

PERANCANGAN INTELLECTUAL PROPERTY KARAKTER PUTRI AJI BERDARAH PUTIH DALAM GAYA POPKULTUR UNTUK REMAJA DI INDONESIA

Keefe Chance Kartika¹, Aditya Nirwana², Ayyub Anshari Sukmaraga³

^{1, 2, 3}Universitas Ma Chung

332110014@student.machung.ac.id

Received: 6 August 2025 – Revised: 30 Sept 2025 - Accepted: 14 Feb 2026 - Published: 25 March 2026

Abstrak

Pengembangan Intellectual property (IP) memiliki peran strategis dalam mendorong pertumbuhan industri kreatif berbasis inovasi di Indonesia. Meskipun IP lokal memiliki potensi besar, kontribusinya masih tertinggal dibandingkan IP asing, terutama dalam sektor animasi dan produk kreatif. Salah satu kendala utama adalah minimnya integrasi narasi budaya lokal ke dalam media kontemporer yang relevan dengan minat generasi muda. Cerita rakyat “Putri Aji Berdarah Putih” merupakan salah satu bentuk warisan budaya lisan dari Kalimantan Timur yang belum dikenal luas karena keterbatasan dokumentasi dan representasi visual. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah IP karakter berbasis legenda Putri Aji dengan pendekatan desain karakter dan 3D modeling sebagai media utama. Model 3D digunakan untuk menghadirkan bentuk visual karakter secara konkret, khususnya dalam bentuk figurin, dan didukung oleh media pendukung seperti ilustrasi, artbook, dll. Strategi ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Indonesia melalui pendekatan visual yang relevan dengan preferensi remaja yang cenderung tertarik pada konten visual dan media interaktif.

Kata Kunci : Properti Intelektual, Permodelan 3D, Desain Karakter, Adaptasi Desain

Abstract

The development of intellectual property (IP) plays a strategic role in driving the growth of Indonesia's innovation based creative industry. Although local IP holds significant potential, its contribution remains behind that of foreign IP, particularly in the animation and creative products sectors. One of the main challenges is the limited integration of local cultural narratives into contemporary media formats that resonate with youth interests. The folk tale “Putri Aji Berdarah Putih” represents an oral cultural heritage from East Kalimantan that has yet to gain widespread recognition due to constraints in documentation and visual representation. This study aims to design an IP character based on the legend of Putri Aji by applying character design and 3D modeling as the primary media. The 3D model is employed to present the character's visual form concretely (especially in the form of figurines) and is supported by supplementary media such as illustrations and an artbook. This strategy seeks to reintroduce Indonesian folklore through visual approaches that align with the preferences of teenagers, who tend to be attracted to visual content and interactive media.

Keywords: Intellectual Property, 3D Modeling, Character Design, Design Adaptation

PENDAHULUAN

Perkembangan industri kreatif di era digital telah menciptakan lanskap ekonomi baru yang menjadikan *intellectual property* (IP) sebagai aset strategis dalam mendorong pertumbuhan berbasis inovasi dan diferensiasi. IP tidak lagi dipandang sekadar sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai fondasi ekonomi simbolik yang mampu memproduksi nilai tambah melalui konten, narasi, dan pengalaman visual. Dalam konteks global, waralaba seperti *Final Fantasy* yang dikembangkan oleh Square Enix menjadi salah satu bukti konkret dari keberhasilan pengelolaan IP. Waralaba ini telah berkembang dari gim digital menjadi ekosistem hiburan yang mencakup film animasi, serial, merchandise, hingga acara lintas platform yang melibatkan partisipasi komunitas global (Iffat, Maulani, & Yulinda, 2023). Keberhasilan ini menunjukkan bahwa IP memiliki kemampuan untuk menembus batas geografis dan budaya, selama ia dikembangkan dengan strategi visual dan naratif yang kuat.

Potensi yang sama sebenarnya dimiliki oleh Indonesia, terutama dengan kekayaan budaya dan cerita rakyat yang beragam. Namun, kontribusi IP lokal dalam industri kreatif Indonesia masih tergolong rendah. Laporan menunjukkan bahwa hanya sekitar 21% dari total pendapatan industri animasi Indonesia pada tahun 2020 berasal dari IP lokal, sementara sisanya berasal dari jasa layanan produksi yang ditujukan untuk klien asing (Santoso, 2018). Kondisi ini mencerminkan rendahnya utilisasi IP lokal secara strategis dalam ranah ekonomi kreatif. Faktor seperti keterbatasan akses terhadap perlindungan hukum atas kekayaan intelektual, kurangnya pendanaan untuk eksplorasi kreatif, hingga minimnya kesadaran masyarakat terhadap nilai ekonomis dan budaya dari IP turut memperparah ketimpangan tersebut (Iffat et al., 2023).

Selain kendala struktural, tantangan juga muncul dari perubahan pola konsumsi media masyarakat, terutama di kalangan remaja. Generasi digital saat ini lebih tertarik pada konten yang cepat, visual, dan interaktif, seperti video pendek, animasi 3D, dan gim daring. Jika pada era sebelumnya IP banyak dikembangkan dari media berbasis teks seperti novel atau cerita bergambar, kini IP dapat bermula dari visualisasi karakter atau dunia imajinatif yang lahir dari *game engine*, media sosial, atau hasil kolaborasi antar-komunitas kreatif. Fleksibilitas ini menuntut pendekatan lintasdisipliner dalam pengembangan IP, khususnya agar tetap relevan bagi generasi yang memiliki ekspektasi tinggi terhadap estetika dan pengalaman digital (Prajna, 2023).

Dalam kerangka ini, IP tidak hanya menjadi media ekonomi tetapi juga dapat berfungsi sebagai instrumen pelestarian budaya lokal yang terancam dilupakan. Salah satu kisah tradisional yang menyimpan potensi besar adalah legenda *Putri Aji Berdarah Putih* dari Kalimantan Timur. Narasi ini tidak hanya memiliki kedalaman nilai estetika dan moral, tetapi juga menonjolkan tema yang sangat relevan dalam konteks saat ini seperti keberanian, kepemimpinan perempuan, dan spiritualitas. Namun, ironisnya, legenda ini masih kurang dikenal oleh generasi muda. Studi oleh Putri, Oktaviani, dan Sumardani (2020) menemukan bahwa 85% responden remaja menganggap cerita legenda sebagai sesuatu yang membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan modern. Hal ini memperlihatkan adanya disonansi antara warisan budaya dan bentuk penyampaian yang digunakan, yang cenderung tidak adaptif dengan kebutuhan media saat ini.

Untuk menjembatani kesenjangan antara kekayaan budaya dan minat generasi muda, dibutuhkan pendekatan kreatif yang menggabungkan teknologi dan seni visual. Salah satu pendekatan strategis yang kini berkembang adalah melalui perancangan desain karakter dan *3D modeling*. Pemodelan tiga dimensi tidak hanya memungkinkan visualisasi karakter secara realistis dan menarik, tetapi juga memperluas potensi penerapan IP dalam berbagai medium seperti animasi, *augmented reality*, gim, hingga merchandise fisik. Tren pertumbuhan subsektor animasi 3D di Indonesia yang mencapai 153% selama periode 2015–2019 (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2024) menunjukkan bahwa teknologi ini telah menjadi bagian penting dalam ekosistem industri kreatif nasional.

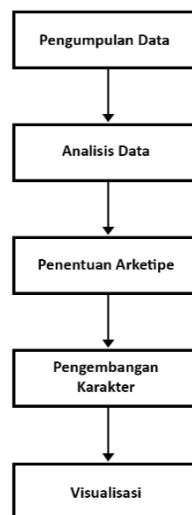
Lebih jauh, pendekatan visual melalui desain karakter tidak hanya efektif dari sisi estetika, tetapi juga memiliki kekuatan simbolik dalam membangun identitas budaya yang dekat dengan remaja. Studi Putri dan Irfansyah (2024) menekankan bahwa media edukatif berbasis budaya yang dikemas dalam bentuk visual yang modern, seperti ilustrasi karakter, mampu menciptakan koneksi emosional antara audiens muda dan nilai-nilai tradisional. Dalam hal ini, karakter yang dikembangkan dari cerita rakyat tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai *cultural ambassador* yang menyuarakan pesan moral dan identitas lokal dalam format yang lebih dapat diterima dan dimaknai ulang oleh generasi digital.

Pengembangan IP *Sinarvati* sebagai reinkarnasi modern dari tokoh *Putri Aji Berdarah Putih* menjadi salah satu upaya strategis dalam menjawab tantangan tersebut. Dengan mengintegrasikan riset budaya, eksplorasi visual, pendekatan *Manga Matrix*, serta *cyclic strategy* dalam modeling 3D, proyek ini bertujuan menciptakan IP yang bukan hanya estetis dan fungsional, tetapi juga relevan secara kultural dan edukatif. Melalui narasi yang kuat, desain kostum yang menggabungkan elemen adat Dayak Kenyah, serta media pendukung seperti *figurine*, *poster*, dan *artbook*, diharapkan IP ini dapat menjadi medium penghubung antara warisan budaya dengan generasi muda yang tumbuh dalam era digital. Pendekatan ini tidak hanya memperluas eksposur legenda lokal, tetapi juga mendukung agenda nasional dalam memperkuat kemandirian budaya dan ekonomi kreatif yang berkelanjutan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan orientasi deskriptif untuk mengungkap makna subjektif di balik proses perancangan karakter. Pendekatan ini dinilai relevan dalam konteks eksplorasi fenomena budaya dan interpretasi kreatif, karena mampu menggali pemaknaan mendalam dari partisipan serta menelusuri konteks sosial yang menyertainya. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Nugrahani (2008), penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa narasi verbal dari perilaku yang diamati maupun dari pernyataan partisipan, baik secara tertulis maupun lisan. Hal ini sejalan dengan pandangan Creswell dalam Murdiyanto (2020), yang menekankan bahwa pendekatan ini digunakan untuk memahami fenomena sosial dan persoalan kemanusiaan melalui pertanyaan-pertanyaan eksploratif seperti “apa”, “bagaimana”, dan “mengapa”.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode interaktif dan non-interaktif, yang digunakan secara komplementer. Pendekatan interaktif melibatkan komunikasi langsung dengan partisipan, sementara pendekatan non-interaktif memanfaatkan kajian terhadap dokumen, arsip, serta sumber tertulis lainnya. Observasi dilakukan secara daring melalui platform digital untuk mengamati tingkat pengetahuan dan gaya komunikasi remaja terhadap cerita rakyat Putri Aji Berdarah Putih. Metode ini memungkinkan peneliti menjangkau sasaran dengan latar belakang beragam tanpa batasan geografis (Salmons, 2015). Selain itu, wawancara dilakukan kepada sejumlah narasumber yang terdiri atas teman sebaya, anggota keluarga, dan remaja untuk menggali pandangan serta pemaknaan mereka terhadap cerita rakyat yang diangkat. Sebagaimana dijelaskan oleh Rachmawati (2007), wawancara berfungsi untuk mengakses informasi subjektif terkait pengalaman dan persepsi narasumber terhadap suatu fenomena. Studi pustaka juga digunakan untuk memperkuat fondasi konseptual perancangan, dengan menelaah literatur seperti jurnal, dokumentasi visual, hingga arsip produksi desain karakter dan figurin (Rahardjo, 2017).

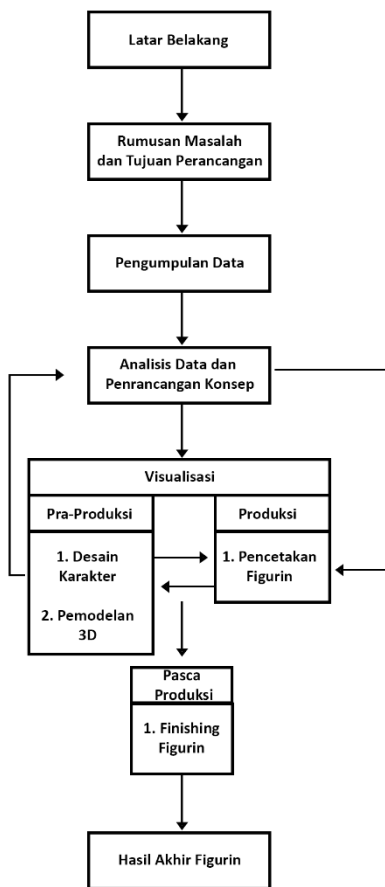


Gambar 1. Bagan Metode Perancangan

Dalam proses perancangan karakter, pendekatan konseptual dari Bryan Tillman (2012) digunakan sebagai dasar metodologi. Model ini mengintegrasikan narasi, psikologi, dan visual dalam satu kerangka konseptual yang utuh. Perancangan diawali dengan penentuan arketipe karakter untuk membangun identitas naratif dasar, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan profil karakter secara mendalam. Untuk memperkuat dimensi visual, digunakan pendekatan manga matrix dari Tsukamoto (2006), yang membagi proses analisis menjadi tiga komponen: form, costume, dan personality. Form matrix menekankan struktur anatomi dan siluet karakter, costume matrix memetakan elemen kostum yang mencerminkan status sosial dan budaya, sedangkan personality matrix menyusun karakteristik psikologis dan sosial seperti motivasi, latar belakang, hingga kekuatan dan kelemahan karakter.

Langkah berikutnya adalah menyusun *character development sheet* yang merinci keunikan visual dan kepribadian karakter secara naratif. Visualisasi karakter dilakukan setelah keseluruhan elemen konseptual terbentuk, dengan mengikuti tujuh prinsip desain karakter yang efektif menurut Tillman (2012): orisinalitas, berbasis referensi, selaras dengan narasi, terstruktur secara arketipe, memiliki siluet kuat, estetika visual yang harmonis, dan mengandung daya tarik visual atau *WOW factor*. Untuk menjamin konsistensi visual, diproduksi *character sheet* yang mencakup pandangan berputar, ekspresi wajah, dan variasi pose karakter.

Alur kerja perancangan mengikuti pendekatan *cyclic strategy*, yaitu model berulang yang memungkinkan peninjauan dan penyempurnaan di setiap tahap sebelum berlanjut ke tahap berikutnya. Strategi ini dinilai efektif dalam konteks proses kreatif karena memberikan fleksibilitas dalam mengadaptasi temuan baru selama pengembangan berlangsung.



Gambar 2. Bagan *Cyclic Strategy*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengumpulan Data

Penelitian ini menghasilkan sebuah perancangan karakter *intellectual property* (IP) yang terinspirasi dari tokoh legenda lokal, yaitu Putri Aji Berdarah Putih. Tokoh ini berasal dari wilayah Kalimantan Timur dan dikenal sebagai sosok perempuan bangsawan yang memiliki kekuatan spiritual serta peran penting dalam menjaga kehormatan adat. Dalam pengembangannya, sosok legendaris ini diadaptasi ke dalam gaya visual kontemporer agar dapat diterima oleh remaja Indonesia masa kini. Pendekatan ini bertujuan agar karakter tidak hanya menjadi representasi budaya lokal, tetapi juga relevan dengan selera estetika dan media yang dikonsumsi oleh generasi muda di era digital.

Proses perancangan dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap narasi budaya dan visual karakter. Data dikumpulkan melalui tiga metode utama: observasi terhadap elemen visual budaya dan tren desain modern; wawancara semi-terstruktur dengan mahasiswa sebagai perwakilan target audiens; serta studi pustaka dari literatur yang berkaitan dengan cerita rakyat, desain karakter, dan pengembangan *intellectual property*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disintesis menjadi dasar pengembangan visual karakter.

Dalam proses observasi, penulis menggunakan pendekatan *Manga Matrix* yang dikembangkan oleh Tsukamoto (2022), yang membagi perancangan karakter ke dalam tiga dimensi utama, yaitu bentuk (*form*), kostum (*costume*), dan kepribadian (*personality*). Pada aspek bentuk, karakter dirancang menggunakan proporsi tubuh manusia remaja perempuan dengan postur tegak dan seimbang. Tujuannya adalah untuk menampilkan kesan anggun dan kuat, sekaligus mencerminkan kekuatan spiritual tokoh tersebut. Ekspresi wajah dibuat tegas namun tenang, menunjukkan kebijaksanaan dan keteguhan hati sebagaimana digambarkan dalam legenda Putri Aji Berdarah Putih.

Dalam aspek kostum, penulis mengadaptasi elemen visual dari pakaian tradisional Dayak Kenyah, terutama motif naga dan spiral tanaman. Motif naga umumnya digunakan oleh kalangan bangsawan perempuan dan melambangkan kekuatan, kebijaksanaan, serta hubungan dengan elemen air dan dunia spiritual. Sementara itu, motif tumbuhan melambangkan kesuburan, pertumbuhan, dan kesinambungan hidup. Kedua motif ini dikembangkan dalam desain kostum dengan pendekatan gaya busana jalanan masa kini (*streetwear*) yang bernuansa futuristik, sehingga dapat diterima oleh remaja tetapi tetap sarat nilai budaya.

Palet warna yang digunakan cenderung gelap, seperti hitam dan abu-abu arang, yang kemudian dipertegas dengan aksen warna terang seperti merah darah dan putih keperakan. Kombinasi ini menciptakan kontras visual yang kuat sekaligus menyampaikan kesan karakter yang misterius dan penuh kekuatan. Warna rambut putih keperakan dipilih untuk memperkuat keterkaitan dengan legenda “darah putih” dan berfungsi sebagai elemen visual utama yang membedakan karakter dari tokoh lain. Warna ini juga menjadi penyeimbang komposisi visual dan memperkuat identitas karakter secara simbolis.

Melalui pendekatan visual ini, karakter yang dikembangkan tidak hanya memiliki daya tarik estetika, tetapi juga mengandung makna budaya yang mendalam. Semua elemen visual, mulai dari bentuk tubuh, kostum, hingga ekspresi wajah, dirancang secara terintegrasi untuk menyampaikan nilai-nilai seperti kemurnian, keberanian, dan kepemimpinan yang melekat pada sosok Putri Aji Berdarah Putih. Proses pengembangan karakter ini diperkuat dengan *3D modeling* serta pembuatan media pendukung lainnya, yang bertujuan untuk memperluas jangkauan dan keterlibatan audiens terhadap IP yang dihasilkan.

Dengan demikian, hasil perancangan karakter IP ini tidak hanya menghadirkan tokoh budaya lokal dalam wujud yang lebih menarik dan relevan, tetapi juga memperkuat peran *intellectual property* sebagai sarana pelestarian budaya sekaligus media edukatif bagi generasi muda di era teknologi visual saat ini.



Gambar 3. Gambar Motif Dayak Kenyah

Dalam hal penggambaran kepribadian, karakter utama yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki sifat dasar yang merefleksikan ketegasan, spiritualitas yang mendalam, serta komitmen yang tinggi terhadap kesejahteraan komunitasnya. Kepribadian ini tidak sekadar dimaknai sebagai atribut simbolik, melainkan dirancang secara fungsional dalam narasi untuk memperkuat daya tarik karakter terhadap audiens muda yang semakin terpapar pada isu-isu sosial kontemporer. Karakter tersebut kemudian dirumuskan dalam sosok bernama *Sinarvati*, yang diposisikan sebagai reinkarnasi dari tokoh legendaris Putri Aji Berdarah Putih, tetapi dengan latar waktu dan ruang yang bergeser ke masa depan. Dalam narasi, *Sinarvati* hidup dalam lingkungan fiksi bernama *Muara Kaman Reborn*, sebuah kota metropolitan futuristik yang berdiri di atas perairan, penuh dengan kemajuan teknologi namun rentan terhadap krisis spiritual dan ekologi.

Sinarvati tidak hanya ditampilkan sebagai figur pewaris kekuatan leluhur, melainkan juga sebagai pahlawan modern yang mewakili keseimbangan antara nilai-nilai spiritual dan kesadaran ekologis. Ia digambarkan memiliki peran ganda: sebagai pemimpin yang bijaksana dan penjaga batas antara dunia manusia dan alam, serta sebagai simbol harapan di tengah kehancuran moral dan kerusakan lingkungan. Karakterisasi ini dirancang untuk mengangkat kembali nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam legenda Putri Aji Berdarah Putih, seperti keberanian, harga diri, dan kekuatan supranatural, namun disesuaikan dengan konteks tantangan zaman modern. Dengan pendekatan ini, karakter tidak hanya berfungsi sebagai tokoh fiktif, tetapi juga sebagai representasi nilai-nilai luhur yang bisa dijadikan teladan oleh generasi muda Indonesia.

Dalam upaya memahami persepsi dan preferensi target audiens terhadap cerita rakyat dan representasi visualnya, penulis melakukan wawancara semi-terstruktur dengan tiga orang informan dari kalangan mahasiswa. Ketiga informan merupakan mahasiswa aktif dari Universitas Ma Chung yang berada pada rentang usia remaja akhir hingga dewasa muda. Hasil wawancara menunjukkan bahwa meskipun para informan memiliki pengetahuan dasar tentang cerita rakyat,

sebagian besar dari mereka belum pernah mengenal atau membaca versi modern dari legenda Putri Aji Berdarah Putih. Mayoritas informan justru lebih familiar dengan cerita rakyat atau tokoh mitologi yang telah diadaptasi dari budaya luar dan dipopulerkan melalui media populer seperti film, manga, atau gim daring. Hal ini menunjukkan bahwa cerita rakyat lokal masih memiliki tantangan besar dalam menjangkau audiens remaja, terutama dalam bentuk narasi yang relevan dengan minat dan kebiasaan konsumsi media mereka saat ini.

Namun demikian, ketika ditunjukkan desain karakter *Sinarvati*, para informan memberikan tanggapan yang cenderung positif. Mereka menilai bahwa visual karakter memiliki daya tarik estetika yang tinggi dan terasa dekat dengan gaya visual populer yang biasa mereka konsumsi, seperti anime, ilustrasi digital, dan mode *streetwear*. Kombinasi antara unsur tradisional seperti motif naga dan warna-warna simbolik dengan sentuhan futuristik terbukti mampu menarik perhatian serta membangkitkan rasa ingin tahu terhadap cerita di balik karakter tersebut. Salah satu informan bahkan memberikan masukan yang membangun terkait pilihan warna dan elemen visual yang dianggap berhasil mengkomunikasikan nuansa legenda dengan pendekatan modern yang tidak kaku. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa visualisasi yang tepat dan kontekstual dapat berfungsi sebagai jembatan yang efektif untuk memperkenalkan kembali narasi lokal kepada generasi muda, terutama jika dikemas dalam media yang akrab dengan keseharian mereka.

Selanjutnya, berdasarkan studi pustaka yang dilakukan terhadap berbagai literatur, baik akademik maupun naratif tradisional, diketahui bahwa tokoh Putri Aji Berdarah Putih memiliki narasi yang kaya dengan simbolisme dan nilai-nilai moral. Dalam legenda tersebut, sang putri digambarkan sebagai sosok yang tidak hanya cantik secara fisik, tetapi juga memiliki karakter yang luhur: sopan, tegas dalam menolak dominasi asing, dan kuat secara spiritual melalui ritual sirih yang mampu memanggil kekuatan lipan untuk mempertahankan wilayahnya dari ancaman luar. Fenomena darah putih yang menjadi julukannya juga dimaknai sebagai lambang kesucian, kemurnian, dan keistimewaan yang melekat secara spiritual dan sosial. Seluruh elemen ini kemudian diinterpretasikan kembali ke dalam struktur narasi *Sinarvati*, yang dirancang untuk menghadapi tantangan kontemporer seperti degradasi ekologi, krisis identitas budaya, serta alienasi spiritual akibat dominasi teknologi modern.

Narasi *Sinarvati* tidak dibangun secara linier, melainkan melalui proses pertumbuhan spiritual dan transformasi diri. Karakter ini memulai perjalanannya sebagai remaja biasa yang mengalami mimpi-mimpi aneh tentang masa lalu yang tidak dikenalnya. Seiring waktu, ia mulai menemukan artefak kuno yang membangkitkan memori leluhurnya sebagai Putri Aji Berdarah Putih. Transformasi ini menjadi titik balik dalam narasi, di mana tokoh utama harus menerima beban takdir leluhur dan melanjutkan perjuangan dalam konteks dunia yang sudah berubah drastis. Elemen reinkarnasi, dalam hal ini, tidak hanya berfungsi sebagai alat naratif, tetapi juga sebagai metafora dari kebangkitan kembali nilai-nilai luhur yang telah lama ditinggalkan oleh masyarakat modern. Proses transendensi ini memperkaya karakterisasi tokoh dan membuka ruang interpretasi yang luas bagi audiens untuk memahami hubungan antara masa lalu dan masa kini, antara budaya lokal dan isu global.

Dengan demikian, keseluruhan proses pengembangan karakter *Sinarvati* membuktikan bahwa pendekatan desain karakter yang berbasis budaya lokal dan dikombinasikan dengan teknologi visual modern dapat menjadi strategi efektif dalam menyampaikan pesan budaya, spiritual, dan sosial kepada remaja. Perpaduan antara riset mendalam terhadap nilai-nilai tradisi, data persepsi audiens, dan eksplorasi gaya visual kontemporer menciptakan produk *intellectual property* yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga kaya makna dan relevansi.

Tabel 1. Analisis Karakter Putri Aji Berdarah Putih

Basic Statistics	
<i>Name</i>	Putri Aji Berdarah Putih
<i>Alias</i>	Putri Muara Kaman; Penjaga Danau Lipan
<i>Age</i>	Dewasa muda (diperkirakan 20–25 tahun)
<i>Height</i>	-
<i>Weight</i>	-
<i>Sex</i>	Perempuan
<i>Race</i>	Manusia (Kutai)
<i>Eye Color</i>	Hitam
<i>Hair Color</i>	Hitam
<i>Glasses or Contact Lenses</i>	-
<i>Nationality</i>	Kerajaan Muara Kaman (Kutai Kartanegara)
<i>Skin color</i>	Sangat pucat / cerah
<i>Shape of Face</i>	Oval dengan rahang tegas dan ekspresi arif

<i>Distinguishing Features</i>	
<i>Clothes</i>	Mahkota keris, baju daerah dayak kenyah dengan motif ala bangsawan
<i>Mannerisms</i>	Tegas dan anggun
<i>Habits</i>	Mengunyah sirih sebagai ritual magis, meditasi singkat
<i>Health</i>	Sehat secara fisik, kuat secara spiritual
<i>Hobbies</i>	Meditasi, ritual sirih
<i>Favorite Sayings</i>	-
<i>Sound of Voice</i>	-
<i>Walking Style</i>	-
<i>Disabilities</i>	-
<i>Character's Greatest Flaw</i>	Terlalu mengandalkan kekuatan mistis hingga kadang mengabaikan strategi konvensional
<i>Character's Best Quality</i>	Keberanian, kebijaksanaan, kesetiaan pada kaumnya
<i>Attributes and Attitudes</i>	
<i>Educational Background</i>	-
<i>Intelligence Level</i>	Tinggi
<i>Goals</i>	Melindungi rakyat dan mempertahankan harga diri adat Kutai
<i>Self-Esteem</i>	Memiliki rasa harga diri yang tinggi
<i>Confident</i>	Yakin pada kemampuan dan pendiriannya
<i>Emotion</i>	Tegas dan stabil
<i>Spiritual Characteristics</i>	
<i>Believe in God?</i>	Ya
<i>Have a strong connection to his/her faith?</i>	Ya
<i>Live his/her life according to the laws of his/her faith?</i>	Ya
<i>Character's Involvement In The Story</i>	
<i>Archetype</i>	<i>The Hero</i> (pahlawan)
<i>How is the character affected by his/her environment</i>	Lingkungan kerajaan Muara Kaman yang damai dan ancaman agresi pasukan asing memotivasi ia memanfaatkan kekuatan supranatural, transisi ke Danau Lipan menegaskan perannya sebagai pelindung masyarakat dan penegak nilai lokal.
<i>Timeline</i>	- Lahir sebagai putri bangsawan Muara Kaman - Diangkat calon penerus tahta - Menolak lamaran Raja Tiongkok - Menghadapi serangan pasukan asing - Memanggil ribuan lipan hingga terbentuk Danau Lipan - Menjadi simbol pelindung masyarakat Kutai

Pembahasan

Karakter utama yang dirancang dalam penelitian ini mengacu pada kerangka arketipe *The Hero* sebagaimana dijelaskan oleh Tillman (2019), yaitu sosok yang mengalami perjalanan spiritual dan menghadapi berbagai bentuk tantangan baik dari luar dirinya (ancaman eksternal) maupun dari dalam (konflik internal). Pemilihan arketipe ini tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan melalui analisis mendalam terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat Putri Aji Berdarah Putih, yang sejak awal telah memuat unsur kepahlawanan, keberanian, serta pengorbanan demi kepentingan masyarakat luas. Karakter *The Hero* dalam konteks ini digambarkan sebagai figur transformasional, yakni tokoh yang tidak hanya menghadapi rintangan, tetapi juga mengalami perubahan signifikan dalam proses pencarian jati diri dan pemenuhan takdirnya.

Dalam desain karakter, berbagai atribut dan simbol visual dimasukkan secara strategis untuk memperkuat narasi arketipal tersebut. Misalnya, penggunaan palet warna putih keperakan pada rambut karakter mencerminkan unsur kesucian dan kemurnian yang melekat pada tokoh asli dalam legenda, sementara aksesoris warna merah darah pada mata dan elemen kostum memberikan kesan determinasi serta ketegasan dalam menghadapi bahaya. Mahkota dengan ornamen *keris* dan detail busana yang memadukan motif naga serta spiral tanaman—yang diambil dari budaya Dayak Kenyah—tidak hanya

berfungsi sebagai hiasan estetik, tetapi juga sebagai penanda status bangsawan dan kekuatan spiritual. Setiap elemen visual yang dipilih memiliki makna simbolik yang terhubung langsung dengan mitologi lokal, sekaligus disesuaikan dengan selera visual kontemporer yang dekat dengan audiens remaja, seperti gaya *streetwear* dan pengaruh estetika *cyberpunk*.

Lebih dari sekadar karakter estetik, perwujudan arketipe *The Hero* dalam sosok *Sinarvati*—reinkarnasi Putri Aji Berdarah Putih—juga dikaitkan dengan dinamika konflik modern seperti eksploitasi lingkungan, ketimpangan sosial, dan hilangnya spiritualitas dalam masyarakat digital. Dalam narasi, *Sinarvati* memikul beban sejarah dan dipaksa untuk bangkit sebagai pelindung dunia yang sedang mengalami kerusakan ekologis serta kemerosotan nilai budaya. Dengan begitu, karakter ini berfungsi sebagai refleksi dari krisis identitas generasi muda, serta menawarkan alternatif nilai-nilai luhur seperti kebijaksanaan, keberanian, dan pengorbanan, yang dikemas dalam bentuk cerita visual yang relevan dengan zaman.

Dengan merujuk pada model arketipe *The Hero*, karakter *Sinarvati* dirancang agar memiliki kedalaman emosional dan daya tarik naratif yang kuat, sekaligus membuka ruang interpretasi yang luas bagi audiens untuk mengaitkan perjuangan tokoh dengan tantangan hidup mereka sendiri. Desain ini bukan hanya menghasilkan sosok fiktif yang inspiratif, tetapi juga menjadi media representasi nilai-nilai budaya lokal yang dikemas secara kontemporer untuk membangun keterhubungan emosional dengan generasi muda Indonesia.

Tabel 2. Analisis Karakter *Sinarvati*

Basic Statistics	
<i>Name</i>	Sinarvati
<i>Alias</i>	Penjelmaan Aji Berdarah Putih
<i>Age</i>	19
<i>Height</i>	160 cm
<i>Weight</i>	52 kg
<i>Sex</i>	Female
<i>Race</i>	Manusia (Reinkarnasi spiritual)
<i>Eye Color</i>	Merah darah terang
<i>Hair Color</i>	Putih keperakan
<i>Nationality</i>	New Archipelago (masa depan pasca-rekonstruksi Indonesia)
<i>Skin Color</i>	Light/fair skin
<i>Shape of Face</i>	Oval dengan dagu tegas dan mata tajam
Distinguishing Features	
<i>Clothes</i>	Baju <i>streetwear</i> dengan warna gelap, elemen ornamen naga dan tumbuhan yang mengikuti perkembangan jaman, serta pakaian dengan corak motif kontras
<i>Mannerisms</i>	Dingin, sikap anggun, tatapan penuh tekad
<i>Sound of Voice</i>	Lembut, namun beresonansi dalam seperti gema bawah laut
<i>Walking Style</i>	Anggun, ringan seperti melayang
<i>Disabilities</i>	-
<i>Character's Greatest Flaw</i>	Naif terhadap niat jahat tersembunyi
<i>Character's Best Quality</i>	Penuh belas kasih dan berani mengorbankan diri demi harmoni
Attributes and Attitudes	
<i>Educational Background</i>	Sekolah Ekologi Spiritualitas dan Arkeo-Teknologi
<i>Intelligence Level</i>	Cukup Tinggi
<i>Goals</i>	Menjaga keseimbangan antara teknologi dan alam, mewujudkan dunia damai sesuai nilai Putri Aji
<i>Self-Esteem</i>	Memiliki kepercayaan diri dari kebijaksanaan masa lalu
<i>Confident</i>	Kepercayaan diri cukup tinggi dan stabil dibangun dari kombinasi warisan leluhur dan pengalaman pribadi
<i>Emotion</i>	Mendalam namun terkendali
Emotional Characteristics	
<i>Introvert or Extrovert</i>	Introvert, namun mampu menjadi pusat perhatian bila diperlukan

<i>How does the character deal with</i>	Sadness? Menerimanya sebagai bagian dari karma dan memilih menyepi dan bermeditasi Anger? Meredam dengan kedewasaan, kemarahan tidak diluapkan, tetapi disalurkan dalam tindakan tegas. Conflict? Menghindari kekerasan dan percaya bahwa konflik dapat diselesaikan dengan keseimbangan batin. Change? Awalnya menolak, namun belajar menerima sebagai bagian dari takdir. Loss? Kehilangan dilihat sebagai pertanda dari siklus baru kehidupan spiritual yang memperkuat ikatan batin leluhur.
<i>Spiritual Characteristics</i>	
<i>Believe in God?</i>	Ya
<i>Have a strong connection to his/her faith?</i>	Ya
<i>Live his/her life according to the laws of his/her faith?</i>	Ya
<i>Character's Involvement In The Story</i>	
<i>Archetype</i>	<i>The Hero</i> (pahlawan)
<i>How is the character affected by his/her environment</i>	Dunia modern yang keras dan eksploitatif mendorongnya untuk menemukan kembali jati diri lamanya sebagai pelindung.
<i>Timeline</i>	• Reinkarnasi dari Putri Aji Berdarah Putih • Dibesarkan dalam keluarga kaya yang bertentangan dengan nilai leluhurnya • Mulai mengalami mimpi dan ingatan masa lalu sejak usia 13 • Menemukan artefak kuno dan mulai memahami takdirnya • Membangkitkan kekuatan leluhur di usia 17 • Bertransformasi menjadi Sinarvati, penjaga batas antara dunia manusia dan laut • Menjadi simbol harapan spiritual generasi baru

Visualisasi

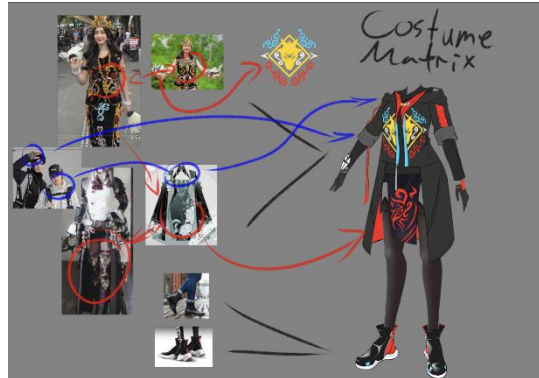
Dalam proses visualisasi karakter, penulis menerapkan pendekatan *cyclic strategy* yang bersifat iteratif dan responsif terhadap pengembangan desain. Strategi ini melibatkan penggabungan antara sketsa dua dimensi (*2D sketching*) dan pemodelan tiga dimensi (*3D modeling*) secara berulang. Pendekatan siklikal ini tidak bersifat linear, melainkan memungkinkan terjadinya penyempurnaan yang terus-menerus terhadap anatomi, siluet, ekspresi, dan detail kostum berdasarkan evaluasi visual pada setiap tahapan. Sketsa awal digunakan untuk mengeksplorasi bentuk dasar tubuh, proporsi anatomi, serta komposisi elemen kostum yang merepresentasikan nilai-nilai naratif karakter. Kemudian, sketsa ini diuji dalam bentuk *3D* guna menilai kesesuaian bentuk visual terhadap kebutuhan teknis dan estetika kontemporer.

Dalam tahap *3D modeling*, penulis memanfaatkan perangkat lunak *ZBrush* yang memiliki kemampuan *digital sculpting* tinggi. Pemodelan dimulai dengan membentuk *base mesh* sederhana yang dikembangkan menjadi struktur anatomi yang proporsional dan ekspresif. Karakter *Sinarvati* dirancang dengan pose tubuh yang menggambarkan ketegasan dan keseimbangan spiritual, sesuai dengan narasi reinkarnasi tokoh legendaris Putri Aji Berdarah Putih dalam konteks masa depan. Detail kostum yang menggabungkan unsur motif tradisional Dayak Kenyah dengan sentuhan futuristik juga diimplementasikan secara presisi dalam model tiga dimensi ini.

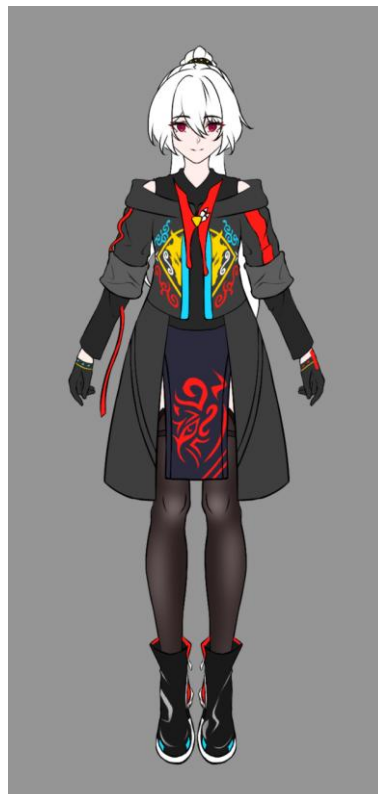
Setelah pemodelan selesai, proses dilanjutkan dengan *cutting* dan *slicing* menggunakan perangkat lunak *Chitubox* sebagai bagian dari persiapan pencetakan *figur 3D*. Tahap *cutting* bertujuan untuk memisahkan model menjadi beberapa bagian

agar mempermudah proses cetak, perakitan, serta efisiensi penggunaan material cetak seperti resin. Sementara itu, *slicing* dilakukan untuk menentukan lapisan cetak (*print layers*), menyesuaikan posisi cetak, serta menambahkan *support structure* guna mencegah deformasi selama proses produksi. Lubang-lubang sirkulasi juga dirancang dalam model untuk meminimalkan tekanan dan bobot saat pencetakan berlangsung, serta memfasilitasi tahap *finishing* seperti pengecatan dan perakitan.

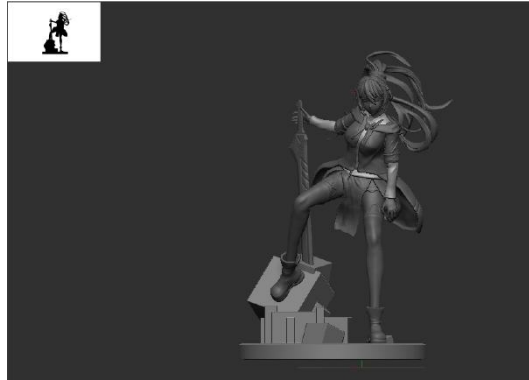
Hasil akhir dari proses pemodelan 3D menampilkan representasi karakter *Sinarvati* yang tidak hanya stabil dalam pose dan proporsi, tetapi juga kuat dalam menyampaikan identitas visual karakter. Detail seperti ornamen naga dan spiral tanaman pada kostum, tekstur rambut putih keperakan, serta ekspresi wajah yang tegas dan spiritual menjadikan *figur 3D* ini layak dijadikan sebagai *prototype* dalam pengembangan produk *merchandise*. Dengan pendekatan visual yang matang dan proses teknik pencetakan yang terstruktur, karakter ini tidak hanya berhasil direpresentasikan dalam media digital, tetapi juga memiliki potensi nyata untuk dikembangkan dalam bentuk fisik sebagai bagian dari strategi komersialisasi *intellectual property* berbasis budaya lokal.



Gambar 4. Adaptasi Kostum



Gambar 5. Adaptasi Akhir Sinarvati



Gambar 6. Hasil Akhir Figurine Sinarvati

Untuk memperkuat penyebaran dan daya jangkau *intellectual property* (IP) yang telah dirancang, penulis mengembangkan berbagai media pendukung secara strategis dengan mempertimbangkan fungsi edukatif, promosi, dan potensi komersialisasi. Salah satu bentuk media utama adalah *artbook* yang dirancang dengan format visual dan naratif untuk mendokumentasikan keseluruhan proses kreatif. Buku ini menyajikan uraian mendalam mengenai latar belakang karakter *Sinarvati*, nilai-nilai budaya yang diangkat dari cerita rakyat Putri Aji Berdarah Putih, serta tahap-tahap desain yang dilalui, mulai dari sketsa awal hingga pemodelan tiga dimensi. Dengan pendekatan visual yang informatif, *artbook* berfungsi tidak hanya sebagai media dokumentasi kreatif, tetapi juga sebagai sarana edukatif bagi pembaca muda dan praktisi kreatif.

Sebagai bentuk perwujudan karakter dalam skala fisik, *toys* atau mainan maskot berukuran mini turut dirancang menggunakan material resin bening. Pilihan material ini dimaksudkan untuk memberikan efek visual transparan yang modern dan estetik, sesuai dengan karakteristik desain futuristik karakter *Sinarvati*. Bentuknya yang mungil dan ekspresif dirancang untuk menarik minat kalangan remaja dan kolektor muda yang akrab dengan budaya *figurine* dan *collectibles*, sekaligus menjadi representasi yang bersifat *friendly* dan mudah diakses secara emosional.

Media promosi berskala besar juga dikembangkan melalui *cut-out standee*, yaitu representasi karakter dalam format dua dimensi dengan tinggi proporsional seukuran manusia. Desain *standee* mengikuti siluet tubuh karakter dan diletakkan pada lokasi strategis seperti pameran, area publik, atau ruang institusi sebagai titik fokus visual. Tujuannya adalah menarik perhatian audiens melalui kehadiran fisik karakter yang mencolok, serta membangun keterhubungan antara karakter dan publik melalui pengalaman visual langsung.

Selanjutnya, *poster* berukuran A2 dirancang menggunakan komposisi visual yang menonjolkan simbol utama karakter dan palet warna kontras yang mencolok. Desain ini mengedepankan karakter *Sinarvati* sebagai pusat atensi, dengan latar belakang dan simbol yang mencerminkan nilai spiritualitas, kekuatan, serta estetika modern. Poster ini berfungsi sebagai media promosi visual sekaligus sebagai artefak estetis yang dapat dikoleksi oleh penggemar.

Untuk menjangkau penggunaan harian yang lebih fleksibel, *merchandise* berukuran kecil seperti stiker dan gantungan kunci akrilik juga dirancang dalam versi *chibi*—gaya ilustrasi dengan proporsi kepala besar dan ekspresi imut yang populer di kalangan remaja. Elemen ini menciptakan kesan humoris dan menyenangkan, yang mampu membangun kedekatan emosional dengan target audiens. Gaya *chibi* memungkinkan karakter *Sinarvati* tampil lebih ringan dan ramah, sehingga mudah diserap oleh generasi muda sebagai bagian dari identitas visual yang menyenangkan.

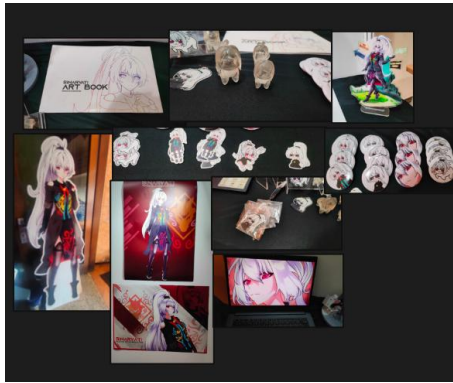
Selain itu, *live wallpaper* dikembangkan sebagai media digital yang menyesuaikan kebiasaan konsumsi media oleh target audiens yang sangat terikat dengan perangkat *gadget*. Ilustrasi bergerak yang ditampilkan pada layar ponsel atau komputer menciptakan pengalaman visual yang dinamis dan terus-menerus, sekaligus memperkuat eksposur karakter secara tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari pengguna. Media ini juga berpotensi menjadi pengingat visual yang konsisten terhadap nilai dan pesan yang diusung karakter.

Penggunaan *standee akrilik* sebagai dekorasi meja juga menjadi bagian penting dari strategi penyebaran visual IP ini. Material akrilik yang kuat dan transparan dipilih untuk menampilkan ilustrasi *splash art* karakter dengan estetika tinggi, yang dapat dijadikan hiasan personal di ruang kerja, kamar, atau studio. Representasi karakter dalam *standee* ini menggabungkan unsur keindahan dan makna simbolik, serta menyasar pasar kolektor dan penggemar budaya visual.

Sebagai pelengkap, pin bros peniti berdiameter 5,8 cm dikembangkan dengan visual karakter utama yang kuat secara estetika. Bros ini dirancang sebagai *item wearable* yang dapat digunakan pada tas, pakaian, maupun aksesori lainnya,

menjadikannya alat promosi berjalan yang efektif. Dengan bentuk yang ringkas dan ilustrasi yang mencolok, media ini mampu memperkenalkan karakter kepada khalayak yang lebih luas tanpa memerlukan ruang besar atau perangkat digital.

Secara keseluruhan, pengembangan media pendukung ini menunjukkan pendekatan menyeluruh dalam memperkuat kehadiran karakter *Sinarvati* dalam berbagai bentuk visual. Tidak hanya terbatas pada media cetak dan digital, tetapi juga mencakup transformasi ke dalam bentuk fisik yang dapat digunakan sehari-hari, sehingga karakter ini dapat diakses secara emosional dan praktis oleh audiens muda. Strategi ini sekaligus membuktikan bahwa penyebaran *intellectual property* berbasis budaya dapat dikelola secara kreatif dan adaptif untuk menjawab tantangan promosi dan edukasi dalam industri kreatif modern.



Gambar 7. Media Pendukung

Secara menyeluruh, hasil penelitian dan proses perancangan ini mengindikasikan bahwa pengembangan *intellectual property* (IP) karakter yang berbasis pada cerita rakyat tradisional dapat menjadi strategi yang efektif dalam menjembatani nilai-nilai budaya lokal dengan dinamika gaya hidup serta preferensi estetika generasi muda di era digital. Dalam konteks ini, pendekatan visual kontemporer memainkan peran krusial sebagai media transformatif yang mampu menghidupkan kembali warisan naratif yang mulai tergeser oleh arus globalisasi budaya populer. Melalui sintesis antara bentuk, simbol, dan cerita yang berasal dari warisan lokal dengan elemen visual modern seperti *streetwear*, palet warna kontras, dan gaya ilustrasi yang mengacu pada tren *anime*, karakter yang dihasilkan tidak hanya menjadi sarana edukatif, tetapi juga mampu beradaptasi dengan ekspektasi visual masyarakat muda.

Perpaduan yang dilakukan antara simbol-simbol tradisional seperti motif naga dan spiral tumbuhan yang merepresentasikan status bangsawan dan kesuburan dalam budaya Dayak Kenyah dengan elemen futuristik dalam kostum dan tampilan visual lainnya, menunjukkan bahwa pendekatan desain yang menghargai akar budaya dapat diolah ulang menjadi bentuk baru yang tetap otentik namun lebih relevan dengan audiens masa kini. Integrasi visual semacam ini memperkuat posisi karakter sebagai representasi budaya yang tidak hanya bersifat simbolik, tetapi juga memiliki daya tarik visual dan nilai jual yang tinggi dalam konteks pasar kreatif nasional.

Lebih lanjut, karakter *Sinarvati* sebagai reinkarnasi dari Putri Aji Berdarah Putih dalam narasi modern berhasil dikonstruksi dengan kerangka kepribadian dan narasi yang kompleks. Karakter ini tidak hanya bertindak sebagai simbol dari nilai-nilai tradisional seperti kesucian, keberanian, dan perlindungan terhadap komunitas, tetapi juga menghadirkan citra kepemimpinan perempuan yang kuat, spiritual, dan peka terhadap isu-isu ekologis kontemporer. Oleh karena itu, IP ini memiliki potensi tidak hanya sebagai aset estetis atau hiburan semata, melainkan juga sebagai medium transformatif yang mendukung pelestarian budaya dan pembentukan identitas generasi muda.

Dengan demikian, keberhasilan IP karakter *Sinarvati* dalam menyelaraskan aspek tradisional dan futuristik mencerminkan bahwa desain berbasis budaya lokal yang diolah secara adaptif dan inovatif dapat menjadi jembatan efektif antara masa lalu dan masa kini. Keberadaan karakter ini berpotensi mengisi kekosongan ikon budaya nasional yang representatif dan relevan, sekaligus memperkuat ekosistem industri kreatif berbasis nilai-nilai kultural Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari proses perancangan ini memperlihatkan bahwa pengembangan *intellectual property* (IP) yang berakar pada cerita rakyat lokal, khususnya legenda Putri Aji Berdarah Putih, menyimpan potensi luar biasa tidak hanya dalam mendukung pelestarian kebudayaan nasional, tetapi juga dalam memperluas jangkauan nilai-nilai tradisional ke kalangan generasi muda. Dalam ranah industri kreatif, IP telah berevolusi menjadi entitas strategis yang bukan sekadar komoditas ekonomi, melainkan juga sebagai representasi nilai kultural dalam format visual dan naratif yang adaptif terhadap

perkembangan zaman dan tuntutan pasar yang terus berubah. Oleh karena itu, pengolahan cerita rakyat menjadi IP kontemporer merupakan langkah inovatif yang mampu menjembatani warisan budaya masa lalu dengan kebutuhan estetika masa kini.

Dalam pengembangan karakter *Sinarvati* sebagai bentuk reinkarnasi modern dari tokoh Putri Aji, penulis menerapkan pendekatan interdisipliner yang melibatkan metode sintesis naratif, kerangka kerja *Manga Matrix* (Tsukamoto, 2022), serta strategi *cyclic* yang bersifat iteratif antara sketsa dua dimensi dan pemodelan tiga dimensi. Karakter yang dirancang ini menggabungkan berbagai elemen visual dari budaya tradisional, seperti motif naga dan spiral tanaman dari busana Dayak Kenyah, serta simbolisme darah putih yang menjadi ciri khas legenda Putri Aji. Semua elemen tersebut dikemas dalam gaya busana *streetwear* futuristik yang merefleksikan tren visual kalangan muda. Palet warna gelap dengan aksen perak dan merah darah menciptakan kesan yang tegas sekaligus mistis, sejalan dengan citra pahlawan spiritual yang diusung oleh karakter ini. Integrasi antara nilai historis, simbolisme budaya, dan preferensi visual modern menciptakan profil karakter yang tidak hanya kuat secara estetika, tetapi juga bermakna secara naratif.

Selain visualisasi karakter utama, proses modeling tiga dimensi yang dilakukan menggunakan perangkat lunak *ZBrush*, diikuti oleh tahapan *cutting* dan *slicing* pada *Chitubox*, memungkinkan hasil desain dapat diwujudkan dalam bentuk produk fisik seperti figur atau mainan kolektibel. Pendekatan teknis ini tidak hanya menambah nilai artistik, tetapi juga memperluas kanal distribusi karakter ke dalam berbagai bentuk media pendukung, seperti *artbook*, stiker, poster promosi, *cut-out standee*, *souvenir* berbentuk *chibi*, hingga media digital interaktif seperti *live wallpaper*. Produk-produk ini berfungsi sebagai alat diseminasi narasi karakter dan memperkuat keterhubungan emosional antara audiens dan cerita yang diangkat. Dengan demikian, proses visualisasi ini tidak hanya berfungsi untuk mempercantik tampilan, tetapi juga memperdalam pengalaman naratif serta memperluas jangkauan karakter di ruang publik maupun digital.

Perancangan ini juga berhasil mengidentifikasi adanya kesenjangan nyata antara kekayaan nilai budaya lokal yang dimiliki oleh Indonesia dengan rendahnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat. Fenomena ini menjadi tantangan sekaligus peluang dalam konteks edukasi visual. Oleh karena itu, eksplorasi terhadap pendekatan visual yang kontekstual, termasuk gaya ilustrasi yang menyesuaikan dengan tren populer di kalangan remaja seperti *anime* dan *cyberpunk*, menjadi sangat penting. IP *Sinarvati*, dalam hal ini, berpotensi besar menjadi medium edukatif sekaligus hiburan, yang tidak hanya menginspirasi secara estetika, tetapi juga membangun kesadaran dan apresiasi kembali terhadap cerita-cerita tradisional yang mulai dilupakan. Transformasi karakter legenda menjadi tokoh futuristik dengan pesan spiritual dan ekologi menawarkan bentuk narasi baru yang relevan bagi konteks sosial dan budaya saat ini.

Untuk memperkuat daya guna dari perancangan ini, penelitian lanjutan sangat dianjurkan, khususnya dalam pengembangan aspek teknis dari pemodelan tiga dimensi. Proses seperti topologi permukaan, *UV mapping*, dan perincian detail pada elemen karakter perlu ditingkatkan agar aset 3D dapat lebih optimal digunakan pada platform digital interaktif, seperti gim daring, animasi pendek, atau aplikasi berbasis realitas tertambah (*augmented reality* – AR) dan realitas virtual (*virtual reality* – VR). Penggunaan teknologi imersif ini diyakini dapat memperkaya pengalaman audiens terhadap narasi, sekaligus memperluas distribusi konten secara global. Tak hanya itu, pelibatan aktif dari audiens melalui kegiatan *user testing* juga sangat penting untuk mengevaluasi respons pengguna terhadap elemen visual dan naratif, sehingga proses iterasi desain dapat dilakukan berdasarkan data yang lebih valid dan terarah.

Dari perspektif institusional, keterlibatan dan dukungan dari lembaga pendidikan tinggi, khususnya universitas, sangat diperlukan dalam mendorong pengembangan IP berbasis budaya lokal. Hal ini dapat diwujudkan melalui penyediaan fasilitas riset terpadu, pelatihan desain digital, pengembangan kurikulum berbasis IP, dan kolaborasi antardepartemen untuk menciptakan ekosistem inovasi yang interdisipliner. Universitas juga memiliki peran penting dalam memfasilitasi proses pendaftaran *Hak Kekayaan Intelektual* (HKI) agar karya-karya kreatif seperti IP *Sinarvati* mendapatkan perlindungan hukum yang layak dan dapat didorong untuk dikomersialkan secara luas melalui kemitraan strategis dengan industri kreatif.

Dari sisi masyarakat umum dan komunitas penggiat budaya, dukungan konkret terhadap karya berbasis warisan budaya lokal dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk partisipasi aktif, baik dalam kegiatan pameran, diskusi budaya, maupun konsumsi produk kreatif yang mengusung identitas bangsa. Dengan memberikan ruang apresiasi terhadap karakter seperti *Sinarvati*, masyarakat turut ambil bagian dalam menjaga keberlanjutan cerita rakyat sebagai bagian dari identitas kolektif yang perlu diwariskan lintas generasi. Tidak hanya itu, pendekatan semacam ini juga menjadi strategi *soft power* yang memperkuat posisi budaya Indonesia di tengah arus globalisasi visual dan naratif dari luar.

Dengan bersinerginya desain visual, narasi budaya, dan inovasi teknologi dalam IP *Sinarvati*, diharapkan karya ini dapat menjadi model pengembangan IP lokal yang tidak hanya adaptif terhadap tren global, tetapi juga memiliki makna mendalam bagi masyarakat. Relevansi yang tercipta dari integrasi antara masa lalu dan masa kini melalui media kreatif yang kontekstual menjadi fondasi penting untuk menciptakan identitas budaya yang hidup, dinamis, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, D. (2022). *Legenda lokal dan nilai sosial dalam cerita rakyat Kalimantan Timur*. Balai Pustaka.
- Iffat, R. A., Maulani, D. K., & Yulinda, L. (2023). Peluang IP lokal dalam industri kreatif Indonesia. *Jurnal Ekonomi Kreatif*, 12(1), 45–56. <https://doi.org/10.xxxxxx/jek.v12i1.12345>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2024). *Laporan perkembangan subsektor animasi 3D di Indonesia 2015–2019*. Kemenparekraf.
- Marlina, R. (2019). Motif dalam busana tradisional Dayak Kenyah dan makna simboliknya. *Jurnal Antropologi Budaya*, 12(1), 33–45. <https://doi.org/10.xxxxxx/jab.v12i1.54321>
- Melinda, V., & Muzaki, A. (2023). Revitalisasi legenda nusantara dalam media visual kontemporer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 87–102. <https://doi.org/10.xxxxxx/jdkv.v9i2.98765>
- Prajna, A. M. (2023). Tren pengembangan IP dalam ekosistem digital. *Media Kreatif*, 18(2), 77–88. <https://doi.org/10.xxxxxx/mk.v18i2.87654>
- Putri, R. C., & Irfansyah. (2024). Preferensi visual remaja dalam media edukatif berbasis budaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/10.xxxxxx/jdkv.v9i1.11223>
- Putri, S., Oktaviani, A., & Sumardani, T. (2020). Minat remaja terhadap cerita rakyat dan pendekatan visual edukatif. *Jurnal Pendidikan Budaya*, 7(2), 20–28. <https://doi.org/10.xxxxxx/jpb.v7i2.33221>
- Santoso, M. A. (2018). Kontribusi IP lokal dalam industri animasi Indonesia. *Jurnal Animasi dan Media*, 5(1), 10–18. <https://doi.org/10.xxxxxx/jam.v5i1.77889>
- Tillman, B. (2019). *Creative character design: Creating people and places in animation and illustration*. Focal Press.
- Tsukamoto, K. (2022). *Manga matrix: Character development guide for modern narrative design*. NHK Publishing.



© 2026 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).