

VISUALISASI PAMOR KERIS PADA DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D UNTUK MENJAGA EKSISTENSI DESA AENGTONGTONG SEBAGAI PUSAT PERAJIN KERIS SUMENEP

Ahmed David Anugerah, Imam Hidayat, Ahmad Walid Hujairi

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik; Program Studi Teknologi Multimedia Broadcasting
Universitas Wiraraja; Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
Jalan Raya Sumenep - Pamekasan Km. 5 Patean Sumenep; Jalan Raya Lenteng Km. 2 Batuan Sumenep
No. Hp.: 087850004169, E-mail: david@wiraraja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan karakter menggunakan animasi 2D yang merepresentasikan pamor keris sebagai upaya mengenalkan budaya keris kepada generasi muda. Metode *design thinking* digunakan dalam proses pengembangan, meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data diperoleh melalui wawancara dengan perajin keris dan 15 pemuda di Sumenep termasuk Desa Aengtongtong, serta melalui pengujian prototipe awal kepada audiens setempat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima karakter yang dirancang—Mindaraga, Aeng Sagara, Kal Blarak, Kuning Geni, dan Mpu Baskala—mampu menarik minat pemuda lokal dan diapresiasi oleh perajin keris, terutama karena perpaduan elemen visual modern dengan makna pamor keris yang autentik. Namun, terdapat limitasi pada cakupan audiens yang terbatas dan kompleksitas desain karakter. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan audiens yang lebih beragam dan mengeksplorasi karakter lebih dalam melalui format film atau serial animasi dan *game* dengan format interaktifnya. Rekomendasi lain adalah memperkuat narasi dan pengembangan karakter sehingga dapat menjadi ikon budaya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kedalaman cerita yang mampu membangun koneksi emosional dengan penontonnya.

Kata kunci: animasi 2D, pamor keris, *design thinking*, Aengtongtong Sumenep

ABSTRACT

Visualization of the Pamor of Keris in Character Design 2d Animation to Maintain the Existence of the Village Aengtongtong as the Center of Sumenep Keris Craftsmen. This research aims to develop characters using 2D animation that represent the prestige of the keris as an effort to introduce keris culture to the younger generation. The design thinking method is used in the development process, including the empathize, define, ideate, prototype and test stages. Data was obtained through interviews with keris craftsmen and 15 young people in Sumenep, including Aengtongtong Village, as well as through testing initial prototypes with local audiences. The research results showed that the five characters designed—Mindaraga, Aeng Sagara, Kal Blarak, Kuning Geni, and Mpu Baskala—were able to attract the interest of local youth and were appreciated by keris craftsmen, especially because of the combination of modern visual elements with the authentic meaning of the keris' prestige. However, there are limitations in the limited audience coverage and complexity of character design. Therefore, it is recommended that future research involve a more diverse audience and explore characters more deeply through film or animated series formats and games with their interactive format. Another recommendation is to strengthen the narrative and character development so that it can become a cultural icon that is not only visually attractive, but also has a story depth that is able to build an emotional connection with the audience.

Keywords: animation 2D, pamor of keris, design thinking, aengtongtong Sumenep

PENDAHULUAN

Desa Aengtongtong yang terletak di Kecamatan Saronggi, Kabupaten Sumenep, Madura dikenal sebagai pusat perajin keris terbanyak di dunia. Hal ini mendapat pengakuan dari UNESCO pada tahun 2014. Keahlian membuat keris diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Keris sebagai simbol budaya dan sejarah memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat Sumenep (Anugerah et al., 2022).

Namun, di tengah kemajuan teknologi dan perubahan gaya hidup, pemuda desa Aengtongtong menghadapi tantangan. Banyak dari mereka lebih memilih bermain *game online* daripada menghasilkan keris tradisional sebagaimana hasil wawancara pada 5 Maret 2024 dengan beberapa perajin keris dan pemuda di sana.

Dampak pergeseran minat ini menjadi masalah (Novrialdy, 2019) yang akan semakin besar terhadap tradisi perajin keris dan warisan budaya di Sumenep jika dibiarkan berlarut-larut. Diperlukan medium baru yang bisa mengakomodasi kegemaran pemuda saat ini untuk meningkatkan partisipasi mereka dalam kerajinan keris, yaitu melalui desain karakter animasi (Wikayanto et al., 2019).

Penelitian ini memiliki tiga hal yang menjadi indikator dalam membentuk pengetahuan dan kepedulian pemuda di Sumenep, antara lain sebagai pembelajaran dan pengetahuan terhadap berbagai macam pamor keris serta sejarah dan mitologinya, motivasi meningkatkan partisipasi pemuda Desa Aengtongtong untuk ikut melestarikan pembuatan keris, serta menciptakan situasi kolaboratif antara keahlian dengan penggunaan teknologi untuk memperluas *influencing* generasi muda akan kelestarian keris. Selanjutnya, dalam penelitian ini dibuatkan visualisasi perpaduan langsung antara unsur-

unsur keris seperti bentuk, pamor, sejarah, dan mitologinya dengan sang pemilik keris berupa desain karakter animasi 2D. Animasi berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi secara visual, serta sebagai bentuk hiburan yang tidak hanya menghibur anak-anak, tetapi juga dapat dinikmati oleh remaja dan orang dewasa (Ahmed David Anugerah et al., 2023).

Melalui desain karakter animasi 2D akan menjadi jembatan digitalisasi budaya untuk dikembangkan lebih luas lagi seperti karakter 3D, film animasi, dan *game* (Hermanudin & Ramadhani, 2020) sekaligus menaikkan ketertarikan generasi muda khususnya di Desa Aengtongtong serta mengangkat kembali nilai-nilai yang terdapat di keris Sumenep. Hal ini juga bisa menjadi sarana pembangunan karakter dan watak para pemuda (Pandanwangi & Nuryantiningsih, 2017) dengan meningkatkan kualitas tontonan edukatif agar tidak melupakan kebudayaan mereka (Nurlaila, 2022).

Digital art adalah ekspresi kreatif yang dibuat melalui teknologi digital atau komputer. Karya seni ini dapat berbentuk gambar, video, *game*, dan lainnya (Yulianti, 2022). Setiap individu dapat memanfaatkan seni digital untuk mengembangkan bisnisnya di berbagai bidang (Yudi Arsana, 2023). Khazanah keris dari bentuk hingga mitologinya bisa divisualisasikan dengan sangat leluasa menggunakan desain karakter animasi 2D tanpa harus terbatas tidak seperti jika dibuat dalam wujud asli di dunia nyata. Itulah sebabnya, desain karakter animasi 2D merupakan salah satu *digital art* yang banyak digandrungi pemuda (Novrialdy, 2019). Pendekatan visual pada desain karakter animasi 2D ini dibuat dengan tampilan yang

menarik, komunikatif, dan informatif dalam menampilkan sisi nilai-nilai keris pada masing-masing karakternya menggunakan metode *design thinking*.

Peran desain karakter animasi 2D ini sangat penting dilakukan sebagai medium untuk menyebarluaskan nilai-nilai keris kepada generasi muda di Desa Aengtongtong karena sesuai dengan tren yang mereka sukai. Pengambilan data primer juga dilakukan dalam penelitian ini, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dalam menunjukkan penggunaan karakter animasi sebagai media sosialisasi nilai keris memiliki banyak kelebihan di antaranya pertama membentuk pengetahuan melalui metode visual lewat alat peraga yang efisien dan tidak terbatas realitas membuat imajinasi terasa lebih tersalurkan dengan lebih baik sehingga memotivasi pelestarian kerajinan keris. Kedua, sebagai medium yang digemari akan mendorong terjadinya transisi digitalisasi yang positif untuk mengembangkan ide berbeda lainnya melalui *digital art* atau *animation art* (Sumarli & Kurnianto, 2018).

Pengembangan dan penerapan desain karakter animasi 2D pernah dilakukan antara lain pada praproduksi film (Hermanudin & Ramadhani, 2020); (Yulianti, 2022); (Arta Jaya et al., 2020); (Tjiptawan et al., 2019); (Wibowo & Canesta, 2021); dan pendidikan (Mardiani, 2018); (Handayani et al., 2018), namun hanya gerakan berupa *development* terhadap suatu lokasi (Arta Jaya et al., 2020) dan penelitian lainnya hanya dalam bentuk gambar statis. Belum pernah dilakukan perancangan serta penelitian tentang desain karakter 2D yang secara komprehensif mengenalkan secara khusus sebuah karakter dalam bentuk video animasi. Keunggulan yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah melakukan perancangan

dan penelitian desain karakter 2D tentang keris yang bisa digunakan sebagai *branding* Sumenep sebagai kota keris yang komprehensif dalam menyampaikan pesan bahkan sebelum dibuat filmnya, serta hasilnya sudah berbentuk video dengan efek visual yang memikat, siap ditonton dan bisa di-*share* ke berbagai platform media sosial. Hal tersebut belum pernah dilakukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Selain itu, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada keberlanjutan dari penelitian-penelitian yang telah peneliti lakukan sebelumnya tentang Branding Kota Keris dan Visualisasi Keris Berbentuk Video Dokumenter (Anugerah et al., 2022), (Anugerah et al., 2023) sehingga bisa lebih mendalam dalam membuat desain karakter animasi 2D tentang keris. Keberagaman budaya yang ada dalam (karakter) film membentuk pandangan baru bagi penonton (Al Salgus et al., 2021), (Arta Jaya et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pemikiran desain (*design thinking*) terdiri dari lima tahapan yang membantu dalam pemecahan masalah secara kreatif, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Dam & Teo, 2018).

Keberhasilan dalam menerapkan proses pemikiran desain yang efektif akan berdampak signifikan pada pencapaian tujuan desain. Dengan mengikuti tahapan-tahapan standar, pemikiran desain menghasilkan prototipe produk yang diharapkan dapat memecahkan permasalahan dengan lebih baik (Dam & Teo, 2018).

Emphatize. Pada tahap ini, sangat penting untuk memahami permasalahan yang timbul dari fenomena yang terjadi. Hal ini bertujuan agar dapat menetapkan batasan masalah yang

akan menjadi fokus pembahasan. Pengambilan sampel data, baik dari data utama maupun data pendukung, sangat membantu dalam mengumpulkan informasi yang akan diolah pada tahap berikutnya.

Define. Setelah melalui tahap empati dan mengumpulkan informasi yang diperlukan melalui survei dan wawancara dengan narasumber, langkah berikutnya adalah mengelompokkan permasalahan yang ada dan menganalisis masalah tersebut. Dari analisis yang dilakukan, kemudian dapat dihasilkan ide-ide relevan dan tepat yang mendekati solusi untuk permasalahan yang dihadapi.

Ideate. Proses menuangkan ide-ide yang telah didapat pada proses sebelumnya menjadi sketsa karakter-karakter 2D sebagai hasil nyata.

Prototype. Tujuan dari tahap ini adalah melakukan eksperimen untuk mengidentifikasi solusi optimal bagi setiap permasalahan yang muncul dalam proses pembentukan detail para karakter pendekar keris.

Test. Tahap akhir ini menghasilkan solusi optimal berdasarkan ide-ide yang telah dikumpulkan dalam pembuatan produk. Hasil ini kemudian digunakan untuk memperjelas masalah atau menginformasikan pemahaman kepada audiens sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam penelitian ini, data primer juga dikumpulkan untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang objek yang diteliti. Dalam menggunakan metode *design thinking*, peneliti mengombinasikan dengan pendekatan kualitatif. Untuk mengumpulkan data, dilakukan wawancara dengan narasumber yang memiliki keahlian di bidang yang relevan. Tahap wawancara melibatkan pertemuan langsung dengan narasumber dan mengajukan beberapa pertanyaan. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan tiga narasumber:

Mpu Ika: Sebagai Mpu dan perajin keris dari Desa Aengtongtong, Ia memberikan informasi tentang pamor apa saja yang akan digunakan pada karakter-karakter animasi yang dibuat.

Turmidi Jaka: Selaku Ketua Dewan Kesenian Sumenep, Turmidi Jaka memberikan pandangan tentang cara mempresentasikan mitologi keris ke dalam karakter film. Selain itu, ia juga berbagi perspektif masyarakat terhadap pamor keris.

Lima belas pemuda di Sumenep usia 14-20 tahun tentang referensi film animasi 2D yang mereka sukai sekaligus desain karakter 2D yang dibuat dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Pada tahap *empathize*, Diidentifikasi bahwa sebagian besar pemuda di wilayah Sumenep, termasuk di Desa Aengtongtong, menunjukkan minat yang lebih besar terhadap media digital dan permainan daring dibandingkan dengan tradisi keris, yang saat ini mengalami penurunan popularitas di kalangan mereka. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, meskipun para pemuda memiliki pemahaman mengenai nilai-nilai budaya yang terkandung dalam keris, mereka cenderung menganggap tradisi tersebut kurang relevan dengan konteks kehidupan mereka saat ini. Oleh karena itu, untuk menarik minat generasi muda terhadap keris, dirancang karakter animasi yang mengintegrasikan unsur visual modern dengan makna simbolis dari keris.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Mpu Ika, setiap pamor keris memiliki simbolisme yang kuat dan berfungsi sebagai cerminan karakter pemiliknya. Mpu Ika menjelaskan bahwa, "Pamor Lintang Kemukus mencerminkan kemurnian dan terkabulnya harapan, sering kali diasosiasikan dengan ketulusan dan keberhasilan. Sementara itu, pamor Banyu Mili

menggambarkan kelembutan dan ketenangan seperti aliran air yang memberi kesejukan, tetapi juga memiliki potensi destruktif jika kekuatannya tidak terkontrol.” Pernyataan ini menegaskan bahwa pamor keris tidak hanya dipahami dari sisi estetika, tetapi juga memiliki makna simbolis yang dapat diterjemahkan ke dalam karakter yang kompleks. Selain itu, pamor Blarak Ngirid menggambarkan ketidakstabilan dan sifat destruktif, menyerupai angin yang dapat menghempas apa pun di jalannya, sedangkan pamor Ujung Gunung melambangkan ambisi yang tinggi dan sering kali diasosiasikan dengan pemilik yang berkemauan keras dan keinginannya harus terpenuhi.

Pengetahuan ini menjadi dasar dalam memilih lima pamor yang akan digunakan sebagai basis pembuatan karakter animasi, yaitu Lintang Kemukus, Banyu Mili, Blarak Ngirid, dan Ujung Gunung. Mpu Ika menekankan bahwa, “Keris Ujung Gunung bukan untuk sembarang orang; ia hanya cocok untuk mereka yang memiliki tujuan besar dan mampu memengaruhi orang-orang sekitarnya.” Hal ini kemudian diterapkan pada desain karakter Kuning Geni, yang diposisikan sebagai lambang ambisi dan kemauan yang kuat.



Gambar 1 Mpu Ika Menunjukkan Contoh Keris dengan Pamor Lintang Kemukus (Sumber: Dokumen Peneliti)



Gambar 2 Diagram Visual tentang Pamor-Pamor yang Akan Dibuat Karakter Animasi (Sumber: Dokumen Peneliti)

Wawancara dengan Turmidi Jaka memberikan perspektif yang lebih luas mengenai pendekatan budaya dalam desain karakter animasi. Menurut Turmidi, visualisasi budaya keris memuat tidak hanya bentuk fisik dari pamor, tetapi juga mitologi dan narasi yang melatarbelakanginya. “Keris memiliki banyak lapisan makna, dari simbol kekuatan, kebijaksanaan, hingga kehalusan rasa yang jarang dipahami oleh orang awam. Ketika menerjemahkan pamor ke dalam karakter, tidak cukup hanya mengandalkan bentuk atau motif visual, tetapi harus menyertakan aspek mitologi dan makna filosofis yang mendasarinya.” Pernyataan ini mengarahkan penelitian untuk mengintegrasikan narasi budaya ke dalam desain karakter, seperti representasi pamor Lintang Kemukus yang dikaitkan dengan sosok protagonis Mindaraga, yang tidak hanya memiliki kekuatan fisik luar biasa, tetapi juga menjadi simbol harapan dan perlindungan bagi komunitasnya.

Pendekatan ini juga diaplikasikan dalam pengembangan karakter seperti Kuning Geni, yang diinterpretasikan sebagai perwujudan dari pamor Ujung Gunung, menonjolkan ambisi yang membara. Pandangan Turmidi menegaskan

bahwa setiap karakter harus merepresentasikan aspek-aspek kepribadian yang selaras dengan pamor yang dimilikinya, serta mampu menyampaikan pesan moral yang relevan dengan konteks budaya masyarakat Madura.

Berdasarkan hasil wawancara, berikut adalah masalah atau kebutuhan utama dalam pengembangan karakter animasi 2D yang diungkap.

1. Karakter harus mudah diterima secara visual. Responden menyukai karakter yang memiliki desain visual yang sederhana dan tidak terlalu rumit, terutama bagi yang tidak memiliki latar belakang budaya keris. Karakter dengan desain yang mudah diingat dan diterima secara luas lebih disukai oleh generasi muda.
2. Visual yang menarik dan relevan untuk generasi muda. Warna cerah dan desain yang modern lebih diminati oleh mereka yang kurang tertarik dengan budaya tradisional. Penggunaan aksesoris seperti keris dianggap menarik jika dikemas dengan visual yang modern dan keren, tidak terlalu terkesan kuno.
3. Penggabungan elemen budaya secara modern. Responden dari keluarga pembuat keris menyukai jika keris ditampilkan sebagai elemen yang kuat dan berwibawa, namun tetap relevan bagi anak muda. Elemen budaya lokal seperti keris perlu diperkenalkan melalui narasi yang menarik dan gaya visual yang bisa bersaing dengan karakter global dalam *game* atau animasi.
4. Karakter harus memiliki aksesoris atau senjata yang unik. Aksesoris seperti keris menambah daya tarik karakter, terutama jika memiliki kekuatan atau efek khusus dalam konteks *game* atau animasi. Hal ini menambah daya pikat karakter di mata generasi muda.

Kebutuhan utama dalam pengembangan

karakter adalah bagaimana menggabungkan unsur tradisi dan modernitas agar karakter tetap terlihat keren dan relevan bagi anak muda, namun juga mampu mengenalkan budaya lokal dengan cara yang menarik.

Define

Setelah dilakukan wawancara dan pengamatan, dirumuskanlah masalah utama yang dihadapi dalam menjaga warisan budaya keris, yaitu minat generasi muda terhadap budaya keris semakin berkurang bahkan nyaris hilang, dan mereka lebih terhubung dengan dunia hiburan digital. Untuk membuat warisan budaya ini lebih relevan bagi mereka, disusun solusi melalui desain karakter animasi 2D yang mengangkat pamor keris sebagai elemen sentral. Setiap karakter mewakili pamor keris tertentu dan memiliki kekuatan serta kelemahan yang diilhami oleh makna filosofis keris, yang sekaligus dapat memberikan nilai edukatif bagi generasi muda.

Ideate

Pada tahap *ideate*, dikembangkan sejumlah konsep karakter animasi yang terinspirasi dari motif pamor keris, yang setiap karakter memiliki latar belakang cerita, kepribadian, serta kekuatan yang khas dan berbeda. Berikut konsep karakter-karakter beserta sketsa awalnya.

1. Mindaraga adalah sosok protagonis yang memiliki pamor Lintang Kemukus. Ia memiliki kekuatan komet atau bintang jatuh yang tidak hanya kuat secara fisik, tetapi juga emosi yang stabil, menekankan peran pemimpin yang penuh kasih. Desainnya berfokus pada ukiran garis lurus pada bilah keris yang memancarkan kemurnian dan harapan, dengan bilah keris yang selalu dalam genggaman untuk menonjolkan sifat waspada dan siap melindungi. Lihat gambar 3.



Gambar 3 Sketsa Kasar Mindaraga
(Sumber: Dokumen Peneliti)



Gambar 5 Sketsa Kasar Kal Blarak
(Sumber: Dokumen Peneliti)

2. Aeng Sagara terinspirasi dari pamor Banyu Mili. Ia melambangkan keseimbangan dan ketenangan, dengan kemampuan mengendalikan air yang mengalir lembut namun kuat. Motif aliran air pada gagangnya menjadi elemen visual utama dalam desain karakternya. Lihat gambar 4.
3. Kal Blarak mencerminkan sifat destruktif pamor Blarak Ngirid, dengan motif daun palem yang tersapu angin. Karakter ini memiliki kekuatan angin yang tidak terkendali, mencerminkan emosinya yang mudah berubah, kadang-kadang melindungi yang lemah, namun juga bisa menjadi ancaman besar karena amarahnya. Lihat gambar 5.



Gambar 4 Sketsa Kasar Aeng Sagara
(Sumber: Dokumen Peneliti)

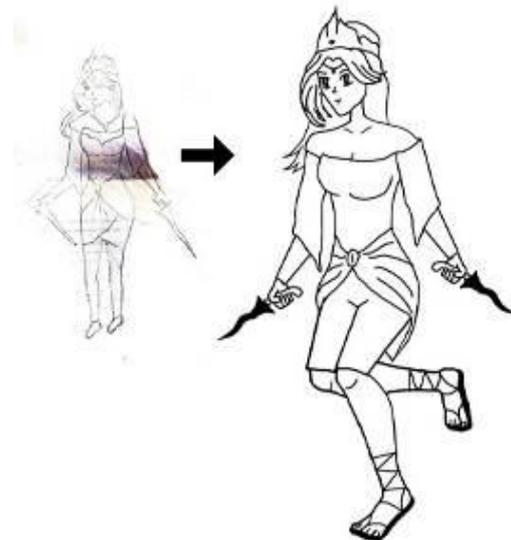
4. Kuning Geni, pendekar wanita dengan pamor Ujung Gunung, memiliki kekuatan api gunung merapi. Desain aksesoris dan pakaiannya merefleksikan api ambisi yang membakar segalanya. Ia adalah karakter manipulatif yang menggunakan kecerdasan untuk mencapai tujuannya, tetapi kelemahannya adalah ketergantungan pada elemen api. Lihat gambar 6.
5. Mpu Baskala. Bukan karakter representasi dari pamor keris, ia adalah sosok bijaksana yang menciptakan keris-keris dengan pamor bertuah. Dia tidak berperan sebagai pejuang, melainkan penjaga keseimbangan, memastikan agar kekuatan keris tidak disalahgunakan. Ia adalah pengingat bahwa kekuatan besar datang dengan tanggung jawab. Lihat gambar 7.



Gambar 6 Sketsa Kasar Kuning Geni
(Sumber: Dokumen Peneliti)



Gambar 7 Sketsa Kasar Mpu Baskala
(Sumber: Dokumen Peneliti)

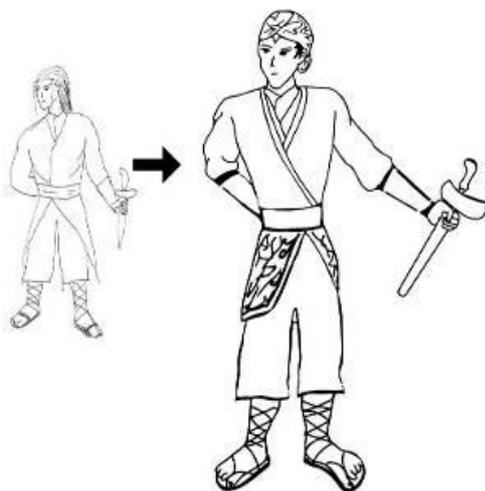


Gambar 9 Sketsa Awal dan Versi Digital Aeng Sagara
(Sumber: Dokumen Peneliti)

Prototype

Pada tahap *prototype*, dirancang desain awal dari kelima karakter yang dikembangkan dari sketsa kasar hingga menjadi ilustrasi digital yang lebih detail. Setiap karakter dirancang dengan elemen visual dan simbolik yang sesuai dengan makna pamor keris yang diwakilinya.

1. Mindaraga: Karakter ini digambarkan seorang pendekar sekaligus seorang pangeran yang nantinya akan menjadi seorang raja. mencerminkan kekuatan bintang dan penyembuhan. Kostumnya memadukan warna cokelat, hitam, dan aksen kuning emas yang melambangkan kemurnian, harapan,



Gambar 8 Sketsa Awal Dan Versi Digital Mindaraga
(Sumber: Dokumen Peneliti)

serta kekuatan spiritual. Terjadi perubahan saat digitalisasi yang semula rambutnya terurai menjadi memakai blangkon karena menyesuaikan statusnya, yaitu seorang pangeran.

2. Aeng Sagara: Kerisnya lebih pendek daripada keris pada umumnya dan berbentuk luk 3 menyerupai aliran air, dengan selendang warna biru lembut di pinggang yang mengekspresikan ketenangan dan keseimbangan. Desainnya mencerminkan karakter yang lembut namun kuat.
3. Kal Blarak: Karakter ini selalu menggunakan topeng, membawa keris berwarna hitam pekat dengan tangan yang bisa mengendalikan angin, memperlihatkan kekuatannya yang destruktif. Warna-warna gelap seperti abu-abu dan hitam mendominasi desainnya untuk menekankan sifatnya yang gelap dan misterius.
4. Kuning Geni: Berpakaian modis dan nyentrik dengan keris yang tampak seperti lidah api berbentuk luk 13. Desainnya menggambarkan karakter yang ambisius dan penuh semangat.
5. Mpu Baskala: Perubahan dilakukan saat proses digitalisasi menjadi digambarkan seorang kakek tua berjubah, berperawakan tenang, dan



Gambar 10 Sketsa Awal dan Versi Digital Kal Blarak (Sumber: Dokumen Peneliti)



Gambar 12 Sketsa Awal dan Versi Digital Mpu Baskala (Sumber: Dokumen Peneliti)



Gambar 11 Sketsa Awal dan Versi Digital Kuning Geni (Sumber: Dokumen Peneliti)

sederhana, tetapi menyiratkan kekuatan dan misteri. Auranya juga menunjukkan kekuatan magis dari keahliannya sebagai pembuat keris. Pada sketsa kasar menunjukkan sebaliknya sehingga dirasa kurang sesuai sebagai tokoh penyeimbang.

Setelah prototipe visual ini selesai, dilakukan pengujian awal menggunakan animasi sederhana dan menyatukan seluruh karakter dalam satu *frame* untuk mengevaluasi bagaimana setiap karakter bergerak dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Test

Pada tahap *test*, dilakukan evaluasi terhadap desain prototipe kelima karakter animasi yang melibatkan partisipasi pemuda setempat serta perajin keris di Desa Aengtongtong. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menilai sejauh mana desain karakter yang dihasilkan dapat merepresentasikan motif pamor keris secara visual dan menarik perhatian generasi muda. Prototipe yang diuji meliputi tampilan statis dan animasi singkat dari karakter Mindaraga, Aeng Sagara, Kal Blarak, Kuning Geni, serta Mpu Baskala, yang masing-masing menampilkan kepribadian dan kekuatan unik mereka.

Dari hasil pengujian, diperoleh umpan balik positif serta beberapa saran pengembangan. Sebagian besar pemuda menyukai karakter



Gambar 13 Cuplikan dari Animasi Sederhana yang Menunjukkan Gerakan Masing-Masing Karakter (Sumber: Dokumen Peneliti)



Gambar 14 Potret Kelima Karakter (Mindaraga, Aeng Sagara, Kal Blarak, Kuning Geni, Dan Mpu Baskala) Dalam Pose Dinamis Berwarna (Sumber: Dokumen Peneliti)

Mindaraga karena desainnya yang sederhana namun kuat, yang mencerminkan sifat pemimpin dan pelindung. Aeng Sagara diapresiasi karena kesan ketenangan yang seimbang dengan kekuatannya. Namun, beberapa peserta menyarankan agar seluruh karakter ditampilkan tenaga dalam yang dimiliki terutama Kal Blarak menonjolkan sisi garangnya untuk menggambarkan kekuatannya yang lebih destruktif, sementara Kuning Geni menarik perhatian karena aura nyentriknya yang mencerminkan ambisi dan kepercayaan diri. Meskipun demikian, beberapa audiens berpendapat bahwa Mpu Baskala kurang menonjol secara visual, mengingat perannya yang lebih pasif dibandingkan karakter lain.

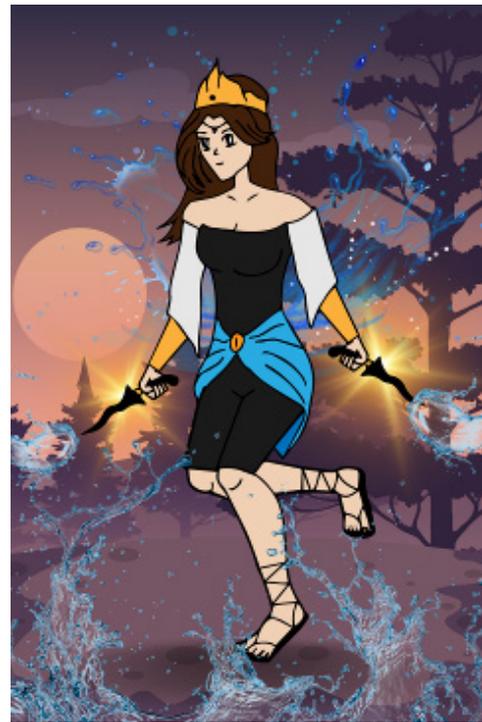
Perajin keris memberikan masukan terkait dengan akurasi visual motif pamor yang diterapkan pada setiap karakter. Mereka menyarankan agar kekuatan pamor pada Mindaraga dan Aeng Sagara lebih tampak dan dipertegas, sedangkan efek angin pada Kal Blarak dapat lebih ditonjolkan untuk menggambarkan kekuatannya. Untuk Kuning Geni, representasi pamor Ujung Gunung pada kerisnya dianggap tepat, namun disarankan agar kekuatan apinya lebih jelas dihubungkan dengan filosofi pamor tersebut.



Gambar 15 Masing-Masing Karakter Ditampilkan Bersama Pamor Keris Asli Mereka untuk Menunjukkan Perbandingan Visual (Sumber: Dokumen Peneliti)



Gambar 16 Mindaraga Versi Revisi Memunculkan Efek Visual Kekuatan yang Dimilikinya (Sumber: Dokumen Peneliti)



Gambar 17 Aeng Sagara dengan Kekuatan Airnya (Sumber: Dokumen Peneliti)

Iterasi

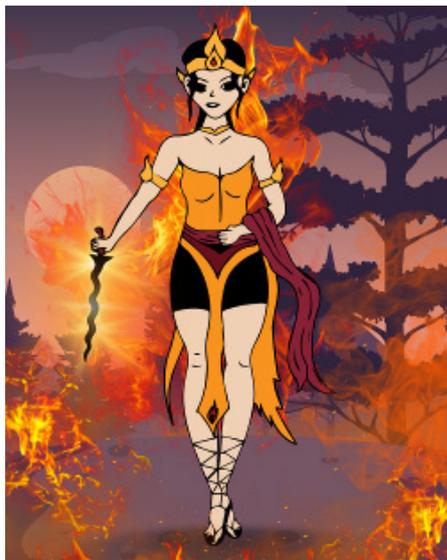
Berdasarkan umpan balik dari tahap pengujian, peneliti melakukan revisi terhadap aspek visual dan naratif dari setiap karakter:

1. Mindaraga: Menampakan kekuatan pamor Lintang Kemukus dengan memberikan efek visual bintang komet dan penyembuhan digambarkan dengan penambahan kilauan cahaya ungu dan emas pada setiap gerakannya. Keris yang digenggam bersinar menggambarkan kekuatan tersebut berasal darinya.
2. Aeng Sagara: Memunculkan kekuatan pamor Banyu Mili dengan memberikan percikan air di sekelilingnya. Aeng Sagara versi revisi ini menampakan air yang lebih menonjol dengan efek visual. Dua kerisnya mampu mengendalikan air yang lembut namun memiliki daya yang kuat.

3. Kal Blarak: Penambahan efek angin yang lebih tajam dan lebih gelap dengan menambah kabut di sekitarnya, awan tebal di atasnya untuk mempertegas aura gelap yang mencerminkan sifat destruktif.



Gambar 18 Kal Blarak Dengan Efek Angin yang Lebih Kuat dan Perubahan Ekspresi Wajah (Sumber: Dokumen Peneliti)

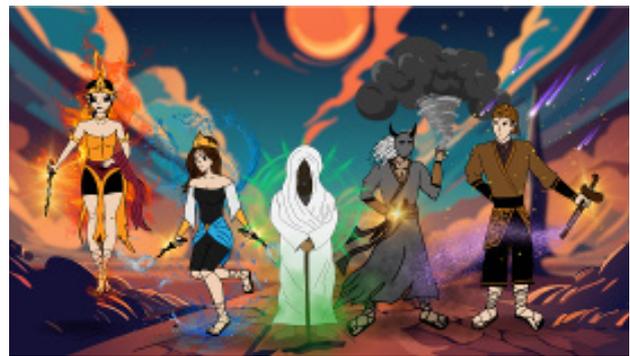


Gambar 19 Kuning Geni Versi Revisi dengan Penambahan Efek Visual Api (Sumber: Dokumen Peneliti)

4. Kuning Geni: Memunculkan kekuatan pamor Ujung Gunung dengan memberikan bara api gunung merapi di sekelilingnya. Desain lidah api pada kostum dan aksesoris tidak ada yang dikurangi karena sudah sesuai dengan perawakan Kuning Geni yang nyentrik.
5. Mpu Baskala: Menambahkan sinar hijau sebagai efek visual dari tenaga dalamnya saat tudung jubahnya dikenakan. Aura magis menjadi sangat tampak di posisi ini.



Gambar 20 Mpu Baskala dengan Tambahan Aksesoris dan Efek Visual Aura Magis (Sumber: Dokumen Peneliti)



Gambar 21 Ilustrasi Final Kelima Karakter dalam Satu Frame Lengkap dengan Kekuatan Pamor yang Mereka Miliki (Sumber: Dokumen Peneliti)

Setelah revisi, dilakukan pengujian ulang yang menunjukkan peningkatan apresiasi dari para pemuda dan perajin keris terhadap desain karakter yang telah disempurnakan.

Finalisasi

Pada tahap akhir, kelima karakter animasi 2D telah mencapai desain final yang mampu merepresentasikan filosofi pamor keris dengan baik. Mindaraga tampil sebagai sosok pemimpin yang membawa kedamaian, Aeng Sagara sebagai pendekar yang tenang dan bijak, Kal Blarak sebagai kekuatan destruktif yang sulit dikendalikan, Kuning Geni sebagai simbol ambisi yang membara, serta Mpu Baskala sebagai penjaga keseimbangan dan kebijaksanaan.

SIMPULAN

Hipotesis awal dalam penelitian ini menyatakan bahwa penggabungan elemen pamor keris dengan desain karakter animasi yang modern akan mampu menarik perhatian generasi muda dan meningkatkan apresiasi mereka terhadap warisan budaya keris. Hasil penelitian mendukung hipotesis tersebut, ditunjukkan melalui respons positif dari pemuda lokal yang merasa bahwa karakter-karakter ini relevan dengan minat mereka terhadap media visual modern seperti *game* dan animasi. Meskipun elemen budaya tradisional seperti keris biasanya

dianggap ketinggalan zaman oleh sebagian besar pemuda, pendekatan visual yang segar dan dinamis terbukti mampu memberikan perspektif baru yang lebih menarik. Dengan demikian, penggabungan elemen budaya dan estetika kontemporer dapat menjadi strategi yang efektif untuk menjembatani kesenjangan antara tradisi dan preferensi visual generasi muda.

Sebagai tindak lanjut, kelima karakter ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk serial animasi yang menceritakan kisah mereka. Tujuannya adalah untuk menjaga agar warisan budaya keris tetap hidup di tengah masyarakat modern.

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan lima karakter animasi 2D yang merepresentasikan pamor keris sebagai upaya untuk menghubungkan kembali generasi muda dengan warisan budaya keris. Desain visual karakter-karakter tersebut dikembangkan dengan pendekatan *design thinking*, melibatkan tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Meskipun hasilnya menunjukkan bahwa karakter-karakter ini berhasil menarik minat pemuda lokal dan diapresiasi oleh perajin keris, terdapat beberapa limitasi yang memengaruhi hasil penelitian ini.

Pertama, keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian menjadi salah satu kendala utama. Pengumpulan data terbatas pada audiens di Desa Aengtongtong dan sekitarnya. Dengan demikian, preferensi visual yang didapatkan belum mewakili keseluruhan preferensi generasi muda di wilayah Madura atau Indonesia secara lebih luas. Hal ini membatasi generalisasi hasil, mengingat karakter budaya yang beragam pada tiap daerah dapat memengaruhi persepsi pemuda terhadap elemen tradisional seperti keris. Selain itu, meskipun tahapan *test* melibatkan pengujian prototipe animasi sederhana, keterbatasan dalam penggunaan perangkat teknologi dan metode

pengujian yang lebih canggih dapat memengaruhi akurasi umpan balik dari responden.

Kedua, pengembangan karakter hanya berfokus pada aspek visual dan narasi dasar tanpa memerhatikan detail interaksi yang lebih mendalam dalam konteks animasi penuh atau medium lain seperti komik dan game. Aspek gerakan, ekspresi wajah, serta pengembangan kepribadian karakter secara lebih kompleks belum dapat dieksplorasi sepenuhnya. Dengan demikian, ada potensi bahwa representasi visual dan makna pamor yang diintegrasikan ke dalam desain karakter belum tercermin secara utuh ketika karakter tersebut diimplementasikan dalam format interaktif yang lebih kompleks.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar lingkup partisipan diperluas ke audiens yang lebih beragam secara geografis dan demografis untuk mendapatkan data preferensi visual yang lebih komprehensif. Selain itu, pengujian yang lebih mendalam dapat dilakukan menggunakan simulasi interaktif, seperti *user testing* melalui *game* sederhana atau video animasi berdurasi lebih panjang. Ini akan membantu memahami bagaimana karakter-karakter tersebut tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membangun koneksi emosional yang kuat dengan penontonnya. Peneliti juga dapat memperkaya narasi karakter dengan latar belakang cerita yang lebih kompleks dan mengintegrasikan elemen interaktif untuk memperkuat representasi budaya lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek RI) yang telah mendanai penelitian ini melalui program Penelitian Dosen Pemula tahun anggaran 2024. Dukungan ini sangat berperan

penting dalam pelaksanaan penelitian, baik dari segi pendanaan maupun motivasi akademis. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada Universitas Wiraraja, khususnya Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), yang senantiasa memberikan dukungan penuh, baik dalam bentuk fasilitas, supervisi, maupun semangat selama proses penelitian ini berlangsung. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pelestarian budaya Indonesia.

KEPUSTAKAAN

- Nurlaila. (2022). Roro Jonggrang: Animation of Folklore or Nfational Cultural Education Media. *Rekam*, 18(1), 37–50. <https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.6699>
- Ahmed David Anugerah, Ahmad Walid Hujairi, Syamsul Arifin, Ach. Andiriyanto, Ahmad Ghufrony, & Rachmad, T. H. (2023). Visualizing the Keris through a Documentary Video: A Initiative to Raise Awareness Among the Youth of Aeng Tong-Tong Village about the Keris of Sumenep. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 11(4), 419–429. <https://doi.org/10.37826/spektrum.v11i4.592>
- Al Salgus, M., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Desain Karakter Animasi Pendek 2D tentang Apresiasi Desain Berjudul “Apresiasimu” Designing Character of Short 2D Animation about Design Appreciation Titled “Your Appreciation.” *Proceeding of Art & Design*, 8(6), 2563–2574.
- Anugerah, A. D., Elserisa, L., Ridlo, M. H. R., & Rizal, R. (2022). DESAIN BRANDING KERIS PARIWISATA SUMENEP. *Jurnal Public Corner Fisip Universitas Wiraraja*, 17(2), 127–141. <https://doi.org/https://doi.org/10.24929/fisip.v17i2.2267>
- Arta Jaya, I. M. R., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi “ Sejarah Perang Jagaraga .” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 222–231.
- Dam, R. F., & Teo, Y. S. (2018). What is Design Thinking and Why Is It So Popular? *Interaction Design Foundation*, 1–6. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 186–203. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.160>
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu to the Rescue” dengan Mengapatasi Biota Laut. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), 227–233. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47758>
- Mardiani, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Audio Visual Corak Kain Sasirangan di SMAN 5 Banjarmasin. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19399>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pandanwangi, W. D., & Nuryantiningsih, F. (2017). Animasi Kartun Bertema Falsafah Jawa Sebagai Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 13(1), 21. <https://doi.org/10.24821/rekam.v13i1.1644>
- Sumarli, C. O., & Kurnianto, A. (2018). Developing Karakter Animasi Berbasis. *Jurnal Desain*, 05(21), 12.
- Tjiptawan, J., Tedjokoesoemo, P. E. ., & Rizqy, M. T. (2019). Perancangan Digital Art dan Lighting Surabaya Night Zoo di Kebun Binatang Surabaya. *Jurnal Intra*, 7(2), 858–868. <http://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/9047>
- Wibowo, T., & Canesta, F. (2021). Perancangan dan Pengembangan Avatar Character 2D Menggunakan Metode PDDIE.

Journal of Animation and Games Studies, 7(2), 145–156. <https://doi.org/10.24821/jags.v7i2.5512>

Wikayanto, A., Grahita, B., & Darmawan, R. (2019). Unsur-Unsur Budaya Lokal dalam Karya Animasi Indonesia Periode Tahun 2014-2018. *Rekam*, 15(2), 83–102. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3003>

Yudi Arsana, I. G. (2023). Visualisasi Karakter Superhero Film Animasi 2D Satria Barong. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 270. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i2.46217>

Yulianti, I. (2022). Perancangan Karakter Intania dalam Film Animasi “Saji.” *Journal of Animation and Games Studies*, 8(2), 179–188. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i2.6858>