ANALISIS GAYA ILUSTRASI MUKHLIS NUR PADA *GAME INHERITAGE* SEBAGAI MEDIA EDUKASI VISUAL DALAM PELESTARIAN BUDAYA INDONESIA

Achmad Firmansyah Al Caesar[1)]

[1)]Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

caesar.patlabor@gmail.com

ABSTRAK

Ilustrasi merupakan hasil visualisasi dari suatu gagasan atau tulisan yang diwujudkan melalui teknik gambar, lukisan, fotografi, maupun teknik seni rupa lainnya. Berbeda dengan karya seni rupa pada umumnya, ilustrasi lebih menekankan pada hubungan antara subjek yang digambarkan dengan pesan atau tulisan yang ingin disampaikan, bukan semata-mata pada keindahan bentuk visualnya. Orang yang berprofesi membuat ilustrasi disebut ilustrator, yang merupakan salah satu bagian dari profesi *graphic designer* secara lebih luas. Di Indonesia, perkembangan dunia ilustrasi turut diwarnai oleh kemunculan ilustrator-ilustrator berbakat dengan ciri khas masing-masing, salah satunya adalah Mukhlis Nur, yang lebih dikenal dengan nama panggung "Sinlaire". Ia dikenal sebagai ilustrator, komikus, sekaligus *game artist* yang mengusung gaya desain bercorak *anime* dalam setiap karyanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan gaya desain *anime* serta muatan budaya Indonesia dalam karya-karya Mukhlis Nur, khususnya pada *game* berjudul *INheritage: Boundary of Existence*. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pertimbangan bahwa pendekatan ini memberikan keleluasaan lebih besar dalam menyikapi dan menginterpretasikan permasalahan yang kompleks dan bersifat kontekstual. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur serta analisis mendalam terhadap karya-karya Mukhlis Nur yang telah dipublikasikan secara luas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mukhlis Nur berhasil mengintegrasikan aspek kebudayaan Indonesia ke dalam *game INheritage: Boundary of Existence* melalui gaya desain *anime* yang ia kuasai. Gaya ini terbukti memiliki fleksibilitas tinggi dalam mengkreasikan berbagai elemen visual, sehingga penulis merekomendasikan agar ilustrator, khususnya generasi muda, tidak terpaku hanya pada satu gaya desain saja demi mengembangkan potensi kreatif yang lebih luas.

Kata Kunci: Ilustrasi, Mukhlis Nur, Gaya Desain, *INheritage: Boundary of Existence*

ABSTRACT

An illustration is the visual representation of an idea or text, realized through techniques such as drawing, painting, photography, or other visual art methods. Unlike general works of visual art, illustrations emphasize the relationship between the depicted subject and the message or text being conveyed, rather than focusing solely on visual aesthetics. Professionals who create illustrations are known as illustrators, a role that falls under the broader umbrella of graphic design. In Indonesia, the field of illustration has been shaped by the emergence of talented illustrators, each with a distinctive style, one such figure is Mukhlis Nur, better known by the stage name "Sinlaire". He is recognized as an illustrator, comic artist, and game artist who incorporates an anime-inspired design style into all his work. This study aims to examine the application of anime design styles and Indonesian cultural elements in Mukhlis Nur's work, specifically within the game INheritage: Boundary of Existence. A descriptive qualitative approach was employed, as it offers greater flexibility in addressing and interpreting complex, context-dependent issues. Data collection involved a literature review and an in depth analysis of Mukhlis Nur's widely published works. The findings indicate that Mukhlis Nur successfully integrated Indonesian cultural aspects into INheritage: Boundary of Existence by utilizing his mastery of the anime design style. Given that this style demonstrates great flexibility in the creation of diverse visual elements, the author recommends that illustrators, particularly the younger generation, avoid limiting themselves to a single design style, thereby fostering broader creative potential.

Keywords: *Illustration, Mukhlis Nur, Style Design , INheritage: Boundary of Existence*

PENDAHULUAN

Ilustrasi merupakan representasi visual dari suatu gagasan atau teks yang diwujudkan melalui teknik menggambar, melukis, fotografi, atau bentuk seni visual lainnya. Selain itu ilustrasi didefinisikan sebagai gambar naratif atau elemen dekoratif dalam sebuah naskah, yang bertujuan untuk memperjelas pesan melalui sarana visual (Setiady, 2019). Berbeda dengan karya seni visual pada umumnya, ilustrasi lebih menekankan pada hubungan antara subjek yang digambarkan dengan pesan atau teks yang ingin disampaikan. Gaya khas seorang ilustrator sering kali berfungsi sebagai identitas visual yang memperkuat pesan yang dimaksud, termasuk pesan yang berkaitan dengan budaya dan identitas suatu bangsa.

Upaya pelestarian budaya Indonesia melalui ilustrasi dapat kita temukan dalam *INheritage: Boundary of Existence*, sebuah *game shoot 'em-up* yang dikembangkan oleh studio asal Bandung, Tinker Games. *Game* ini mengangkat kekayaan warisan budaya Nusantara dan menampilkan berbagai konsep seperti Arca (patung pelindung kota), Yaksa (makhluk supranatural), Kalpataru (pohon kehidupan), dan Rakyan (roh pelindung), yang semuanya bersumber dari mitologi serta kepercayaan lokal Indonesia. Konsep dan karakter dalam *game* ini sangat erat kaitannya dengan karya Mukhlis Nur, yang lebih dikenal dengan nama pena Sinlaire.



Gambar 1. Portrait Mukhlis Nur
Sumber: Wikipedia.com

Mukhlis Nur adalah seorang ilustrator dan komikus asal Indonesia lulusan program Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Bandung (ITB) yang telah berkecimpung di industri kreatif sejak awal tahun 2010-an. Ia berperan sebagai *Lead Artist* untuk proyek *INheritage*. Setelah bergabung dengan Tinker Games sebagai ilustrator, ia memegang tanggung jawab penuh atas gaya visual dan desain karakter *game* tersebut. Dalam peran ini, ia berhasil memadukan estetika gaya *anime* yang populer dengan elemen visual budaya Indonesia, menciptakan identitas visual yang terasa unik sekaligus familiar bagi audiens global penggemar budaya populer, sembari tetap mempertahankan karakteristik lokal.

Perpaduan gaya ilustrasi tersebut menjadikan karya Mukhlis Nur pada *game INheritage* menarik untuk dikaji lebih lanjut, khususnya dari sudut pandang Desain Komunikasi Visual. Analisis terhadap gaya ilustrasi ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana elemen visual dapat difungsikan sebagai media edukasi visual yang efektif dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia kepada khalayak (Wijaya, 2025), terutama generasi muda yang menjadi target utama industri *game* .



Gambar 2. Kumpulan Karya Mukhlis Nur
Sumber: Wikipedia.com

Perpaduan gaya ilustrasi dalam *game INheritage* menjadikan karya Mukhlis Nur sebagai objek kajian yang menarik, khususnya dari perspektif desain komunikasi visual. Menganalisis gaya ilustrasi ini sangat penting untuk memahami bagaimana elemen-elemen visual dapat menjadi sarana edukasi visual yang efektif terutama dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia bagi masyarakat luas, dan yang terpenting bagi generasi muda, yang merupakan target audiens utama industri *game*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menginterpretasikan makna di balik elemen visual, bukan untuk mengukur atau menguji hubungan antarvariabel secara statistic (Azwar, 2014). Sifat deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan mendalam (Ramdhan, 2021) mengenai gaya ilustrasi Mukhlis Nur pada *game INheritage: Boundary of Existence*, khususnya dalam kaitannya dengan representasi unsur budaya Indonesia sebagai media edukasi visual.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur serta analisis mendalam terhadap karya-karya Mukhlis Nur yang telah dipublikasikan secara luas. Studi literatur dilakukan dengan menelusuri dan mengkaji sumber-sumber tertulis yang relevan, meliputi buku, jurnal ilmiah, artikel daring, serta publikasi resmi terkait teori ilustrasi, desain komunikasi visual, semiotika visual, budaya Indonesia, dan peran *game* sebagai media edukasi. Studi literatur ini digunakan untuk membangun kerangka teori yang menjadi dasar analisis serta memperkuat interpretasi data yang diperoleh dari objek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gaya Ilustrasi Mukhlis Nur pada Game INheritage: Boundary of Existence

Berdasarkan hasil studi literatur dan analisis terhadap karya-karya Mukhlis Nur yang dipublikasikan secara luas, ditemukan bahwa gaya ilustrasi yang digunakan pada *game INheritage: Boundary of Existence* memiliki karakteristik khas yang memadukan dua unsur besar, yaitu estetika visual bergaya Jepang/*anime* dan muatan budaya lokal Indonesia. Gaya penggambaran karakter yang atraktif, proporsional, dan ekspresif yang sering diasosiasikan dengan istilah *moe* dalam budaya visual Jepang menjadi ciri utama pendekatan desain karakter Mukhlis Nur. Pendekatan ini dipilih bukan tanpa alasan:

gaya visual yang sudah akrab di mata generasi muda menjadikan karya tersebut lebih mudah diterima, sekaligus berfungsi sebagai "jembatan" untuk memperkenalkan muatan budaya yang mungkin terasa asing atau kurang populer di kalangan audiens muda kala itu (Rasyid *et al*., 2024).

Pemilihan gaya visual populer ini dapat dipahami sebagai strategi komunikasi visual yang strategis. Alih-alih menyajikan budaya Indonesia melalui pendekatan visual konvensional yang cenderung statis dan kurang menarik bagi generasi digital, Mukhlis Nur mengemas unsur budaya melalui bahasa visual yang sudah lekat dengan preferensi estetika masa kini. Hal ini sejalan dengan prinsip desain komunikasi visual bahwa efektivitas penyampaian pesan sangat dipengaruhi oleh kesesuaian gaya visual dengan karakteristik audiens sasaran.

Analisis Visual INheritage: Boundary of Existence

Berdasarkan dokumentasi digital *artbook* resmi *INheritage: Boundary of Existence* karya Mukhlis Nur, dapat dilakukan analisis visual yang lebih konkret terhadap elemen-elemen desain yang membentuk identitas ilustrasi *game* ini. Analisis dibagi ke dalam lima kategori utama: desain karakter Arca, desain Rakyan (roh pendamping), desain musuh (Yaksa), serta elemen visual pendukung (mantra dan aksara).

1. Desain Karakter Arca (Representasi Kota-Kota di Indonesia)
   Setiap karakter Arca dalam *INheritage* dirancang sebagai personifikasi visual dari kota/daerah tertentu di Indonesia, dengan pendekatan riset ikonografi lokal yang kemudian diterjemahkan ke dalam gaya karakter bergaya. Pola ini konsisten pada kelima Arca yang terdokumentasi:



Gambar 3. Desain Karakter Nala
Sumber: *Digital Artbook INheritage*

- Nala, *The White Tiger (Arca of Bandung)*, desain diambil dari legenda harimau putih yang menjadi ikon kota Bandung, dipadukan dengan motif batik Patrakomala Cangkurileung, bunga patrakomala sebagai hiasan kepala, senjata berbentuk kujang, kebaya Sunda yang dimodifikasi, serta ornamen "tusuk sate" yang diadaptasi dari puncak menara Gedung Sate. Warna dominan putih-biru pastel memperkuat asosiasi dengan sosok harimau putih yang bersih dan anggun.



Gambar 4. Karakter Desain Dita
Sumber: *Digital Artbook INheritage*

- Dita, *The Spiral Horn (Arca of Garut)*, mengambil citra Domba Garut sebagai elemen utama, terlihat dari tanduk spiral besar yang menjadi elemen desain paling dominan. Berbeda dari karakter lain, gaya visual Dita sengaja dibuat lebih modern dan minim ornamen tradisional, dengan hanya motif bunga sebagai aksen minor, pendekatan ini disebutkan dalam *artbook* sebagai upaya menampilkan kesan "segar, muda, modern".



Gambar 5. Desain Karakter Khaula
Sumber: *Digital Artbook INheritage*

- Khaula, *The Golden Deer (Arca of Bogor/Arca Domas)*, menggabungkan bentuk rusa bertanduk dengan sayap kelelawar/naga, mengacu pada nuansa mistis situs megalitik Arca Domas di Bogor. Senjata utamanya berupa busur dan anak panah, direpresentasikan melalui mantra berbentuk segitiga yang menyerupai mata busur.



Gambar 6. Desain Karakter Asri
Sumber: *Digital Artbook INheritage*

- Asri, *The Emerald Dragon (Arca of Sukabumi)*, didesain dengan konsep "*overkill*" yang sengaja berlebihan, terinspirasi dari legenda Nyi Roro Kidul dan Ratu Kidul yang identik dengan pantai Selatan Jawa Barat. Warna hijau zamrud dipilih untuk menonjolkan kesan "ratu" dan "bijak", sementara bentuk naga pada armor merepresentasikan mitos penguasa laut selatan.



Gambar 7. Desain Karakter Alya
Sumber: *Digital Artbook INheritage*

- Alya, *The Blazing Spear (Arca of Jakarta)*, memadukan elemen ikonik Jakarta secara eksplisit elang bondol dan salak condet (lambang fauna dan flora resmi Jakarta), busana tradisional Betawi, hiasan kepala terinspirasi ondel-ondel, siluet bajaj, hingga bentuk Monas yang tercermin pada senjata berbentuk tombak.

Pola desain ini menunjukkan metodologi kreatif yang konsisten: mengambil satu ikon budaya paling dikenali dari suatu daerah (hewan khas, legenda, atau tekstil tradisional), lalu

menjadikannya elemen visual sentral pada siluet karakter, alih-alih sekadar menempelkannya sebagai aksesori dekoratif (Alfian dan Kusumandyoko, 2020).

2. Desain Rakyan (Wujud Hewan/Roh Pendamping)



Gambar 8. Kumpulan Rakyan
Sumber: *Digital Artbook INheritage*

Setiap Arca didampingi oleh Rakyan, makhluk menyerupai hewan yang berfungsi baik sebagai tunggangan maupun sebagai perwujudan kekuatan sang Arca. Meskipun Rakyan umumnya berwujud hewan biasa (seperti harimau, domba, rusa, atau elang), Rakyan milik Asri yang bernama Rawaja dirancang untuk menyatu dengan zirah karakternya dalam wujud naga, alih-alih hadir sebagai entitas hewan yang terpisah, dalam *artbook* secara eksplisit disebutkan bahwa pilihan desain ini bertujuan untuk membedakannya dari Rakyan lainnya.

3. Desain Musuh/Yaksa (Adaptasi Makhluk Mitologi Nusantara)



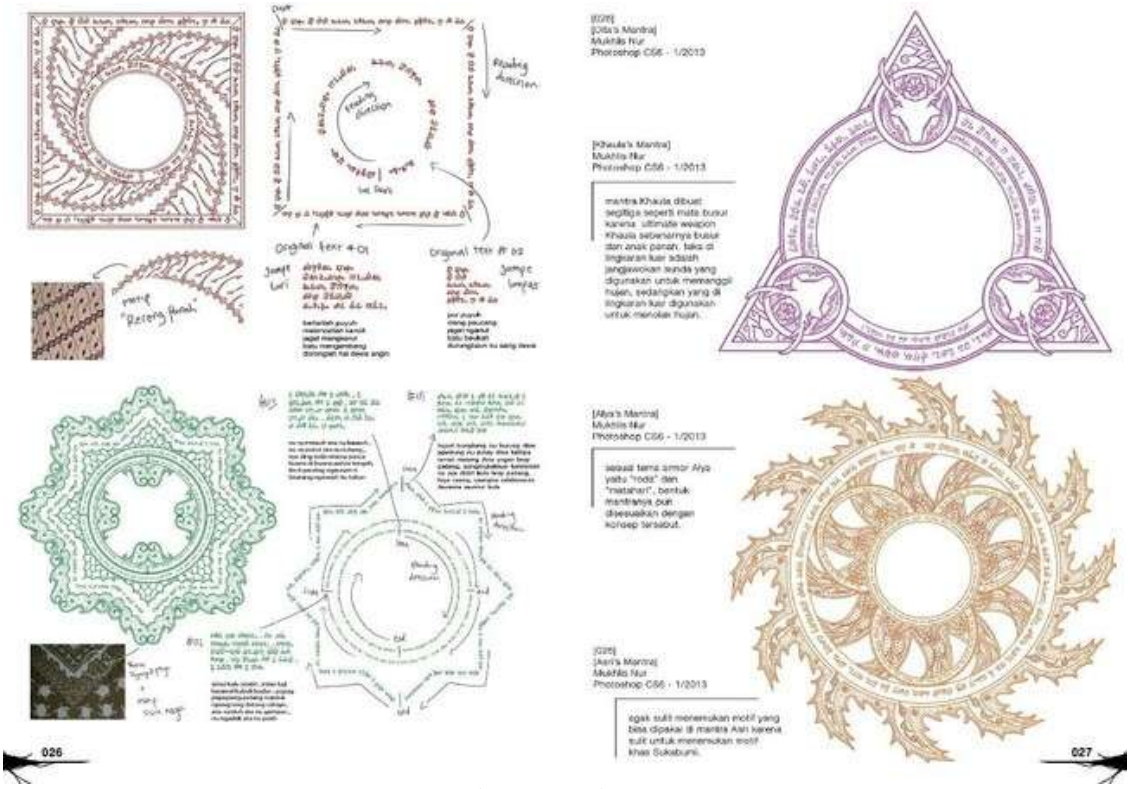
Gambar 9. Desain Yaksa
Sumber: *Facebook INheritage*

Desain musuh dalam *game* ini merupakan salah satu bagian paling eksplisit dari pelestarian budaya, karena setiap bentuk Yaksa didasarkan langsung pada riset terhadap makhluk mistis dan cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia, termasuk Genderuwo, Sundel Bolong, Babi Ngepet, Tuyul, Jenglot, Kuntilanak dan lainnya. Riset tersebut secara tegas dinyatakan tidak dilakukan dari sudut pandang mistis, melainkan dari sudut pandang kandungan unsur budaya dan asal-usul historis tiap cerita rakyat tersebut.

Secara visual, seluruh Yaksa digambarkan dengan struktur mekanis-organik. Rangka menyerupai tulang/eksoskeleton logam, mata besar, gigi tajam berlapis, dan palet warna gelap (merah tua, tulang, hitam) yang kontras dengan palet cerah pada karakter Arca. Kontras warna

dan bentuk ini secara komposisional memperkuat oposisi visual antara "pelindung" (Arca, warna cerah, bentuk elegan) dan "ancaman" (Yaksa, warna gelap, bentuk agresif), sebuah prinsip dasar desain karakter *game* yang membantu pemain membedakan peran secara instan.

4. Elemen Visual Pendukung: Mantra, Aksara, dan Motif Tekstil



Gambar 10. Desain Mantra
Sumber: *Digital Artbook INheritage*

Salah satu aspek yang sangat menarik dari sisi edukasi visual adalah penggunaan lingkaran mantra dalam aksara Sunda Kuno, yang memuat teks asli, transliterasi, serta petunjuk arah pembacaan. Setiap mantra disesuaikan dengan tema karakter yang bersangkutan, misalnya, mantra Khaula berbentuk segitiga yang mengacu pada bentuk senjatanya, sementara mantra Alya memadukan motif "roda" dan "matahari" yang selaras dengan desain zirah miliknya. Selain itu, motif batik lokal seperti Rereng Panah, Kujang, dan motif sisik naga diintegrasikan ke dalam elemen dekoratif mantra tersebut. Pendekatan ini menunjukkan bahwa edukasi budaya tidak hanya terbatas pada desain karakter secara umum, tetapi juga mencakup detail yang lebih halus seperti tipografi dan ornamen. Perlu dicatat bahwa sang ilustrator mengungkapkan adanya tantangan dalam menelusuri motif dari daerah tertentu akibat minimnya referensi visual yang tersedia.

Fungsi Edukasi Visual dalam Karya Mukhlis Nur

Dari perspektif pendidikan, ilustrasi dalam *INheritage* bekerja melalui mekanisme pembelajaran implisit, sebuah proses pengenalan budaya yang terjadi secara tidak langsung lewat permainan dan interaksi visual, alih-alih melalui penyampaian informasi eksplisit berbasis teks. Pemain menjumpai karakter, simbol, dan cerita yang berakar pada budaya Indonesia dalam konteks yang menghibur; hal ini memungkinkan proses pengenalan budaya berlangsung secara alami, tanpa terkesan menggurui.

Karakteristik ini menegaskan peran ilustrasi sebagai sarana pembelajaran visual yang efektif dengan memadukan tiga aspek secara sukses, yaitu aspek kognitif (mengenal informasi budaya), afektif (keterikatan emosional dengan karakter dan cerita), serta visual estetik (daya tarik visual dari gambar itu sendiri). Ketiga aspek ini saling memperkuat satu sama lain, sehingga pesan budaya yang disampaikan cenderung lebih membekas di benak audiens dan lebih mudah diingat dibandingkan pesan yang disampaikan melalui media pendidikan konvensional.

KESIMPULAN

Studi ini menunjukkan bahwa Mukhlis Nur, desainer utama *game INheritage: Boundary of Existence*, berhasil menerapkan perpaduan gaya *anime* dan Jepang dengan elemen budaya lokal Indonesia sebagai strategi komunikasi visual yang efektif. Ia mengadopsi pendekatan kreatif yang konsisten, di mana simbol budaya yang paling ikonik dari suatu daerah diubah menjadi bagian tak terpisahkan dari siluet karakter, terutama pada karakter Arca, Rakyan, dan Yaksa. Gaya *anime* yang sudah akrab bagi generasi muda, berperan sebagai jembatan yang membuat budaya Nusantara menjadi lebih mudah dipahami dan dikenali. Eksplorasi budaya ini melampaui sekadar aspek tipografi dan ornamen, seperti penggunaan aksara Sunda kuno untuk mantra dan penyertaan motif batik lokal sebagai visual pendukung.

Dengan memadukan aspek kognitif, afektif, dan visual-estetik sekaligus, ilustrasi dalam *INheritage* terbukti berfungsi sebagai media edukasi visual yang lebih membekas dibandingkan pendekatan konvensional berbasis teks. Fleksibilitas gaya *anime* dalam mengakomodasi elemen budaya lokal ini menegaskan bahwa gaya visual populer dapat menjadi sarana pelestarian budaya tanpa mengorbankan orisinalitas kultural, sehingga penulis merekomendasikan agar ilustrator, khususnya generasi muda, tidak membatasi diri pada satu gaya desain saja demi memperluas potensi kreatif dan memperkaya penyampaian nilai-nilai budaya Indonesia kepada khalayak yang lebih luas.

REFERENSI

Alfian, R.A. and Kusumandyoko, T.C., 2020. Representasi makna pada karakter Kadita dalam game online Mobile Legends Bang Bang. *BARIK*, *1*(1), pp.169-182.

Azwar, S., 2014. Metode Penelitian, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012. *Reliabilitas Dan Validitas Edisi*, *4*, pp.147-166.

Gumbi, M.S.M., 2018. *Perancangan artbook desain karakter untuk game inheritage: Boundary of Existence* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

Latifah, U. and Kristiana, N., 2021. Analisis Visual Karakter Gatotkaca Dalam Game Mobile Legends Bang Bang.

Ramdhan, M., 2021. *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.

Rasyid, A.R., Qadri, M.A., Haq, R.I. and Arif, M.J., 2024. Analysis of the Effect of Watching Japanese Animation on Nationalism in Generation Z. *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies*, *4*(3), pp.334-341.

Setiady, G.V.R., 2019. Perancangan Buku Ilustrasi Pedoman untuk Ilustrator Buku Cerita Anak. *Digilib.[Skripsi, tidak diterbitkan]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta*.

Wijaya, N., 2025. Strategi Edukasi Sejarah Lokal Melalui Animasi Interaktif Museum Fatahillah Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Generasi Muda. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, *3*(2), pp.474-492.

(https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5841848/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-jenis-jenisnya) diakses tanggal 8 Agustus 2026

(https://www.senibudayaku.com/2017/01/gambar-ilustrasi-pengertian-fungsi-dan-contoh-gambar-ilustrasi.html) diakses tanggal 8 Agustus 2026