

PERANCANGAN KARAKTER DALAM FILM ANIMASI PENDEK 2D TENTANG *UCING SUMPOT* BERJUDUL “HONG”

DESIGNING CHARACTERS FOR SHORT 2D ANIMATION ABOUT *UCING SUMPOT* TITLED “HONG”

Nazhara Khaira¹, Aris Rahmansya, S.Sn., M.Ds.²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

khairanazhara@gmail.com¹, arisrahmansyah@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Anak-anak Sunda merupakan bagian dari etnis Sunda. Etnis Sunda memiliki pola-pola ciri fisik secara biologis yang dapat diidentifikasi secara visual. Suatu rancangan karakter membutuhkan studi mengenai karakter bersangkutan yang akan menjadi model utama dalam perancangan karakter tersebut. Dalam animasi 2D berjudul “HONG”, karakter utama memiliki latar belakang anak-anak yang berasal dari Kabupaten Sumedang. Anak-anak Kabupaten Sumedang memiliki ciri fisik yang khas dengan beberapa pola tertentu yang mengacu pada asal kelompok etnis Sunda berasal. Untuk itu perlu dilakukan pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi, dan wawancara yang menggunakan metode kualitatif studi kasus. Data-data yang terkumpul kemudian diolah hingga memberikan pola-pola visual yang menjadi bahan acuan untuk merancang karakter yang sesuai dengan ciri fisik anak-anak yang terfokus pada struktur wajah anak-anak Kabupaten Sumedang.

Kata Kunci: Etnis, Anak-anak, Perancangan karakter, Animasi 2D.

Abstract

Sundanese children are part of the Sundanese ethnic group. Sundanese have physique patterns that can be visually identified. A character design requires a study of the relevant character which will be the main model in the design of the character. In the 2D animation titled "HONG", the main character has a background of children who come from Sumedang. The children of Sumedang Regency have distinctive physical characteristics with certain patterns that refer to the origin of the Sundanese ethnic group originating. For this reason it is necessary to collect data in the form of literature studies, observations, and interviews using qualitative case study methods. The collected data is then processed to provide visual patterns that become reference materials for designing characters that are appropriate to the physical characteristics of children which are focused on the facial structure of the Sumedang children.

Keywords: Ethnicity, Children, Character design, 2D Animation

1. Pendahuluan

Setiap daerah memiliki etnis masing-masing yang menjadi ciri khas daerah tersebut, begitu pula dengan daerah Jawa Barat. Pada Daerah Jawa Barat, etnis yang menduduki daerah ini adalah etnis Sunda. Pada daerah Sumedang yang umumnya dihuni oleh orang

Sunda, orang-orang tersebut memiliki nenek moyang yang sama dengan penduduk Negara Cina, Malaysia, dan Filipina (*National Geographic* dalam Aan Hasanah, 2016:51).

Media yang digunakan adalah animasi 2D pendek. Pada animasi terdapat elemen pendukung berupa desain karakter. Desain karakter memiliki fungsi untuk menyampaikan maksud dari isi animasi yang ditayangkan, dengan isi yang dapat berupa media informasi atau hiburan. Perancangan karakter ditujukan agar penonton dapat mengenali suatu karakter dengan mudah dan juga dapat membuat penonton merasakan emosi yang ingin disampaikan melalui karakter tersebut.

2. Landasan Teori

2.1 Anak Sunda

National Geographic dalam Aan Hasanah (2016:51) dan Sardiman (2007:149-152), menjelaskan bila berdasarkan jalur persebaran manusia, orang Sunda memiliki nenek yang termasuk kelompok ras *Mongoloid*. Menurut Lahr (1996:316-318), Ras *Mongoloid* memiliki sub-grup “*Southern Mongloid*” yang berada di Asia Tenggara, dengan memiliki ciri fisik yang intensitasnya tidak begitu kuat dibandingkan ras *Mongoloid* asli yang berada di daerah Asia Timur.

Dalam masyarakat Sunda terdapat pengelompokan organisasi sosial berdasarkan umur. anak-anak (*budak*) dikelompokkan dari umur 1 hingga 15 tahun. Pada kelompok anak biasanya terlihat lebih banyak melakukan kegiatan bersosialisasi dengan bermain bersama teman sebaya (Muhsin, Sunarni, dkk, 2011:50-62). Selain bersosialisasi, anak-anak berumur 6-12 tahun pada saat penelitian berlangsung, merupakan generasi Z yang juga lebih mudah belajar dengan menggunakan teknologi, sehingga mempermudah memberikan informasi mengenai suatu hal (Adriyanto, 2020).

2.2 Permainan *Ucing Sumput*

Menurut Euis Kurniawati (2016:32), nama permainan *ucing sumput* terdiri dari dua suku kata, *ucing* yang berarti kucing, dan *sumput* yang artinya sembunyi. Dari terjemahan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *ucing sumput* merupakan permainan yang menganalogikan kucing sedang mencari mangsanya yang bersembunyi.

2.3 Animasi 2D

Dalam animasi terdapat unsur karakter. Karakter atau tokoh pada cerita merupakan pemain atau wayang yang dapat menjadi representasi khalayak, teman, atau bahkan menjadi sosok orangtua temporer (Wulandari & Arumsari, 2017).

2.3.1 Pipeline Desain Karakter

Menurut Tony White (2009:235-242), dalam membuat desain karakter terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu, style, kepribadian, attitude, proporsi, head height, siluet, dan detail. Sedangkan menurut Mark Simon (2003:53), saat mendesain suatu karakter hal pertama yang dilakukan adalah pembuatan siluet, kemudian dilanjutkan dengan penggambaran ekspresi.

Menurut Sri Soedewi (2019), warna yang kontras terhadap nuansa warna lingkungan sekitar atau *background* dapat meningkatkan *visibility* atau kemudahan untuk objek tersebut dilihat. Sehingga perlu memperhitungkan warna yang akan diberikan pada karakter dengan warna yang ada di *background*.

3. Pembahasan

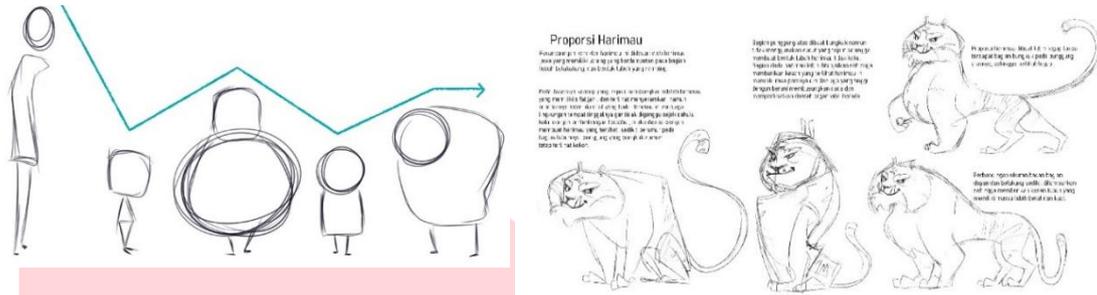
3.1 Analisis Data

Anak-anak yang berada di Desa Sukajaya memiliki pola pada fitur wajah yang dimilikinya. Pada anak laki-laki, mereka memiliki warna kulit sawo matang dengan rambut hitam lurus dan pendek, memiliki pola fitur wajah dengan bentuk alis yang panjang dan tipis dengan bentuk segitiga, kemudian bentuk mata yang mengarah ke bawah dengan memiliki lipatan *epicanthal* pada bagian ujung dalam mata, bentuk hidung yang lebar dan tebal, serta mulut yang lebar dan tebal pada kedua bagian atas dan bawah bibir. Sedangkan pada anak perempuan memiliki rambut hitam lurus, panjang dan diikat, dengan bentuk alis yang lurus, panjang dan tipis, bentuk mata yang sejajar antara ujung dalam dan luar dengan memiliki lipatan *epicanthal* pada bagian ujung dalam mata, bentuk hidung yang tebal dan kecil, dan bentuk mulut yang kecil dan tebal pada kedua bagian atas dan bawah bibir.

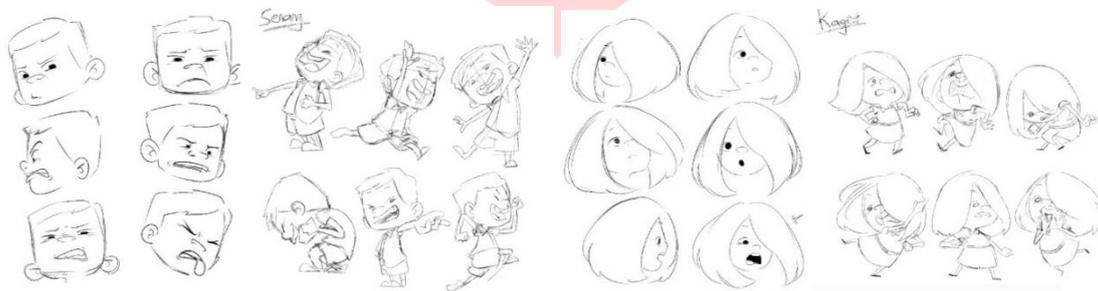
3.2 Analisis Karya sejenis

Pada perbandingan tiga karya sejenis yang berjudul *Dark Dark Woods*, *Blind Eye*, dan *Puddles*, pengayaan yang terdapat pada desain karakter memiliki beberapa persamaan. Proporsi yang digunakan pada desain karakter anak memiliki tinggi kepala dari 2 ½ hingga 3. Tarikan garis pada desain karakter menggunakan 1 garis tipis yang melengkung, dan penggambaran rambut yang memiliki ujung yang tumpul.

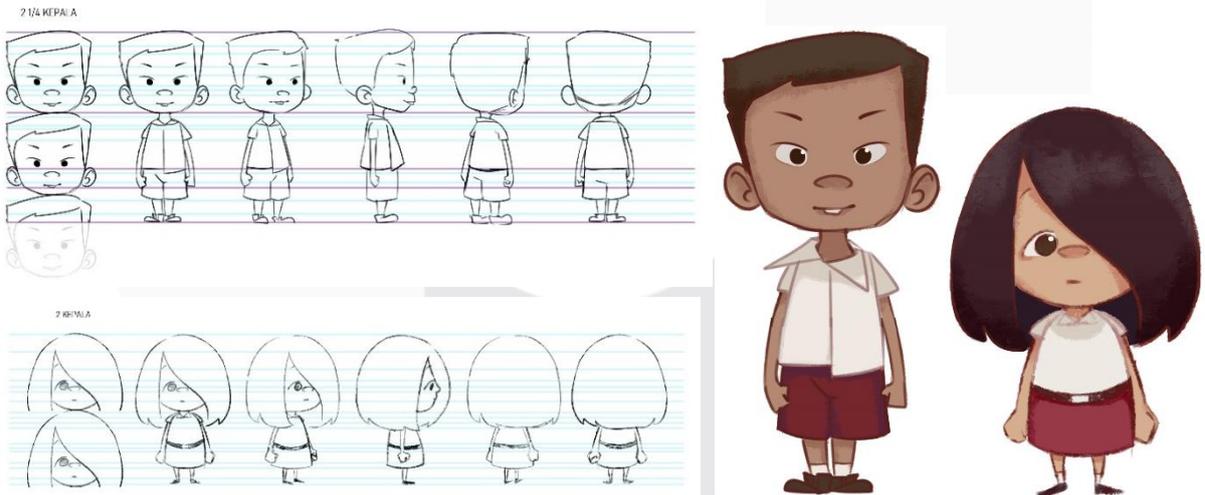
4. Perancangan

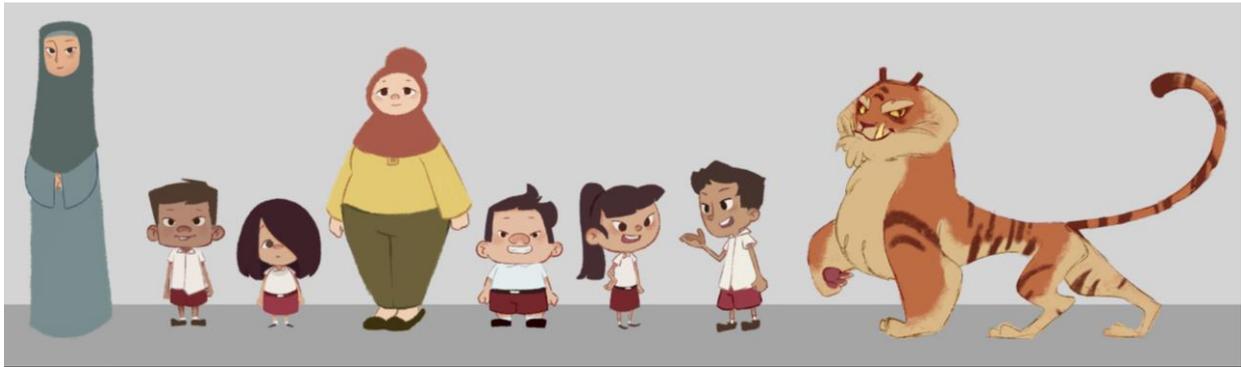


Eksplorasi Shape masing-masing karakter, baik karakter utama maupun karakter sampingan. Kemudian dilanjutkan dengan pengembangan desain karakter utama yang berupa anak laki-laki dan anak perempuan.



Setelah pengembangan karakter utama selesai, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan karakter sampingan hingga akhirnya seluruh karakter yang dibutuhkan dapat ditampilkan bersama dalam tahap *lineup*.





Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Kesimpulan

Dalam pembuatan karya Tugas Akhir tema yang diangkat pada perancangan desain karakter adalah orang-orang, terkhususnya anak dengan latar belakang Sunda. Perancangan karakter ini selain mempertimbangkan data yang telah didapat, juga mempertimbangkan teori mengenai desain karakter dan juga dilakukan berdasarkan pipeline perancangan karakter Tony White dan Mark Simon. Dari kedua aspek tersebut maka dapat dirancang konsep visual karakter animasi 2D dengan judul “Hong”.

6. Saran

Pengkaryaannya untuk Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi insan-insan yang membutuhkannya. Diharapkan pula pada waktu yang mendatang akan lebih banyak orang-orang yang mencintai budaya lokal dan ikut mencoba untuk melestarikannya terkhusus pada generasi muda penerus bangsa.

Daftar Pustaka

- Adriyanto, A. R., Sentosa, I., & Syarief, A. 2020. *Memahami Perilaku Generasi Z Sebagai Dasar Pengembangan Materi Pembelajaran Daring*. Prosiding: Seni, Teknologi, dan Masyarakat, 2, 165-173
- Hasanah, Aan. dkk. 2016. *Nilai-Nilai Karakter Sunda*. Yogyakarta: Deepublish
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group
- Lahr, Martha Mirazon. 1996. *The Evolution of Modern Human Diversity: A Study of Cranial Variation*. Melbourne: Cambridge University Press 1996
- M, Sardiman A. 2002. *Sejarah 1*
- Simon, Mark. 2003. *Producing Independent 2D character Animation Making and Selling a Short Film*. Amsterdam: Focal Press
- Soedewi, S. 2019. *Identitas Visual Pada Signage System di Pusat Perbelanjaan Metro Indah Mall*. Waca Cipta Ruang, 5(2), 379-387
- Wulandari, Callista Chairani, dan Arumsari, R. Y. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).