

Perancangan *Intellectual Property* Karakter yang Mengadaptasi Sosok Garuda dengan Media 3D Modeling untuk Anak Usia 5-8 Tahun

Stephen Alfando Calvin¹, Ayyub Anshari Sukmaraga², dan Sultan Arif Rahmadianto³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung
Jalan Villa Puncak Tidar N-01, Malang, Indonesia,

Korespondensi: Stephen Alfando Calvin (332010015@student.machung.ac.id)

Received: 24 Juli 2024 – *Revised:* 31 Agustus 2024 - *Accepted:* 05 Sept 2024 - *Published:* 10 Sept 2024

Abstrak. Pengembangan *Intellectual property* (IP) atau properti intelektual merupakan salah satu sektor dalam industri kreatif yang dapat menjadi salah satu sumber pendapatan negara. Pengembangan IP lokal dapat menjadi sumber ekonomi baru yang memberi pengaruh berlipat ke berbagai sektor lainnya karena sifatnya yang adaptif sesuai kebutuhan produk dan jasa yang menggunakan IP tersebut. Pengembangan IP berupa IP karakter selain bisa meningkatkan ekonomi, tapi juga membuka kemungkinan untuk memperkenalkan budaya atau kisah-kisah jaman dahulu melalui pengembangan IP karakter. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang sebuah IP karakter dengan media 3d model yang bukan hanya dapat menjadi media hiburan, namun juga dapat menjadi sarana generasi muda, terutama anak-anak (Usia 5-8 tahun) untuk lebih mengenal dan menyukai sosok Garuda. Garuda terkadang disalahartikan sebagai burung rajawali ataupun elang jawa oleh sebagian masyarakat Indonesia. Perancangan desain menggunakan metode desain karakter Bryan Tillman dengan alur *cyclic strategy* perancangan berulang yang memungkinkan penulis melakukan revisi terhadap umpan balik yang diberikan. IP yang dikembangkan dalam perancangan ini berjudul “Mytogear” dengan karakter bernama Red yang diadaptasi dari Garuda. Hasil akhir media utama berupa sebuah aset *3d model* karakter Red dengan format *.blend* dan *.obj* dengan media pendukung berupa *artbook*, *tumbler*, *standee*, mug, pin enamel, kotak bekal, stiker, gantungan kunci, baju, dan *figurin*.

Kata kunci: properti intelektual, pemodelan 3d, desain karakter, adaptasi desain

Citation Format: Calvin, S.A., Sukmaraga, A.A., & Rahmadianto, S.A. (2024). Perancangan Intellectual Property Karakter yang Mengadaptasi Sosok Garuda dengan Media 3D Modeling untuk Anak Usia 5-8 Tahun. *Prosiding SENAM 2024: Seminar Nasional Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung*. 4, 25-38. Malang: Ma Chung Press.

PENDAHULUAN

Pengembangan *Intellectual property* (IP) atau properti intelektual merupakan salah satu sektor dalam industri kreatif yang dapat menjadi salah satu sumber pendapatan negara. Sebagai contoh, *Pokemon* adalah IP karakter dari Jepang yang memiliki nilai komersial tinggi dengan penghasilan sebesar 11,6 miliar dolar amerika dari hasil penggunaan lisensi pada tahun 2022. Lisensi tersebut melibatkan produksi *video game*, mainan, pakaian, aksesoris, kolaborasi desainer, dekorasi rumahan, serta *publishing* ((McEvoy, 2023).

Pengembangan IP lokal dapat menjadi sumber ekonomi baru yang memberi pengaruh berlipat ke berbagai sektor lainnya karena sifatnya yang adaptif sesuai kebutuhan produk dan jasa yang menggunakan IP tersebut. Hal ini didukung oleh pemerintah, salah satunya dengan memfasilitasi *developer game* Indonesia untuk mengikuti kegiatan seperti Gamescom 2022 di Cologne dan Tokyo Game Show 2022 untuk memperkenalkan IP lokal dan mendorong pemasarannya ke mancanegara (Gareta, 2022).

Walaupun pengembangan IP lokal akan menguntungkan ekonomi Indonesia, tetapi saat ini masih banyak pelaku usaha yang menggunakan IP luar negeri. Di tahun 2020, pendapatan dari hasil lisensi IP lokal Indonesia sangat sedikit jika dibandingkan dengan pendapatan dari jasa *service* animasi yaitu sebanyak 21% sedangkan jasa *service* animasi sebanyak 79% (Gareta, 2022; Wikayanto *et al.*, 2022). Proses adaptasi IP kedalam media hiburan seperti animasi memerlukan sumberdaya yang banyak. Oleh karena itu dahulu sebuah IP akan dimulai dari suatu cerita atau sastra yang berkembang menjadi komik atau novel. Jika sukses maka terbukti bahwa ada permintaan pasar yang baik sehingga bisa diadaptasi menjadi animasi atau film. Berbeda dengan alur pengembangan IP yang dulu, sekarang pengembangan IP bisa dimulai dari mana saja, ada yang dimulai dari media video game yang kemudian menjadi film, atau desain karakter yang mendapat adaptasi di media lainnya (Zakaria, 2022). Pengembangan IP karakter selain bisa meningkatkan ekonomi, tapi juga bisa menjadi media pengenalan budaya lokal melalui media digital seperti animasi. Jangkauan media digital ini membuka kemungkinan untuk memperkenalkan budaya atau kisah-kisah jaman dahulu melalui pengembangan IP karakter. Adapun perancangan ini bertujuan untuk membuat sebuah IP karakter yang mengadaptasi budaya mitologi lokal, yaitu mitologi Garuda Wisnu Kencana.

Sosok Garuda dalam mitologi Garuda Wisnu Kencana digambarkan sebagai raja para burung yang dapat terbang lebih cepat daripada angin dan merupakan tunggangan bagi Dewa Wisnu. Sosok Garuda digambarkan memiliki kepala, sayap, cakar dan paruh burung elang dengan tubuh manusia. Garuda diceritakan terbang terus-menerus untuk memperbaiki kesalahan di dunia dan melawan ular Naga perusak yang mengancam tatanan dunia untuk menyelamatkan ibunya (Eason, 2007; Eberhart, 2002).

Sedangkan Garuda dalam lambang Negara Indonesia garuda berwujud seekor elang. Lambang ini di desain oleh Sultan Hamid II dalam sayembara lambang Negara Tahun 1950. Mulanya desain lambang Negara Indonesia memang berupa sang Garuda dengan wujud manusia setengah elang yang memegang Perisai Pancasila. Namun, lambang

tersebut mendapat revisi atas rujukan Mohammad Natsir dari partai Masyumi. Natsir menilai bahwa figur Garuda yang digunakan dalam lambang Negara Indonesia terkesan terlalu mitologis. Sehingga atas rujukan tersebut, figur Garuda akhirnya dirubah menjadi figur burung rajawali. Sultan Hamid II kemudian memberi nama Lambang Negara Indonesia menjadi Burung Elang Rajawali Garuda Pancasila. Lambang negara yang telah di revisi ini kemudian diresmikan menjadi lambang Negara Indonesia pada 11 Februari 1950 dan kemudian disempurnakan dengan memberikan jambul di kepala Garuda Pancasila sehingga wujudnya menyerupai Elang Jawa (Viridianti, 2014).

Perubahan desain Garuda Pancasila yang awalnya menggunakan figur Garuda menjadi figur elang menjadi salah satu faktor perubahan interpretasi masyarakat terhadap sosok Garuda yang akhirnya menganggap bahwa Garuda adalah seekor burung elang rajawali atau elang jawa, hal ini membuat sosok Garuda dalam mitologi Garuda Wisnu Kencana menjadi kurang familiar di masyarakat Indonesia. Penggunaan nama Garuda akhirnya lebih merujuk kepada elang seperti pada beberapa brand terkenal di Indonesia seperti maskapai Garuda Indonesia dan Garudafood dengan produk Kacang Kulit Garuda-nya yang menggunakan ilustrasi seekor burung elang untuk menggambarkan wujud Garuda. Seperti legenda dan mitologi pada umumnya, mitologi ini akan terlupakan jika tidak ada usaha untuk memperkenalkannya kembali. Dalam perancangan ini, Garuda sebagai bagian dari mitologi nasional akan diadaptasikan menjadi sebuah IP karakter. Adaptasi perlu dilakukan untuk dapat sesuai dengan target audien, sehingga penulis memilih menggunakan salah satu media populer, yaitu media 3D model.

Media *3D modeling* atau pemodelan 3D adalah salah satu media digital yang sedang populer dan terus berkembang pesat dalam industri kreatif di Indonesia. Perkembangan sektor industri kreatif di Indonesia saat ini didukung dengan munculnya banyak produk animasi yang didominasi oleh animasi berbasis 3D dengan pertumbuhan sebesar 153% dalam kurun waktu 5 tahun (2015-2019) (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2024). Selain dalam industri hiburan, *3D modeling* saat ini telah banyak diaplikasikan dalam berbagai industri lainnya seperti arsitektur, desain produk manufaktur, otomotif, pendidikan, hingga kesehatan. Model 3D biasanya umum digunakan sebagai aset dasar dalam VFX, game, dan film. Perkembangan pemodelan 3D ini juga didukung teknologi seperti pemindaian 3D, percetakan 3D, *virtual reality*, dan *augmented reality*.

Sebagai mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual, penulis tertarik untuk merancang sebuah IP karakter sebagai tugas akhir, hal ini didukung dengan

peminatan penulis di bidang *character design & 3D modeling*. Penulis memilih perancangan IP karakter karena sifatnya yang fleksibel untuk diaplikasikan diberbagai bidang. Penulis juga melihat adanya potensi untuk mengenalkan budaya indonesia melalui media ini, sehingga budaya yang diangkat dapat menjadi lebih familiar di masyarakat terutama anak-anak usia 5-8 tahun. Menurut menurut Lionardi (2022), rentang masa tersebut termasuk dalam kategori *late childhood*. Pada masa ini anak-anak masih memiliki daya imajinasi yang tinggi, walaupun begitu, mereka sudah mulai berpikir secara konkret sehingga pada masa inilah dimana anak sudah cukup peka dan siap untuk mempelajari hal baru.

MASALAH

Berdasarkan latar belakang perancangan ini, dapat diidentifikasi bahwa Pengembangan IP sudah mulai berkembang di Indonesia. walaupun jumlah IP lokal saat ini masih terbilang sedikit. Disamping itu Garuda dalam mitologi nya terkadang masih disalahartikan sebagai burung rajawali ataupun elang jawa oleh sebagian masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk merancang sebuah IP karakter yang bukan hanya dapat menjadi media hiburan, namun juga dapat menjadi sarana generasi muda, terutama anak-anak agar lebih familiar dengan sosok Garuda.

METODE PELAKSANAAN

Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan untuk mendapatkan data adalah metode penelitian kualitatif interaktif dan non-interaktif. Penelitian interaktif adalah metode pengumpulan langsung terhadap subjek penelitian untuk mendapatkan data, makna, dan pemahaman dari subjek penelitian. Sedangkan penelitian non-interaktif merupakan penelitian yang mengadakan analisis dan kajian terhadap dokumen-dokumen yang terkait dengan subjek penelitian (Thabroni, 2022).

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan observasi secara langsung. Observasi adalah metode pengamatan untuk mendeskripsikan sebuah karakteristik atau kualitas subjek penelitian tanpa menggunakan pengukuran kuantitatif. Observasi didasarkan pada interpretasi subjektif pengamat melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, perasa, dan perabaan (George, 2023). Adapun objek observasi penulis berupa relief Garuda yang terdapat pada Candi Kidal yang berlokasi di Desa Rejokidal, Kecamatan Tumpang,

Kabupaten Malang, Jawa Timur. relief Garudeya berisi kisah mitologi Garuda Wisnu Kencana. Untuk melengkapi data yang didapat, penulis melakukan studi pustaka. Studi pustaka merupakan penelitian non-interaktif dengan memanfaatkan sumber data berupa buku, jurnal penelitian, dan dokumen-dokumen lainnya sesuai kebutuhan penelitian (Thabroni, 2022).

Metode Analisis

Metode yang digunakan dalam perancangan IP karakter adaptasi mitologi Garuda ditujukan untuk mengumpulkan informasi dalam bentuk sebuah kesimpulan. Oleh karena itu, metode yang digunakan adalah 5W+1H. Berikut adalah pertanyaan yang diajukan dalam menganalisis data:

1. *Who?*
Siapa itu Garuda?
2. *What?*
Apa yang dilakukan Garuda dalam kisahnya?
3. *Why?*
Mengapa Garuda melakukan apa yang ada didalam kisahnya?
4. *Where?*
Dimana latar cerita Garuda terjadi?
5. *When?*
Kapan kisah dalam mitologi Garuda terjadi?
6. *How?*
Bagaimana cara Garuda mengatasi permasalahan dalam kisahnya?

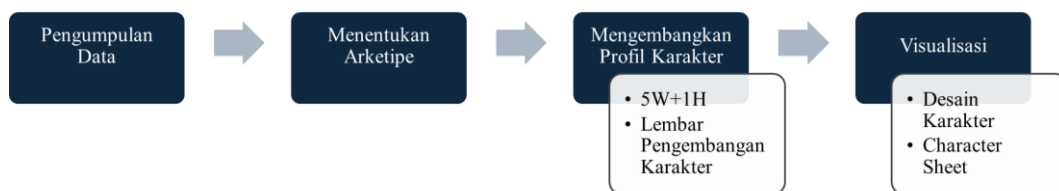
Metode Perancangan

Metode perancangan IP karakter akan menggunakan metode perancangan oleh Bryan Tillman dalam bukunya yang berjudul “*Creative Character Design*” (2012). Metode ini diawali dengan menentukan arketipe dari karakter yang dirancang. Pemilihan arketipe akan berfungsi sebagai cetakan dasar dalam mengembangkan desain karakter.

Setelah menentukan arketipe, langkah berikutnya adalah mengembangkan profil dari karakter yang mencakup sifat, kepribadian, dan latar belakangnya. Pengembangan profil karakter dapat dilakukan dengan 5W+1H, yaitu *who?* (siapa karakter ini?), *what?* (apa yang karakter ini lakukan dalam cerita?), *when?* (kapan cerita itu terjadi), *where?* (dimana cerita itu berlangsung), *why?* (mengapa karakter termotivasi melakukan apa yang

dia lakukan?), dan *how?* (bagaimana karakter melakukan apa yang dia lakukan?). selanjutnya adalah membuat sebuah lembar pengembangan karakter yang terdiri dari statistik dasar, fitur pembeda, karakteristik sosial, sifat dan sikap, karakteristik emosional, dan karakteristik spiritual.

Setelah profil karakter sudah siap, langkah berikutnya adalah visualisasi desain karakter. Tahap desain karakter adalah dengan menerapkan tujuh prinsip desain karakter, yaitu desain orisinal, memiliki referensi, mengacu pada cerita, memiliki arketipe, siluet dan shape yang jelas, estetis, dan memiliki *WOW factor*. Dalam tahap ini desainer dapat menggunakan berbagai bahasa visual seperti bentuk dasar dan penggunaan warna. setelah desain sudah ditentukan, berikutnya adalah membuat gambar *turn around*, pose, ekspresi menjadi sebuah *character sheet*.



Gambar 1. Bagan metode perancangan desain karakter
Sumber: Dokumen penulis

Alur Perancangan

Dalam pengerjaan perancangan IP karakter adaptasi Garuda, alur yang digunakan menggunakan *Cyclic strategy*. *Cyclic strategy* atau strategi berputar adalah alur yang memiliki tahapan yang dapat diulang sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya, tahap ini disebut sebagai *loop* (Widiantara *et al.*, 2019). Adapun berikut alur perancangan menggunakan dalam perancangan ini:



Gambar 2. Bagan alur perancangan
Sumber: Dokumen penulis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan dan Analisis Data

Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap relief Garudeya yang terdapat di Candi Kidal pada hari Rabu, 28 Mei 2024. Tujuan pengamatan ini adalah untuk mengidentifikasi gambaran wujud Garuda dalam kisah Garuda Wisnu Kencana. Adapun hasil observasi relief Garudeya adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Relief Garudeya pada sisi selatan, timur, dan utara Candi Kidal
Sumber: Dokumen penulis

Pada relief Garudeya, Garuda digambarkan memiliki wujud bertubuh manusia, namun memiliki sayap, kaki, dan kepala burung elang. Garuda digambarkan menghadap ke kanan dengan posisi berlutut sebelah kaki dan mengibarkan sayapnya. Garuda digambarkan mengenakan perhiasan seperti gelang, anting subang, uwapita, kalung badong, kelat bahu, badhong, sebuah mahkota jamang dengan rambut yang terurai kebelakang.

Penulis melakukan studi pustaka terhadap beberapa sumber mulai dari buku, jurnal, hingga artikel terkait mitologi Garuda Wisnu Kencana untuk mendapatkan gambaran wujud Garuda beserta kisahnya. Berikut merupakan hasil studi pustaka yang dilakukan:

Yang pertama adalah buku berjudul “*Mysterious Creatures: A Guide to Cryptozoology*” (Eberhart, 2002). Buku ini mendeskripsikan secara menyeluruh mengenai sosok dalam mitologi, salah satunya adalah Garuda. Mulai dari deskripsi, etimologi, interpretasi, perilaku, dan statusnya.

Berikutnya berdasarkan buku berjudul “*Fabulous Creatures, Mythical Monsters, and Animal Power Symbols*” (Eason, 2007). Buku ini berisi rangkuman cerita mitologi Garuda berdasarkan dongeng dari beragam tradisi di dunia.

Jurnal tesis yang berjudul “Garuda Dalam Mitologi Hindu Sebagai Ide Penciptaan Karya Etsa” (Bayuaji, 2017) memuat terjemahan cerita Garuda dari Kitab Mahabrata, *Adi Parva (Adiparwa)* pada bagian *Astika Parva*.

Berikutnya adalah jurnal artikel dengan judul “Aplikasi Adi Parwa Dalam Relief Situs Candi Kidal” (Turaeni, 2016). Jurnal ini memuat analisis mengenali relief Garudeya pada candi kidal.

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

1. Garuda mengabdikan pada Ibunya.
2. Garuda merasa risih terhadap ketidakadilan yang dia rasakan.
3. Garuda menyanggupi syarat yang berat, yaitu mendapatkan Tirta Amerta.
4. Garuda meminta maaf saat menelak seorang Brahmana dan istrinya.
5. Garuda menolong para Valakhilya. yang terjatuh olenya.
6. Garuda berani bertarug dan mengalahkan para dewa di Khayangan.
7. Garuda mendapat pujian dari Dewa Wisnu.
8. Garuda tidak membalas serangan Dewa Indra, melainkan memberinya hormat.
9. Garuda menepati janjinya dengan memenuhi syarat para Naga dan membebaskan Ibunya.

Dari keenam arketipe umum, yakni *The Hero*, *The Shadow*, *The Fool*, *The Anima/Animus*, *The Mentor*, dan *The Trickster*. Terlihat bahwa arketipe *The Hero* (pahlawan) merupakan arketipe yang paling dominan yang dimiliki oleh Garuda. Arketipe *The Hero* didefinisikan sebagai seseorang yang sangat berani, tidak kenal takut, dan bersedia membantu orang lain, tidak peduli apapun resikonya. Berdasarkan observasi dan analisis hasil studi pustaka, berikut adalah tabel lembar hasil analisis karakter Garuda:

Tabel 1. Lembar analisis karakter garuda

<i>Basic Statistics</i>	
<i>Name</i>	Garuda
<i>Alias</i>	Garuda Wisnu Kencana
<i>Height</i>	Sangat besar
<i>Sex</i>	Laki-laki
<i>Race</i>	Manusia setengah burung
<i>Skin color</i>	Merah
<i>Shape of Face</i>	Berkepala elang
<i>Distinguishing Features</i>	
<i>Clothing</i>	Mengenakan Pakaian bangsawan
<i>Mannerisms</i>	Sopan dan berkharia
<i>Hobbies</i>	-

<i>Walking Style</i>	Heroik, Tegap
<i>Disabilities</i>	-
<i>Character's Best Quality:</i>	Terlahir dengan kekuatan yang besar
<i>Character's Greatest Flaw</i>	Tidak jeli dengan keadaan sekitarnya

Attributes and Attitudes

<i>Intelligence Level</i>	Di atas rata-rata
<i>Character's Goals</i>	Mendapatkan Tirta Amerta untuk membebaskan ibunya
<i>Confidence</i>	Kepercayaan diri tinggi
<i>Emotional State</i>	Stabil

Emotional Characteristics

<i>Introvert or Extrovert</i>	Ekstrover
<i>Motivation</i>	Membebaskan ibunya
<i>Fear</i>	-
<i>Relationships</i>	Lajang

Spiritual Characteristics

<i>Believe in God?</i>	Ya
<i>Have a strong connection to his/her faith?</i>	Ya
<i>Live his/her life according to the laws of his/her faith?</i>	Ya

Character's Involvement In The Story

<i>Archetype</i>	<i>The Hero</i> (pahlawan)
<i>Environment</i>	Garuda besar bersama Ibunya
<i>Timeline</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Garuda lahir • Membantu ibunya didalam perbudakan Kadru • Pencarian tirta amerta • Membebaskan ibunya

Sintesis Konsep

Perancangan desain IP karakter merupakan adaptasi dari Garuda namun dengan adanya berbagai perubahan, mulai dari cerita, hingga bentuk fisiknya. Walaupun terdapat perubahan dalam adaptasi ini, penulis berusaha untuk mempertahankan karakteristik Garuda dalam desain IP karakter ini. Konsep dari IP karakter ini adalah teknologi dengan *genre* aksi dan petualangan. IP ini berjudul Mytogrear yang menceritakan tentang petualangan seorang anak dengan robotnya pada era dimana teknologi dan robot ada dimana-mana. Adapun konsep robot juga cukup populer dan sering ditayangkan di acara TV dan media *streaming* seperti Youtube, contohnya seperti Robocar Poli, Superwings, Medabots dan Mechamoto yang penulis jadikan sebagai sumber ide perancangan.

Konsep ini dipilih penulis karena penulis ingin menginspirasi anak-anak agar tertarik terhadap teknologi yang semakin hari semakin berkembang dengan pesat.

Dalam desain IP karakter ini, Garuda akan diadaptasi menjadi karakter robot bernama Red, nama Red dipilih karena namanya yang simpel dan terinspirasi dari warna

tubuh Garuda yang berwarna merah seperti api. Dalam desainnya, karakter Red dibuat dengan wujud *humanoid* (seperti manusia) dengan sayap dan kepala seperti elang. Adapun desainnya akan memiliki proporsi memiliki kepala yang agak besar, warna-warna sedikit lebih lembut, dan bentuknya sederhana dengan sedikit detail untuk menyesuaikan kemampuan anak usia 5-8 tahun sesuai segmentasi desain karakter dalam buku “Creative Character Design”.

Red dibuat agar memiliki desain yang fleksibel sehingga dapat memungkinkan kustomisasi pada beberapa bagian robot. Desain robot Red akan meliputi badan utama dan aksesoris. Aksesoris yang didesain meliputi sepasang sayap, armor, dan senjata. Kemudian hasil desain ini akan dimodel agar kompatibel untuk membuat animasi dan untuk percetakan. Adapun konsep IP karakter ini nantinya masih dapat dikembangkan dan diterapkan pada desain karakter lainnya di masa depan. Berdasarkan hasil sintesis konsep diatas, berikut adalah lembar pengembangan karakter Red:

Tabel 2. Lembar analisis karakter Red

<i>Basic Statistics</i>	
<i>Name</i>	Red
<i>Alias</i>	-
<i>Height</i>	1,1m – 2m
<i>Sex</i>	Laki-laki
<i>Race</i>	Robot
<i>Skin color</i>	Merah
<i>Shape of Face</i>	Helm Berbentuk elang
<i>Distinguishing Features</i>	
<i>Clothing</i>	Menggunakan armor yang dapat berubah, memiliki berbagai <i>gadget</i> yang dapat dikenakan
<i>Mannerisms</i>	Penuh semangat, Berapi-api
<i>Hobbies</i>	Berpetualang
<i>Walking Style</i>	Heroik
<i>Disabilities</i>	-
<i>Character's Best Quality:</i>	Memiliki energi tak terbatas, kemampuan dapat beradaptasi sesuai peralatan yang dikenakan
<i>Character's Greatest Flaw</i>	Memerlukan arahan dan instruksi rekannya dalam pertarungan
<i>Attributes and Attitudes</i>	
<i>Intelligence Level</i>	Rata-rata
<i>Character's Goals</i>	Menyelamatkan Profesor Arwin Mengalahkan para penjahat Menjaga kedamaian kota
<i>Confidence</i>	Kepercayaan diri tinggi
<i>Emotional State</i>	Terlalu emosional Sangat bersemangat
<i>Emotional Characteristics</i>	

<i>Introvert or Extrovert</i>	Ekstrover
<i>Motivation</i>	Mencapai potensi penuhnya sebagai robot terhebat
<i>Fear</i>	Terpisah dari teman-temannya
<i>Relationships</i>	-
<i>Character's Involvement In The Story</i>	
<i>Archetype</i>	<i>The Hero</i> (pahlawan)
<i>Environment</i>	Kota metropolitan dengan teknologi canggih, robot sudah banyak dimana-mana.
<i>Timeline</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Petualangan bersama Wisnu

Visualisasi Karakter

Penulis mengambil wujud visual Garuda yang terdapat pada Candi Kidal sebagai acuan referensi. Penulis kemudian intrerprestasikan kembali dengan menerapkan arketipe *the hero* untuk menegaskan karakteristik Garuda. Arketipe *The Hero* sering digambarkan memiliki perawakan yang gagah dengan postur yang tegap membuat karakter terlihat percaya diri dan penuh ambisi.



Gambar 4. Adaptasi desain Garuda
Sumber: Dokumen penulis

Konsep visual karakter Red adalah sebagai robot pendamping dengan kemampuan tempur. Red memiliki badan dengan inti energi fusi yang sama dengan energi matahari di bagian dadanya. Kepala Red memiliki desain aerodinamis dengan bentuk dasar menyerupai helm kesatria dengan pelindung mulut yang berbentuk seperti paruh elang. Bagian mata Red terdiri dari layar digital yang menampilkan mata Red dengan berbagai ekspresi nya. Bagian tangan Red berupa sarung tangan seperti pada kartun klasik anak-anak yang fleksibel, sedangkan bagian kaki Red berupa kaki burung dengan cakar yang besar. Red mengenakan armor di bagian dadanya yang terinspirasi dari badong, dan di bagian dahinya yang terinspirasi dari jamang. Red memiliki energi fusi matahari sehingga ia juga dipersenjatai dengan dua buah meriam di bagian tangannya. Bagian sayap Red

terdiri dari dua segmen yaitu bagian pangkal sayap dan ujung sayap agar dapat diartikulasikan.



Gambar 5. Hasil Render
Sumber: Dokumen penulis

Perancangan Media Pendukung

Media pendukung digunakan sebagai *merchandising* IP karakter Red. Adapun media pendukung yang dihasilkan berupa *artbook*, *standee*, *tumbler*, baju, enamel pin, kotak bekal, poster, gantungan kunci, stiker, dan figurin.



Gambar 6. Media pendukung
Sumber: Dokumen penulis

KESIMPULAN

Perancangan IP tidak hanya bermanfaat bagi perekonomian, tetapi juga dapat menjadi media penyampaian pesan. Oleh karena itu, penulis bertujuan mengadaptasi sosok Garuda agar lebih dikenal oleh generasi muda. Proses pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif untuk mendapatkan informasi mengenai karakteristik dan interpretasi visual Garuda. Selanjutnya, perancangan karakter dilakukan dengan metode Tillman yang dimulai dari adaptasi, pengembangan karakter, hingga visualisasi. Hasil dari perancangan ini adalah desain IP karakter Red dalam bentuk model 3D dan luaran berupa *merchandise*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayuaji, M. (2017). Garuda dalam mitologi Hindu sebagai ide penciptaan karya etsa. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. <https://eprints.uny.ac.id/46288/>
- Eason, C. (2007). *Fabulous creatures, mythical monsters, and animal power symbols*. Greenwood Press.
- Eberhart, G. M. (2002). *Mysterious creatures: A guide to cryptozoology* (1st ed.). Bloomsbury Publishing.
- Gareta, S. P. (2022, December 21). Kemendag: Pengembangan IP lokal dorong pertumbuhan ekonomi digital. *ANTARA News*. <https://www.antaranews.com/berita/3316134/kemendag-pengembangan-ip-lokal-dorong-pertumbuhan-ekonomi-digital>
- George, T. (2023, June 22). What is qualitative observation? | Definition & examples. *Scribbr*. <https://www.scribbr.com/methodology/qualitative-observation/>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2024, February 23). Perkembangan industri animasi di Indonesia berpotensi tembus pasar global. *Kemendparekraf.go.id*. <https://kemendparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/perkembangan-industri-animasi-di-indonesia-berpotensi-tembus-pasar-global>
- Lionardi, A. (2022). Perancangan animasi 2D sebagai media edukasi tentang penyu bagi anak-anak. *Nirmana*, 21(1), 17–28. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28>
- McEvoy, S. (2023, August 22). Report: Pokémon earned \$11.6bn in licensed products revenue last year. *GamesIndustry.biz*. <https://www.gamesindustry.biz/report-pokemon-earned-116bn-in-licensed-products-revenue-last-year>
- Thabroni, G. (2022, April 27). Metode penelitian kualitatif: Pengertian, karakteristik & jenis. *Serupa.id*. <https://serupa.id/metode-penelitian-kualitatif/>
- Tillman, B. (2012). *Creative character design*. Focal Press. <https://doi.org/10.4324/9780240814964>
- Turaeni, N. N. T. (2016). Aplikasi Adi Parwa dalam relief Situs Candi Kidal. *Forum Arkeologi*, 28(2). <https://doi.org/10.24832/fa.v28i2.27>
- Virdianti, P. (2014). Proses penetapan Garuda Pancasila sebagai lambang negara Indonesia tahun 1949-1951. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 2(2).

- Widiantara, D. M., Pradnyana, I. M. A., & Sindu, I. G. P. (2019). Film dokumenter permainan tradisional “Penyu Mataluh.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 120.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18193>
- Wikayanto, A., Yudoprakoso, B. F., Kurniawan, E., Wilson, D., & Prana, I. S. (2022). Strategi pemulihan dan percepatan pengembangan industri animasi Indonesia pasca pandemi. *Masyarakat Indonesia*, 47(1), 105–122.
<https://doi.org/10.14203/jmi.v47i1.955>
- Zakaria, M. R. (2022, January 5). Karakter desain IP. *Binus.ac.id*.
<https://binus.ac.id/bandung/2022/01/karakter-desain-ip/>



© 2024 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).