyanti, K., & Hartaka, I. M. (2022). Relevansi Mitologi Dalam Meningkatkan Keyakinan Umat Beragama. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 5(2), 164–172.
- Hermawan, H., & Setiyani, H. (2019). Implementasi Algoritma A-Star Pada Permainan Komputer Roguelike Berbasis Unity. *Jurnal Algoritma, Logika Dan Komputasi*, 2(1). <https://doi.org/10.30813/j-alu.v2i1.1571>
- Herusatoto, D. B. (2018). *Mitologi Jawa*. Media Pressindo. [https://books.google.co.id/books?id=9y-\\_EAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=9y-_EAAAQBAJ)
- Istibillah, R., Muhammad, R., & Ngatma'in, N. (2021). *Mitos Jawa Dalam Kumpulan Cerita Kisah Tanah Jawa Karangan Mada Zidan, Dkk: Kajian Realisme Magis*. 430–439.
- Juhani, S., & Firmanto, A. D. (2021). Dimensi eko-eskatologis dalam mitos penciptaan pada masyarakat Manggarai Nusa Tenggara Timur. *Jurnal SMART (Studi Masyarakat, Religi, Dan Tradisi)*, 7(2), 254–264.
- Junius, N., Kreminski, M., & Mateas, M. (2021). There Is No Escape: Theatricality in Hades. *The 16th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG) 2021*, 1–8. <https://doi.org/10.1145/3472538.3472561>
- Justine, F., Jodie, K., Alfajri, M. R., Dilo, M., & Al Kautsar, Z. H. (2021). Budaya Mengaitkan Berbagai Peristiwa Dengan Hal Mistis Oleh Masyarakat Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 602–611.
- Kelsey, D. (2016). Hero mythology and right-wing populism: A discourse-

- mythological case study of Nigel Farage in the Mail Online. *Journalism Studies*, 17(8), 971–988.
- Khamadi, K. (2015). Analisis Tampilan Visual Game Super Mario Bros dalam Kajian Persepsi Visual Sebagai Dasar Pengembangan Konsep Visual Game. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(02), 98–109.  
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.995>
- Khosiah, N., & Muhammad, D. H. (2019). FENOMENA MITOS YANG BERKEMBANG DI MASYARAKAT POST MODERN PERSPEKTIF ISLAM. *TAJDIR: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 3(2), 222–235. <https://doi.org/10.52266/tajdir.v3i2.297>
- Koesoemadinata, M. I. P., & Beskin, R. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Makhhluk-makhhluk Mitologis Nusantara ‘Tambo Maru.’ *Jurnal Senirupa Warna*, 5(2), 167–173.
- Koswanto, K. (2023). Perbandingan Mitos Sejarah di Berbagai Komunitas Lokal: Studi Kasus tentang Perbedaan dan Persamaan dalam Tradisi Lisan. *PERSEPTIF: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 9–14.  
<https://doi.org/10.62238/perseptifjurnalilmusosialdanhumaniora.v1i1.26>
- Kristianto, D. (2025, May 21). *Sensor Tower Southeast Asia Mobile Game Market Insights 2025*. <https://sensortower.com/blog/southeast-asia-mobile-gaming-2025>
- Leonardo, V. A. (2022). Pendalaman Material dalam Pembelajaran Elemen Desain Titik, Garis, dan Bidang. *Jurnal Strategi Desain Dan Inovasi Sosial*, 3(2), 102. <https://doi.org/10.37312/jsdis.v3i2.5298>
- Lestari, O. A., Sahara, R. M., Ardhini, Z. A., & Chusna, I. (2020). Mitos dan kritik lingkungan dalam film Aquaman (2018). *Buletin Al-Turas*, 26(1), 85–101.

- Maharani, M., Suryati, S., & Manalullaili, M. (2024). Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai Star Rail. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(2), 13.  
<https://doi.org/10.47134/jbkdv1i2.2281>
- Majidah, M., Hasfera, D., & M. Fadli, M. F. (2019). PENGGUNAAN WARNA DALAM DISAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN TERHADAP PSIKOLOGIS PEMUSTAKA. *RISTEKDIK : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 95.  
<https://doi.org/10.31604/ristekdik.2019.v4i2.95-106>
- Maruta Gautama, N., Santosa, H., & Swandi, I. W. (2019). Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki. *Jurnal Desain*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i01.3833>
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' history of graphic design*. John Wiley & Sons.
- Muallimah, H. (2021). KAJIAN PENERAPAN STRATEGI KOMUNIKASI AISAS TERHADAP PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 3(02), 1–10.  
<https://doi.org/10.53580/files.v3i02.30>
- Pamungkas, D. P. (2021). Titik Dan Garis Sebagai Simbol Ekspresi Dalam Berkarya Seni Lukis. *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 2(2), 107. <https://doi.org/10.53666/artchive.v2i2.2105>
- Patty, E. N. S., Marlina, M., Iriyani, S. A., Syahrian, E., Isnain, M. F., & Rania, S. (2024a). EKSPLORASI MITOS MELALUI PENDIDIKAN: PERSPEKTIF BUDAYA DAN PEMBELAJARAN. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2). <https://doi.org/10.25157/j-kip.v5i2.14714>
- Persada, S. I. P. (2020). Visual Analysis of Cuphead Game. *Visualita*, 8(2), 61–74.
- Pradana, A. G. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android*. 2(1), 49–53.

- Prasetyo, A. A., & Rizqi, M. (2023). UI/UX Interaction Mobile (Android) pada Game Petualangan Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 14(2a), 182–195.  
<https://doi.org/10.47927/jikb.v14i2a.679>
- Pratama, D., Wardani, W. G. W., & Akbar, T. (2018). The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as the Main Appeal. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 326–333.  
<https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.455>
- Pratama, T. A., & Nugroho, H. (2023). Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). *Jurnal Kawistara*, 13(3), 402–419.
- Purwanto Hadi, I., & Kurniawan Dwi, S. (2022). User Centered Design dan Golden Ratio “Phi” Dalam Komposisi Desain Antarmuka Pengguna Pada Halaman Beranda Website. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 11(3).  
<https://doi.org/10.30591/smartcomp.v11i3.3896>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- Putra, R. W., & Muhdaliha, B. (2017). ANALISIS VISUAL GAME ARENA OF VALOR SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN KONSEP VISUAL GAME. *Avant Garde*, 5(2), 98. <https://doi.org/10.36080/avg.v5i2.641>
- Putra, W. E. J., Artayasa, I. N., & Raharja, I. G. M. (2017). Kesatuan Dan Warna Pada Elemen Interior Gaya Gotik Dan Arsitektur Bali Pada Gereja Katolik Roh Kudus Katedral Denpasar. *PRABANGKARA: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 21(2).
- Reno, R. (2021). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531>

- Reynaldi, A. (2019). *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost*.
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, mendongeng, dan manfaatnya. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 2(1), 99–106.
- Salamoon, D. K., & Muljosumarto, C. (2020). Analisis Visual Warna pada Game Post Apocalyptic (Studi Game The Last Of Us, Metro Exodus, dan Horizon Zero Dawn). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(1), 18–31.  
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i1.3232>
- Samori, D. E. A., Rahmansyah, A., & Deanda, T. R. (2023). Perancangan Konsep Visual Permainan Tradisional Oray-Orayan Dalam Game Menambah Kosakata Bahasa Sunda Untuk Anak Umur 9-11 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).
- Saputro, W., & Widodo, S. (2020). *The Narrative Of Javanese Mithology In The Babad Demak*. 295.
- Saragih, L. A., & Zulkifli, Z. (2019). ANALISIS KERAJINAN SOUVENIR DIORAMA BERBAHAN LIMBAH PADA PENGRAJIN DIKRAF BERDASARKAN PRINSIP-PRINSIP DESAIN. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 272. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.13639>
- Sartini, S., & Luwiyanto, L. (2020). Mitos penciptaan pada serat Purwakandha Brantakusuman dan potensi kajian filsafatnya. *Jurnal Filsafat*, 30(1), 92–122.
- Satria, D. A., Utami, E., & Luthfi, E. T. (2018). Analisis Perbedaan Genre Game Pada Google Playstore Menggunakan Parameter Tracy Fullerton. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 10(1), 97–106.
- Siregar, H. F., & Melani, M. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113–121.
- Sitepu, L. K., Situmorang, M. N., Dewi, W., & Ginting, S. D. B. (2019). Eksplorasi legenda Selang Pangeran sebagai bahan ajar bahasa

- Indonesia. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(1), 58–66.
- Soedargo, D. S. O., & Junaedi, H. (2022). Dynamic Difficulty Adjustment Berbasis Logika Fuzzy Untuk Procedural Content Generation Pada Permainan Roguelike. *Teknika*, 11(2), 98–105.  
<https://doi.org/10.34148/teknika.v11i2.468>
- Sudiyati, N. (2022). TEKSTUR DALAM ESTETIKA KERAMIK. *Corak*, 10(2), 239–245. <https://doi.org/10.24821/corak.v10i2.4733>
- Sukmawan, S. (2015). *Sastra lingkungan: Sastra lisan Jawa dalam perspektif ekokritik sastra*. Universitas Brawijaya Press.
- Suryaningputri, D. A., Azahra, D. N., Nurjanah, S. P., & Darmadi, D. (2022). MITOS - MITOS KEHIDUPAN SEBAGAI CIRI KHAS PADA MASYARAKAT JAWA KHUSUSNYA BERADA DI DESA MANISREJO, KECAMATAN TAMAN, KOTA MADIUN. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 5(2), 223–228.  
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v5i2.10157>
- Suwasono, A. A. (2017). KONSEP ART DALAM DESAIN ANIMASI. *DeKaVe*, 10(1), 1–19. <https://doi.org/10.24821/dkv.v10i1.1765>
- Szabados, G. N., Bába, É. B., Fenyves, V., Bács, Z., Molnár, A., Ráthonyi, G., Rizwan, H., & Orbán, S. G. (2022). Roguelike games: The way we play. *International Journal of Engineering and Management Sciences*, 7(4), 80–92.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain komunikasi visual)*. Media Pressindo.
- Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE Desain Komunikasi Visual–Penanda Zaman Masyarakat. *CAPS (Center for Academic Publishing Service)*.
- Tumangger, A. J. M., Rahadianto, I. D., & Adharamadinka, M. (2025). PERANCANGAN STORYBOARD TRAILER GAME TENTANG NILAI SOSIAL TRADISI NGARUMAT PUSAKA DI DESA LEBAKWANGI. *eProceedings of Art & Design*, 12(1), 23–23.
- Unity. (2025). *2025 Unity Gaming Report: Gaming Industry Trends*. Unity.

- <https://unity.com/resources/gaming-report>
- Urano, Y., Kurosu, A., Henselman-Petrusek, G., & Todorov, A. (2021). *Visual Hierarchy Relates to Impressions of Good Design*. PsyArXiv.  
<https://doi.org/10.31234/osf.io/hksf9>
- Vatresia, A., Putra Utama, F., & Yulianto, A. (2023). DESIGNING A 3D ROGUELIKE GAME WITH PROCEDURAL CONTENT GENERATION USING THE GRAPH GRAMMARS METHOD. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 4(6), 1437–1446.  
<https://doi.org/10.52436/1.jutif.2023.4.6.546>
- Viora, D. (2017). Sejarah, mitos, dan parodi dalam penciptaan karya sastra modern indonesia warna lokal. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 66–75.
- Wahyu Sukayasa, K. (2024). Kajian Struktur Bentuk dan Ruang pada Karya Komposisi 2 Dimensi Sebagai Media Peningkatan Pemahaman Estetika. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, 3(2), 90–96. <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v3i2.799>
- Wulandari, D., Halim, M. A., Firmansyah, R., Astuti, M. Y., & Tranggana, W. L. (2022). Relevansi pemahaman nirmana terhadap kemampuan penyusunan ruang tepat guna dalam desain interior. *Sungging*, 1(1), 19–31. <https://doi.org/10.21831/sungging.v1i1.54538>
- Wibawanto, W. 2025. *Board Game Edukasi*. Penerbit Ide Buku
- Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, A., Muhdaliha, B., Suryani, R. I., Dwitasari, P., Jayanegara, I. N., Mustikadara, I. S., & Asia, S. N. (2024). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yoon, S. (2021). Mythical narratives in digital games and the digital apocalypse. *Digital Creativity*, 32(3), 234–249.
- Yudiastini, N. M., & Rachmawati, D. (2023a). MENGUAK NILAI-NILAI BUDAYA DALAM MITOS ETNIS BALI. *MABASAN*, 17(2), 281–298.  
<https://doi.org/10.62107/mab.v17i2.773>

Yudiastini, N. M., & Rachmawati, D. (2023b). MENGUAK NILAI-NILAI BUDAYA DALAM MITOS ETNIS BALI. *MABASAN*, 17(2), 281–298. <https://doi.org/10.62107/mab.v17i2.773>

Yulius, Y. (2016). PERANAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI PENDUKUNG MEDIA PROMOSI KESEHATAN. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 1(3). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v1i2.132>

**Website :**

<https://indogamers.com/>

<https://pikuma.com/blog/isometric-projection-in-games>

<https://wandah.org>

## TENTANG PENULIS

**Dr. Wandah Wibawanto, S.Sn., M.Ds.**, adalah seorang akademisi dan praktisi yang memiliki pengalaman di bidang Desain Komunikasi Visual serta pengembangan game edukasi. Meraih gelar S1 di bidang Desain Komunikasi Visual dari Universitas Negeri Malang pada tahun 2006, Penulis menyelesaikan studi S2 di bidang Magister Desain, khususnya Teknologi Game, di Institut Teknologi Bandung pada tahun 2012 dan menyelesaikan program doktoral di bidang Pendidikan Seni di Universitas Negeri Semarang pada tahun 2022. Kepakaran penulis dalam pengembangan game telah dimulai sejak 2001, dengan fokus utama pada game edukasi yang memadukan kreativitas desain dengan pembelajaran interaktif.

Memulai karier profesional di perusahaan FreeOnlineGames.com (Dubai) pada 2006, Penulis berkontribusi dalam pengembangan beberapa judul game seperti Sim Taxi, Gangster Life dan The Empire, yang dikenal di berbagai platform internasional. Sejak 2009, Penulis memilih jalur independen dan berhasil menghadirkan sejumlah karya game di portal-portal ternama seperti ArmorGames, GameNinja, dan Froyogames.com, yang membawa penghargaan seperti INAICTA 2009 dalam kategori Digital Media, serta *Honorable Mention* dalam *Dictionary Games Award*. Pada 2014, Penulis bergabung sebagai dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Semarang, di mana ia juga aktif dalam penelitian ekonomi kreatif dan inovasi media edukasi.

Penulis telah menulis sejumlah buku yang membahas pengembangan aplikasi interaktif dan game edukasi, seperti *Membuat Game dengan Flash* (2003), *Dasar-dasar Pemrograman Flash Game* (2006), *Membuat Flash*

Game 3D (2013), Desain dan Pemrograman Multimedia Interaktif (2017), Membuat Berbagai-bagai Game Android dengan Adobe Animate (2019), Game Edukasi RPG (2020), Laboratorium Virtual: Konsep dan Pengembangan Simulasi Fisika (2021), Dasar Pengembangan Game HTML5 (2022), Teknik Cepat Pengembangan Multimedia Interaktif (2023), Boardgame Edukasi (2024) dan beberapa book chapter.

Di bidang ekonomi kreatif, Penulis berkontribusi dalam berbagai proyek pendampingan dan pengembangan, termasuk buku Kolase Pemikiran Ekonomi Kreatif dan beberapa karya terkait integrasi ekonomi kreatif dalam perencanaan pembangunan daerah. Sebagai dosen dan peneliti, ia aktif menyebarkan pengetahuannya melalui situs pribadi, [wandah.com](http://wandah.com) dan [wandah.org](http://wandah.org), serta portal game [froyogames.com](http://froyogames.com). Penulis juga membagikan video tutorial di kanal YouTube-nya ([www.youtube.com/wandahw](http://www.youtube.com/wandahw)), yang menjadi salah satu referensi pengembangan media interaktif dan game. Penulis dapat dihubungi melalui email di [wandah@wandah.com](mailto:wandah@wandah.com) untuk kolaborasi akademis, konsultasi desain, atau diskusi terkait pengembangan game.

**Septian Dwi Rahmat, S.Sn** adalah mahasiswa Program Studi Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa konsentrasi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, menyelesaikan studi sarjananya pada tahun 2025. Ia mengembangkan minat dan keahlian pada bidang ilustrasi digital dan desain grafis, yang kemudian menjadi fondasi utama dalam eksplorasi kreatifnya, termasuk dalam pengembangan konsep visual gim *Ardhana* sebagai proyek studi. Septian aktif berkarya dengan pendekatan visual yang menggabungkan tradisi, estetika kontemporer, dan teknologi digital, serta berkomitmen untuk terus mengembangkan diri sebagai desainer muda yang adaptif dan inovatif.



## *Desain Game Berbasis Mitologi*

Buku ini membahas proses perancangan game berbasis mitologi dengan menyoroti konsep visual, pengembangan aset, serta penerjemahan nilai budaya ke dalam medium interaktif secara sistematis dan bertanggung jawab. Melalui studi kasus gim Ardhana, pembaca diajak memahami bagaimana mitologi Jawa dapat diadaptasi menjadi pengalaman visual dan naratif yang relevan bagi desain game modern. Dengan pendekatan yang aplikatif sekaligus akademis, buku ini diharapkan menjadi rujukan bagi mahasiswa, perancang gim, dan peneliti yang ingin mengintegrasikan tradisi, kreativitas, dan teknologi dalam pengembangan desain gim.