

DESAIN KARAKTER DARI TANAMAN TARUM (*INDIGOFERA TINCTORIA*) SEBAGAI PENGENALAN RAGAM FLORA INDONESIA

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Email: zulfaarrifqi@gmail.com

Abstrak

Keberadaan flora Indonesia yang beragam jenisnya banyak tersebar diberbagai wilayah di Indonesia dengan ciri khasnya masing-masing sesuai kondisi lingkungan. Kehadiran ragam flora juga dapat berpengaruh pada perkembangan budaya lokal karena dapat dijadikan sebagai sumber estetika nusantara seperti ragam corak dan motif pada kain batik, ukiran, dan sebagainya. Perancangan desain karakter menggunakan sumber ide utama yaitu tanaman tarum (*Indigofera tinctoria*) yang digunakan sebagai pewarna alami pada kain nusantara untuk menghasilkan warna indigo. Hal-hal lain yang berkaitan dengannya yaitu Sungai Citarum dan batik Pataruman dijadikan ide tambahan maupun pendukung terbentuknya konsep karakter. Hal ini bertujuan untuk mengenalkan tanaman tarum (*Indigofera tinctoria*) sebagai salah satu contoh ragam flora yang ada di Indonesia kepada khalayak melalui desain karakter. Penggunaan metode *design thinking* pada perancangan desain karakter membantu dalam proses penciptaan karya.

Kata Kunci: Desain Karakter, Tarum, *Indigofera tinctoria*, Flora Indonesia

Abstract

*The existence of various types of Indonesian flora is widely spread in various regions in Indonesia with their respective characteristics according to environmental conditions. The presence of a variety of flora can also affect the development of local culture because it can be used as a source of archipelago aesthetics such as various patterns and motifs on batik cloth, carvings, and so on. The character design uses the main source of ideas, namely the tarum plant (*Indigofera tinctoria*) which is used as a natural dye on Indonesian fabrics to produce indigo color. Other things related to it, namely the Citarum River and Pataruman batik, are used as additional ideas and support the formation of the concept of character. It aims to introduce the tarum plant (*Indigofera tinctoria*) as an example of the variety of flora in Indonesia to the public through character design. The use of the design thinking method in designing character design helps in the process of creating works.*

Keywords: Character Design, Tarum, *Indigofera tinctoria*, Indonesian Flora

Correspondence author: Zulfa Arrifqi Umaimah , zulfaarrifqi@gmail.com, Sukoharjo, Indonesia.



This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Keberagaman menjadi daya tarik dan identitas bangsa Indonesia, diantaranya ialah keberadaan bermacam-macam budaya, flora, fauna, adat istiadat, dan tradisi yang tersebar diberbagai daerah. Lalu juga sebagian kecil dari melimpahnya keberagaman Indonesia atau dikenal sebagai konten lokal Indonesia, seperti ragam motif, bahasa, legenda, kebiasaan masyarakat lokal, dan interaksi (Yulianti, 2021). Faktor wilayah, masyarakat, sosial dan lainnya pada suatu daerah juga mempengaruhi perbedaan budaya yang berkembang, seperti adanya kemiripan maupun perbedaan, sehingga dapat menjadi ciri khas antar daerah lainnya. Salah contohnya ialah faktor wilayah yang menyebabkan perbedaan kebiasaan kehidupan masyarakat di sekitarnya, serta habitat flora dan fauna yang menyesuaikan kondisi wilayah tersebut. Pada tiap pulau-pulau di negara Indonesia, tersebar banyaknya aneka ragam flora dan fauna (Maulana dan Aditya, 2018). Tumbuhan, dedaunan, bunga, kemudian hewan untuk transportasi, perburuan, dan ternak banyak dimanfaatkan masyarakat sesuai kebutuhan dan perkembangan zaman.

Ide karakter diambil dari salah satu flora yang ada di Indonesia, yaitu tarum atau indigofera. Selain itu, tarum juga berkaitan dengan motif batik Pataruman dan Sungai Citarum di Jawa Barat. Sebagai tanaman untuk pewarna biru alami, tanaman tarum (*Indigofera tinctoria*) atau *tom* (penyebutan oleh orang Jawa) digunakan saat proses membuat batik atau tenun ikat tradisional nusantara (Ariyanti dan Asbur, 2018). Batik dalam perkembangannya terdapat berbagai jenis, corak atau motif, bahan, serta metode yang digunakan saat pembuatannya. Sebuah motif batik umumnya dapat diketahui dari asal daerah atau asal keluarga pemiliknya, sebab pada awalnya budaya membatik ialah adat istiadat secara turun menurun (Trixie, 2020). Namun, seiring berjalannya waktu penggunaan batik tidak lagi terbatas dalam kalangan tertentu dan dapat diaplikasikan ke berbagai produk, seperti pakaian modern, aksesoris, dekorasi, dan sebagainya.

Pataruman dalam ragam motif batik Banjar (Jawa Barat) menampilkan daun tarum berwarna biru dan bunga kecil berwarna merah, lalu adanya penamaan Ci Tarum, Kerajaan Taruma, Banjar Pataruman, dan Tarumajaya sehingga tanaman tarum (*Indigofera tinctoria*) umumnya diyakini berasal dari Jawa Barat (Krisnawati, dkk., 2019). Namun, Sungai Citarum sebagai pusat transportasi air serta saat penjajahan Belanda mulai ditemukannya pewarna kain berbahan kimia menyebabkan tanaman tarum nilai jualnya menurun (Maysa, 2021). Penggunaan tanaman tarum sebagai pewarna alami pada kain batik semakin berkurang dan Sungai Citarum yang tercemar.

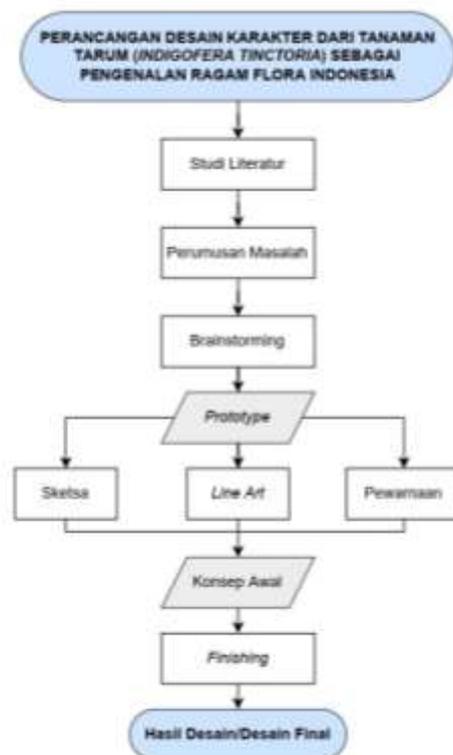
Walaupun demikian, seiring waktu dilakukan upaya pembenahan kondisi Sungai Citarum dan perkembangan batik yang semakin beragam, maka penggunaan pewarna alami khususnya dari tanaman tarum juga menarik para peminatnya. Hal ini juga dapat menjadi cara untuk pelestarian motif batik Pataruman, Sungai Citarum, dan tanaman tarum. Berdasarkan hal tersebut, ide karakter berkaitan atau memiliki latar belakang yang dekat dengan aktivitas di sungai (contohnya memancing atau mencari ikan), kemudian unsur motif batik Pataruman, dan tanaman tarum yang menjadi inspirasi ide dan asal-usul karakter.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif berdasarkan studi literatur dari berbagai sumber yang relevan. Sedangkan dalam penciptaan karya desain karakter ini menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* memiliki kelebihan yaitu dapat mempengaruhi seseorang memperoleh beragam ide kreasi baru saat sedang dalam fase inspirasi, ide, dan penerapan secara berulang pada tiap siklus ketika mengembangkan ide-ide baru maupun menjelajahi bermacam-macam solusi baru (Alrazi dan Rachman, 2021). Menurut Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford/d.school (dalam Abednego dan Kusumawati, 2019), dikemukakan bahwa metode *design thinking* terdiri atas lima tahap, di antaranya *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

1. *Emphatize*
Tahap *emphatize* merupakan tahapan pertama yakni dengan mendekati *user* untuk memperoleh atau memahami permasalahan yang sedang terjadi di lapangan sehingga dapat dipecahkan oleh peneliti.
2. *Define*
Untuk mengidentifikasi masalah pokok, peneliti menganalisis dan memadukan berbagai informasi yang didapatkan dari tahap *emphatize*. Perumusan masalah dalam tahap *define* menjadi bantuan dalam penyelesaian masalah yang dialami *user*.
3. *Ideate*
Setelah merumuskan masalah di tahap *define*, maka dilanjutkan dengan melakukan *brainstorming*, untuk mengumpulkan ide-ide sebagai alternatif solusi dalam memecahkan permasalahan *user*, kemudian berbagai ide tersebut diselidiki dan diuji untuk mendapatkan solusi penyelesaian masalah yang paling patut.
4. *Prototype*
Suatu rangkaian proses desain mulai dari konsep, sketsa, komputerisasi atau digitalisasi dilakukan untuk menghasilkan purwarupa (rupa awal), kemudian diujikan kepada beberapa orang lain maupun tim internal untuk mengetahui jika terdapat kendala sehingga menjadi masukan bagi desainer sebagai perbaikan menuju hasil *final prototype*.
5. *Test*
Tahap *test* yaitu melakukan uji coba atau *trial* dan mengevaluasi produk pada *user* serta adanya revisi dan menyempurnakannya hingga menjadi hasil akhir produk.

Langkah-langkah penciptaan karya dalam perancangan desain karakter meliputi proses studi literatur, perumusan masalah, dan *prototype* untuk menghasilkan konsep awal desain karakter, kemudian dilanjutkan dengan *finishing* sehingga memperoleh hasil desain atau desain final karakter yang dirancang.



Gambar 3. *Flowchart* Langkah-Langkah Penciptaan Karya
Sumber : Dokumen Pribadi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi Umum

Animasi

Animasi atau film animasi merupakan sebuah kumpulan beragam objek, seperti manusia, teks atau tulisan, binatang, tanaman, gedung/bangunan, dan lainnya yang disusun atau diatur sehingga menjadi gambar yang bergerak (Adzani dan Murwonugroho, 2021). Animasi terdiri atas dua bentuk, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Dalam perkembangannya, animasi mengalami banyak perubahan dan kemajuan, contohnya dalam teknologi yang digunakan saat proses pembuatan animasi yang semakin maju dan lebih efisien.

Perkembangan media dan industri hiburan juga turut berpengaruh terhadap bidang animasi. Selain itu, kehadiran internet dan berbagai macam gadget memudahkan masyarakat mengakses tontonan yang sesuai minat maupun kebutuhan dengan pilihan konten yang beraneka ragam. Serta pilihan tayangan dari mancanegara maupun dalam negeri, gratis atau berbayar, dan lain-lain.

Animasi dianggap efisien sebagai salah satu media informasi serta media hiburan yang juga dapat menyisipkan nilai moral dan sosial pada adegan dan dialog di dalamnya, serta dapat mencakup berbagai kalangan dan usia di masyarakat secara luas (Swatriani, 2020). Misalnya adalah penggunaan animasi pada media pembelajaran sekolah sehingga lebih bervariasi, juga dapat membantu murid dan guru dalam proses kegiatan belajar serta mengajar. Ada pula anime sebagai tayangan animasi asal Jepang yang populer di berbagai negara, mulai dari serial, film serta bermacam-macam genre yang memiliki peminatnya masing-masing. Lalu Disney dengan cerita dan karakter-karakternya yang ikonik serta terkenal secara global.

Desain Karakter

Desain karakter ialah suatu bagian yang meliputi berbagai faktor dari segi bentuk visual ataupun deskripsi tekstual dalam proses pembuatan desain karakter, serta penting pula untuk didasari dengan personalisasi dan esensi karakter sehingga tidak hanya membuat bentuk visualisasinya (Yunita dan Sudaryat, 2020). Faktor-faktor tersebut diperlukan saat proses pembuatan karakter agar sesuai dengan desain yang sudah dirancang. Dengan demikian, karakter yang dibuat memiliki ciri khas, latar belakang atau asal-usul, dan dapat membantu maupun memperkuat visualisasi serta menjadi pembeda antara satu karakter dengan karakter yang lain.

Dalam pembuatan desain karakter dapat berdasarkan objek manusia maupun non-manusia, perpaduan antara keduanya, atau mengambil sedikit unsur satu sama lain. Pada karakter yang memiliki visual non-manusia yakni binatang, tanaman maupun benda mati (*inanimate object*), maka dapat diberikan sifat-sifat manusiawi (berpikir, konflik batin, komunikasi bahasa manusia, berperilaku, dan perasaan seperti manusia pada umumnya) untuk meyakinkan dan mempengaruhi emosi penonton (Adzani dan Murwonugroho, 2021). Namun, dapat pula disesuaikan kembali atau dicocokkan dengan kebutuhan dan ide perancangan karakter yang sudah ditentukan.

Sejarah Tanaman Tarum

Tanaman tarum atau disebut juga sebagai *Indigofera*, nila, dan tom adalah tanaman yang asalnya dari Afrika Timur dan Afrika bagian selatan hingga dikenal di Laos, Vietnam, Filipina, dan Indonesia (Sumatra, Jawa, Sumba, dan Flores), serta banyak dipakai sebagai bahan pewarna dan bahan cat di Eropa (Pratiwi dan Miftahuddin, 2021). Secara agronomis, tanaman tarum atau *Indigofera* memiliki banyak peminat sebab dapat menyesuaikan dengan tanah yang salinitasnya tinggi, kekeringan, dan genangan (Karimah dan Atabany, 2019). Di Indonesia, tanaman tarum digunakan untuk pewarna kain atau tekstil seperti kain batik, tenun, jumptuan atau ikat celup, dan sebagainya.



Gambar 1. Tanaman Tarum
Sumber : id.pinterest.com (dalam Maysa, 2021)

Pada zaman penjajahan Belanda, tanaman tarum merupakan salah satu tanaman yang masuk dalam pemberlakuan sistem tanam paksa di Indonesia. Di tahun 1830, setiap desa wajib menanam komoditas ekspor seperti kopi, tebu, dan tanaman tarum sejumlah sebagian tanah (dua puluh persen), sesuai dengan aturan sistem tanam paksa/*cultuurstelsel* dari Gubernur Jendral Johannes van den Bosch (Sondarika, 2019). Salah satu contohnya ialah di Kabupaten Galuh (sekarang Kabupaten Ciamis, Jawa Barat) dipilih ditanami jenis tarum kembang atau tarum siki sebab banyak dikenali oleh masyarakat pribumi serta singkatnya waktu tanam, tumbuh cepat, akarnya kuat, dan menghasilkan dalam jumlah yang banyak (Sofiani, 2018).

Tanaman tarum juga disebut ada kaitannya dengan penamaan Sungai Citarum. Sungai Citarum ialah sungai terpanjang dan terbesar yang berlokasi di Jawa Barat, hulu sungainya dimulai dari Situ Cisanti di Gunung Wayang, Kabupaten Bandung hingga ke Laut Jawa di Muara Gembong, Kabupaten Bekasi (Utami, 2019). Selain itu, penemuan Kerajaan Tarumanegara yang didirikan oleh Maharesi Jayasinghawarman serta disebut sebagai kerajaan tertua yang terletak di Jawa Barat, juga dihubungkan dengan penamaan Sungai Citarum (Suyatman, 2021). Sebagai wilayah yang dilewati Sungai Citarum serta sebab banyaknya tanaman tarum yang tumbuh di sepanjang Sungai Citarum, disimpulkan pula bahwa warna biru menjadi ciri atau warna khas dari Kerajaan Tarumanegara (Surachmad dan Purnengsih, 2018).

Sungai Citarum banyak digunakan masyarakat untuk beraktivitas, salah satu contohnya saat masa penjajahan Belanda. Masyarakat menjadikan sungai Citarum untuk sarana transportasi ketika datangnya masa panen, pada saat itu menggunakan rakit bambu yang diikat tali tambang sebagai alat transportasinya (Maysa, 2021). Namun, seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, keadaan Sungai Citarum juga turut terdampak karena ulah maupun aktivitas manusia yang tidak bertanggung jawab berakibat mencemari atau mengotori sungai. Contohnya terdapat limbah berbagai aktivitas manusia di antaranya dari ranah rumah tangga, pertanian, peternakan, perikanan, dan perindustrian yang dibuang secara langsung ke badan air sehingga menyebabkan Sungai Citarum tercemar (Utami, 2019).

Pelestarian penggunaan tanaman tarum sebagai pewarna alami misalnya pada industri atau pembuatan kain batik menjadi salah satu upaya yang ramah lingkungan dan mengurangi pemakaian pewarna kimia. Selain itu, ketersediaan bahan baku dapat menjadi kendala dalam proses pembuatan batik dengan pewarna alami, sehingga perlu untuk memperhatikan penggunaan bahan alam dengan bijak supaya tetap lestari. Sejak dahulu kala, sumber utama pewarna indigo menggunakan ranting serta daun tanaman tarum/*Indigofera tinctoria* dan spesies *Indigofera* (Namirah, dkk., 2019). Warna biru yang dihasilkan dari tanaman tarum, menjadikannya sebagai bahan untuk pewarna kain maupun pakaian (Surachmad dan Purnengsih, 2018). Salah satu contohnya ialah motif batik Pataruman yang menambah keanekaragaman corak dan motif khas nusantara.



Gambar 2. Motif Batik Pataruman
Sumber : Krisnawati, dkk., 2019

Secara etimologis, Pataruman berasal dari kata pa- yang artinya kreativitas, tarum artinya tanaman tarum (atau daun), dan -an berarti baik dan banyak, tetapi batik Pataruman di Banjar dalam perkembangannya masih mempertahankan corak utama tarum meskipun warna dasarnya sudah bervariasi sesuai keinginan konsumen, tidak hanya warna biru tua dan indigo. (Krisnawati, dkk., 2019). Pengaplikasian atau penerapannya juga dapat digunakan untuk pakaian, tas, aksesoris, dan sebagainya sesuai kebutuhan dan preferensi gaya atau selera masing-masing.

Proses Pembuatan Karakter

Warna

Pemilihan warna pada karakter disesuaikan dengan karakteristik yang dirancang. Pada suatu karya desain, warna memiliki peran untuk memberikan makna secara nonverbal (Abednego dan Kusumawati, 2019). Warna dapat membantu atau mendukung dalam penyampaian pesan melalui karakter. Selain itu, juga dapat menjadi ciri khas atau identitas karakter sehingga dapat menjadi pembeda antara karakter lainnya.

Dalam perancangan karakter ini, dipilih warna merah muda dan indigo sebagai warna utama berdasarkan atau diambil dari tanaman tarum (*Indigofera tinctoria*) dan warna yang dihasilkannya. Dalam psikologi warna, warna indigo merupakan simbol intuisi atau dapat pula bermakna idealisme, sedangkan warna merah muda atau *pink* ialah kasih sayang serta dapat pula diartikan kekanak-kanakan dan *girlish* (Chaudhary, 2019).

Bentuk Dasar

Penggunaan bentuk dasar berguna untuk menjelaskan atau menerangkan sifat maupun karakteristik yang terdapat dalam sebuah objek (Hermanudin dan Ramadhani, 2020). Berdasarkan buku *Creating Character with Personality* oleh Tom Bancroft (dalam Indra, 2018), diterangkan bahwa bentuk, ukuran, dan variasi merupakan hal atau bagian dasar sebagai fondasi dalam perancangan desain karakter. Bentuk yang sederhana memberi karakter atau sifat dasar dan jika menggabungkan bentuk maka menghasilkan karakter yang lebih rumit atau kompleks, bentuk dasar di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Lingkaran
Lingkaran merepresentasikan karakter yang bersifat baik, menambah kesan lucu, gemas, gembira, dan *friendly*.
2. Persegi
Penggunaan bentuk persegi pada karakter yang digambarkan tegas, kuat, gagah, dan dapat diandalkan, umumnya pada karakter *superhero* maupun pahlawan.

Segitiga

Segitiga umumnya dipakai untuk menggambarkan karakter *villain* atau yang memiliki sifat dan kesan jahat, mencurigakan.

Konsep Karakter

Konsep karakter dirancang berdasarkan informasi-informasi yang sudah diperoleh yaitu mengenai tanaman tarum (*Indigofera tinctoria*) maupun hal-hal yang terkait dengannya. Penggabungan atau mengombinasikan unsur motif nusantara dan gaya kasual pada karakter untuk menambah kesan modern serta mengenalkan motif Batik Pataruman tersebut melalui desain karakter. Latar belakang cerita atau *backstory* pada karakter dibuat dengan mengembangkan dari permasalahan yang ditemukan dalam proses studi literatur mengenai topik pembahasan, yaitu permasalahan tercemarnya Sungai Citarum serta berbagai informasi terkait di dalamnya dijadikan sumber ide pembentukan latar belakang cerita pada perancangan karakter.

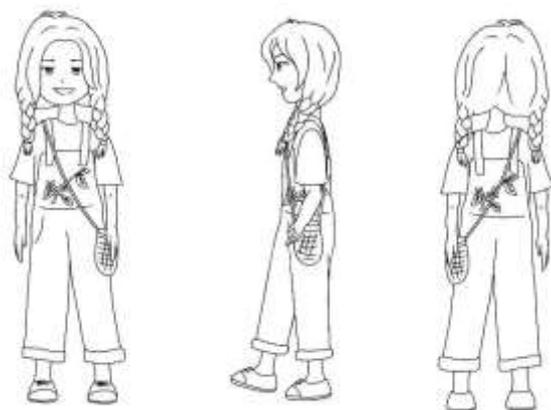
Hasil Perancangan Desain Karakter

Konsep Visual

Setelah mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber literatur yang mendukung dalam desain karakter yang dibuat, maka berikut ini adalah hasil perancangan desain karakter mulai dari tahapan sketsa, *line art*, dan hasil akhir atau desain final.



Gambar 4. Sketsa Desain Karakter Arum
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 5. Line Art Desain Karakter Arum
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 6. Hasil Akhir (Final) Desain Karakter Arum
Sumber : Dokumen Pribadi

Konsep Back Story

Penamaan karakter Arum diambil dari kata tarum dan digambarkan sebagai seorang anak perempuan pra-remaja berumur 12 tahun, yang tinggal di sekitar Sungai Citarum sehingga ia sering berkecukupan dengan aktivitas sungai salah satunya yaitu mencari ikan sekaligus membantu ayahnya yang berprofesi sebagai nelayan serta membantu ibunya mencari mengumpulkan tanaman tarum untuk pewarna batik yang biasanya ia lakukan sepulang sekolah. Namun, permasalahan mulai muncul karena sampah-sampah yang melintasi sungai semakin bertambah dan kondisi air sungai yang tercemar, ia pun memberitahu warga sekitar atas apa yang sedang terjadi, tetapi Arum sering diremehkan karena ia hanyalah seorang anak perempuan biasa.

Arum sering memergoki orang-orang yang sembarangan membuang sampah mereka ke sungai, tetapi tidak terlalu berpengaruh karena orang lain yang kebetulan melintas di sepanjang sungai juga terkesan tidak peduli. Arum juga khawatir dengan orangtuanya karena sulitnya mencari ikan dan pembeli batik buatan ibunya yang semakin menurun sebab harganya tidak semurah yang menggunakan pewarna kimia. Hingga pada suatu hari, orang-orang enggan melintasi Sungai Citarum karena airnya yang makin tercemar, penyelidikan oleh petugas berwenang pun dilakukan dengan mengunjungi rumah ke rumah, termasuk rumah Arum. Arum dengan senang hati menunjukkan kepada mereka usaha batik ibunya yang mempertahankan pewarna tarum, hal ini ternyata disambut dengan baik karena di wilayah tempat tinggal Arum sulit untuk menemukan pembuat batik yang menggunakan pewarna alami sejak banyak munculnya pewarna kimia.

Pada akhirnya, warga sekitar perlahan mulai sadar dan mulai mengolah limbah sebelum dibuang. Arum dan orangtuanya juga tidak lagi diremehkan karena memiliki latar belakang sosial yang biasa, Arum dengan semangat membantu orangtuanya sebab ayahnya tidak lagi kesulitan mencari ikan serta toko batik sederhana milik ibunya mulai ramai didatangi orang, baik sebagai pengunjung, pembeli, maupun orang yang ingin belajar membuat batik dengan pewarna tarum,

Analisis Desain Karakter

Bentuk Fisik

Arum memiliki tinggi badan 147 sentimeter dan berat badan 38 kilogram. Rambutnya terinspirasi dari tanaman tarum (*Indigofera tinctoria*) yang berwarna merah muda dan menghasilkan warna indigo, maka dibuat dengan mengombinasikan keduanya dengan warna merah muda yang lebih dominan dibanding warna indigo.

Perwatakan

Sebagai anak usia pra-remaja, Arum mempunyai sifat periang dan senang berkegiatan di luar rumah. Terkadang Arum agak kesal karena waktu bermainnya berkurang sebab membantu ayah atau ibunya sehabis pulang sekolah. Namun, di sisi lain ia tetap ingin bersikeras untuk berpartisipasi semampunya meskipun ayah dan ibunya tidak memaksa Arum untuk membantu pekerjaan mereka supaya Arum fokus bersekolah. Sebab Arum juga seringkali ditegur orangtuanya karena melewatkan waktu belajar ketika ia sedang jenuh atau bosan dan memilih mencari ikan atau bermain di sungai dibandingkan belajar.

Pakaian

Dengan memadukan batik dengan gaya kasual, Arum menggunakan *overall* berwarna indigo dengan aksen motif batik Pataruman dan atasan *inner* berwarna merah muda. Pemilihan pakaian jenis *overall* disesuaikan dengan karakter Arum yang aktif dan berkegiatan di luar ruangan. Hal ini juga sebagai bentuk penerapan kain batik untuk kebutuhan non-formal.

SIMPULAN

Tanaman tarum (*Indigofera tinctoria*) digunakan dalam penciptaan desain karakter Arum sebagai sumber konsep inti dan terdapat ide tambahan untuk mendukung konsep karakter tersebut, antara lain Sungai Citarum dan batik Pataruman, yang dianggap memiliki keterkaitan. Selain memperkenalkan tanaman tarum (*Indigofera tinctoria*) sebagai salah satu jenis flora Indonesia yang digunakan untuk pewarna alam, desain karakter Arum juga memadukan corak atau motif batik Pataruman dengan gaya kasual sehingga menjadi cara pengaplikasian atau penggunaan batik untuk kebutuhan nonformal. Dengan demikian, dapat menjadi upaya pelestarian maupun penyajian budaya lokal melalui desain karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Abednego, V. A., & Kusumawati, Y. A. (2019). Kajian Desain Karakter Pada Buku “Heritage of East Java” sebagai Daya Tarik Visual. *Translitera : Jurnal Kajian Komunikasi dan Studi Media*, 8(02), 24–33. <https://doi.org/10.35457/translitera.v8i02.887>
- Adzani, F., & Murwonugroho, W. (2021). Pentingnya Kesesuaian Visual Karakter Tokoh dalam Film Animasi “My Little Pony: The Movie.” *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Lembaga Penelitian Universitas Trisakti*, 6(1), 68–84. <https://doi.org/10.25105/pdk.v6i1.8630>
- Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 190–202. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2247>
- Ariyanti, M., & Asbur, Y. (2018). TANAMAN TARUM (*Indigofera tinctoria* Linn.) sebagai Penghasil Zat Pewarna. *Jurnal Hutan Pulau-Pulau Kecil*, 2(1), 109–122. <https://doi.org/10.30598/jhppk.2018.2.1.109>
- Chaudhary, R. K. (2019). Influence of Colour on Visual Arts. 6.
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” dengan Mengadaptasi Biota Laut. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), F227–F233. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47758>
- Indra, V. M. L. (2018). Perancangan Concept Art Karakter Animasi 2D sebagai Upaya dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Wanita Remaja-Dewasa. 7.
- Karimah, S. N., & Atabany, A. (2019). Peternakan dan Pertanian untuk Ketersediaan Pakan Lokal Berkelanjutan di Desa Mekarharja, Kecamatan Purwaharja, Kota Banjar. *Jurnal Pusat Inovasi Masyarakat (PIM)*, 1(1), Article 1. <https://jurnal.ipb.ac.id/index.php/pim/article/view/28426>
- Krisnawati, E., Sunarni, N., Indrayani, L. M., Sofyan, A. N., & Nur, T. (2019). Identity Exhibition in Batik Motifs of *Ebeg* and *Pataruman*. *SAGE Open*, 9(2), 215824401984668. <https://doi.org/10.1177/2158244019846686>

- Maulana, I., Aditya, D.K., 2018. Perancangan Karakter *Anthropomorphism* pada *Board Game* yang Mengangkat Keragaman Flora dan Fauna Indonesia. *eProceedings of Art & Design*, 5(1).
- Maysa, R. (2021). Seri Sungai Populer Nusantara: Sungai Citarum. Epigraf Komunikata Prima.
- Namirah, I., Affifah, I., Wijayanti, I. E., & Langitasari, I. (2019). Kajian terhadap Tanaman Pewarna Alami pada Masyarakat Baduy Luar. *EduChemia (Jurnal Kimia dan Pendidikan)*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.30870/educhemia.v4i2.6150>
- Pratiwi, H. N., & Miftahuddin, M. (2021). Perkembangan Perkebunan Nila di Karesidenan Kedu Masa Tanam Paksa 1840-1870. *Mozaik: Kajian Ilmu Sejarah*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/moz.v12i1.45628>
- Sofiani, Y. (2018). *Perubahan Kedudukan dan Kekuasaan Bupati di Priangan pada Tahun 1800-1916*. 11.
- Sondarika, W. (2019). Dampak Culturstelsel (Tanam Paksa) bagi Masyarakat Indonesia dari Tahun 1830-1870. *Jurnal Artefak*, 3(1), 59–66. <https://doi.org/10.25157/ja.v3i1.337>
- Surachmad, A., & Purnengsih, I. (2018). Perancangan Karakter Purnawarman sebagai Tokoh Utama dalam Film Animasi Kerajaan Tarumanagara. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 1(01), 1–7. <https://doi.org/10.30998/vh.v1i01.4>
- Suyatman, U. (2021). Citarum yang Merana dalam Pengabaian Nilai Kabuyutan Orang Sunda. *Al-Tsaqafa : Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 18(1), 51–61. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v18i1.12721>
- Swatriani, R. (2020). *Representasi Budaya Nusantara Dalam Animasi Binekon*. 7, 20.
- Trixie, A. A. (2020). Filosofi Motif Batik Sebagai Identitas Bangsa Indonesia. 1, 9.
- Utami, A. W. (2019). *Kualitas Air Sungai Citarum*. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/m3ha2>
- Yulianti, I. (2021). Perancangan Desain Karakter Jole Berbasis Lokal Flores, Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(1), 63–72. <https://doi.org/10.24821/jags.v7i1.4382>
- Yunita, S., Sudaryat, Y., Sn, S., & Sn, M. (2020). Konsep Desain Karakter dari Bunga Nasional Negara Indonesia Untuk Animasi 2D. 14.