Perancangan Karakter Visual pada *Game* Lamya dengan *Style* Kartun

Adelia Septiani Putri*[1], Slamet Widodo[2], Ali Firdaus[3]
[1,2,3]Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya; Jl. Srijaya Negara, Bukit Lama, Kec. Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 3012, Fax:+62711355918
e-mail:*[1]adeliaaasp8@gmail.com, [2]slametwidodo@polsri.ac.id, [3]alifirdaus@polsri.ac.id

Abstrak

Karakter visual merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah game yang berperan sebagai media penyampaian narasi dan menjadi pendorong minat seseorang untuk tetap bermain game. Oleh karena itu, Game Lamya, sebuah game edukasi bergenre role-playing game yang mengadaptasi kekayaan budaya dan alam Sumatera Selatan membutuhkan perancangan karakter bergaya visual kartun yang terstruktur. Perancangan ini bertujuan menghasilkan karakter yang memiliki daya tarik visual dan mampu diimplementasikan ke dalam game. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan tiga tahapan perancangan karakter, meliputi eksplorasi ide, perancangan karakter, dan mewujudkan rancangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa eksplorasi ide berhasil mengidentifikasi elemen-elemen kunci pakaian adat Palembang seperti Aesan Gede, Aesan Paksangko, dan Baju Kurung Melayu, serta gaya kartun yang dicirikan dengan pelebihan anatomi dan penyederhanaan elemen, seperti ukuran kepala yang cenderung besar dan outline yang tegas. Tahap perancangan karakter menghasilkan sketsa dasar dan adaptasi pakaian adat dengan penyederhanaan detail motif songket dan aksesoris, dengan tetap menjaga identitas budaya tanpa mengurangi makna. Proses mewujudkan rancangan meliputi outline, pewarnaan dasar, shading, detailisasi ornamen, dan rendering, menghasilkan enam karakter visual yang siap diimplementasikan ke dalam Game Lamya. Perancangan ini menekankan keselarasan gaya kartun dengan mempertahankan nilai dan makna budaya lokal melalui riset mendalam dan penyederhanaan yang tepat.

Kata kunci*—Karakter Visual, Game Edukasi, Budaya, Gaya Kartun, Pakaian Adat*

Abstract

Visual characters are essential in games as they support narrative delivery and enhance player engagement. In Game Lamya, an educational role-playing game highlighting the cultural and natural richness of South Sumatra, structured character design in a cartoon visual style is necessary. This design aims to create visually appealing characters suitable for integration into the game. The study adopts a qualitative research method, involving three stages: idea exploration, character conceptualization, and design actualization. The idea exploration stage identified key elements of Palembang traditional clothing, including Aesan Gede, Aesan Paksangko, and Baju Kurung Melayu. It also defined the cartoon style through features such as anatomical exaggeration, simplified forms, large head proportions, and bold outlines. In the character conceptualization phase, basic sketches were developed, adapting traditional attire with simplified songket motifs and accessories while maintaining cultural identity and meaning. During the design actualization stage, the characters underwent outlining, base coloring, shading, detailing of ornaments, and final rendering. The result is six visual characters ready to be implemented into Game Lamya. The overall design approach maintains stylistic consistency with cartoon visuals while preserving the cultural values of South Sumatra through careful research and effective simplification.

Keywords—*Visual Character, Educational Game, Culture, Cartoon Style, Traditional Attire*

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi, *game* yang pada awalnya hanya berupa permainan yang menyerupai tenis meja kini mulai berevolusi menjadi produk digital yang mudah diakses melalui perangkat seperti *smartphone* [1]. Kemudahan aksesibilitas ini menjadikan *game* digemari oleh berbagai kalangan masyarakat, serta memicu pertumbuhan pesat industri kreatif yang terus berinovasi dalam mengembangkan genre baru dengan mekanik yang menarik [2]. Ditambah dengan adanya dukungan dari pemerintah mengenai perkembangan industri *game*, serta ajang perlombaan *e-sport* yang semakin meluas membuat sebuah *game* semakin gemar dimainkan [3]. Tak hanya itu, visual pada sebuah *game* juga menjadi salah satu alasan utama yang memotivasi dan mendorong kegemaran seseorang dalam bermain *game* [4]. Visual didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat dinikmati oleh indra penglihatan, seperti fotografi, grafik, lukisan, maupun ilustrasi. Jenis informasi ini merupakan yang paling dominan diterima oleh manusia, yaitu sekitar 75% hingga 87%. Oleh karena itu, implementasi visual dan estetika dalam *game* memiliki peran yang sangat penting, karena kualitas visual yang baik mampu meningkatkan kesenangan (*enjoyment*) serta pengalaman pemain dalam memainkan sebuah *game* [5, 6].

Salah satu bentuk visual pada *game* adalah karakter atau avatar. Karakter dalam permainan atau video *game* dapat berwujud manusia, hewan, makhluk fiksi, hingga benda mati, yang memiliki peran krusial pada *game* [7]. Karakter berperan sebagai media dalam menyampaikan narasi pada *game* agar menjadi lebih bermakna, sehingga perancangannya menjadi penting pada pembuatan *game*. Sebuah studi menunjukkan, bahwa sekitar 65% *game*r memilih untuk bermain suatu *game* karena desain karakternya, ketimbang mekanik atau narasi *game* itu sendiri [8]. Hal tersebut memperkuat pentingnya kehadiran karakter pada *game*, terutama pada *game* yang berbasis cerita, seperti visual novel atau *role-playing game*. Sebagai contoh, pada *game Open-World RPG* The Witcher 3, Geralt of Rivia memiliki peran utama dalam mengarahkan dan memperkaya alur permainan, bahkan dapat dikatakan sebagai poros inti permainan. Sehingga, karakter juga dapat dikatakan sebagai jantung dan jiwa sebuah *game* [9]

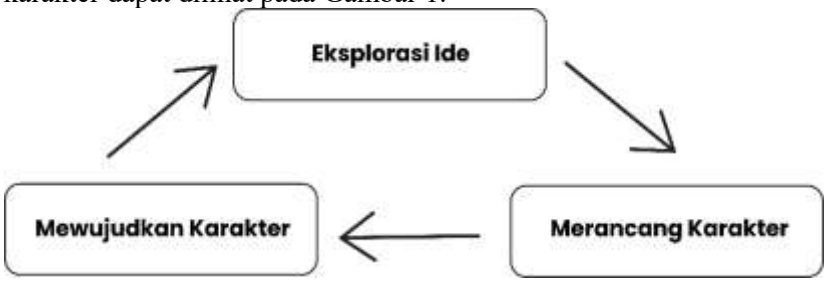
Sejalan dengan hal tersebut, *Game* Lamya, sebuah *game* edukasi bergenre *role-playing game* yang akan mengadaptasi kekayaan budaya dan alam Sumatera Selatan, tentunya sangat memerlukan perancangan karakter visual yang kuat. Perancangan ini diperlukan agar karakter mampu merepresentasikan kebudayaan lokal dengan autentik, seperti pakaian adat Aesan Gede, Aesan Paksangko, dan Baju Kurung Melayu, tanpa mengurangi makna atau nilai budayanya. Berkaitan erat dengan visual, terdapat istilah *style* atau gaya dalam membangun dan memvisualisasikan karakter. *Style* merujuk pada keseluruhan tampilan visual yang konsisten dan menjadi ciri khas sebuah *game*. *Style* atau gaya mencakup pilihan artistik yang memengaruhi bagaimana dunia, karakter, objek, dan antarmuka yang akan ditampilkan pada *game*. Beberapa jenis *style* visual yang umum dalam *game* meliputi: Realistis, Stilasi (*Stylized*), dan Abstrak. Dari beberapa jenis *style* visual tersebut, *style* yang akan digunakan dalam perancangan *game* ini adalah *style* kartun yang masuk ke dalam kategori abstrak. *Style* kartun adalah pendekatan visual yang umumnya memiliki unsur humor dan satir, seringkali dicirikan dengan pelebihan fitur dan penyederhanaan elemen penyusun sebuah objek, sehingga menghasilkan karakter yang unik [10]. Pemilihan *style* kartun ini dikarenakan sifatnya yang fleksibel dan familiar, sehingga mampu menjangkau target audiens yang lebih luas. Selain itu, *style* kartun sering diterapkan di dalam media edukasi pada anak-anak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan [11]. Di sisi lain, penggunaan *style* kartun ini memberikan tantangan untuk menyederhanakan beberapa unsur budaya, namun tetap mempertahankan nilai-nilai yang ada.

2. METODE PENELITIAN

Dalam merancang karakter visual *Game* Lamya, metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Penelitian dengan metode kualitatif dilakukan untuk mengeksplorasi

DOI: 10.5281/zenodo.17103984

fenomena yang tidak dapat diukur secara kuantitatif dan bersifat deskriptif, seperti langkah kerja, beragam pengertian suatu konsep, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya, dan tata cara suatu budaya [12]. Pendekatan ini relevan untuk menjelaskan tahapan-tahapan perancangan karakter dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan perancangan karakter

1. Eksplorasi Ide
   Eksplorasi ide merupakan tahapan awal yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan berbagai referensi yang akan dijadikan dasar dalam pembuatan *game*. Tahapan ini bertujuan agar karakter yang akan dibangun relevan dengan target pengguna dan juga budaya Palembang. Eksplorasi ide dimulai dengan menentukan jumlah karakter yang akan dikembangkan beserta peran mereka di dalam *game*. Setelah itu, dilakukan pencarian referensi yang relevan dengan pakaian adat dan anatomi karakter kartun yang akan digunakan melalui sumber terpercaya, serta mencocokan masing-masing karakter dengan pakaian yang akan mereka kenakan.
2. Merancang Karakter
   Tahapan selanjutnya adalah pembuatan sketsa awal dari beberapa karakter yang akan diwujudkan. Sketsa ini dibuat berdasarkan ide dan referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya. Sebagai metode awal visualisasi, sketsa memungkinkan ide-ide dipindahkan dari pikiran ke media kertas atau digital, sehingga memberikan gambaran konkret mengenai gagasan desain yang akan diwujudkan [13]. Pembuatan sketsa pada tahap ini sangat penting karena memungkinkan proporsi dasar karakter terlihat jelas, yang memudahkan identifikasi dan perbaikan bagian yang tidak sesuai. Tak hanya itu, proses sketsa awal juga bertujuan untuk mempermudah penggambaran garis luar (*outline*) dalam mewujudkan rancangan. Tahap ini juga mencakup perancangan pakaian adat untuk karakter, termasuk detail seperti motif songket dan aksesoris. Detail-detail tersebut perlu disederhanakan agar tetap cocok dengan gaya kartun yang mengutamakan kejelasan visual dan kesederhanaan. Selain itu, visual yang sederhana dianggap mampu membuat target audiens dapat mengingat karakter untuk waktu yang lebih lama [14]. Tak hanya itu, palet warna juga ditentukan dan disesuaikan dengan tema *game.*
3. Mewujudkan Rancangan
   Pada tahap ini, rancangan karakter yang telah dibuat akan diwujudkan menjadi karakter yang siap diimplementasikan dengan bantuan perangkat lunak iBis Paint X. Tahap ini merupakan langkah penting dalam mengubah konsep desain menjadi aset visual yang dapat diimplementasikan ke dalam *game*. iBis Paint X dipilih karena memiliki banyak fitur yang memudahkan dalam membuat sketsa dan ilustrasi digital, seperti *layer* tanpa batas, kuas yang beragam, dan *tools* canggih lainnya yang diperlukan dalam membuat karakter *game* [15]. Perwujudan rancangan dimulai dari tahapan pemberian *outline*, pewarnaan dasar, *shading, detailing*, dan *rendering*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Eksplorasi Ide

Eksplorasi ide diawali dengan menentukan jumlah karakter yang akan digunakan di dalam *game*. Dalam rancangannya *Game* Lamya terdiri atas karakter utama yang bernama Den, serta 5 *non-playable character* esensial yang akan menggunakan pakaian adat. Selanjutnya ditentukan pakaian adat Sumatera Selatan yang akan dipakai oleh para karakter, yakni Pakaian Adat Aesan Gede, Aesan Paksangko, dan Baju Kurung Melayu. Setelah menentukan ketiga pakaian tersebut, setelahnya dilakukan pengamatan dan mencari referensi terkait pakaian adat yang telah ditentukan. Hasil dari pengamatan tersebut bertujuan untuk melihat ciri khas dari masing-masing pakaian adat dan untuk mengetahui detail apa yang perlu untuk dibuat, seperti bentuk perhiasan, motif pada kain, serta palet warna yang akan digunakan. Ringkasan hasil pengamatan pakaian adat telah tercantum dalam Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Pengamatan Pakaian Adat Sumatera Selatan

Pakaian Adat	Deskripsi Pakaian Adat	Palet Warna
Aesan Gede	- Mahkota bewarna emas yang menjulang tinggi dengan bunga cempako - Melati dan mawar disamping kanan kiri kepala - Taratai yang menutupi dada - Kalung kebo munggah yang tersusun atas 3 plat emas - Pending atau ikat pinggang emas - Kain Songket Lepus dengan ornamen zigzag sebagai bentuk ornamen dominan - Selempang sawir - Gelang kulit bahu dan gelang tangan - Celana pucuk rebung untuk laki laki	- Merah - Emas - Merah Muda
Aesan Paksangko	- Mahkota Paksangkong dengan melati dan mawar bagi perempuan dan songkok emas bagi laki-laki - Bagi perempuan mengenakan baju kurung panjang dengan motif taburan bintang emas, teratai dada, selempang sawir, dan kain songket untuk dijadikan seperti rok - Bagi laki-laki mengenakan rompi jubah bermotif emas, songket yang digunakan sebatas lutut, dan celana . - Menggunakan kalung kebo dan gelang tangan - Menggunakan Pending atau ikat pinggang emas - Motif songket dapat bermacam-macam, tapi yang akan digunakan adalah motif geometris yang menyerupai bintang	- Merah Tua - Emas
Baju Kurung Melayu	- Bagi perempuan, mengenakan baju kurung panjang hingga batas lutut, dengan tangan baju yang bisa panjang hingga pergelangan tangan atau hanya sampai lengan pendek, serta bawahan rok atau kain songket - Bagi laki-laki, memakai baju kurung yang pada umunya hanya menutupi hingga bokong, serta celana, dan kain songket	Warna bervariasi tetapi yang akan digunakan oleh pada pakaian laki-laki akan berwarna merah dan perempuan dengan warna biru muda

Setelah melakukan riset terhadap pakaian adat, langkah selanjutnya adalah mencari referensi gaya visual kartun yang akan digunakan. Dari berbagai gaya kartun, gaya kartun dengan referensi seperti pada Gambar 2 terpilih untuk diterapkan pada perancangan karakter. Oleh

DOI: 10.5281/zenodo.17103984

karena, berdasarkan identifikasi referensi, Anatomi karakter menonjolkan ukuran kepala yang cenderung besar dibandingkan anggota tubuh lainnya, dengan garis luar (*outline*) yang cukup tegas, tetapi penggambaran mata tidak dilebih-lebihkan. Selain itu, ditemukan detail lain, bahwa karakter yang akan dibuat akan memiliki ukuran telinga yang lebih besar dan leher yang lebih ramping secara anatomi. Penggambaran ini memberikan kesan muda, serta memberikan keunikan pada karakter yang akan dirancang.

Selanjutnya, pakaian yang akan dikenakan oleh masing-masing karakter diatur dan dicocokkan sebagai finalisasi dari proses eksplorasi ide. Tabel 2 merupakan hasil eksplorasi ide yang mendeksripsikan masing-masing karakter yang kemudian akan dieksekusi pada tahap selanjutnya.

Tabel 2 Hasil Eksplorasi Ide

No.	Nama Karakter	Pakaian Yang Digunakan	Deskripsi Karakter
1.	Den	Baju Kurung Melayu	Karakter utama yang berani dan tangguh untuk bisa menjalankan misi dengan semangat dan pantang menyerah
2.	Raga	Aesan Gede	Informan di dalam *game* yang ramah
3.	Ranti		Informan di dalam *game* yang ceria
4.	Esa	Aesan Paksangko	Informan di dalam *game* yang ramah
5.	Kirana		Informan di dalam *game* yang agak galak tapi baik hati
6.	Lani	Baju Kurung Melayu	Informan di dalam *game* yang lembut dan agak pemalu

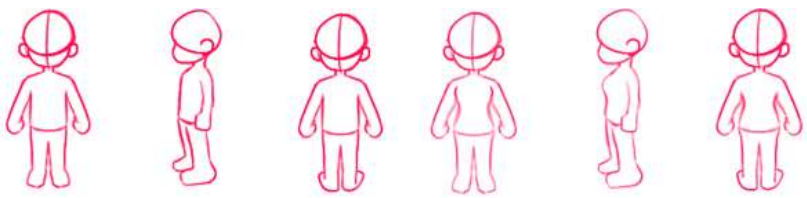
3.2. Hasil Perancangan Karakter

Pada *Game* Lamya akan dibuat terdapat dua tipe karakter, yakni tipe setengah badan (*half body*) dan *full body*. Tipe setengah badan akan digunakan untuk potret saat dialog box muncul dan tipe *full body* adalah karakter kecil yang bergerak di dalam *game*. Karakter *half body* menggunakan kanvas 1920 x 1080 piksel untuk mengambar 3 karakter pada satu kanvas dan karakter *full body* dibuat pada kanvas dengan ukuran kecil yakni 100 x 200 piksel per karakter.

Perancangan karakter dimulai dengan membentuk bagian dasar pada karakter dan rangka anatomi dasar yang menyesuaikan dengan referensi seperti pada Gambar 3 untuk karakter *half body* dan Gambar 4 untuk karakter *full body*. Pembentukan dasar karakter menggunakan jenis *brush* tipis dan menggunakan warna yang tidak menabrak dengan warna hitam, contohnya adalah biru dan merah. Karakter perempuan dibuat lebih tirus dibandingkan karakter laki-laki.

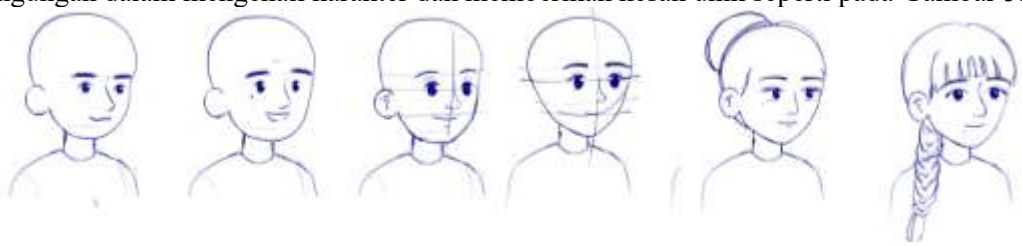


Gambar 2 Bentuk dasar sketsa *half body*



Gambar 3 Bentuk dasar sketsa *full body*

Setelah bentuk dasar tercipta, kemudian bagian tubuh seperti mata, hidung, dan mulut digambar. Setiap karakter secara fisik dirancang berbeda satu sama lain agar menghindari kebingungan dalam mengenali karakter dan memberikan kesan unik seperti pada Gambar 5.



Gambar 4 Sketsa dasar karakter

Setelah bagian tubuh lengkap, sketsa pakaian adat karakter mulai digambar, merujuk pada referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya. Penggambaran sketsa ini tidak terlalu detail karena proses detailing lebih lanjut akan dilakukan saat pembuatan outline. Namun, sketsa yang dibuat tetap memastikan gambaran awal karakter yang akan dibuat sudah terlihat Gambar 6.



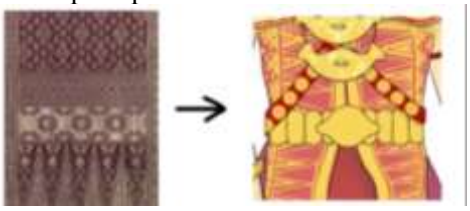
Gambar 5 Sketsa dasar pakaian adat setiap karakter

Akan tetapi, untuk sketsa *full body* tidak bisa dilakukan lebih detail dibandingkan sketsa *half body* karena pemakaian kanvas yang kecil sehingga dilakukan penyederhanaan kembali pada bagian tertentu, mulai dari bentuk hiasan di kepala dan motif yang akan digunakan. Namun, penyederhanaan tersebut tidak akan mengurangi keunikan dan identitas tiap karakter. Berikut sketsa karakter tipe *full body* yang telah disajikan pada Gambar 7.



Gambar 6 Sketsa dasar pakaian adat karakter *full body*

Untuk perancangan ornamen, bentuk pada kain songket lepus disederhanakan dengan mengambil motif dominan zig-zag, tetap berpedoman pada referensi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8. Begitupun dengan pembuatan motif songket bentuk geometris yang memiliki bentuk dominan garis dan kotak seperti pada Gambar 9.



Gambar 7 Penyederhanaan motif songket lepus

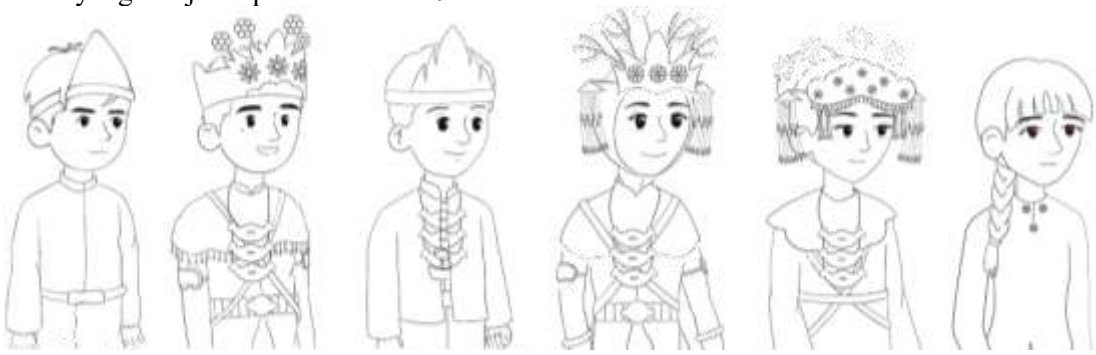
DOI: 10.5281/zenodo.17103984



Gambar 8 Penyederhanaan motif songket bentuk geometris

3.3. Hasil Perwujudan Karakter

Setelah sketsa telah dirancang, kini sketsa tersebut akan masuk ke dalam tahap pemberian *outline*. Tahap pemberian *outline* adalah ketika garis tepi digambar pada sketsa yang sudah ada. Ini dilakukan di layer baru yang ditempatkan paling atas pada gambar, menggunakan tinta berwarna hitam. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan tegas dan menonjolkan ciri khas dari gaya kartun. Ukuran *brush* yang digunakan untuk tahapan pembuatan *outline* adalah 1.0-2.5 piksel dengan tipe *brush* "felt tip pen halus". Berikut merupakan hasil dari pembuatan *outline* karakter yang disajikan pada Gambar 10.



Gambar 9 Hasil *outline* karakter

Tahapan selanjutnya adalah pewarnaan dasar, di mana warna utama diaplikasikan pada *layer* yang terpisah. Seperti warna dasar kulit yang diposisikan pada *layer* paling bawah, kemudian di atasnya adalah *layer* warna dasar pakaian, kemudian *layer* dasar ornamen, dan paling atas adalah *layer outline*. Tujuannya adalah agar memudahkan pada tahapan pemberian *shading* dan proses pengoreksian warna. Gambar 11 merupakan hasil dari pemberian warna dasar pada karakter.



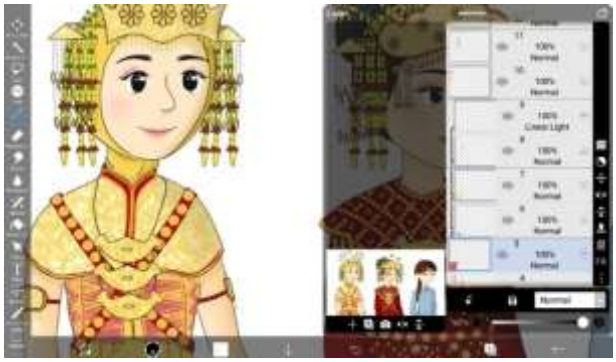
Gambar 10 Hasil pewarnaan dasar karakter

Setelah warna dasar diaplikasikan, bayangan ditambahkan pada objek menggunakan teknik *clipping mask* pada lapisan-lapisan yang terpisah. Warna yang digunakan adalah nuansa yang lebih tua atau hitam, dengan menurunkan *opacity layer* pada rentang 30-50% dan menggunakan mode *blending layer* "gandakan" seperti pada Gambar 12.



Gambar 11 Shading pada karakter

Selain itu, detailisasi dan penambahan *lighting* juga dilakukan pada beberapa ornamen agar tampak lebih berkilau dan mewah. Proses detailisasi ini memanfaatkan beberapa *brush* dekoratif pada aplikasi iBis Paint X, seperti efek manik-manik dan payet. Penyusunan lapisan detailisasi dilakukan pada lapisan baru dan diposisikan di atas lapisan *shading* dengan teknik *clipping mask*. Selanjutnya, mode *blending* yang diterapkan untuk *lighting* adalah *color dodge* atau dapat disesuaikan dengan kebutuhan, seperti menggunakan mode "membalik" ataupun *linear light* seperti pada Gambar 13.



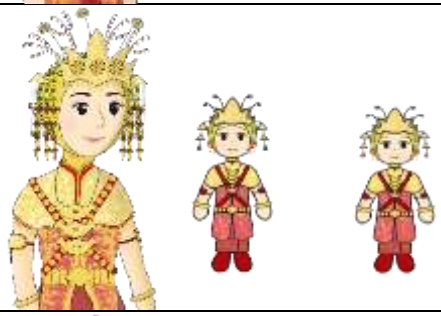
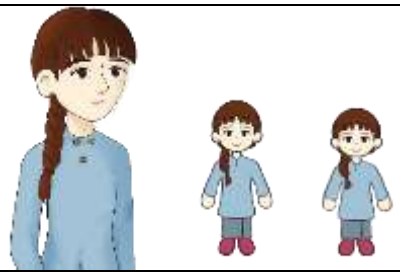
Gambar 12 *Detailing* dan penambahan *lighting* pada karakter

Tahap akhir dari proses perwujudan karakter adalah penyimpanannya ke dalam perangkat, baik dengan latar belakang maupun transparan. Tabel 3 menyajikan hasil keseluruhan perwujudan enam karakter pada *Game* Lamya dengan menerapkan gaya kartun yang siap di implementasikan ke dalam *Game* Lamya.

Tabel 3 Hasil akhir perwujudan karakter

No.	Nama Karakter	Hasil	Deskripsi
1.	Den		Karakter Den digambarkan dengan perawakan kulit sawo matang dengan mata yang cukup tajam yang melambangkan keberanian

DOI: 10.5281/zenodo.17103984

2.	Raga		Karakter Raga digambarkan dengan perawakan mata sipit, yang dapat mengindikasikan keturunan ras Tionghoa, memiliki kulit putih, serta senyum yang menggambarkan keramahan.
3.	Ranti		Karakter Ranti digambarkan dengan perawakan mata besar yang menggambarkan keceriaan.
4.	Esa		Karakter Esa digambarkan dengan warna kulit yang cenderung gelap dan rambut keriting, yang dapat mengindikasikan adanya keberagaman ras di Sumatera Selatan.
5.	Kirana		Karakter Kirana digambarkan dengan warna kulit kuning langsat dengan mata tegas yang merepresentasikan ketegasan.
6.	Lani		Karakter Lani digambarkan dengan warna kulit putih bersih, rambut panjang terikat kepang, dan mata yang cenderung turun yang identik dengan sifat pemalu.

4. KESIMPULAN

Karakter merupakan elemen visual esensial dalam sebuah permainan, sehingga memerlukan perhatian mendalam dalam proses perancangannya. Dalam konteks perancangan karakter *Game* Lamya, fokus utama adalah keselarasan gaya kartun yang berciri khas melebih-lebihkan anatomi dan memiliki *outline* tegas. Selain itu, karena mengangkat budaya Sumatera Selatan, khususnya pakaian adat, riset mendalam menjadi krusial. Riset ini penting karena dalam perancangan dengan gaya kartun, diperlukan beberapa penyederhanaan. Tujuannya adalah untuk menciptakan karakter yang memiliki kesatuan budaya dan gaya kartun, tanpa menghilangkan nilai

dan makna pakaian adat itu sendiri.. Melalui 3 tahapan perancangan yang telah dilakukan, dihasilkan 6 karakter yang siap diimplementasikan ke dalam *Game* Lamya.

5. SARAN

Berdasarkan tahapan sebelumnya, hasil dari perancangan karakter ini disarankan untuk dapat diterapkan baik itu pada *game*, maupun dalam pembuatan produk luaran *game* seperti *intellectual property.* Selain itu, diharapkan adanya eksplorasi lanjutan pada anatomi dan ekspresi karakter, guna menciptakan variasi unik karakter *game* seiring dengan pengembangannya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] R. Caesar, "Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa," *Journal of Animation and Games Studies*, vol. 1, no. 2, pp. 113–134, 2015.

[2] D. Jamalullail, "Kemajuan Industri Game di Indonesia." Accessed: Jun. 08, 2025. [Online]. Available: https://kumparan.com/dziqry-j/kemajuan-industri-game-di-indonesia-20jrZml5WCa

[3] M. F. Mileneo, "Dari Hiburan ke Ekonomi Kreatif, Esports Makin Menggairahkan Pertumbuhan Industri Gim Indonesia." Accessed: Jul. 04, 2025. [Online]. Available: https://www.goodnewsfromindonesia.id/2024/10/07/dari-hiburan-ke-ekonomi-kreatif-esports-makin-menggairahkan-pertumbuhan-industri-gim-indonesia

[4] F. G. Sepulveda, "Visual Aesthetics In Video Games and Their Effects On Player Motivation," Northeastern University, Massachusetts, 2020.

[5] F. Chelsea, E. C. Yuwono, V. Yusuf, and D. Komunikasi, "Strategi Penerapan Gaya Ilsutrasi pada Desain Kemasan Board Game SesuaiPReferensi Generasi Z," *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies*, vol. 9, no. 1, pp. 12–25, 2024.

[6] J. Hamari and L. Keronen, "Why do people play games? A meta-analysis," *Int J Inf Manage*, vol. 37, no. 3, pp. 125–141, 2017, doi: 10.1016/j.ijinfomgt.2017.01.006.

[7] R. Arief Prasetya and M. Rizqi, "Implementasi Interaktif Desain Karakter Pada Game Petualangan," *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, vol. 15, no. 2, pp. 24–41, Nov. 2024, doi: 10.47927/jikb.v15i2.766.

[8] C. Anderson, "Analysis of Fundamental Aspects in Game Character Design," *The International Journal of Digital Learning On Languages and Arts (IJODLLA)*, vol. 1, no. 2, pp. 83–93, 2024, doi: 10.23887/ijodlla.v1i2.89349.

[9] Toxigon, "Why Characters Matter: The Heart of Video Games." Accessed: Jul. 03, 2025. [Online]. Available: https://toxigon.com/importance-of-characters-in-video-games

[10] I. Yulianti, "Perancangan Karakter Intania dalam Film Animasi 'Saji,'" *Journal Of Animation and Game Studies*, vol. 8, no. 2, 2022.

[11] T. Andusti, "Apa Itu Gambar Ilustrasi Katun, Pengertian, Fungsi, serta Contohnya," UNMAHA. Accessed: Jun. 08, 2025. [Online]. Available: https://blog.unmaha.ac.id/apa-itu-gambar-ilustrasi-kartun-pengertian-fungsi-serta-contohnya/

[12] I. K. R. S. Dinata, C. G. R. Swendra, and N. K. P. Sarjani, "Penciptaan Karya Menggunakan Ilustrasi dengan Konsep Analogi," *Jurnal Amarasi*, vol. 3, no. 2, p. 2022, 2022.

[13] M. Nurcahyo, "Kajian Peran Sketsa dalam Proses Kreatif dan Pendidikan Desain (Kasus Pengalaman Belajar Desain di Era Digital)," *Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, vol. 10, no. 2, pp. 86–97, 2022.

[14] H. Kuntjara and B. Almanfaluthi, "Character Design in Games Analysis of Character Design Theory," *Journal of Game, Game Art, and Gamification*, vol. 2, no. 2, pp. 42–47, 2017.

[15] M. Faiz *et al.*, "Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Bagi Mahasiswa Dalam Berkarya Seni Zaman Sekarang," *Journal of Creative Student Research*, vol. 2, no. 3, pp. 101–109, 2024.

DOI: 10.5281/zenodo.17103984