

Perancangan Desain Karakter Sebagai *Intellectual Property (IP)* Untuk Memperkenalkan Kebudayaan Di Sulawesi Selatan

Afdal Anas¹, Zul Fiqhri², Ibrahim Lubis³, M Iskandar Pratama⁴

¹²³⁴Politeknik Negeri Media Kreatif

E-mail : Afdalanas@Polimedia.ac.id, zulfiqhri@polimedia.ac.id, ibrahimlubis@polimedia.ac.id,
iskandar.pratama@polimedia.ac.id

Published: Desember , 2025

ABSTRAK

Beberapa tahun terakhir ini industri kreatif di Indonesia mengalami banyak perkembangan, terutama pada industri *game*, komik dan animasi. Peningkatan ini menegaskan bahwa kedudukan desain karakter yang biasa dipakai pada industri animasi *game* dan komik menjadi sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi, terutama dalam pengenalan budaya – budaya daerah yang ada di Indonesia. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan kebudayaan – kebudayaan yang ada di Sulawesi Selatan, dan juga merupakan upaya Penulis untuk mendekatkan nilai – nilai budaya lokal Sulawesi Selatan kepada para generasi muda yang ada di Sulawesi Selatan. Penulis dalam Perancangan ini memakai metode *Design Thinking*, yang terbagi menjadi 5 proses perancangan, lalu kemudian Penulis petakan lagi menjadi 3 bagian yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Hasil akhir dari perancangan ini berupa satu set desain karakter yang dirancang sebagai *Intellectual Property* dan memiliki tujuan untuk memperkenalkan kebudayaan yang ada di Sulawesi Selatan. Desain karakter dalam perancangan ini merupakan hasil perpaduan dari beberapa elemen – elemen visual khas daerah Sulawesi Selatan, seperti *songkok pamiring*, *lipa' sabbe* dan *jas tutu'* dan kemudian Penulis lengkapi dengan identitas visual berupa logo untuk memperkuat branding *Siri na Pacce* yang merupakan filosofi hidup dari masyarakat Sulawesi Selatan. *IP La Baco'* dikemas dalam bentuk visual karakter yang menarik dan dibuat agar diterima dengan baik oleh para generasi muda Sulawesi Selatan. Penelitian ini memberi bukti bahwa Desain karakter dengan ciri khas kebudayaan lokal dapat mengambil peran sebagai sarana dalam proses pelestarian kebudayaan.

Kata kunci: desain karakter, *intellectual property*, Kebudayaan Sulawesi Selatan, Filosofi *Siri' na Pacce*.

ABSTRACT

In recent years, the creative industry in Indonesia has experienced many developments, especially in the *game*, comic and animation industries. This increase confirms that the position of character design commonly used in the *game* and comic animation industry has become a necessity that must be met, especially in introducing regional cultures in Indonesia. This research aims to introduce the cultures in South Sulawesi, and is also an effort by the Author to bring the local cultural values of South Sulawesi closer to the younger generation in South Sulawesi. The Author in this Design uses the *Design Thinking* method, which is divided into 5 design processes, then the Author maps it again into 3 parts, namely Pre-Production, Production, and Post-Production. The final result of this design is a set of character designs designed as *Intellectual Property* and has the aim of introducing the culture in South Sulawesi. The character design in this design is the result of a combination of several visual elements typical of the South Sulawesi region, such as *songkok pamiring*, *lipa' sabbe* and *jas tutu'* and then the Author completes it with a visual identity in the form of a logo to strengthen the branding of *Siri na Pacce* which is the philosophy of life of the people of South Sulawesi. The *La Baco' IP* is packaged in an engaging educational animation media format and designed to be well-received by the younger generation of South Sulawesi. This research provides evidence that character design with distinctive local cultural characteristics can play a role in the process of cultural preservation.

Keywords: character design, intellectual property, South Sulawesi culture, *Siri' na Pacce* philosophy.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan Industri kreatif dalam 10 tahun terakhir mengalami perkembangan signifikan, khususnya Ketika menyangkut tentang Industri Komik, Animasi, *Game* dan Pengembangan desain karakter. Berdasarkan data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi kreatif pada tahun 2023 Industri Animasi serta Industri *Game* Adalah salah satu dari sekian

banyak Industri yang mengalami peningkatan yang konsisten setiap tahun, Hal ini kemudian mempengaruhi bagaimana Desain Karakter memiliki peran yang sangat penting dalam mempengaruhi perkembangan dua industri tersebut, Desain karakter dalam hal ini berperan sebagai pembentuk identitas visual dalam 2 Industri tersebut, Identitas visual yang dimaksud adalah peran dari desain karakter itu sendiri sebagai pembentuk *Brand* dan juga kemudian digunakan sebagai Aset Intelektual (*Intellectual Property*) yang punya nilai ekonomi dan budaya yang tinggi.

(Anderson, 2024) Berpendangan bahwa Desain Karakter di dalam sebuah game merupakan langkah awal untuk merancang daya Tarik awal terhadap calon target audiens . Sementara menurut (Yuelin Zhou, 2021) dalam Animasi, Desain Karakter bukan hanya terikat pada tampilan visual, namun Desain Karakter dirancang untuk memberikan pengalaman emosional bagi Penonton.

Penulis melihat bahwa keberhasilan Karakter lokal yang kemudian dikenal secara global, seperti *Naruto* dan *Captain Tsubasa*, menunjukkan bagaimana desain karakter telah berkembang menjadi simbol budaya dalam memperkenalkan kebudayaan lokal. Di Indonesia Penulis melihat bahwa Karakter – Karakter lokal yang kemudian mampu memperkenalkan kebudayaan nya sendiri masih sangat terbatas, hal ini dapat dilihat dari banyaknya desain karakter di Indonesia yang cenderung hanya meniru dari gaya visual luar negeri, tanpa ada ciri atau keunikan yang ditampilkan dalam desain karakternya, padahal menurut (Ni luh Gadhia Gita Maheswari, 2023) dalam penelitian nya pada tahun 2023 menunjukkan bahwa adanya potensi pasar yang besar dari karakter lokal yang mengangkat tentang adat atau kebudayaan lokal.

Sulawesi Selatan merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, salah satu dari kekayaan budaya tersebut menurut (Badewi1, 2019) adalah falsafah hidup *Siri' na Pacce*, yang merupakan dasar falsafah yang dipegang teguh oleh orang – orang Bugis Sulawesi Selatan. Nilai – nilai seperti falsafah hidup inilah yang kemudian bisa menjadi dasar dalam penguatan desain karakter yang akan dibuat. Selain nilai – nilai tersebut unsur budaya seperti pakaian tradisional *baju bodo*, *songkok pamiring*, dan simbol kapal phinisi di Sulawesi memiliki banyak potensi visual yang bisa dijadikan sebagai dasar perancangan desain karakter.

Perancangan desain karakter dilakukan dengan memperhatikan data – data yang telah Penulis sebutkan diatas, Tetapi ada banyak kendala yang dihadapi dalam mengembangkan IP di Sulawesi Selatan, ekosistem kreatif yang masih belum berkembang serta kurangnya pemahaman tentang Kekayaan Intelektual menjadi hambatan besar dalam proses pengembangan IP lokal, padahal menurut (Widodo Widodo, 2023) bahwa tingkat keberhasilan Industri kreatif bukan hanya ada pada bagaimana bentuk kreativitas individunya tetapi juga dari sistem pendukungnya seperti Kebijakan Pemerintah dan berkembangnya ekosistem ekonomi kreatif .

Desain karakter selain punya nilai ekonomi tetapi juga punya peran dalam proses pelestarian budaya lokal, yang bisa di representasikan melalui bentuk visual karakter. Menurut (RAHMAN, 2024) bahwa elemen visual berupa simbol dan ikon memiliki peran dalam membangun identitas visual budaya suatu daerah, dan desain karakter ini juga berperan sebagai media pelestarian nilai - nilai budaya lokal di tengah perkembangan zaman yang semakin cepat. Olehnya itu desain karakter dengan ciri khas yang mengakar pada nilai lokal Sulawesi Selatan, merupakan bentuk dari proses menjaga kebudayaan lokal Sulawesi Selatan itu sendiri. Karakter – karakter lokal ini bisa dimasukkan menjadi media Pendidikan bagi generasi muda Sulawesi Selatan, guna menumbuhkan rasa bangga pada identitas daerah mereka sendiri.

Berdasarkan uraian yang telah Penulis sebutkan, Penulis melihat bahwa perancangan ini sangat penting untuk dilakukan sebagai bahan untuk mengembangkan metode perancangan IP lokal untuk memperkenalkan kebudayaan Sulawesi Selatan. Perancangan ini akan menggunakan metode Design Thinking dari (Stanford, 1995), Metode ini digunakan untuk membuat perancangan yang terstruktur dan fungsional, sehingga tercipta desain karakter dengan unsur kelokalan yang kuat.

2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas diperoleh 2 rumusan masalah sebagai berikut.

- Masih jarang desain karakter dengan mengangkat nilai lokal di Indonesia
- Pengembangan IP lokal memiliki banyak kendala di Indonesia

3. Tujuan Perancangan

- Membuat desain karakter yang memiliki nilai lokal khas Sulawesi Selatan
- Mengembangkan IP Lokal yang memiliki ciri khas sendiri
- membangun IP lokal yang mampu memperkenalkan kebudayaan Sulawesi Selatan

TINJAUAN PUSTAKA

1. Desain Karakter

Desain Karakter adalah sebuah proses seorang desainer dalam menciptakan bentuk visual tokoh yang memiliki kepribadian serta identitas yang kuat dan dapat mendukung sebuah narasi, singkatnya desain karakter adalah proses visualisasi tokoh untuk memperkuat sebuah narasi, hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh (Sapmayada, 2024) yang menyatakan bahwa Desain Karakter punya peranan yang sangat penting dalam proses membangun sebuah narasi visual dan kemudian cerita yang disampaikan dapat ditangkap oleh target audiens. Desain karakter yang baik juga adalah sebuah desain yang menggabungkan segala bentuk elemen visual seperti ekspresi dan bentuk visual tubuh karakter hal senada diungkapkan oleh Damasio pada tahun 1999 dalam (Marta del Valle-Canencia, 2022) yang mencoba mengkaji bagaimana proses fisiologis manusia, dimana dari hasil kajian tersebut didapatkan bahwa emosi itu muncul dari tampilan yang merupakan bentuk ekspresi tubuh Ketika mendapatkan rangsangan eksternal. Otak lalu menafsirkan emosi tersebut dalam bentuk perasaan.

Sementara menurut (Chand, 2017) Desainer karakter perlu menyampaikan pesan secara efektif melalui desain karakter yang dibuatnya, hal itu harus meliputi pengetahuan tentang data dari desain karakter yang dibuat dan kemudian harus dikembangkan melalui proses desain itu sendiri.

2. Intellectual Property (IP)

Intellectual Property pada dasarnya terletak pada bagaimana bentuk kepemilikan karya yang diperoleh dari hasil kreativitas manusia. Data dari World Intellectual Property Organization (WIPO, 2020), IP meliputi berbagai hal seperti hak cipta paten, merek dagang dan desain industri yang memiliki payung hukum sehingga pemilik IP mendapatkan manfaat ekonomi dari IP yang diciptakannya.

IP di Indonesia setidaknya sampai saat ini masih banyak memiliki tantangan yang harus dihadapi dan diselesaikan permasalahannya, seperti perlindungan IP di Indonesia masih sangat lemah, serta masih banyaknya Masyarakat yang kurang teredukasi untuk mendaftarkan IP miliknya, selain itu Pemerintah yang masih minim dukungan terhadap pengembangan IP lokal juga menjadi tantangan lain dalam proses pengembangan IP di Indonesia.

Data yang didapatkan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi kreatif pada tahun 2023 Industri Animasi serta Industri *Game* yang menggunakan IP dalam penguatan identitas visual dan *brand* nya mengalami peningkatan yang konsisten setiap tahunnya. Oleh sebab itu penguatan IP lokal dalam hal ini menjadi sangat penting dalam memperkuat industri ekonomi kreatif Indonesia

3. Identitas Visual Budaya dalam sebuah Desain Karakter

Pada proses perancangan karya desain salah satu yang sering menjadi sumber Inspirasi adalah Budaya. Menurut Bhatt dan Diazz pada Tahun 2024 dalam (Srishti Yadav, 2025) Penelitian yang dilakukan pada era modern seperti sekarang dilakukan dengan lebih

pada penekanan tentang betapa pentingnya mengerti lalu kemudian memahami tentang kompetensi budaya, agar desain sebuah media visual tidak terjebak dalam bias budaya, dan tetap menghargai keaneka ragaman budaya lokal. Pendapat ini kemudian sejalan dengan pendapat Penulis yang meyakini bahwa sebuah desain harus memperhatikan bagaimana sebuah karakter visual harus merepresentasikan identitas visual Masyarakat, seperti dalam hal ini Penulis mengangkat tentang Kebudayaan Sulawesi Selatan, olehnya itu apa yang Penulis tonjolkan adalah apa yang menjadi ciri visual Masyarakat Sulawesi Selatan.

Perkembangan yang terjadi di eropa barat memperlihatkan bahwa telah terjadi pergeseran arti terhadap interpretasi budaya, hal ini disebabkan karena adanya faktor eksternal yang muncul seperti Faktor ekonomi, sosial dan politik dalam kehidupan Masyarakat eropa. (Holdens, 2015). Pergeseran ini menekankan betapa pentingnya sebuah pemahaman tentang budaya yang lebih luas, dan kontekstual, yang kemudian mengevaluasi dengan mempertimbangkan nilai nilai yang dianut Masyarakat (Ahmed, 2012). Dari data data tersebut jika dikaitkan dengan Desain Karakter sebagai *IP*, maka prinsip – prinsip ini bisa diterjemakan sebagai kebutuhan untuk menampilkan kebudayaan lokal secara akurat berdasarkan data, Desain Karakter yang dibuat kemudian tidak hanya menjadi identitas visual semata, tetapi juga menjadi dasar dari penerapan nilai – nilai lokal, seperti *siri'na pace* di Sulawesi Selatan, Desain Karakter yang mengabaikan hal tersebut bisa dikatakan justru hanya memperkuat bias budaya.

4. Nilai Budaya yang ada pada Masyarakat Bugis di Sulawesi Selatan

Setidaknya ada 4 suku yang mendiami wilayah di Sulawesi Selatan dan yang terbesar adalah Suku Bugis. Suku Bugis memiliki banyak nilai yang masih dipegang sampai sekarang salah satunya adalah budaya *siri' na Pace*, nilai budaya ini punya pemaknaan filosofis yang sangat mendalam, menurut (Mattulada, 2007) *Siri'* dalam Bahasa Bugis memiliki arti harga diri dan kehormatan yang harus terus dijunjung oleh Masyarakat Bugis di Sulawesi Selatan sementara *Pacce* memiliki arti rasa empati yang harus terus dijaga oleh Masyarakat Bugis di Sulawesi Selatan, 2 hal ini menjadi landasan filosofi Masyarakat Bugis yang dipegang teguh sampai sekarang, dan berpengaruh pada pengambilan Keputusan Masyarakat Bugis.

Sebagai contoh Orang – Orang Bugis dengan karakter *siri'* adalah sosok yang memiliki keteguhan hati dan menjunjung tinggi kehormatan baik untuk dirinya maupun keluarganya, sedangkan Masyarakat Bugis yang memiliki sifat *Paccae* memiliki kepedulian dan rasa empati yang tinggi yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari hari mereka. Dua karakter ini kemudian digabungkan sehingga terbentuk Masyarakat Bugis yang teguh menjaga harga diri dan kehormatannya dan juga keluarganya, serta dilain sisi juga memiliki rasa empati yang besar terhadap sesama.

5. Potensi Sulawesi Selatan sebagai dasar pembuatan *IP* lokal

Sulawesi Selatan khususnya daerah – daerah dengan penduduk bersuku Bugis memiliki banyak potensi visual yang kemudian bisa dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan *IP* lokal. Pakaian – pakaian tradisional seperti *baju bodo dan lipa' sabbbe* serta aksesoris – aksesoris lokal seperti *Songkok Pamiring* memiliki elemen visual yang unik dan bisa dipakai menjadi keunggulan dalam desain karakter. Menurut (Florida, 2002) Kekayaan budaya lokal yang mampu dimanfaatkan oleh daerah, memiliki potensi dengan daya saing tinggi karena mampu menciptakan identitas visual yang unik.

Namun berdasarkan dari apa yang telah diamati oleh Penulis, maka pengembangan *IP* lokal tidak bisa bergerak sendirian, *IP* lokal ini harus mendapat dukungan dari ekosistem ekonomi kreatif yang stabil, sayangnya hal itu masih belum didapatkan di Sulawesi Selatan. Oleh sebab itu Perancangan ini akan mengupayakan pembuatan desain karakter dengan tidak hanya memperhatikan nilai lokal, tapi juga kemudian disertai dengan berbagai strategi mengembangkan industri kreatif.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan dalam proses pembuatan desain karakter adalah suatu Langkah yang dilakukan agar perancangan bisa berjalan secara sistematis. Metode Penelitian dalam proses perancangan desain karakter ini akan menggunakan metode penelitian Kualitatif. Menurut (Komariah, 2010) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang lebih menekankan pada bentuk kualitas data yang telah didapatkan.

Sementara itu metode perancangan yang akan dipakai sebagai alur proses perancangan adalah metode *Design Thinking* dari (Platner, 2011). Metode *Design Thinking* adalah proses atau alur yang biasa digunakan dalam pembuatan sebuah desain termasuk desain karakter, metode ini dikenal sebagai metode berpikir terstruktur dalam pembuatan sebuah karya desain, *Design Thinking* dari (Platner, 2011) memiliki 5 tahapan dalam proses kerjanya, 5 tahapan inilah yang sebenarnya akan dipakai Penulis dalam merancang desain karakter yang akan dibuat, tetapi Penulis kemudian memodifikasi 5 tahapan tersebut menjadi 3 tahap utama, berikut adalah 5 tahapan yang telah Penulis singkat menjadi 3 tahapan :

1. Tahap Pra Produksi

Di Tahap Pra Produksi Penulis berusaha mencari data melalui tahap *Emphatize* yang dibagi menjadi 2 tahap yaitu observasi dan Wawancara, setelah itu Penulis kemudian mengolah data tersebut melalui tahap *Define* Dimana di tahap ini Penulis menentukan target audiens yang akan Penulis targetkan, Berikut adalah penjelasan 2 tahap yang dilakukan oleh Penulis :

a) *Emphatize*

Di tahap ini Penulis berusaha mengumpulkan data awal melalui pengamatan, proses pencarian data ini penulis bagi menjadi 2 tahap, 2 tahap itu adalah:

- Observasi

Proses Observasi yang Penulis lakukan dilakukan melalui pengamatan langsung di lapangan, proses observasi itu dilakukan dengan memperhatikan bagaimana bentuk visual Masyarakat bugis yang kemudian bisa dijadikan sebagai kelebihan atau keunikan dari desain karakter yang dibuat. Selain itu observasi lain yang Penulis lakukan adalah dengan mengkaji buku - buku tentang Masyarakat Bugis di Sulawesi Selatan, hal ini dimaksudkan agar proses pembuatan desain karakter tidak menciptakan desain karakter yang bentuk visual budaya-nya bias.

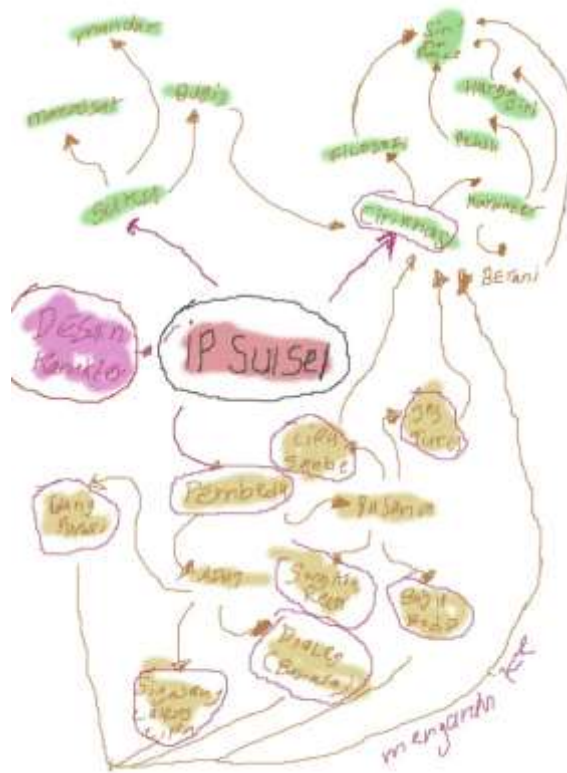
- Wawancara

Wawancara adalah proses pencarian data dengan memberikan pertanyaan kepada calon target wawancara, untuk mendapatkan data langsung dari calon target wawancara, Wawancara dalam perancangan ini dilakukan kepada calon target audiens dalam hal ini generasi muda di Sulawesi Selatan, Penulis melihat bahwa generasi muda tidak banyak yang tertarik terhadap kebudayaan nya sendiri, olehnya itu perancangan ini kemudian menjadi kan mereka sebagai target audiens. Wawancara di lakukan dengan berbagai pertanyaan yang akan memudahkan Penulis dalam merancang.

b) *Define*

Pada tahap ini Penulis berusaha untuk memetakan masalah Perancangan, dengan melihat data yang telah didapatkan di tahap *Emphatize*, Penulis di tahap ini mencoba untuk memetakan apa yang ingin dicapai dalam perancangan ini, di tahap ini Penulis melakukan proses *Mind mapping* untuk kemudian berusaha melakukan pemetaan perancangan seperti siapa target audiens yang akan Penulis targetkan, Berikut adalah tahap atau proses yang dilakukan oleh Penulis di Tahap ini

- *Mind Mapping*



Gambar 1. Proses *Mind Mapping* yang dilakukan oleh Penulis

- Target Audiens

Dari data yang telah dikelola di tahap Mind Mapping maka Penulis kemudian menentukan target audiens sebagai Berikut :

- Berdasarkan Usia

Perancangan ini akan menargetkan usia 12 Tahun kebawah, Penulis memilih usia ini dikarenakan menurut Penulis usia 12 Tahun ke bawah adalah saat yang tepat untuk menanamkan Sejarah lokal, sebelum mereka terpengaruh budaya – budaya yang datang dari luar.

- Berdasarkan Tempat tinggal

Perancangan yang akan dilakukan oleh Penulis akan menargetkan anak – anak yang tinggal di daerah Sulawesi Selatan, berdasarkan data yang telah didapatkan bahwa meskipun lahir di Sulawesi Selatan banyak Masyarakat yang masih belum mengetahui dengan jelas tentang budaya mereka sendiri, oleh nya itu Desain karakter yang dibuat oleh Penulis dalam hal ini akan berperan sebagai pemberi informasi tentang budaya – budaya Sulawesi Selatan.

- Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan data yang telah dikelola di *Mind Mapping* diketahui bahwa Masyarakat yang tidak mengetahui banyak tentang Kebudayaan tidak terbatas pada jenis kelamin seseorang, diketahui bahwa baik Pria dan Wanita banyak diantara mereka masih tidak terlalu memiliki Pengetahuan tentang Kebudayaan mereka sendiri, oleh nya itu target audiens dalam Perancangan ini berdasarkan jenis kelamin akan menargetkan anak – anak Perempuan dan Laki – Laki.

2. Tahap Produksi

Di Tahap produksi Penulis kemudian melakukan proses Perancangan berdasarkan data – data yang telah Penulis tentukan di tahap Pra Produksi, Berikut 2 Tahapan dalam metode *Design Thinking* yang dilakukan Penulis di tahap Produksi :

a) *Ideate*

Tahap ini adalah tahap yang sangat penting dalam proses perancangan yang dilakukan oleh Penulis, karena di tahap inilah Dimana ide yang digunakan sebagai dasar dalam perancangan diolah oleh Penulis, di tahap ini adalah tahap dimana Penulis berusaha merancang strategi komunikasi visual yang akan dipakai dalam Strategi komunikasi visual yang akan dilakukan oleh Penulis adalah dengan mencoba menghadirkan Perancangan ini dalam bentuk yang dekat dengan target audiens, dalam hal ini dikarenakan Penulis menarget perancangan ini akan fokus pada Masyarakat Sulawesi Selatan maka hal – hal yang dekat dengan kebudayaan Sulawesi Selatan akan dihadirkan seperti Baju *Bodo*, *Songkok Pamiring*, serta instrument – instrument visual lainnya yang dekat dengan kebudayaan Sulawesi Selatan. Berikut adalah penjelasan tahapan yang dilakukan oleh Penulis di tahap *Ideate*

■ Konsep Desain karakter

Konsep perancangan dalam pembuatan desain karakter akan memperhatikan bagaimana permasalahan – permasalahan yang ada di rumusan masalah dan telah ditentukan oleh Penulis sebelumnya. Rumusan – rumusan masalah ini adalah landasan awal yang dilakukan oleh Penulis dalam merancang desain karakter ini,

Perancangan desain karakter dilakukan dengan memperhatikan data awal yang telah didapatkan oleh Penulis, Dimana Penulis melihat bahwa salah satu yang menjadi ciri khas Masyarakat Bugis Sulawesi Selatan terletak pada prinsip hidup yang dijalankannya, yaitu prinsip hidup *Siri' na pacce*.

Prinsip hidup ini adalah dua hal yang selalu dipegang teguh oleh Masyarakat Bugis di Sulawesi Selatan. Prinsip hidup ini dijadikan landasan awal dalam proses Perancangan. Olehnya itu proses perancangan kemudian dibuat dengan memperkuat identitas dan mengarahkan Karakter pada penokohan yang menjunjung tinggi harga diri serta memiliki rasa empati yang kuat. Kemudian pakaian – pakaian tradisional yang selama ini menjadi visual yang paling melekat seperti Baju bodo dan aksesoris tradisional dibuat menjadi identitas visual lalu diterapkan dalam perancangan desain karakter.

b) *Prototyping*

Pada Tahap *Prototyping* Perancangan sudah mencapai tahap pembuatan Desain Karakter, ditahap ini sifatnya lebih ke arah tekhnikal, di tahap ini Proses perancangan dilakukan berdasarakan pada konsep yang telah Penulis tentukan sebelumnya, di tahap ini Proses pembuatan desain karakter dilakukan melalui aplikasi *3d Modeling* gratis asal Belanda yaitu *Blender*, Tahap ini akan Penulis jelaskan lebih rinci di bagian Hasil dan Pembahasan.

3. Tahap Pasca Produksi

a) *Testing*

Di tahap ini adalah tahap pengujian, dimana perancangan kemudian diuji cobakan apakah perancangan ini bisa masuk dalam setiap materi kebudayaan yang dilakukan oleh Penulis, di tahap ini Penulis melakukan serangkaian uji materi tentang kebudayaan Sulawesi Selatan dengan desain karakter Penulis, apakah karakter bisa menyesuaikan pada setiap budaya yang akan diperkenalkan kepada khalayak umum.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil



Setelah melakukan berbagai proses Perancangan maka terciptalah satu set karakter lengkap yang memiliki fungsi sebagai *Intellectual Property* yang kemudian menjadi media untuk memperkenalkan kebudayaan – kebudayaan di Sulawesi Selatan.

Penulis dalam menciptakan *IP La Baco'* ini memiliki tujuan paling dasar yaitu sebagai media perantara pengenalan kebudayaan Sulawesi Selatan, dalam hal ini *IP Karakter* yang dibuat oleh Penulis bertujuan sebagai agent budaya yang memiliki tujuan sebagai perantara atau pembawa pesan kebudayaan kepada generasi muda Sulawesi Selatan yang selama ini hanya lekat dengan generasi – generasi tua di Sulawesi Selatan.

Dari penjelasan yang telah Penulis sebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa *La Baco'* akan diposisikan sebagai produk intelektual yang bisa dipakain sebagai media promosi kebudayaan di Sulawesi Selatan.

2. Pembahasan

- Karakter *La Baco'*

Ip Karakter yang dibuat oleh Penulis ini kemudian diberi nama dengan nama “*La Baco'*”, Penamaan ini didasarkan pada nama – nama yang paling sering diucapkan oleh orang tua yang ada di Sulawesi Selatan kepada anak laki – lakinya, selain itu penamaan ini juga merupakan wujud dari adaptasi visual terhadap nilai – nilai yang ada di Sulawesi Selatan, adapatasi visual lain yang ditampilkan dalam satu set karakter ini adalah dengan pengintegrasian visual terhadap ragam kebudayaan yang melekat di Sulawesi Selatan seperti misalnya Songkok Pamiring, Jas 'Tutu' dan lipa' sabbe, yang kemudian digabungkan menjadi satu set lengkap di badan karakter yang telah dibuat. Jas tutu' yang dipakai oleh *La Baco'* dalam Perancangan ini menggunakan warna Hijau. Penulis memilih Warna Hijau di karenakan warna Hijau adalah warna yang dalam kebudayaan Sulawesi Selatan dianggap sebgai warna untuk kalangan bangsawan, dan merupakan warna yang derajatnya paling tinggi.

Karakter dalam perancangan ini Penulis buat dengan memperhatikan falsafah Bugis *Siri' na Pacce*, olehnya itu karakter yang kemudian dibuat oleh Penulis digambarkan dengan badan tegap yang penuh dengan kepercayaan diri dalam mepertahan harga diri. Persis dengan slogan *Siri; Na Pacce* yang selama ini selalu menjadi falsafah paling dipegang oleh Masyarakat di Sulawesi Selatan

Penulis menyajikan visualisasi *IP Karakter* ini ke dalam format *Character turntable*, yaitu proses visualisasi karakter yang disajikan dengan tampilan depan, samping dan belakang. Pendekatan ini Penulis pilih dikarenakan Penulis bisa melihat konsistensi visual dari berbagai sudut pandang, sehingga kemudian karakter ini kelak bisa di tampilkan dalam berbagai *Platform*

- Logo IP Karakter Labaco'



Karakter yang dibuat oleh Penulis dilengkapi dengan logo yang menjadi identitas visual dari perancangan ini. Pada bagian huruf A Penulis menambahkan bagian atas dari atas huruf A tersebut sedang memakai Songkok Pamiring atau Songkok Recca', dimana Songkok Pamiring ini adalah penutup kepala yang menjadi ciri khas di Sulawesi Selatan, Penulis menghadirkan songkok agar identitas Sulawesi Selatan yang ingin Penulis masukkan dapat tersampaikan dengan baik. Dengan menghadirkan Songkok ini juga adalah bentuk dari penghargaan Penulis terhadap nilai – nilai yang ada di Sulawesi Selatan.

Pada bagian huruf C Penulis mengganti font biasa menjadi font karakter Lontara, yang mengarah kepada aksara lontara' yang ada di daerah Sulawesi Selatan, hal ini juga Penulis lakukan untuk memperkuat branding Sulawesi Selatan, yang berusaha Penulis masukkan, kemudian tanda *apostrof* atau tanda petik pada bagian akhir Penulis lakukan agar tidak terjadi perbedaan pengucapan kata labaco' dari daerah luar Sulawesi Selatan.

Logo yang Penulis buat didominasi oleh warna hijau, sama dengan warna pada baju karakter. Pemilihan warna ini dimaksudkan untuk memperkuat branding, dimana warna hijau dalam Perancangan ini dipilih dikarenakan warna hijau dalam tradisi Sulawesi Selatan adalah warna tertinggi juga merupakan symbol kekuatan, hal ini sejalan dengan brand *Siri' Na Pacce*' yang Penulis ingin angkat.

Bagian bawah kecil dari logo yang mengusung tagline “Mari Mengenal Budaya Sulawesi Selatan” Penulis masukkan untuk memberi penegasan tentang fungsi utama dari desain karakter yang Penulis buat, yaitu memperkenalkan Kebudayaan yang ada di Sulawesi Selatan.

KESIMPULAN

Desain karakter yang dirancang sebagai *Intellectual Property (IP)*, mempunyai peran yang sangat strategis dalam proses pelestarian dan pengenalan Budaya lokal di Indonesia lebih khusus pada Budaya yang ada di Sulawesi Selatan. Pendekatan perancangan yang dilakukan dengan metode *Design Thinking* terbukti mampu menjadi landasan dalam proses perancangan desain karakter La Baco' yang mampu mewakili nilai – nilai yang ada di Sulawesi Selatan terkhusus nilai filosofi hidup masyarakat Sulawesi Selatan yaitu *Siri' na Pacce*, sebuah filosofi tentang harga diri dan kemanusiaan masyarakat Sulawesi Selatan.

Desain karakter yang dirancang oleh Penulis tidak hanya dirancang berdasarkan pada nilai estetika visual semata, tetapi berfungsi sebagai wakil daerah Sulawesi Selatan dalam memperkenalkan Budaya yang ada di Sulawesi Selatan. Visualisasi sebagai agen budaya pada karakter ini dilakukan dengan menghadirkan unsur visual yang dekat dengan Budaya – budaya yang ada di Sulawesi Selatan, seperti *Jas tutu' Aksara Lontara, Lipa' Sabbe dan Songkok Pamiring*.

Desain karakter dalam perancangan ini memberi penegasan tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara ekosistem dari ekonomi kreatif dengan perlindungan terhadap hak atas kekayaan intelektual agar kemudian *IP* lokal mampu mengembangkan diri baik pada Tingkat regional maupun nasional.

Hasil Perancangan *IP Labaco'* telah membuktikan bahwa desain karakter adalah contoh nyata bahwa desain k

arakter yang dirancang dengan pendekatan kebudayaan dapat dimanfaatkan menjadi media pengenalan dan pelestarian kebudayaan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, S. (2012). *On Being Included*. London: Duke University Press.
- Anderson, C. (2024). Analysis of Fundamental Aspects in Game Character Design. *THE INTERNATIONAL JOURNAL OF DIGITAL LEARNING ON LANGUAGES AND ARTS (IJODLLA)*, 9.
- Badewi1, M. H. (2019). Nilai Siri' dan Pesse dalam Kebudayaan Bugis-Makassar,. *JSW (Jurnal Sosiologi Walisongo)*.
- Chand, A. (2017). Breathing Life into a Character: Conceptual Tools for Understanding the Relationship between Illustrator and Character Design. *THE INTERNATIONAL JOURNAL OF ARTS THEORY AND HISTORY*, 2.
- Florida, R. L. (2002). *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community, and Everyday Life* . New York: Basic Books.
- Holdens, J. (2015). *The ecology of culture*. London: Arts & Humanities Research Council.
- Komariah, D. d. (2010). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Marta del Valle-Canencia, C. M.-M.-J.-P. (2022). The emotions effect on a virtual characters design– A student perspective analysis. *Frontiers*, 2.
- Mattulada. (2007). *Siri' & Pesse: Harga Diri Manusia Bugis, Makassar, Mandar, Toraja*. Makassar: Pustaka Refleksi.
- Ni luh Gadhia Gita Maheswari, N. K. (2023). PERANCANGAN KARAKTER 3 DIMENSI 'LAIK' SEBAGAI INTELLECTUAL PROPERTY. *AMARASI*.
- Platner, H. (2011). *Design thinking: Understand – Improve – Apply*. Berlin: pringer.
- RAHMAN, N. A. (2024). A CONCEPTUAL PAPER ON VISUAL CULTURAL INTERPRETATION OF SELANGOR IDENTIFICATION DEVELOPMENT. *QUANTUM JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES AND HUMANITIES*.
- Sapmayada, A. S. (2024). MEMBANGUN NARASI VISUAL MELALUI DESAIN KARAKTER: STUDI KASUS KARAKTER IKONIK. *Visart Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 492.
- Srishti Yadav, L. T. (2025). Evaluation of Cultural Competence of Vision-Language Models. *Arxiv*, 1.
- Widodo Widodo, M. B. (2023). Building Sustainable Creative Economy in Society through the Mediation Role of Innovation Behavior. *Sustainability*.
- Yuelin Zhou, G. L. (2021). *Character Design Visual Culture Communication and Emotional Inquiry*. Canada: Clausius Scientific Press.