



HANTU JAWA SEBAGAI INSPIRASI PERANCANGAN DESAIN KARAKTER VIDEO GAME TEMPA ATMA

Novida Nur Miftakhul Arif✉

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Mei 2024

Disetujui: Mei 2024

Dipublikasikan:

September 2024

Keywords:

Ghost, Character Design, Video Game

Abstrak

Folklore dan karya sastra di Indonesia memiliki potensi untuk dikembangkan dalam bentuk dan wajah baru yang dapat menjadi media menyampaikan pesan menarik bagi generasi muda. Keyakinan mengenai hantu pada masyarakat Jawa dapat menjadi sumber pembuatan karya di era digital saat ini seperti perancangan desain karakter *video game*. Dipadukan dengan kajian Kakawin Sena, sebuah karya sastra kuno sekitar abad ke-16 sampai 18, berkisah tentang ksatria yang tidak takut menghadapi segala tantangan yang diwujudkan dalam beragam hantu demi mencapai tujuannya. *Video game* Tempa Atma mencoba menggunakan kekayaan *folklore* yaitu kepercayaan terhadap hantu Jawa dan karya sastra kuno Indonesia yaitu Kakawin Sena sebagai landasan perancangan desain karakter musuh. Metode yang digunakan terbagi dalam dua tahapan utama, konseptual (pencarian ide, penentuan tujuan, analisis khalayak sasaran, pengumpulan data, pra produksi, produksi, dan pasca produksi) dan visualisasi (membuat sketsa, pembuatan objek utama sekaligus pewarnaan, *shading* dan *finishing*) yang dilakukan secara digital. Setiap desain karakter musuh dirancang dengan mencermati sumber asli dari kajian pustaka, dilakukan pengembangan secara kreatif dengan memperhatikan karakteristik target audience utama yaitu anak usia SD. Diharapkan karya yang dihasilkan mampu bersaing di ranah global karena membawa ciri khas kelokalan yang kuat.

Abstract

Folklore and literary works in Indonesia have the potential to be developed in new forms and expressions that can serve as engaging mediums for conveying messages to the younger generation. Beliefs regarding ghosts among Javanese society can serve as a source for creating works in the current digital era, such as designing character design for a video game. Combined with the study of Kakawin Sena, an ancient literary work from approximately the 16th to 18th centuries, which narrates the story of a knight who fearlessly confronts various challenges embodied in diverse ghosts to achieve his goals. The video game Tempa Atma attempts to utilize the richness of Javanese folklore, namely the belief in Javanese ghosts, and the ancient Indonesian literary work Kakawin Sena as the foundation for designing enemy character design. The method used is divided into two main phases: conceptual (idea generation, goal determination, target audience analysis, data collection, pre-production, production, and post-production) and visualization (sketching, creation of main objects along with coloring, shading, and finishing) carried out digitally. Each enemy character design is crafted by considering the original sources from literary studies, creatively developed while paying attention to the characteristics of the primary target audience, namely elementary school-aged children. It is hoped that the resulting works can compete on the global stage by bringing forth a strong local identity.

PENDAHULUAN

Hantu atau makhluk supranatural dikenal di hampir seluruh penjuru dunia dengan variasi berbeda menurut daerah dan kepercayaan masyarakatnya, hal ini tidak lepas dari kepercayaan kuno animisme yang sudah ada sebelum agama modern muncul. Animisme merupakan paham masyarakat yang bersifat personal maupun kolektif, mempercayai adanya kekuatan roh, menjadi wahana upaya manusia memahami hal gaib di luar logika (Tremmel, 1976: 9). Meski pemujaan terhadap roh tergolong kuno, namun masih ada masyarakat zaman sekarang yang meyakini kekuatan di luar nalar dan dianggap berkaitan dengan makhluk supranatural. Levi-Strauss (Ahimsa-Putra, 1997: 9) berpendapat kepercayaan tentang hal-hal misterius yang sulit dipahami logika memang manusiawi dan tidak hanya dialami masyarakat kuno (tradisional) namun juga pada masyarakat modern atau saat ini. Fenomena ini juga terjadi pada masyarakat Jawa karena berkaitan erat dengan kebudayaan tradisi yang sebagian masih menjadi bagian kehidupan seperti upacara adat.

Pembahasan makhluk supranatural di Jawa dapat ditemui dalam karya sastra klasik seperti Serat Sabda Pranawa dan tentunya Kakawin Sena, naskah Merapi-Merbabu yang ditulis sekitar abad ke-16 sampai 18. Kakawin merupakan sastra puisi Jawa kuno dengan aturan prosodi (aturan persajakan yang didasarkan pada kuantitas suku kata). Kakawin Sena ini menceritakan perjalanan tokoh penting dalam Mahabharata, Sena, yang melakukan pengembaraan dan harus melawan *demit* atau makhluk supranatural. Kakawin Sena merupakan bagian cerita Nawaruci, tepatnya pada bagian ruwat, sang ksatria harus meruwat dewa yaitu Durga kemudian Sena diberi nama Bima.

Makhluk supranatural di Jawa memiliki beberapa penggolongan, pada pembahasan ini akan berpedoman pada buku Dunia Hantu Orang Jawa, dimana hantu menjadi istilah untuk menerjemahkan kepercayaan pada sosok-sosok makhluk supranatural yang banyak diyakini masyarakat Jawa. Dalam buku tersebut, hantu Jawa digolongkan dalam delapan kategori, seperti Memedi, Perewangan, Binatang, dan seterusnya, dimana setiap kategori memiliki variasi unik. Tidak semua hantu Jawa bersifat jahat, namun umumnya memiliki dampak buruk atau bersifat jahat pada manusia.

Tentu tidak semua masyarakat Jawa mempercayai adanya hantu, namun bagi yang percaya biasanya akan memicu rasa takut, hal yang sangat manusiawi menurut Freud (2002:1), manusia memang dibekali rasa takut terhadap misteri yang berkaitan dengan mitos atau

sistem kepercayaan. Rasa takut masyarakat dimanfaatkan untuk beragam hal, mulai dari edukasi seperti menggunakan kepercayaan terhadap hantu supaya anak-anak mematuhi aturan tertentu atau komoditi hiburan seperti novel, film maupun permainan yang mengambil inspirasi dari hantu dan hal ini sudah sangat sering di jumpai tidak hanya di Jawa namun seluruh dunia.

Kepercayaan terhadap hantu Jawa ini menjadi inspirasi perancangan elemen *video game* karena dapat menjadi ciri khas sekaligus daya saing di ranah global sekaligus mengenalkan budaya Nusantara khususnya generasi muda. *Video game* dengan judul Tempa Atma ini terintegrasi dengan aplikasi Tapel Malangan, aplikasi dengan beragam konten seperti ensiklopedia topeng Malangan, komik diadaptasi dari lakon tari topeng Malangan dan *video game* Tempa Atma. Cerita pada Tempa Atma dapat dipakai sebagai pendidikan karakter karena analogi perjuangan pencarian jati diri. Tempa Atma memiliki desain karakter musuh yang diinspirasi dari hantu Jawa yang dirancang dengan memperhatikan target audience utama yaitu anak SD.

Desain karakter merupakan pembuatan karakter yang memperhatikan nilai estetika, kepibadian tokoh, dan konsep tampilan yang menjadi hal penting dalam penceritaan untuk buku, komik, film, *video game*, dan sebagainya. Terdapat beragam gaya desain karakter seperti Pixar yang menekankan bentuk untuk menunjukkan emosi, gaya Perancis yang banyak melakukan stilisasi, atau gaya *anime* Jepang yang punya cakupan variasi luas (Bishop, 2020: 13). Pada perancangan ini akan lebih mengarah pada gaya *anime* dengan stilisasi unsur wayang kulit dan elemen budaya Jawa sesuai sumber inspirasi.

METODE BERKARTA

Media Berkarya

Perancangan desain karakter *video game* Tempa Atma ini akan dilakukan secara digital, peralatan yang digunakan berupa *pen tablet* dengan *software* Sai Paint Tools. Teknik yang digunakan adalah *digital drawing* dengan jenis *file raster* atau *bitmap*.

Proses Berkarya

Proses perancangan desain karakter musuh dalam Tempa Atma juga dapat dibagi dalam 2 tahap utama, konseptual dan visualisasi. Tahap konseptual meliputi:

1. Pencarian Ide
2. Penentuan Tujuan
3. Analisis Khalayak Sasaran
4. Pengumpulan Data
5. Pra Produksi
6. Produksi

7. Pasca Produksi

Pada perancangan desain karakter *video game* Tempa Atma ini, ide didapat dari pengembangan *feature* pada aplikasi Tapel Malangan dimana dibutuhkan *feature* yang dapat meningkatkan *replay value* dengan mengintegrasikan konten yang ada yaitu komik Tapel Malangan. Selain meningkatkan *replay value* aplikasi dan pengembangan *universe* cerita komik, *video game* Tempa Atma ini dirancang kental dengan unsur budaya yang divisualkan pada desain karakter musuh dan sistem permainan, serta tidak lupa memasukkan elemen pendidikan karakter yaitu pencarian jati diri, menghadapi rasa takut dan *self-realization* atau pengembangan diri menjadi lebih baik. *Target audience* dari Tempa Atma ini adalah anak usia SD dimana hal ini menjadi pertimbangan utama dalam penentuan gaya gambar dan wujud karakter. Menggunakan pendekatan penuh warna dengan palet cerah, mendefinisikan hantu menjadi makhluk lucu namun sebagian besar tetap terlihat jahat. Data tentang hantu Jawa tidak mudah diperoleh namun bisa didapat dari wawancara dengan orang yang dianggap dekat dengan pembahasan hantu Jawa dan tentunya kajian pustaka. *Brainstorming* dilakukan sebagai bagian tahap pra produksi, pembuatan karya dilakukan secara digital, sedangkan pra produksi di sini merupakan pengolahan asset dalam proses *programming* dimana *video game* Tempa Atma ini masih dalam tahap pengembangan.

Gaya gambar desain karakter musuh Tempa Atma tidak menggunakan *outline* dan proses visualisasi sepenuhnya dikerjakan dengan Sai Paint Tools, tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Membuat sketsa
2. Pembuatan objek utama sekaligus pewarnaan
3. *Shading* dan *finishing*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cerita



Gambar 1. Tampilan Main Menu dan Komik Aplikasi Tapel Malangan

Sumber: Dokumentasi Penulis

Cerita dalam Tempa Atma merupakan bagian dari Pasca Produksi komik Tapel Malangan yang mengadaptasi lakon Gunungsari Kembar dengan banyak memasukkan elemen fantasi namun cerita intinya tetap mengikuti sumber asli. Mengisahkan pihak musuh dari kerajaan Sabrang menyamar menjadi tokoh baik dan membuat kekacauan guna merugikan kerajaan Kediri dan Jenggala. Muncul seorang bocah dari dimensi lain dan membantu para protagonis memecahkan masalah. Bocah tersebut lalu menempa diri supaya dapat berguna dengan cara berkelana ke dalam hutan berjudul Patiwaran dan melawan banyak hantu. Cerita bocah masuk hutan inilah menjadi cerita *video game* Tempa Atma, *video game* ini berjenis *idle RPG*, dimana pemain berperan sebagai tokoh bocah melawan bermacam-macam musuh dengan menggunakan beragam *skill* atau kemampuan dan mengumpulkan poin untuk memperkuat diri. Sang bocah akan menyerang musuh secara otomatis, pemain dapat memilih *skill* dengan beragam elemen sesuai musuh yang dihadapi.



Gambar 2. Video game Tempa Atma

Sumber: Dokumentasi Penulis

Konsep cerita *video game* ini tidak lain terinspirasi dari Kakawin Sena dimana sang anak raja masuk ke dalam hutan melawan bermacam-macam makhluk supranatural. Konsep ksatria masuk hutan ini juga dijumpai dalam cerita wayang dimana para ksatria melakukan pengembaraan seperti masuk hutan dan akan mendapat ujian serta rintangan guna membuktikan kemampuannya. Dalam Tempa Atma, sang bocah akan melawan beragam musuh yang semuanya merupakan perwujudan dari hantu Jawa dengan pengembangan yang disesuaikan dengan *gameplay* atau cara permainan seperti penggunaan elemen dan tingkatan kekuatan. Dalam Tempa Atma, musuh yang dilawan disebut *Demit* dan data mereka dapat dilihat pada bagian Dedemitologi. Terdapat tiga tingkatan musuh berdasarkan kekuatannya: musuh biasa, *mini boss* dan *boss*.

Desain Karakter

Desain 1: Kuwong



Gambar 3. Desain Karakter Kuwong

Sumber: Dokumentasi Penulis

Diadaptasi dari hantu Kuwong dalam cerita Kakawin Sena, disebutkan merupakan makhluk menyerupai burung elang malam. Jika dalam buku Dunia Hantu Orang Jawa, hantu menyerupai burung termasuk kategori Hantu Binatang Berbahaya yang biasanya menakut-nakuti orang di hutan atau sungai (Endraswara 2004: 167). Dalam Tempa Atma, Kuwong digambarkan dalam bentuk menyerupai telur dengan sayap kecil di atasnya dan memiliki moncong menyerupai paruh. Musuh ini memiliki empat varian elemen, pemain harus menggunakan strategi supaya efektif melawan setiap variannya. Setiap varian memiliki warna berbeda sesuai elemennya, merah menandakan elemen api, biru elemen air, kuning elemen udara, dan hijau elemen tanah. Terdapat juga perbedaan pada bentuk bulu atau ekor yang mewujudkan elemen masing-masing. Kuwong merupakan musuh paling umum di *stage* atau level awal sehingga HP (jumlah nyawa), ATK (kekuatan serangan), SPD (kecepatan menyerang), DEF (pertahanan) dari musuh ini tergolong rendah, namun akan makin kuat sesuai perkembangan *stage*.

Desain 2: Bajangkrek



Gambar 4. Desain Karakter Bajangkrek

Sumber: Dokumentasi Penulis

Diadaptasi dari hantu Bajangkrek dalam cerita Kakawin Sena, disebutkan merupakan hantu anak kecil. Jika dalam buku Dunia Hantu Orang Jawa, hantu menyerupai anak kecil salah satunya Tuyul, termasuk dalam kategori Hantu Perewangan yang biasanya diperalat untuk mencuri harta (Endraswara 2004: 165). Dalam Tempa Atma, Bajangkrek digambarkan dalam bentuk menyerupai goblin atau makhluk supranatural

berukuran kerdil yang sering muncul di *folklore* Barat. Digambarkan seperti berandalan kecil berkulit ungu, berambut punk, bertelinga panjang runcing, dan tersenyum menyeringai. Bajangkrek memiliki elemen tanah, musuh yang tergolong musuh lemah dan sering dijumpai di *stage* awal. Meski SPD (kecepatan) yang dimiliki cukup tinggi namun status seperti HP, ATK dan lainnya tergolong rendah meski akan makin kuat seiring perkembangan *stage*.

Desain 3: Boyo Darat



Gambar 5. Desain Karakter Boyo Darat

Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam Kakawin Sena tidak disebutkan secara spesifik hantu berbentuk buaya, namun terdapat hantu Janggitan yang disebutkan seperti hewan berkaki empat atau reptil yang biasanya mengganggu orang di dalam hutan. Dalam buku Dunia Hantu Orang Jawa juga tidak disebutkan tentang hantu buaya meski terdapat beberapa jenis hantu air yang tergolong dalam Hantu Hewan Berbahaya. Boyo Darat terinspirasi dari *folklore* tentang siluman buaya serta dongeng hiu dan buaya dari Jawa Timur. Dalam Tempa Atma, Boyo Darat diwujudkan dalam bentuk buaya berwarna orange, bergigi dan berkuku tajam serta panjang, kepalanya di bawah dengan ekor di atas untuk keperluan estetika dan komposisi pada *layout* di layar. Boyo Darat memiliki elemen tanah, meski tergolong musuh tingkat rendah namun memiliki ATK (serangan) cukup tinggi.

Desain 4: Buta Ijo



Gambar 6. Desain Karakter Buta Ijo

Sumber: Dokumentasi Penulis

Tokoh raksasa yang populer di *folklore* Jawa seperti pada dongeng Timun Mas dan sering muncul dalam cerita pewayangan. Dalam Kakawin Sena tidak disebutkan jenis buta atau raksasa hijau, namun terdapat buta Mancak. Dalam buku Dunia Hantu Orang Jawa, Buta Ijo tergolong dalam Hantu Perewangan, hantu yang bisa diajak kerjasama atau meminta pesugihan dengan imbalan yang tidak murah, bahkan bisa meminta tumbal nyawa manusia (Endraswara 2004: 166-167). Dalam Tempa Atma, Buta Ijo digambarkan dalam bentuk monster gempal berwarna hijau cerah dengan raut muka menyerupai muka buta wayang kulit dengan rambut diikat, serta memiliki gelang di kedua tangannya. Buta Ijo memiliki elemen tanah, meski tergolong musuh tingkat rendah namun memiliki status DEF (pertahanan) cukup tinggi.

Desain 5: Buta Ijo Parang



Gambar 7. Desain Karakter Buta Ijo Parang
Sumber: Dokumentasi Penulis

Musuh yang merupakan *upgrade* atau peningkatan dari musuh tingkah rendah Buta Ijo. Musuh ini memiliki bentuk yang hampir sama dengan Buta Ijo biasa, namun bermuka merah serta menggunakan parang. Dalam Kakawin Sena disebutkan ada banyak hantu yang menggunakan beragam senjata seperti pisau, parang dan kapak besar. *Upgrade* dari musuh biasa ini termasuk tingkatan *mini boss*, musuh yang harus diwaspadai. Buta Ijo Parang memiliki elemen tanah, tidak hanya sangat kebal karena DEF (pertahanan) dan HP (jumlah nyawa) tinggi, juga ATK (serangan) yang besar membuat musuh ini perlu diwaspadai. Buta Ijo Parang memiliki kemampuan khusus yaitu menaikkan status ATK (serangan) dalam durasi terbatas.

Desain 6: Buta Gunung

Dalam Kakawin Sena hanya disebutkan beberapa jenis raksasa, begitu juga dalam buku Dunia Hantu Orang Jawa maupun pada cerita wayang. Buta Gunung ini merupakan kreasi dari jenis buta untuk keperluan sistem permainan. Dalam Tempa Atma, musuh ini berbadan paling besar dari semua musuh, hampir

memenuhi tampilan layar bagian musuh. Bermuka menyeramkan seperti tokoh raksasa di topeng Bali, sebagian tubuhnya ditutupi bulu orange, sedangkan rambut kepalanya lebat tegak ke atas, tangannya sangat panjang dan besar yang menandakan serangan musuh ini berdaya hancur tinggi. Buta Gunung yang memiliki elemen tanah ini termasuk tingkatan *boss*, golongan musuh yang sangat kuat, pemain harus menaikkan kemampuan dan menggunakan strategi jitu untuk dapat mengalahkannya. Buta Gunung memiliki kemampuan khusus yaitu menaikkan status DEF (pertahanan) dalam durasi terbatas.



Gambar 8. Desain Karakter Buta Gunung
Sumber: Dokumentasi Penulis

Desain 7: Dukun Jampi



Gambar 9. Desain Karakter Dukun Jampi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam Kakawin Sena tidak disebutkan jenis hantu seperti dukun, demikian pula pada buku Dunia Hantu Orang Jawa, namun dijelaskan ada praktek perdukunan yang memanfaatkan jasa hantu atau kekuatan supranatural. Terdapat beberapa jenis ilmu perdukunan, salah satunya bersifat destruktif atau membuat celaka manusia (Endraswara 2004: 52-55). Dalam Tempa Atma, Dukun Jampi merupakan hantu perempuan yang mampu menggunakan ilmu hitam atau sihir jahat. Memiliki sosok seperti wanita tua dengan raut muka seram dan tersenyum dengan banyak keriput, berambut putih, memegang tongkat sihir, serta mengenakan *kemben*. Dukun Jampi memiliki elemen api dan dapat menggunakan sihir api dengan daya ATK (serang) tinggi.

Desain 8: Kemamang



Gambar 10. Desain Karakter Kemamang
Sumber: Dokumentasi Penulis

Diadaptasi dari hantu Kamangmang dalam cerita Kakawin Sena, disebutkan merupakan hantu kepala yang menyala terbakar dan bersinar-sinar. Dalam buku Dunia Hantu Orang Jawa Kemamang tergolong dalam Hantu Memedi, berupa pijaran api yang bergerak lincah (Endraswara 2004: 159). Dalam Tempa Atma, Kemamang digambarkan dalam bentuk kepala monster beraut muka mengerikan dengan mata melotot, bergigi panjang dan tajam, serta berambut api menyala. Kemamang yang memiliki elemen api ini tergolong *mini boss*, musuh dengan status bertempur cukup tinggi sehingga perlu kesabaran untuk mengalahkannya. Kemamang memiliki kemampuan khusus yaitu dapat memberikan efek negatif pada pemain, perlahan mengurangi HP (jumlah nyawa) secara simultan dalam durasi terbatas.

Desain 9: Banaspati



Gambar 9. Desain Karakter Banaspati
Sumber: Dokumentasi Penulis

Diadaptasi dari hantu Banaspati dalam cerita Kakawin Sena, disebutkan merupakan hantu menyeramkan yang memiliki pose tubuh terbalik, berjalan dengan tangan sedangkan kakinya di atas, mulutnya menganga dengan kepala yang terbakar api. Dalam buku Dunia Hantu Orang Jawa juga mendiskripsikan hal yang sama, raksasa api yang berjalan dengan tangan dan kakinya di atas. Dalam

Tempa Atma, Banaspati berbentuk raksasa dengan dua kepala dan empat tangan. Berjalan menggunakan dua tangan bagian bawah. Kedua kepalanya sama-sama menjulurkan lidah panjang, namun kepala atas memiliki rambut seperti api berkobar. Banaspati memiliki elemen api, termasuk tingkatan *boss* sehingga musuh ini sangat sulit dikalahkan jika pemain tidak memiliki kekuatan tinggi. Selain dapat memberikan efek negatif pada pemain yaitu perlahan mengurangi HP (jumlah nyawa) secara simultan dalam durasi terbatas, Banaspati juga memiliki kemampuan khusus lain yaitu meningkatkan ATK (serangan) dalam durasi terbatas.

Desain 10: Sura Laut



Gambar 12. Desain Karakter Sura Laut
Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam Kakawin Sena tidak disebutkan hantu berupa ikan, namun di buku Dunia Hantu Orang Jawa dijelaskan beberapa jenis hantu ikan yang termasuk golongan Hantu Binatang Berbahaya meski tidak terdapat jenis hiu. Sama seperti Boyo Darat, Sura Laut terinspirasi dari *folklore* tentang dongeng siluman buaya serta dongeng hiu dan buaya dari Jawa Timur. Dalam Tempa Atma, Sura Laut digambarkan dalam bentuk ikan hiu yang bergerak meliuk, memiliki warna biru cerah, bergigi panjang dan tajam. Sura Laut memiliki elemen air, meski tergolong musuh rendah namun punya HP (jumlah nyawa) cukup tinggi.

Desain 11: Sura Martil



Gambar 13. Desain Karakter Sura Martil
Sumber: Dokumentasi Penulis

Musuh yang merupakan *upgrade* atau peningkatan dari musuh tingkah rendah Sura Laut. Musuh ini memiliki bentuk yang hampir sama dengan Sura Laut, namun kepalanya menyerupai martil dengan gigi tajam dan badannya berwarna ungu kemerahan. *Upgrade* dari musuh biasa ini termasuk tingkatan *mini boss*, musuh yang harus diwaspadai. Sura Martil yang memiliki elemen air, musuh yang cukup tangguh karena memiliki DEF (pertahanan) dan HP (jumlah nyawa) tinggi. Sura Martil memiliki kemampuan khusus yaitu mengurangi DEF (pertahanan) pemain dalam durasi terbatas.

Desain 12: Mbak Blorong



Gambar 14. Desain Karakter Mbak Blorong
Sumber: Dokumentasi Penulis

Terinspirasi dari mitos Nyi Blorong yang berkaitan dengan Ratu Kidul, dalam buku Dunia Hantu Orang Jawa disebutkan sebagai hantu penguasa Jawa bagian tengah tepatnya pesisir selatan (Endraswara 2004: 21). Nyi Blorong juga disinggung dalam serat Centhini, sedangkan pada Kakawin Sena tidak disebutkan tentang Nyi Blorong. Dalam Tempa Atma, Mbak Blorong merupakan kerabat dari Nyi Blorong yang memiliki umur lebih muda. Berwujud wanita cantik menggunakan *kemben* dan selendang, dan berambut merah panjang, namun badan bagian bawah berupa ular. Mbak Blorong memiliki elemen air, termasuk tingkatan *boss* dengan status kekuatan sangat tinggi. Memiliki kemampuan khusus yaitu membuat pemain tidak dapat menggunakan kemampuan dalam durasi terbatas.

Desain 13: Kunyang

Hantu yang juga dikenal di masyarakat Kalimantan maupun di Malaysia, namun di Kakawin Sena juga disebutkan terdapat hantu daging maupun usus. Sedangkan di buku Dunia Hantu Orang Jawa tidak disebutkan hantu dengan wujud bagian anggota tubuh. Dalam Tempa Atma, Kunyang berwujud kepala dengan ekspresi seram dengan berambut panjang, tidak punya badan hanya berupa organ tubuh. Kunyang

memiliki elemen udara, bergerak lincah karena memiliki SPD (kecepatan) tinggi.



Gambar 15. Desain Karakter Kunyang
Sumber: Dokumentasi Penulis

Desain 14: Wewe Walik



Gambar 16. Desain Karakter Wewe Walik
Sumber: Dokumentasi Penulis

Diadaptasi dari hantu Wewe dalam cerita Kakawin Sena, disebutkan merupakan hantu yang suka menculik anak kecil. Hampir sama, dalam buku Dunia Hantu Orang Jawa, hantu Wewe gemar mengenakan baju putih dan akan menyambar anak kecil. Wewe sempat muncul pada serat Sabda Pranawa untuk mengasosiasikan penjajah (Endraswara 2004: 158-159). Dalam Tempa Atma, Wewe Walik berwujud seperti wanita berpakaian putih kusam dengan kepala terbalik, dan berair muka sedih. Wewe Walik memiliki elemen udara, musuh yang tergolong musuh lemah dan sering dijumpai di *stage* awal. Meski HP (jumlah nyawa) yang dimiliki cukup tinggi namun status seperti HP, ATK dan lainnya tergolong rendah meski akan makin kuat seiring perkembangan *stage*.

Desain 15: Wewe Darah

Musuh yang merupakan *upgrade* atau peningkatan dari musuh tingkah rendah Wewe Walik. Musuh ini memiliki bentuk yang hampir sama dengan Wewe Walik, namun kepalanya menghadap depan dengan raut muka menyeramkan dan berambut merah terang. Kedua tangannya berlumuran darah, begitu juga

dengan ujung bawah bajunya. *Upgrade* dari musuh biasa ini termasuk tingkatan *mini boss*, musuh yang harus diwaspadai, Wewe Darah yang memiliki elemen udara ini punya HP (jumlah nyawa) cukup tinggi. Memiliki kemampuan khusus menurunkan ATK (serangan) pemain dalam durasi terbatas sehingga perlu kesabaran ketika menghadapinya.



Gambar 17. Desain Karakter Wewe Darah
Sumber: Dokumentasi Penulis

Desain 16: Singha Edan



Gambar 16. Desain Karakter Singha Edan
Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam Kakawin Sena disebutkan hantu berupa singa atau harimau, sedangkan di buku Dunia Hantu Orang Jawa tidak disebutkan hantu berbentuk singa, hanya ada anjing dan kucing. Dalam Tempa Atma Singha Edan berwujud seperti singa berwarna kuning, bulu di kelapa dan ekornya lebat menyerupai gumpalan awan berwarna orange, memiliki muka menyeramkan seperti muka barongan Jawa. Kepalanya di bawah dengan badan mengarah ke atas untuk keperluan estetika dan *layout* di layar. Singha Edan memiliki elemen udara, termasuk tingkatan *boss* dengan status kekuatan sangat tinggi. Mempunyai kemampuan khusus meningkatkan SPD (kecepatan) dalam durasi waktu terbatas.

PENUTUP

Dunia hantu orang Jawa memang sudah sering menjadi komoditi dalam dunia hiburan seperti film dan

video game yang umumnya ditujukan untuk kalangan dewasa. Namun hal ini juga dapat dikemas bagi anak-anak yang dirancang dengan memperhatikan karakteristik *target audience* tersebut. Setiap hantu tidak sembarangan dirancang karena memperhatikan sumber asli dari kajian pustaka buku Dunia Hantu Orang Jawa dan Kakawin Sena, meski demikian tetap dilakukan pengembangan secara kreatif. Desain hasil riset ini diharapkan akan mampu bersaing di ranah global dan tidak kalah dengan *yokai* (hantu Jepang) yang secara kreatif sering diolah menjadi ciri khas kebudayaan Jepang dalam dunia *pop culture*. Perancangan desain karakter dalam *video game* Tempa Atma dengan sumber inspirasi hantu Jawa ini tidak semata hanya sebagai hiburan, namun dengan mencermati kearifan lokal seperti kakawin dan cerita wayang, dapat menjadi media pendidikan karakter bagi anak usia SD. Jagoan dalam *video game* merupakan perwakilan generasi muda, hutan Patiwaran merupakan perwujudan sekolah, lingkungan atau dunia nyata, sedangkan para hantu adalah analogi segala tantangan dan ketakutan yang menghadang. Generasi muda harus mampu menghadapi rasa takut untuk terus melangkah menyelesaikan masalahnya dalam proses *self-realization*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. (1997). "Claudio Levi-Strauss: Butir-butir Pemikiran Antropologi Struktural" dalam Octavia Paz Levi-Strauss Empu Antropologi Struktural. Yogyakarta: LKis.
- Bishop et al., (2020). Fundamentals of Character Design. Worcester: 3dtotal.
- Endraswara, Suwardi. (2004). Dunia Hantu Orang Jawa. Yogyakarta: Narasi.
- Fawwaz, Muhammad Naufal. (2022). Konsep Penciptaan Film Wayang Horor Bekasakan. Layar: Jurnal Ilmiah Seni Media Rekam, Vol 9(2) pp. 65-78. DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/layar.v9i2.2416>
- Freud, Sigmund. (2002). Totem dan Tabu. Yogyakarta: Jendela.
- Kuntjara, Hagung., Betha Almanfaluthi. (2017). Character Design in Games Analysis of Character Design Theory. Journal of Game, Game Art, and Gamification, Vol 2(2), 42-47. DOI: 10.21512/jggag.v2i2.7197.
- Lundwall, Clara. Creating Guidelines for Game Character Designs. (Skripsi, Department of Arts, Communication and Education, Luleå University of Technology, Skellefteå). Diakses dari <https://www.diva->

- portal.org/smash/get/diva2:1129926/FULLTEXT02.pdf.
- Park, Hyemin., Gapyuel Seo. (2019). A Study on Game Character Design Based on Mythical Motif-Focused on League of Legends. JDCS: Journal of Digital Contents Society, Vol 20(12) pp. 2329-2340. DOI: <http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2019.20.12.2329>.
- Pradantyo, R., Birk, M. V., & Bateman, S. (2021). How the Visual Design of *Video game* Antagonists Affects Perception of Morality. Frontiers in Computer Science, 3, Article 531713. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2021.531713>.
- Rahman. Wildan Taufiqur., & Yoga Irama. (2022). Tuhan dan Hantu dalam Teologi Kejawan: Sebuah Interpretasi Atas Ajaran R. Ng. Ronggowarsito. Empirisma: Jurnal Pemikiran dan Kebudayaan Islam. Vol 31(2) pp. 165-182. DOI: <https://doi.org/10.30762/>.
- Restinaningsih, Lilis. (2009). Kakawin Sena dalam Tinjauan Filologis. (Skripsi, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Univesitas Sebelas Maret, Semarang). Diakses dari <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/13637/Kakawin-sena-dalam-tinjauan-filologis>.
- _____. (2011). Kakawin Sena Sebuah Kakawin Pada Masa Jawa Baru Dari Lereng Merbabu. Jumantera: Jurnal Manuskrip Nusantara, Vol 2(1), pp. 1-12. DOI: <https://doi.org/10.37014/jumantara.v2i1.120>.
- Sagio, & Samsugi. (1991). Wayang kulit gagrag Yogyakarta: Morfologi, tatahan, sunggingan, dan teknik pembuatannya (Cet. 1). Haji Masagung.
- Tremmel, William Collely. (1976). Religion; What is It?. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Tillman, Bryan. (2011). Creative Character Design. Massachusetts: Elsevier.
- Voimala, Jesse. (2023). Creating a *Video game* Character Design Workflow. (Skripsi, Programme in Business Information Technology, Jamk University, Jyväskylä). Diakses dari https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/802879/Voimala_Jesse.pdf?sequence=2&isAllowed=y.
- Wibowo, T., & Jaslina. (2024). Pengembangan digital art sebagai asset *video game* moral edukasi menggunakan RND. Serat Rupa: Journal of Design, Vol 8(1), 109-124. DOI: <https://doi.org/10.28932/srjd.v8i1.6485>.
- Widiastuti, Rahma Ari. (2022). Animisme Dan Dinamisme Masyarakat Jawa dalam Rubrik Alaming Lelembut Majalah Panjebar Semangat Edisi Januari-Juni 2022. Arbitrer: Jurnal Pendidikan Bahsan dan Sastra, Vol 5(2), pp 905-916. DOI: <https://doi.org/10.30598/arbitrervol5no2hlm905-916>.