

## KARAKTER GAME BERBASIS TOKOH RAUT GOLEK SUNDA

Donny Trihanondo, Irfansyah

Insitut Teknologi Bandung

### **ABSTRACT**

*This article is a note from the research concerning on bringing character traits and visual forms of Sundanese golek puppetry into game character. The distinctive side of golek puppetry itself is located in its measurement for the relation between the personality of a character and its visual appearance. This makes golek puppetry as an entertainment with spirit. This research itself is a basis for development of game character (research and development). The conclusions derived from this research used as bases for character development, therefore creating a new and distinctive work. Moreover, this research is equipped with preliminary data-collection and narratives about golek and characters derived from literatures and interviews. A result from this research is a new kind of characters that have its distinctive side compared to usual characters in the gaming world. Uniqueness is come out from the distinctive side of golek puppetry in performing visual form that's match with the personality of the characters performed.*

**Keywords:** Game, character, Sundanese puppetry.

## 1. Karakter Game

Di dalam sebuah game karakter memiliki peran yang penting. Sebuah karakter dapat menjadi daya tarik utama dalam sebuah game, menjadi teman bagi pemain, juga dapat berperan sebagai *avatar* (representasi pemain di dalam sebuah game). Selain itu, karakter dewasa ini telah menjadi identitas atau *ikon* dari sebuah game sekaligus menjadi elemen yang memperkuat daya jual game tersebut.

Pada dasarnya karakter terbagi menjadi dua kategori besar, yaitu *stationary character* dan *story based character*. *Stationary character* bersifat artistik dan digunakan sebagai visualisasi *merchandise*, *sticker* maupun *stationary*.

Sedangkan, *story based character* memiliki unsur cerita dan kepribadian yang diasosiasikan kepadanya. Jenis cerita yang dapat diimplementasikan ke dalam *story based character* sangat luas cakupannya, mulai dari yang sifatnya fiksi hingga yang bersifat faktual.

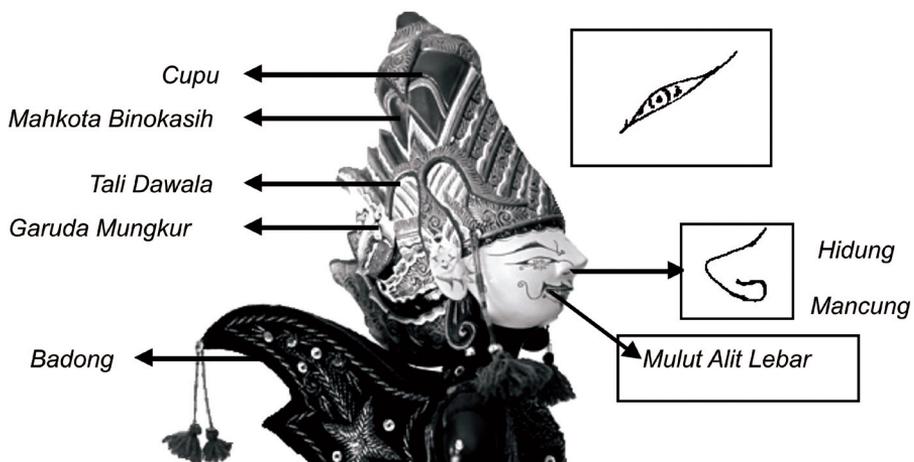
Karakter game sebagai bagian dari *story*

*based character* diciptakan oleh desainer game Barat umumnya mengadopsi dari cerita mitologi yang terdapat di lingkungannya (kebudayaannya). Hal ini diperkuat oleh fakta bahwa, game sering dibuat berdasarkan pada film atau buku yang laris dipasaran, yang nyatanya diperkuat latar belakang mitologi di dalamnya.

Oleh karena itu, karakter-karakter game yang ada dapat dirunut pengembangannya menuju kepada karakter-karakter *arketipal* yang terdapat dalam mitologi Barat. Karakter hasil pengembangan mitologi Barat selanjutnya memiliki ciri khas dalam pembentukan atau pengklasifikasian untuk setiap karakternya.

Karakter yang merepresentasikan kejahatan (*villain*) misalnya, hampir selalu digambarkan dengan warna-warna yang gelap, bentuk tubuh *endomorf* dan ekspresi muka sinis. Begitupun halnya dengan karakter yang merepresentasikan kebaikan (*hero*) biasanya ditampilkan dengan bentuk badan yang proporsional (*mesomorf*).

Selain itu karakter yang halus digambarkan dengan bentuk tubuh *ektomorf*, dengan



Gambar 1. Karakteristik Visual Golek Kresna sebagai Contoh Karakter Protagonis.  
(Sumber : [www.pbase.com](http://www.pbase.com))

aksesoris-aksesoris yang juga berkarakter ringan (diambil dari karakter mitologis *elf*).

Pengembangan karakter berbasis cerita (*story based character*), yang telah dilakukan oleh desainer Barat masih memiliki celah untuk dikembangkan. Hal ini dapat diamati pada pengembangan karakter yang dikreasi oleh para desainer Jepang. Dengan pendekatan latar budayanya, para desainer Jepang telah banyak mengkreasi karakter yang dipadu dengan pengaruh visual budaya Barat - dalam hal ini masih dipengaruhi oleh pengembangan karakter berdasar mitologi/*arketipal-nya* (berasal dari Barat, terutama dalam hal visualisasi).

Bertitik tolak dari situasi tersebut maka Indonesia yang memiliki ragam kekayaan budayanya menyimpan potensi yang dapat digali sebagai karakter berbasis cerita.

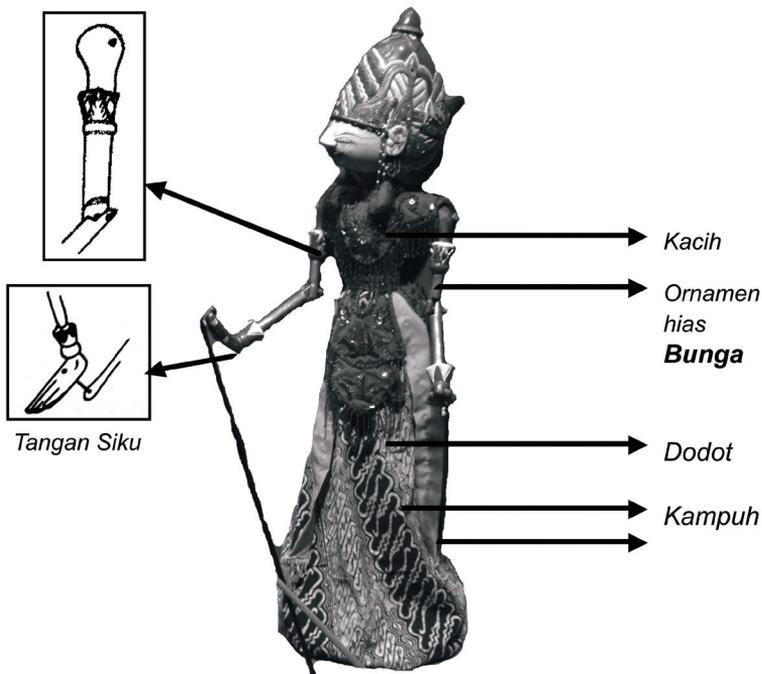
Salah satu artefak budaya Indonesia yang cukup potensial untuk digali menjadi basis pengembangan karakter adalah kesenian wayang golek Sunda.

Wayang golek Sunda memiliki standar atau model tersendiri dalam menentukan asosiasi antara kepribadian tokoh dan visualisasi. Model inilah yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter game.

## 2. Model Pengembangan Karakter pada Golek Sunda

### a. Pembagian Halus dan Kasar

Karakter golek Sunda dikembangkan menggunakan pembagian sifat halus dan kasar, pembagian antara dua hal ini menentukan tampilan visual dari suatu



Gambar2. Karakteristik Visual Golek Karna sebagai Contoh Karakter Antagonis. (Sumber : [www.lv-import.net](http://www.lv-import.net))

tokoh golek. Pada dasarnya di dalam wayang golek kebaikan dan kejahatan bisa menjadi kabur, tokoh yang memihak *Kurawa* dalam cerita Mahabarata misalnya, belum tentu jahat. Tokoh yang halus seperti Karna pada cerita pewayangan juga dapat menjadi tokoh yang memainkan peran antagonis. Dalam hal ini pembagian halus dan kasar dapat memperkaya pengembangan karakter game.

Istilah yang digunakan untuk pemaknaan karakter halus dan kasar dalam wayang golek dapat dikenali melalui klasifikasi raut peranannya. Raut peranan dalam wayang golek mengenal adanya peranan *satria*, *pongawa*, *buta*, dan *panakawan*. Misalnya untuk peran halus pada tokoh *satria* adalah *lungguh*, sedangkan untuk tokoh-tokoh yang kasar adalah *ladak*. *Satria* sendiri praktis lebih halus dibandingkan tokoh-tokoh lain dalam taksonomi wayang golek Sunda seperti *pongawa* dan *buta*. Sehingga pembagian halus-kasar ini sifatnya berjenjang tidak bersifat kaku.

Dari segi ukuran tubuh, semakin kasar sifat suatu tokoh ukurannya akan semakin besar. Tokoh golek *putri* yang sifatnya halus merupakan tokoh golek yang memiliki ukuran tubuh paling kecil. Ukuran tubuh ini juga memiliki korelasi dengan ukuran aksesoris maupun bagian tubuh lainnya (mata, hidung dan mulut).

Mata tokoh-tokoh yang bersifat halus digambarkan kecil dan sipit (*gabahan*), sedangkan mata golek *pongawa* dan *buta* digambarkan lebih besar (*kedondong* dan *melotot*). Hal serupa tergambar pada visualisasi hidung, hidung *alit* untuk tokoh-tokoh halus, dan hidung besar seperti *sanegul* untuk karakter yang kasar.

Visualisasi aksesoris untuk tokoh-tokoh halus biasanya menggunakan bentuk-

bentuk yang berasosiasi dengan sifat yang halus atau lembut. Tokoh Kresna sebagai tokoh *satria* digambarkan menggunakan ornamen *kelat bahu* berbentuk angsa yang berasosiasi dengan kelembutan. Hal ini dapat diperbandingkan dengan tokoh Gatotkaca (*pongawa*) yang menggunakan ornamen *kelat bahu* berbentuk *utah-utah* yang berasosiasi dengan sifat yang kasar.

Dalam hal warna, model yang digunakan dalam wayang golek Sunda merujuk kepada perlambangan warna '*nu opat kalima pancer*'. Hal ini terlihat dari digunakannya warna putih untuk muka karakter *satria lungguh* (halus) dan warna gading atau merah jambu untuk muka *satria ladak* (kasar). Golek *buta* (tokoh yang kasar dan besar) menggunakan warna merah yang berasosiasi dengan amarah sebagai warna muka. Di luar model umum tentang pewarnaan tersebut terdapat kekhususan terkait dengan cerita. Hal ini terjadi misalnya pada tokoh Kresna yang menggunakan warna hitam untuk badan, hal ini terkait dengan karma yang menimpa Kresna.

Visualisasi mahkota (*makuta*) pada wayang golek Sunda tidak terkait dengan pembagian sifat halus atau kasar. Hal ini dapat terlihat dari digunakannya bentuk mahkota *binokasih* atau *gelung supit urang* baik pada karakter *satria*, *pongawa* maupun *buta*.

Namun, bentuk mahkota memiliki asosiasi dengan tokoh-tokoh tertentu di dalam wayang Golek. Misalnya mahkota *binokasih*, digunakan oleh karakter Rama, Baladewa dan Kresna. Mahkota *ketu*, digunakan oleh tokoh-tokoh Karna dan Dorna. Hal ini setidaknya turut memberikan asosiasi mengenai kepribadian tokoh-tokoh tersebut, misalnya mahkota *ketu* dengan pihak Kurawa.

Bentuk tangan yang paling halus adalah

bentuk tangan yang membentuk bentuk siku (90°), kemudian diikuti dengan bentuk tangan biasa, dan yang paling kasar adalah bentuk tangan yang mengempal.

#### b. Pakaian dan Aksesoris

Pakaian dan aksesoris pada wayang golek Sunda memiliki visualisasi yang sangat khas terlepas dari warna yang mengikuti kaidah '*nu opat kalima pancer*'. Hal ini dapat dijadikan acuan untuk model pengembangan karakter game yang mengambil dasar dari wayang golek Sunda.

Pakaian yang umum digunakan oleh tokoh *satria* adalah *kacih*, *sabuk*, *dotot* dan *kampung*. Sedangkan pada tokoh *putri* pakaian yang umum dikenakan adalah *apok*, *sabuk*, *dotot* dan *kampung*. Tokoh *pendeta* Dorna, *panakawan* dan *buta carangan* menggunakan pakaian lengan panjang dan tanpa banyak ornamen yang melambangkan sifatnya yang kasar.

#### c. Proporsi Wayang Golek

Proporsi wayang golek memang tidak dapat ditentukan secara pasti mengingat wayang golek tidak memiliki kaki (tertutup sarung/*kampung*). Namun perbandingan antara besar kepala dan badan menunjukkan wayang golek memiliki kepala yang relatif besar jika dibandingkan dengan proporsi manusia normal. Proporsi ini mengingatkan kepada proporsi anak-anak atau proporsi *short deformation* (proporsi pada karakter dengan kepala besar dan tubuh pendek). Bentuk proporsi seperti ini memberikan kesan yang lucu karena berasosiasi dengan anak-anak.

### 3. Data Tokoh Golek Sunda yang Digunakan

Karakter yang dijadikan rujukan dalam proses perancangan ini adalah Kresna,

Karna, Sinta, Dorna, Gatotkaca dan Buta dalam cerita *carangan*. Pemilihan tersebut didasarkan kepada tokoh *protagonis* dan *antagonis*. Tokoh Kresna, Sinta (*putri*) dan Gatotkaca (*pongawa*) merupakan tokoh protagonis, sedangkan Karna, Dorna (*pendeta*), dan Buta Ijo/Huntu (*buta*) adalah tokoh antagonis.

Kresna (*protagonis*) dan Karna (*antagonis*) diangkat sebagai rujukan tokoh utama karena termasuk golek satria. Raut *peranan* keduanya *satria-dewa* (Karna) dan *satria-raja* (Kresna) pun mirip, yaitu sama-sama memegang kekuasaan. Keempat tokoh lainnya direncanakan untuk dijadikan rujukan tokoh tambahan. Dari sisi cerita tokoh-tokoh tersebut berasal dari 3 jenis cerita yang berbeda yaitu Mahabarata, Ramayana, dan *carangan*.

Pemilihan karakter (*raut tampang*) Kresna dilakukan dengan mempertimbangkan banyaknya elemen-elemen visual yang terkait dengan cerita pada karakter ini. Pemilihan karakter ini murni mempertimbangkan aspek visual sehingga tidak berkaitan langsung dengan cerita (dalam hal ini Mahabarata). Sebagai tokoh protagonis Kresna dikenal secara luas, hal demikian juga terjadi pada Gatotkaca, Sinta, Karna dan Dorna. Tokoh protagonis maksudnya adalah tokoh utama, lawannya adalah antagonis yaitu lawan dari tokoh utama. Pada pemilihan tokoh ini protagonis dikaitkan dengan tokoh baik sedangkan antagonis dikaitkan dengan tokoh yang jahat. Walaupun, arti protagonis dan antagonis tidak secara langsung berasosiasi dengan sifat baik atau buruk.

Pemilihan karakter Gatotkaca dilakukan dengan pertimbangan keterkenalannya, kekhasannya, dan sifatnya yang baik. Dari segi aksesoris karakter ini juga menampilkan perbedaan yang cukup signifikan dengan

tokoh Kresna yang dijadikan karakter utama.

Karakter Sinta dijadikan acuan, dengan pertimbangan tokoh ini merupakan putri *lungguh* yang penuh dengan sifat-sifat kesantunan dan kehalusan sesuai dengan cerita yang menggunakan kebaikan dan kejahatan sebagai elemen yang dikontraskan. Karakter ini tetap dibuatkan aksesoris senjata sebagai elemen pendukung. Jika dikaitkan dengan cerita sebenarnya (Ramayana) maka akan terjadi konflik, bahkan jika disandingkan dengan

Kresna (Mahabarata). Maka nama-nama tokoh tersebut akan diubah pada karakter yang dikembangkan. Hal ini akan membuat asal usul karakter hasil pengembangan agak mengabur namun masih dapat dilacak dari unsur-unsur visualnya.

Seperti halnya karakter Sinta, karakter Dorna dan Karna dipilih karena perannya sebagai tokoh antagonis dalam perang Baratayuda. Namun, hal utama yang menjadi pertimbangan adalah keterkenalan sosok Karna dan Dorna itu sendiri. Sifat kedua tokoh tersebut sebenarnya tidak

Tabel 1. Perbandingan Proporsi Tokoh Golek. (Sumber : Juru-golek Ita Ruhita).

	Kresna	Gatatkaca	Sinta	Karna	Dorna	Buta Panakawan
	24 cm (dengan mahkota binokasih)	25 cm	16 cm	17 cm	15 cm	17-20 cm (Beragam)
Tinggi kepala Tinggi kepala tanpa mahkota	20 cm	21 cm	15 cm	15 cm	15 cm	17-20 cm
	20 cm	20 cm	17 cm	18 cm	18 cm	20-23 cm (Beragam)
Tinggi badan (Sampai pinggang)						
Perbandingan kepala : badan	1.2:1	1.25:1	1:1.1	1:1.1	1:1.3	1:1.3
Perbandingan kepala : badan (Tanpa mahkota)	Kresna 1:1	Gatatkaca 1.1:1	Sinta 1:1.3	Karna 1:1.3	Dorna 1:1.3	Buta Panakawan 1:1.3

jahat (Pewayangan) namun, dalam konteks pengembangan ini diberi peran dan sifat yang jahat.

Adapun pemilihan karakter Buta *carangan* dilakukan dengan pertimbangan sebagai tokoh hiburan, sesuai fungsinya pada pertunjukan *golek (buta panakawan)*. Sifat jahat disisipkan untuk mempertegas pertarungan antara kebaikan dan kejahatan sebagai tema utama cerita latar.

Cerita wayang pada pengembangan karakter game ini digunakan sebagai referensi sekilas saja, namun acuan utama cerita dalam pengembangan karakter ini adalah pertarungan antara tokoh yang membawa sifat-sifat baik dan tokoh yang membawa sifat-sifat jahat.

Penelitian semacam ini terkait dengan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Jajang Suryana. Penelitian tersebut hanya membahas satu sisi permasalahan yaitu berdasarkan *peranan* tokoh (Suryana, J., 2002: 210). Penelitian tersebut belum dapat mengungkap secara lengkap raut tokoh demi tokoh *golek*. Dimana, hal tersebut merupakan bagian dari penelitian ini, walaupun dibatasi hanya kedalam enam karakter.

#### 4. Model Pengembangan Karakter Game Berbasis Wayang Golek

##### a. Kepribadian

Kepribadian tokoh-tokoh utama terkait dengan sifatnya adalah berpihak kepada yang lemah, menjunjung nilai-nilai kebaikan (tokoh utama); lembut, sakti, ahli bersenjata (*sidekick*); kesetiaan, sopan santun dan suci (*protagonis putri*).

##### b. Bentuk Mahkota Kepala

Mahkota kepala yang digunakan oleh tokoh

*protagonis* adalah *binokasih*, *supit urang*, dan *gelung keling putri*. Semuanya memiliki *garuda mungkur*. Mahkota-mahkota tersebut distilasi dengan mempertahankan unsur-unsur pembentuknya. Penggunaan teori karakter adalah bentuknya yang ideal pada tokoh utama, dan lebih ringan pada tokoh *sidekick* dan *protagonis putri*.

##### c. Mata

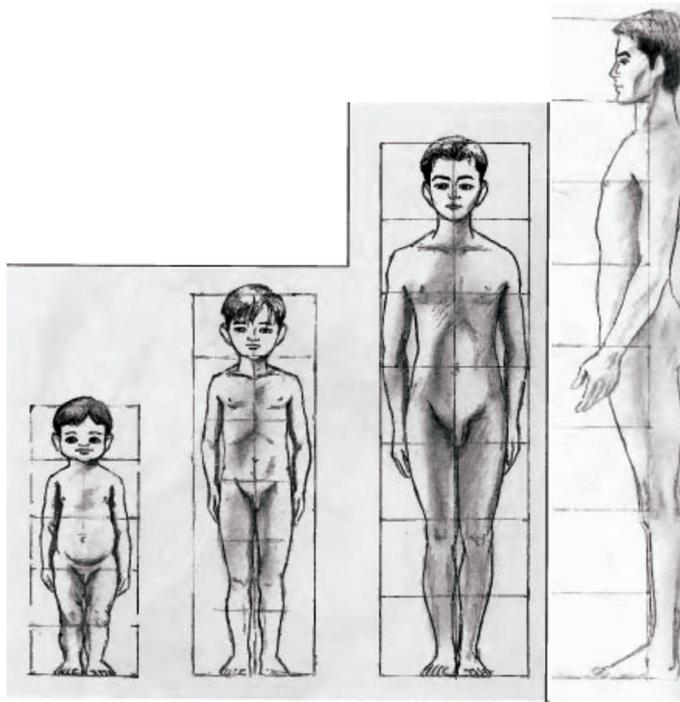
Mata yang digunakan untuk tokoh *protagonis* terdiri dari dua jenis yaitu mata *gabahan* dan mata *kadondong*. Mata *gabahan* mengandung makna kehalusan sifat sedangkan mata *kadondong* mengandung makna awas. Untuk mengeluarkan sifat-sifat tokoh *protagonis*, bentuk mata dikaitkan dengan ekspresi wajah dan gestur. Warna mata untuk tokoh *protagonis* dibuat lebih lembut agar kontras dengan tokoh *antagonis*.

##### d. Mulut, Kumis dan Janggut

Tokoh utama menggunakan mulut tipis dengan kumis dan janggut yang juga tipis, tokoh *sidekick* menggunakan mulut yang lebih lebar, kumis dan janggut yang lebih tebal namun tetap lembut. Bentuk mulut karakter putri dibuat kecil dan ringan.

##### e. Jenis Hidung

Terdapat tiga jenis hidung yang digunakan. Hidung *mancung* digunakan oleh tokoh utama. Hidung *mancung* memiliki makna wibawa, dan agak nakal. Hidung *sanegul* digunakan oleh tokoh *sidekick*. Hidung ini memiliki makna kekuatan. Khusus hidung *sanegul*, garisnya harus dibuat lebih halus, sesuai dengan karakter *sidekick*. Karakter putri menggunakan hidung *alit*, sesuai dengan kepribadiannya yang lembut. Bentuk hidung ini pun sesuai dengan bentuk tubuh tokoh ini yang ringan.



Gambar.3 Proporsi Manusia 1:8 dan Lebih Besar pada Anak-anak. (Sumber : Fankbonner, Loy)

#### f. Tanda-Tanda Khusus

Karakter-karakter protagonis ditandai dengan sifat yang wibawa dan halus untuk tokoh utama, karakter ini juga menggunakan badan berwarna hitam untuk melambangkan asal-usulnya yang misterius, namun dikontraskan dengan kostum yang cerah sebagai lambang kebaikan. Karakter *sidekick* menggunakan tanda di pipi, menyiratkan ia memiliki kekhasan tersendiri.

Karakter ini juga memiliki kekhasan bentuk keseluruhan yang ringan seperti putri. Karakter putri memiliki kekhasan bentuk keseluruhan yang ringan, dimana bentuk-bentuk ringan dapat diasosiasikan dengan kebaikan dan kesederhanaan.

#### g. Jenis Badan

Tokoh *protagonis* menggunakan bentuk badan *mesomorf* untuk karakter utama, dan

*ektomorf* untuk dua tokoh pendamping.

#### h. Ornamen Lengan

Ornamen lengan yang digunakan oleh tokoh *protagonis* bentuknya lebih indah dan beragam daripada tokoh *antagonis*. Tokoh utama mengambil motif angsa, sedangkan tokoh *sidekick* mengambil motif *utah-utah*. Tokoh putri mengambil motif flora untuk ornamen lengannya.

#### i. Bentuk Tangan

Hanya satu jenis tangan yang digunakan oleh tokoh *protagonis* yaitu jenis *tangan siku*.

#### j. Kacih/Apok, Dodot dan Badong

Tokoh *protagonis* menggunakan bentuk *kacih* sebagai kostum, untuk putri menggunakan *apok*. *Dodot* digunakan oleh semua karakter *protagonis* sebagai ciri

kelas. *Badong*, digunakan oleh tokoh utama maupun *sidekick*, menandakan keahliannya mengangkasa.

#### k. Celana

Motif *kampuh* digunakan oleh tokoh putra maupun putri, sebagai motif celana atau kain. Bentuknya disesuaikan dengan bentuk tubuh *ektomorf* untuk *sidekick* dan putri, serta *mesomorf* untuk tokoh utama.

#### l. Sabuk

Sabuk digunakan oleh seluruh tokoh baik *protagonis* maupun *antagonis*.

#### m. Warna

Warna tokoh-tokoh *protagonis* menggunakan pemaknaan yang baik. Contoh-contoh warna yang pemaknaannya baik adalah biru (wibawa, agama, kesetiaan, kehormatan), hijau (kesegaran), dan coklat (sederhana). Warna muka tokoh utama (*hero*) adalah gading, *sidekick* (hijau/biru angkasa—menguasai udara) dan tokoh putri putih (kesucian).

#### n. Proporsi

Proporsi tokoh *protagonis* maupun

*antagonis* menggunakan perbandingan tinggi kepala berbanding tinggi badan yang sesuai dengan proporsi anak-anak. Hal ini didukung oleh proporsi wayang *golek* yang mirip dengan proporsi anak-anak.

### 4.1 Model Pengembangan Tokoh-tokoh Antagonis

#### a. Kepribadian

Kepribadian *antagonis* ditandai dukungan kepada keburukan (tokoh utama); temperamen, berpikir pendek, keras kepala (pendeta *antagonis*); buta petunjuk agama/sesat (*trickster antagonis*).

#### b. Bentuk Mahkota Kepala

Ada satu jenis mahkota yang digunakan yaitu mahkota *ketu*. Mahkota ini melambangkan kekuasaan. Karakter *trickster* tidak menggunakan mahkota, namun rambut biasa.

#### c. Mata

Ada tiga jenis mata yang digunakan yaitu *gabahan*, *kences* dan *melotot*. Mata *gabahan* pada tokoh *antagonis* dibuat dengan ekspresi yang buruk dan kasar untuk membedakannya dengan yang dipakai oleh

Tabel 2. Temuan dari Analisis Terhadap Tokoh-tokoh *Golek*

Tokoh Protagonis	Tokoh Antagonis
Kepribadian dengan nilai-nilai kebaikan	Kepribadian dengan nilai-nilai keburukan
Mahkota Binokasih, Supit Urang, Gelung Putri	Mahkota Ketu
Mata <i>gabahan</i> , <i>Kadondong</i>	Mata <i>gabahan</i> , <i>kences</i> , <i>melotot</i>
Mulut yang baik	Mulut <i>jebileh</i> , besar
Warna biru dan warna-warna terang	Warna merah dan warna-warna gelap
Hidung <i>alit</i> , <i>mancung</i> , <i>sanegul</i>	Hidung <i>bangir</i> , <i>bancet nagog</i> , dan hidung yang bulat pesek
<i>Kelat bahu</i> dengan motif <i>utah-utah</i> , flora dan angsa	<i>Kelat bahu</i> bermotif flora
Proporsi anak-anak	Proporsi anak-anak

Tabel 3. Model Penerapan Temuan dari Analisis pada Pengembangan Karakter

	Mahkota	Mata	Bentuk Hidung
Mengambil dari wayang Golek	✓	✓	✓
Mengambil dari Teori Karakter	✓	X	x
	Bentuk Mulut	Bentuk Kaki	Material
	✓	X	x
	X	✓	✓
	Sifat Karakter	Senjata	Jenis Badan
	✓	✓	x
	✓	✓	✓
	Bentuk Tangan	Ornamen Lengan	Warna Keseluruhan
	✓	✓	✓
	X	X	✓

tokoh protagonis.

d. Mulut, Kumis dan Janggut

Mulut karakter antagonis cenderung memperlihatkan gigi, selain itu bentuk bibir selain *villain* pun memperlihatkan bentuk yang jelek misalnya *jebleh* pada tokoh pendeta.

e. Jenis Hidung

Tokoh *villain* menggunakan hidung *bangir* yang bentuknya baik, namun bentuk ini digabungkan dengan ekspresi-ekspresi yang buruk. Tokoh antagonis lainnya menggunakan bentuk hidung yang buruk seperti *bancet nagog* (pendeta), dan *pesek(buta)*.

f. Jenis Badan

Jenis badan yang digunakan adalah *mesomorf* (*villain*), dan *endomorf* (antagonis lainnya)

g. Ornamen Lengan

Ornamen lengan tidak digunakan untuk tokoh *antagonis*, terkecuali tokoh *villain* yang menggunakan motif flora.

h. Bentuk Tangan

Bentuk tangan yang digunakan ada tiga jenis, yaitu *siku*, tangan biasa dan *mengepal*. Tangan siku menunjukkan kesopanan bangsawan, tangan biasa dan *mengepal* merupakan tangan pendeta dan orang biasa yang tidak memiliki sopan santun kebangsawanan.

i. Kacih, Baju, Dodot dan Rompi

*Pendeta* dan *buta* menggunakan baju atau jubah berlengan panjang. Perbedaan antara keduanya ada pada *rompi* yang digunakan *pendeta*. *Villain* menggunakan kacih menunjukkan asalnya, yaitu keluarga bangsawan.

## j. Celana

Motif *kampuh* digunakan sebagai motif celana. *Villain* menggunakan motif batik *parang rusak*, *pendeta* menggunakan motif polos, sedangkan *buta* menggunakan motif kotak-kotak.

## k. Sabuk

Sabuk digunakan baik oleh tokoh *protagonis* maupun *antagonis*.

## l. Warna

Warna yang digunakan oleh tokoh *antagonis* adalah warna yang memiliki makna sifat yang buruk. Warna tersebut adalah merah (marah), hijau (kesuburan—terkait bentuk tubuh), hitam (ketidajelasan). Warna muka villain dan *pendeta* adalah *gading*. Warna keseluruhan tubuh buta adalah hijau.

## m. Proporsi

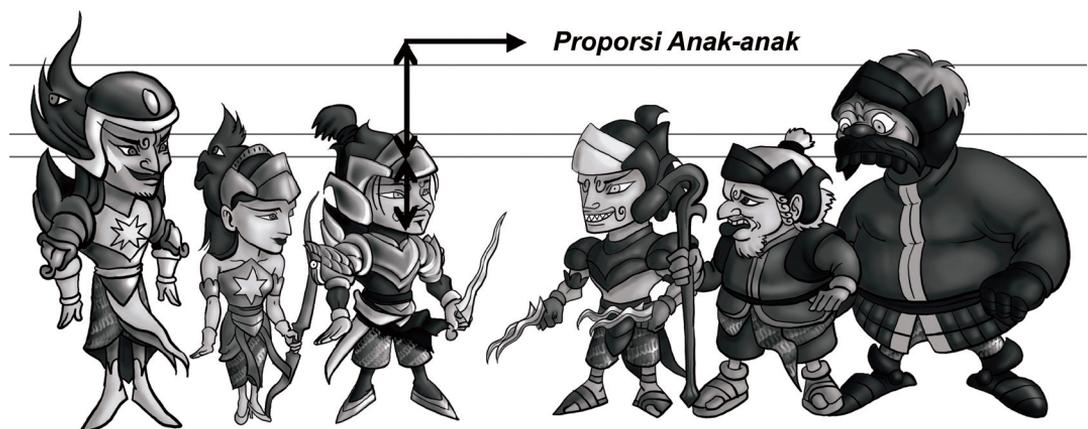
Proporsi tokoh protagonis maupun antagonis menggunakan perbandingan tinggi kepala berbanding tinggi badan yang relatif sesuai dengan proporsi anak-anak. Hal ini didukung oleh proporsi wayang *golek* yang mirip dengan proporsi anak-anak.

Perbandingan proporsi kepala manusia dewasa terhadap badannya adalah 1:2, sedangkan pada wayang golek proporsinya adalah 1:1.1 sampai 1:1.3. Proporsi ini dapat dikatakan mendekati proporsi anak-anak. Selain itu, proporsi pada wayang golek ini dapat dikatakan seragam (perbedaannya relatif sedikit) yaitu sekitar 1:1.2. Pada proporsi karakter yang akan dibuat, hal ini dapat dipertahankan. Penggunaan proporsi anak-anak ini akan menimbulkan kesan lucu (*cute*).

Perbandingan tinggi tubuh antara tokoh bergantung kepada cerita dan jenis mahkota yang digunakan. Sebagai gambaran tokoh putri digambarkan paling kecil, sedangkan tokoh *Ponggawa* atau buta memiliki bentuk tubuh yang relatif besar. Perbandingan tinggi tubuh antar-tokoh ini dapat dipertahankan, karena selaras dengan teori pengembangan karakter. Hanya saja di dalam teori karakter, lebih spesifik membahas mengenai bentuk tubuh seperti *endomorf* dan *ektomorf*.

## 5. Ikhtisar Pengembangan Model Pengembangan Karakter

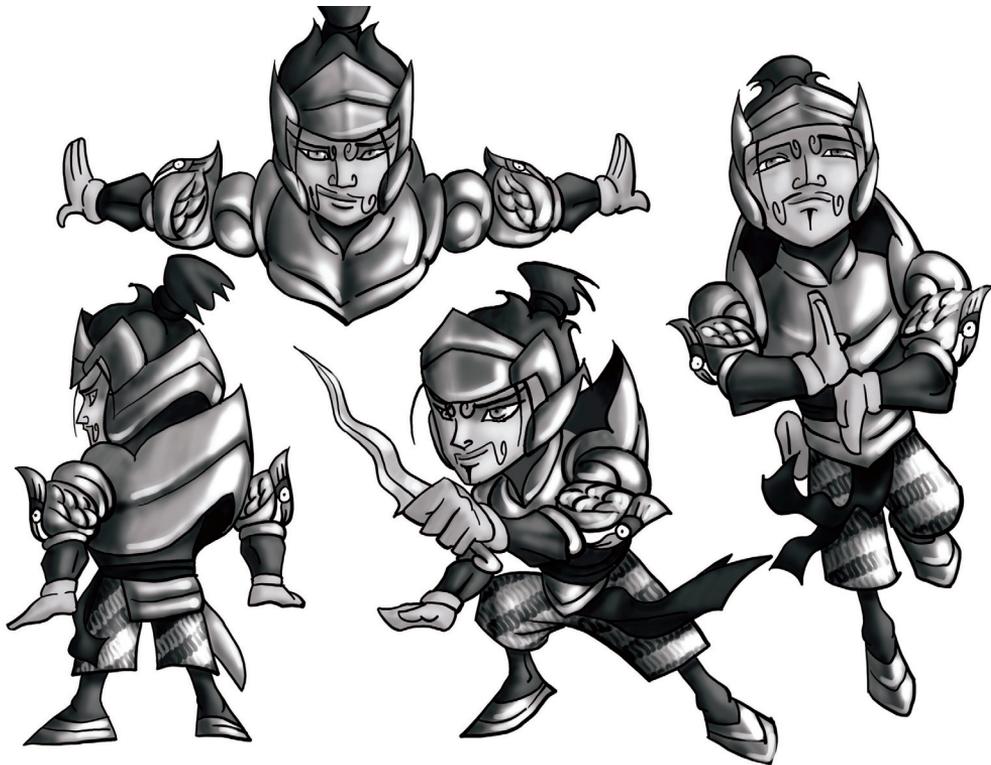
Penerapan elemen wayang golek pada senjata dan sifat karakter dilakukan secara



Gambar4. Proporsi Karakter Berbasis Tokoh-tokoh *Golek* Sunda



Gambar5. Studi Awal Pengembangan Karakter Berbasis Tokoh-tokoh *Golek* Sunda



Gambar6. Konsep Visual Karakter Protagonis



Gambar 7. Konsep Visual Karakter Antagonis

parsial, senjata-senjata menggunakan senjata yang terdapat pada golek Sunda seperti keris, pedang dan busur panah. Tongkat seperti yang terdapat pada karakter barat dapat digunakan tokoh Dorna (*pendeta*).

Bentuk mahkota pada golek Sunda dielaborasikan dengan bentuk gaya rambut seperti yang terdapat pada teori karakter yang disampaikan oleh Fabry. Sedangkan cerita lebih mengacu kepada modifikasi pertarungan antara kebaikan dan kejahatan (bukan dari Ramayana atau Mahabarata).

## 6. Konsep Visual

Berikut ini adalah konsep visual karakter game, yang dilandasi oleh konsep umum hasil temuan dari analisis terhadap data-data mengenai wayang *golek* Sunda dan teori pengembangan karakter.

## 7. Penutup dan Saran

Wayang golek sarat dengan unsur visual yang khas dan perlambangan-perlambangan unik di dalamnya. Oleh karena itu, wayang golek dapat dijadikan sumber inspirasi untuk pengembangan karakter.

Inspirasi tersebut dapat diambil dan diterapkan dalam konsep baru yang menggabungkan unsur tradisional dari wayang golek dan unsur-unsur yang didapat dari proses pengembangan karakter.

Pada penelitian ini, visualisasi *golek* Sunda dijadikan bahan penelitian untuk pengembangan karakter game. Untuk pengembangan karakter sendiri, digunakan teori pengembangan karakter.

Penelitian yang dilakukan pada visualisasi *golek* Sunda menghasilkan temuan-temuan yang dielaborasikan kedalam

pengembangan karakter menggunakan teori karakter. Teori karakter yang digunakan adalah teori karakter berdasarkan *story-character*. Pada teori karakter terdapat beberapa hal terkait dengan pengembangan karakter *protagonis* dan *antagonis* yang diperhatikan.

Penelitian dan pengembangan karakter ini masih jauh dari kesempurnaan, masih banyak hal yang harus dilakukan untuk membawanya kedalam game yang benar-benar *playable* (dapat dimainkan). Namun, penelitian ini setidaknya sudah membuka jalan penemuan karakter yang berbasis dari penelitian terhadap karakter lokal. Penelitian dan pengembangan karakter ini masih terbuka kemungkinannya untuk dikembangkan, antara lain:

1. Penerapan dalam game yang *playable*.
2. Pengembangan karakter dengan *raut tampang* yang lebih beragam.
3. Kolaborasi visual karakter dengan budaya lainnya selain barat, misalnya Cina atau Jepang.

## Daftar Pustaka

1. Buurman, P. (1988) : *Wayang Golek, The Entrancing World of Classical Javanese Puppet Theatre*, Oxford University Press, 10-105.
2. Cowan, Finlay. (2004) : *Drawing and Painting Fantasy Figures*, London, U.K., David and Charles, 20-32.
3. Doyle, Michael. (2005) : *Teknik Membuat Gambar Berwarna*, Jakarta, Penerbit Erlangga, 9-21.
4. Fabry, Glenn. (2005) : *Anatomy for Fantasy Artist*, London, U.K., David and Charles, 32-35.
5. Fankbonner, Loy (2004) : *Art of Drawing The Human Body*, N.Y., U.S., Sterling Publishing Co., 14-20.
6. Hamm, Jack. (1986) : *Cartooning Human Head and Figure*, U.S., Penguins Book, 8-10.
7. Hartas, Leo. (2006) : *The Art of Game Characters*, London, Ilex Publishing, 12-62.
8. Kuno, Naomi. (2005) : *Tasteful Color Combination*, Singapura, Page-One, 10-120.
9. Neal, Connie. (2007) : *Wizard, Wardrobes and Wookies*, U.S., InterVarsity Press, 45-50.
10. Rolling, Andrew. (2003) : *Andrew Rolling and Ernest Adam on Game Design*, U.S., New Riders, 36-60.
11. Salmun, M.A. (1961) : *Padalangan*, Jakarta, Balai Pustaka., 245-306.
12. Sopandi, Atik. (1990) : *Dasar-dasar Pangaweruh Padalangan Wayang Golek Purwa Jawa Barat*, Bandung, Pemprov Tingkat I Jawa Barat, 313-331.
13. Suryana, Jajang. (2002) : *Wayang Golek Sunda*, Bandung, Penerbit Kiblat, 28-158.
14. Vogler, Chris. (1992) : *The Writer's Journey Mythic Structure for*

Storytellers and Screenwriter.

15. Withrow, Steven., dan Danner A.  
(2007) : Character Design for  
Graphic Novels, London., U.K.,  
Focal Press, 36.