

PERANCANGAN KARAKTER DARI FILOSOFI TOKOH PRABU SILIWANGI DI KOTA PURWAKARTA DENGAN TEMA FANTASI/SUPRANATURAL

Fairo Bagoes Wicaksono, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
fairobagoeswicaksono@student.telkomuniversity.ac.id, zainir@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Purwakarta merupakan salah satu kabupaten yang berada di Jawa Barat. Kabupaten ini memiliki latar belakang budaya Sunda, yang memiliki salah satu tokoh pemimpin yang terkenal yaitu Prabu Siliwangi / Sri Baduga Maharaja. Pak Dedi Mulyadi, selaku bupati Purwakarta saat itu, membangun patung tokoh Prabu Siliwangi / Sri Baduga Maharaja di Purwakarta dengan maksud untuk memperkuat unsur budaya Sunda di Purwakarta dan bertujuan mengambil nilai filosofis dari tokoh tersebut agar dapat dipahami dan dijadikan panutan oleh masyarakat Purwakarta. Namun, maksud beliau tersebut masih belum dipahami oleh masyarakat. Maka dari itu, tujuan dari tugas akhir ini adalah sebagai sarana untuk menjelaskan maksud dan arti dari filosofi tokoh Prabu Siliwangi / Sri Baduga Maharaja. Untuk mendukung tujuan dari tugas ini, digunakan metode pengumpulan data secara kualitatif, yakni dengan cara melakukan observasi secara langsung ke Purwakarta, melakukan wawancara dengan beberapa sumber di Purwakarta, dan juga melakukan studi pustaka dengan menggunakan buku fisik maupun non fisik / *ebook*. Dari data-data yang sudah dikumpulkan terkait teori-teori, data tentang Purwakarta dan Prabu Siliwangi / Sri Baduga Maharaja, dan tiga karya sejenis itu kemudian akan dibuat menjadi sebuah cerita yang kemudian akan dibuat menjadi sebuah Desain Karakter. Dalam Desain Karakter itu akan diceritakan sebuah cerita fiksi bertema Fantasi / Supranatural mengenai sekelompok pemuda-pemudi yang memiliki nilai filosofi tokoh Prabu Siliwangi / Sri Baduga Maharaja dalam sifat dan tindakan mereka. Tetapi nilai filosofi itu akan digambarkan secara tersirat, tidak dipaparkan secara langsung. Untuk penggambaran tempatnya, akan menggunakan tempat asli di Purwakarta dan akan ada penambahan unsur fantasi / supranatural saat di tengah cerita. Dari hasil tugas akhir ini diharapkan dapat menambah pemahaman masyarakat, baik masyarakat dalam maupun luar Purwakarta, mengenai penerapan nilai filosofi tokoh Prabu Siliwangi / Sri Baduga Maharaja di Purwakarta.

Kata Kunci : Desain Karakter, Filosofi, Fantasi, Purwakarta, Animasi 2D

Abstract

Purwakarta is one of the districts in West Java. This district has a Sundanese cultural background, which has one of the well-known leaders, named Prabu Siliwangi / Sri Baduga Maharaja. Dedi Mulyadi, as the Purwakarta regent at that time, built the statue of Prabu Siliwangi / Sri Baduga Maharaja in Purwakarta with the aim of strengthening Sundanese cultural elements in Purwakarta and taking the philosophical value of the character so that it could be understood and made a role model for the people of Purwakarta. However, his intention is haven't been understood by the public. Therefore, the purpose of this final task is as a means to explain the purpose and meaning of the philosophy of Prabu Siliwangi / Sri Baduga Maharaja. To support the objectives of this task, qualitative data collection methods are used, by making direct observations to Purwakarta, conducting interviews with several sources in Purwakarta, and also conducting library studies using physical and non-physical books / *ebooks*. From the data that has been collected, theories, data about Purwakarta and Prabu Siliwangi / Sri Baduga Maharaja, and three similar works, will then be made into a story which will then be made into a Character Design. In the Character Design, a Fantasy / Supernatural-themed fiction will be about a group of young people who have the philosophical value of Prabu Siliwangi / Sri Baduga Maharaja in their traits and actions. But the value of that philosophy will be implicitly-illustrated, not presented directly. For the environment, will be using the original place in Purwakarta and there will be additional elements of fantasy / supranatural when it's reach the middle of the story. The results of this final task are expected to increase the understanding of the public, both inside and outside the Purwakarta's, regarding the application of the philosophical values of Prabu Siliwangi / Sri Baduga Maharaja in Purwakarta.

Key Words : Character Design, Philosophy, Fantasy, Purwakarta, 2D Animation

1. PENNDAHULUAN

Purwakarta merupakan salah satu Kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Barat, yg terletak di daerah jalur perlintasan antara Jakarta – Bandung – Subang – Cirebon. Walau Purwakarta merupakan salah satu kabupaten terkecil di Jawa Barat, namun Purwakarta memiliki akar budaya Sunda yang kuat. Bentuk budaya tersebut tercermin dalam pola hidup masyarakatnya. Dalam budaya Sunda terdapat seorang tokoh yang terkenal dan dijadikan panutan, yaitu Prabu Siliwangi.

Menurut Amir Sutaarga, Prabu Siliwangi adalah julukan atau gelar dari tokoh Sri Baduga Maharaja, raja yang berkuasa di Kerajaan Padjajaran selama 39 tahun (1482-1521 M). Nama asli Sri Baduga Maharaja sendiri adalah Ratu Jayadewata. Ia merupakan sosok pemimpin yang ideal di kalangan masyarakat Sunda. Dari sana lah Pak Dedi Mulyadi, sebagaimana yang beliau tulis di salah satu bukunya, menjadikan ajaran Prabu Siliwangi sebagai acuan kepemimpinan dan menjalankan pemerintahan.

Seperti yang ditulis pada situs ayobandung.com, Pak Dedi Mulyadi, selaku bupati Purwakarta saat itu, membangun patung-patung di seluruh kota dengan niat untuk menunjukkan nilai orisinalitas dan untuk membangun Purwakarta dengan pendekatan seni dan estetika budaya Sunda. Salah satunya adalah patung tokoh Prabu Siliwangi/Sri Baduga Maharaja.

Dari hubungan antara tokoh Prabu Siliwangi dengan Purwakarta tersebut, akan dibuat sebuah desain karakter dengan tema fantasi/supranatural. Menurut buku *How to Make Animated Films* karya Tony White, *Character Artist* adalah *jobdesk* yang merancang konsep dan hasil akhir dari karakter yang akan digunakan pada sebuah animasi. Tidak hanya tokoh utama, seorang Desainer Karakter juga merancang karakter-karakter lain, dari karakter musuh sampai ke karakter sampingan. Lalu dengan berdasar pada teori *brand storytelling* akan dibuat sebuah cerita yang berpusat pada filosofi tokoh Prabu Siliwangi tersebut. Desain karakter ini sendiri juga akan ditambah dengan tema fantasi/supranatural.

Hasil dari desain karakter tersebut kemudian akan dibuat menjadi sebuah *Artbook* yang selanjutnya akan dicetak langsung menjadi buku. *Artbook* adalah kumpulan dari hasil konsep-konsep visual yang dibuat dan *layout* semenarik mungkin. Dengan pembuatan *Artbook* ini diharapkan dapat menambah pengetahuan orang-orang mengenai filosofi tokoh Prabu Siliwangi yang berada di kota Purwakarta.

2. DASAR PEMIKIRAN

2.1. TEORI METODE PENELITIAN

2.1.1 METODE KUALITATIF

Metode kualitatif menggunakan pendekatan yang berbeda dengan Metode Kuantitatif. Metode ini lebih menitik beratkan kepada penggunaan data dari tulisan, lisan, dan gambar. Penulisan yang menggunakan metode ini biasanya digunakan untuk menginformasikan sesuatu kepada pembacanya. Penulis juga harus berhati-hati dalam penulisan analisis dan pengolahan data, serta harus menyebutkan sumber untuk validasi data.

2.2. TEORI FENOMENA

2.2.1 BRAND STORYTELLING

Brand adalah nama atau simbol dari suatu barang dan/atau jasa yang berfungsi untuk mendiferensiasikannya dengan barang atau jasa lainnya. Proses dari pembuatan *brand* itu sendiri disebut *Branding*. Tujuan dari branding itu bervariasi, salah satunya adalah untuk mengangkat suatu tempat atau kota atau lebih dikenal dengan istilah *City Branding*.

Dalam *City Branding*, dikenal teknik yang bernama *Brand Storytelling*, yaitu salah satu teknik yang digunakan untuk mengisi ruang antara identitas dan citra dengan menggunakan sebuah cerita. Sama seperti cerita pada umumnya, cerita *brand storytelling* disini memerlukan pesan, konflik, dan diisi dengan karakter.

2.2.2 FILOSOFI MANUSIA SEBAGAI PERSONA

Filosofi adalah Filsafat, sebuah ilmu yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan bermacam-macam pengetahuan untuk mencari kebenaran. Kebenaran ini akan membawa pemahaman yang kemudian akan menjadi sebuah tindakan. Selain itu, filsafat juga dapat berarti perenungan. Perenungan di sini merupakan hasil perenungan terhadap ide-ide yang ada.

Secara etimologis, "*persona*" berasal dari bahasa Yunani yang berarti topeng. Dalam perkembangannya, *persona* tidak lagi hanya dianggap sebagai sebuah topeng, melainkan dianggap sebagai sebuah makna berupa jati diri.

Pengambilan filosofi Manusia sebagai *Persona* berarti pemahaman mengenai hasil renungan soal ide berupa jati diri yang akan menjadi sebuah tindakan.

2.3. TEORI KARAKTER

Mengutip dari jurnal yang ditulis oleh Mustika Sri Astuti dan bapak Zaini Ramdhan (2019), desain karakter merupakan sebuah proses merancang karakter dengan menciptakan kepribadian dan latar belakang yang saling berhubungan untuk karakter tersebut. Selain itu juga harus membuat tujuan, motif, dan kebutuhan yang dibutuhkan karakter tersebut. (Teravara: 2017:3). Desain karakter mengandalkan prinsip-prinsip seperti bentuk, warna, dsb. untuk menyampaikan secara visual mengenai si karakter kepada penonton. Biasanya terdapat beberapa fitur pada karakter yang diletakkan (*exaggeration*) agar dapat lebih mengekspresikan karakter tersebut. (Terava: 2017:3).(Astuti, Mustika Sri, et al., 2019)

Orang yang bertugas untuk membuat karakter disebut *Character Artist*. *Character Artist* adalah *jobdesk* yang merancang konsep dan hasil akhir dari karakter yang akan digunakan pada sebuah animasi. Tidak hanya tokoh utama, seorang Desainer Karakter juga merancang karakter-karakter lain, dari karakter musuh sampai ke karakter sampingan.

2.3.1 *STYLE*

Hal pertama yang harus ditentukan adalah *Style*. *Style* adalah gaya suatu gambar. Contoh dari gaya suatu gambar misalkan adalah Gaya Animasi/*Manga* Jepang, Gaya Komik Amerika (DC/Marvel), Gaya Kartun, Gaya Realis, dsb.

2.3.2 *PERSONALITY*

Berikutnya adalah menentukan personalitas dari karakter yang akan dibuat. Personalitas ini akan berpengaruh kepada penggambaran karakter, seperti model rambut, raut wajah, bentuk tubuh, gaya berpakaian, atribut properti, warna, dll.

2.3.3 *ATTITUDE*

Attitude adalah cara menggambarkan personalitasnya. Misalkan jika karakternya memiliki personalitas introvert, tidak digambarkan dengan gaya 'berani'. Maksudnya gaya bertubuh besar, preman, seram, dll. Tetapi, tidak salah juga jika mau menggambarannya seperti itu, sesuai keinginan pembuat dan kebutuhan cerita.

2.3.4 *PROPORTION*

Proporsi adalah penggambaran bentuk tubuh secara fisik. Proporsi dapat menambah visualisasi personalitas karakter agar penonton semakin yakin dengan apa yang ingin divisualisasikan oleh pembuat.

2.3.5 *HEAD HEIGHTS*

Head Heights adalah salah satu aspek yang penting dalam pembuatan karakter. *Head Heights* adalah patokan tinggi sebuah karakter. Biasanya karakter (pria) dengan tubuh dan tinggi normal memiliki jumlah $7\frac{1}{2}$ kepala.

2.3.6 *SILHOUETTE*

Siluet adalah bayangan dari keseluruhan tampak karakter. Dari siluet, kita bisa membedakan karakter satu dengan lainnya. Jika sudah menjadi karakter yang terkenal, biasanya orang-orang akan dapat langsung mengetahui nama karakternya hanya dari melihat siluetnya saja.

2.3.7 *DETAILS*

Langkah terakhir adalah membuat *detail*-nya. Yang dimaksud *detail* di sini adalah atribut-atribut dari karakter yang membantu menambah kesan yang ingin diperlihatkan karakter tersebut. Begitu pula dengan atribut-atribut lain yang diperlukan karakter.

2.4. TEORI ANIMASI

Mengutip dari jurnal Tugas Akhir dari Ivan Achmad Fahrezi (2019), animasi berasal dari kata '*to animate*' yang berarti membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Pengertian animasi

sendiri adalah film yang berasal dari kumpulan gambar yang disusun dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah gambar yang bergerak dan bercerita. (Bambi: 2013:26).(Fahrezi et al., 2019)

2.5. TEORI WARNA

Mengutip dari jurnal tugas akhir Shafira Yasmin (2019), menurut Sulasmi (2002:30), warna dapat mempengaruhi sisi psikologis manusia, mulai dari jiwa dan emosinya. Oleh karena itu, pemilihan warna yang tepat dalam perancangan animasi berpengaruh dalam membuat kesan atau mood tertentu yang membuat penonton ikut merasakannya. Penyesuaian warna yang tepat pada animasi dapat menekankan emosi yang ingin ditimbulkan.(Yasmin et al., 2019)

3. CARA PENGUMPULAN DATA

3.1. OBSERVASI

Observasi dilakukan langsung di Kabupaten Purwakarta, terutama tengah kotanya. Observasi ini meliputi pengambilan gambar mengenai objek-objek yang ada di kota, seperti bangunan, taman, patung, ciri khas, keseharian masyarakat, dsb. Observasi ini juga dilakukan agar dapat memahami tentang Purwakarta dan masyarakatnya sehari-hari. Adapun observasi tidak langsung yang dilakukan dengan membaca berita-berita di internet untuk menambah data pendukung.

3.2. WAWANCARA

Wawancara dilakukan di Purwakarta, lebih tepatnya di Dinas Kepemudaan, Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan dengan Bapak Acep dan juga di Dinas Lingkungan Hidup dengan Bapak Deden, selaku pelaku budaya. Wawancara yang dilakukan dengan keduanya adalah untuk memperoleh data objek mengenai sejarah Purwakarta, pembangunan Purwakarta, pengaruh Pak Dedi Mulyadi terhadap pembangunan Purwakarta, pandangan Pak Dedi Mulyadi, patung-patung yang ada di Purwakarta, tokoh Prabu Siliwangi (Sri Baduga Maharaja), dan hubungan tokoh tersebut dengan Purwakarta. Selain wawancara dari kedua dinas di Purwakarta, wawancara juga dilakukan dengan Mas Bagus Ilham dari Amphibi Studio di Bandung, sebagai seorang kreator yang sudah bekerja.

3.3. STUDI PUSTAKA

Metode studi pustaka ini dilakukan dengan berbagai sumber. Sumber pertama yaitu dari internet untuk mencari berita pendukung latar belakang masalah, lalu dari Perpustakaan Daerah di Purwakarta untuk mencari buku-buku yang berkaitan dengan Purwakarta dan Prabu Siliwangi, kemudian mendapatkan data-data Purwakarta dari Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Purwakarta, dan terakhir mengunggah buku-buku teori berupa pdf dari internet.

4. DATA DAN ANALISIS

4.1. HUBUNGAN ANTARA PURWAKARTA DENGAN PRABU SILIWANGI

Jika dilihat dari sisi riwayat tokoh Prabu Siliwangi sendiri tidak ada hubungan langsung dengan Kabupaten Purwakarta. Tapi karena kecintaan pak Dedi Mulyadi dengan budaya Sunda, beliau menginginkan agar aspek budaya Sunda di Purwakarta semakin kuat dalam membranding kota. Pak Dedi Mulyadi sendiri, sebagaimana yang beliau tulis bukunya yang berjudul “BERGURU PADA KEARIFAN SILIWANGI”, menjadikan ajaran Prabu Siliwangi sebagai acuan kepemimpinan dan menjalankan pemerintahan. Mulai dari pertanian dan bercocok tanamnya sampai ke urusan politiknya. Sehingga Prabu Siliwangi disimbolkan menjadi patung di Purwakarta. Selain itu juga ada nilai yang harus dipahami bahwa Prabu Siliwangi atau Sri Baduga Maharaja adalah sosok pimpinan yang Paripurna, yang membangun negaranya untuk kesejahteraan masyarakatnya, dan berhasil.

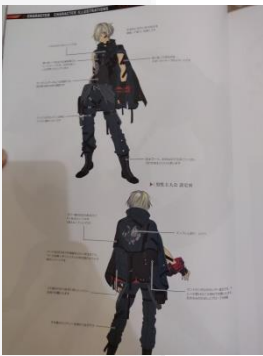
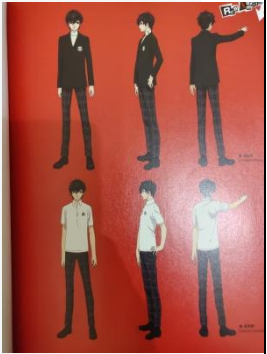
Dalam buku “KAPITA SELEKTA PRABU SILIWANGI DAN BELA NEGARA” karya Dr. H. T. Effendy Suryana, M.Pd dan Tim Dosen IKIP Siliwangi, diterangkan mengenai karakter dan kepemimpinan Prabu Siliwangi dan juga tentang nilai kemasyarakatannya. Menurut para ahli sejarah dan legenda rakyat, sosok Prabu Siliwangi memiliki sifat-sifat yang dapat dijadikan pedoman. Sifat-sifat tersebut antara lain:

- 1) **Mengayomi.** Sifat ini membuat Prabu Siliwangi dicintai oleh rakyatnya. Karena dalam memimpin, beliau tidak semena-mena dan tidak menzhalimi.
- 2) **Peduli dengan rakyat kecil.** Sifat ini menggambarkan sosok pemimpin yang peduli, tidak semena-mena dan tidak menindas rakyat kecil. Sifat ini juga disebutkan dalam Wangsit Siliwangi dan Wasiat Prabu Wastukencana.
- 3) **Membangun kesejahteraan rakyat.** Prabu Siliwangi dikenal dengan masa kepemimpinannya yang berhasil mensejahterakan rakyatnya.
- 4) **Berani menghadapi tantangan.** Sifat ini menggambarkan Prabu Siliwangi yang berani menghadapi segala tantangan, baik itu tantantangan/konflik yang berasal dari dalam maupun luar kerajaan. Dari sana juga muncul ilmu yang membahas tentang “Strategi Perang Orang Sunda”.
- 5) **Sikap toleransi.** Sikap toleransi yang ditunjukkan oleh Prabu Siliwangi adalah dengan menikahi istrinya yang beragama Islam. Dia juga memperbolehkan anak-anaknya memeluk agama tersebut.
- 6) **Melindungi wilayah.** Saat menghadapi konflik yang berasal dari luar kerajaan yang mengancam wilayahnya, Prabu Siliwangi selalu berusaha untuk melindungi wilayahnya.
- 7) **Sikap ksatria.** Sikap ksatria yang ditunjukkan oleh Prabu Siliwangi adalah dengan bagaimana dia tidak menginginkan lebih banyak konflik yang menimpa rakyatnya. Sehingga untuk menghindari konflik tersebut, dia rela mengasingkan diri bersama beberapa pengikutnya ke dalam hutan.

Selain itu, adapula nilai-nilai kemasyarakatan yang dapat dijadikan pedoman dari kehidupan Prabu Siliwangi. Antara lain sebagai berikut:

- 1) **Saling tolong-menolong.** Nilai ini tercermin pada motto yang terkenal, yaitu: *Silih Asih, Silih Asah, Silih Asuh* yang di dalamnya terkandung nilai untuk saling tolong-menolong dan saling berempati.
- 2) **Bekerjasama.** Nilai ini dapat dilihat dari kesejahteraan masyarakat pada zaman Prabu Siliwangi memimpin. Makna dari nilai ini adalah untuk bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama.
- 3) **Solidaritas atau kesetiakawanan.** Nilai ini mengajarkan untuk tidak mementingkan diri sendiri dan menerapkan sikap senasib-sepenanggungan.
- 4) **Kepedulian sosial.** Nilai ini tercermin dari sikap Prabu Siliwangi yang peduli kepada rakyatnya, sekalipun itu rakyat kecil. Sehingga rakyatnya bisa hidup dengan damai dan makmur. Itu juga merupakan salah satu tujuan dari kepemimpinan Prabu Siliwangi.
- 5) **Mendidik generasi penerus.** Nilai ini mengajarkan untuk tidak mengabaikan generasi penerus nanti dan harus mempersiapkannya untuk menghadapi kehidupan mereka di zaman yang akan datang. Nilai ini juga terkandung dalam motto *Silih Asih, Silih Asah, Silih Asuh*.

4.2. ANALISIS KARYA SEJENIS

			
Style	Style yang digunakan adalah anime khas Jepang	Style yang digunakan adalah anime khas Jepang yang realistis	Style yang digunakan adalah anime Jepang khas Shigenori Soejima
Personality	<i>Silent Protagonist</i> , tidak tampak sifatnya	<i>Sarcastic, Cool, Calm</i> , dan sinis	<i>Silent Protagonist</i> , tenang dan keren
Attitude	Menunjukkan kualitas sikap Pemimpin	Sombong dan menyebalkan	<i>Calm & Cool Leader</i>
Proportion	Normal sedikit maskular	Proporsi tinggi dan maskular	Normal, kaki sedikit panjang

<i>Head Heights</i>	Standar 7 ½ kepala	Lebih dari standar 7 ½ kepala	Standar 7 ½ kepala
<i>Silhouette</i>	Pose siluet mudah dikenali, terutama senjatanya	Pose siluet mudah dikenali	Pose siluet mudah dikenali, terutama saat menggunakan kostum <i>the Phantom Thief</i>
<i>Detail</i>	Pakaian unik dengan tema <i>post-apocalypse</i> dan senjata <i>bio-weapon</i> , untuk penampilan dapat diubah sesuai keinginan pemain	Rambut emo putih, jubah merah, pedang <i>demonic</i> , dapat berubah menjadi wujud <i>demonic</i>	Kacamata sehari-hari dan kostum <i>the Phantom Thief</i>

Dari tiga karya sejenis yang dianalisis, *God Eater 3*, *Devil May Cry 5*, dan *Persona 5*, memiliki kesamaan tema fantasi. Setiap visual karakternya memiliki ciri khas gaya animasi Jepang, postur tubuh yang ramping dengan sedikit maskular dan kaki yang sedikit panjang, head height rata-rata standar 7 ½ kepala atau lebih (tidak di bawah itu), siluetnya sendiri mudah dikenali karena detail tiap karakternya yang unik. Untuk *personality* karakter *God Eater 3* dan *Persona 5* memiliki persamaan *silent protagonist* karena berasal dari *game* yang menyesuaikan pemainnya. Namun *Persona 5* memiliki adaptasi animasi dimana karakter utamanya memiliki sifat yang tenang.

Persamaan dari ketiga karakter di atas adalah konsep fantasinya yang bertarung melawan musuh dengan wujud monster. Ketiga karakter ini juga dilengkapi dengan kekuatan masing-masing yang unik. Monster yang dilawan sendiri juga bervariasi dalam tiap karya, tidak hanya satu jenis monster saja. Konsep ini lah yang akan diambil kedalam karya tugas akhir ini, yaitu; bertarung melawan monster, kekuatan fantasi, dan variasi karakter, baik protagonis maupun antagonis.

5. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

5.1. KONSEP PESAN

Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan Karakter ini adalah untuk memberikan informasi mengenai hubungan nilai filosofis tokoh Prabu Siliwangi/Sri Baduga Maharaja dengan Kabupaten Purwakarta kepada masyarakat dalam dan luar Purwakarta. Desain karakter ini bertujuan untuk membuat cerita mengenai masyarakat Indonesia, terutama Purwakarta, yang sudah melupakan budayanya. Kemudian juga akan menampilkan budaya-budaya Sunda Purwakarta yang nantinya akan menjadi kunci pada cerita ini. Maka, amanah yang terkandung dari desain karakter ini adalah agar tidak melupakan budaya dan untuk mempelajari budaya-budaya tersebut.

5.2. KONSEP KREATIF

Dalam desain karakter ini, akan dibuat 5 karakter utama. Karakter-karakter tersebut berperawakan normal, tidak ada *exaggeration* seperti bentuk tubuh yang sangat berotot, kaki yang sangat panjang, dsb. Penampilannya pun normal, seperti pakaian dan asetnya. Namun saat sudah memasuki ke konflik utama, yaitu di Dunia Lain, atribut mereka mulai terlihat fantasinya. 2 tokoh akan memakai *armor* berbentuk baju tradisional Purwakarta yang menyala seperti aura. Mereka juga akan diberi aset tambahan bertema fantasi/supranatural yang akan digunakan dalam pertarungannya melawan musuh. Musuh pada cerita ini digambarkan berupa sesosok monster hitam, dan di antara monster-monster ini ada yang menyerupai patung-patung tokoh wayang yang ada di Purwakarta.

Tujuan utama dari para karakter adalah untuk membuka segel di tempat-tempat yang dijaga oleh musuh demi membebaskan orang-orang yang terjebak di dunia lain. Mereka juga akan dibimbing oleh karakter tokoh Prabu Siliwangi/Sri Baduga Maharaja yang berperan sebagai karakter pembantu.

5.3. KONSEP VISUAL

Style yang akan digunakan untuk desain karakter ini adalah gaya animasi Jepang atau *anime*. Karakter yang dibuat dapat dibagi menjadi tiga peran, yaitu Protagonis, Deutragonis, dan Antagonis. Untuk peran protagonis terdapat 5 karakter manusia. Karakter pertama bernama Parta Aldrich, seorang laki-laki berusia 20 tahun dengan kulit sawo matang, berambut ikal pendek berwarna hitam-kecokelatan, dan memiliki postur tubuh ramping namun kekar. Saat bertarung di dunia lain, Parta menggunakan kostum *armor* Pangsi yang didapat dari Prabu Siliwangi. Karakter selanjutnya adalah Ratna Ainslet, seorang perempuan berusia 20 tahun dengan kulit sawo matang cerah, berambut gelombang sebah berwana hitam-kecokelatan, dan memiliki postur tubuh ramping juga sedikit kekar. Saat bertarung di dunia lain, Ratna menggunakan kostum *armor* Kebaya yang didapat dari Prabu Siliwangi. Selanjutnya ada Adelia Grace, perempuan berusia 19 tahun dengan kulit sawo matang cerah, berambut lurus panjang berwarna cokelat, dan memiliki postur tubuh kecil. Di dunia lain, Adelia berperan untuk menambah kekuatan karakter lain yang bertarung dengan menggunakan kekuatan dari Karinding yang diberi oleh Prabu Siliwangi. Lalu ada Rikkard Marsudi, laki-laki berusia 20 tahun dengan kulit sawo matang gelap, berambut pendek berwarna hitam, dan memiliki postur tubuh tinggi kekar. Di dunia lain, Rikkard berperan untuk mencegah karakter lain agar tidak berubah menjadi patung dengan kekuatan Calung yang diberi oleh Prabu Siliwangi. Karakter protagonis terakhir bernama Ajat Harrison, laki-laki berusia 21 tahun dengan kulit putih khas Asia, berambut lurus sedang-panjang dengan gaya *mohawk* berwarna cokelat, dan memiliki postur tubuh kurus. Di dunia lain ia berperan sebagai penyerang jarak jauh menggunakan Ketapel pemberian Prabu Siliwangi. Selanjutnya ada Prabu Siliwangi yang berperan sebagai tokoh Deutragonis. Ia digambarkan sebagai Manusia-Harimau Putih dengan pakaian raja zaman dulu. Sosoknya juga digambarkan sebagai sesosok hantu/roh setengah tembus pandang dengan aura biru. Terakhir ada tokoh antagonis yang berupa Monster Hitam. Sosok ini

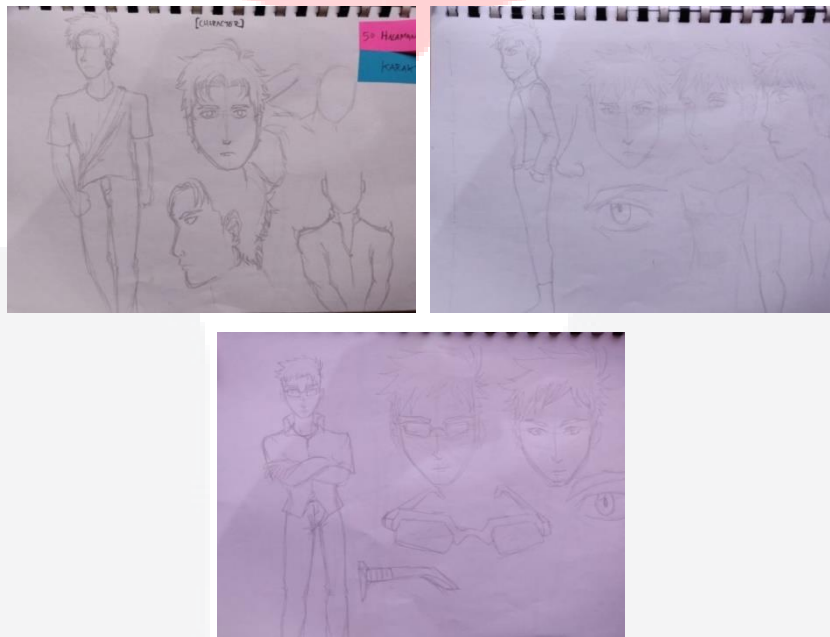
berbentuk monster raksasa bermata satu dengan kaki babi. Selain itu, adapula Monster Hitam yang digambarkan menyerupai sosok tokoh Pandawa Lima dan Gatotkaca. Sosok unik tersebut memiliki aura berwarna merah menyala.

5.4. KONSEP EKSPLORASI

5.4.1 KARAKTER

1) Sketsa konsep karakter Parta

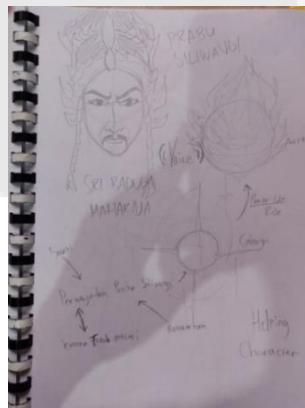
Karakter Parta adalah karakter utama pada karya Tugas Akhir ini. Parta adalah seorang laki-laki berusia 20 tahun yang gemar mempelajari budaya. Di lingkungan sosialnya, Parta dikenal sebagai orang yang baik dan ramah.



Gambar 5.1 Konsep karakter Parta

2) Sketsa konsep karakter Prabu Siliwangi/Sri Baduga Maharaja

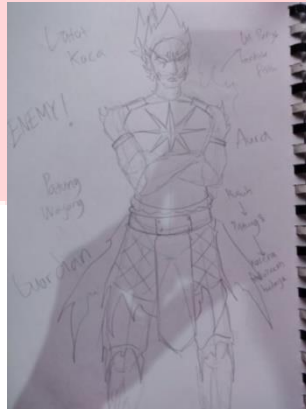
Karakter Prabu Siliwangi berperan sebagai tokoh pembantu. Beliau digambarkan sebagai sosok Manusia Harimau Putih dengan pakaian raja zaman dahulu dengan sosok setengah transparan dan mengeluarkan aura biru.



Gambar 5.2 Konsep karakter Prabu Siliwangi/Sri Baduga Maharaja

3) Sketsa konsep karakter Monster Hitam

Monster Hitam merupakan tokoh antagonis di cerita. Ia merupakan sesosok makhluk hitam besar bermata satu dengan warna merah menyala. Sosok ini biasanya terlihat seperti sekumpulan kabut hitam. Selain itu, ada sosok monster yang menyerupai para Pandawa Lima dan Gatotkaca.

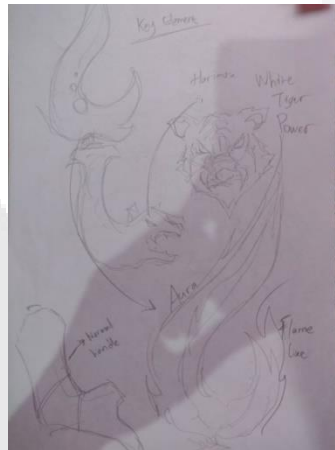


Gambar 5.3 Konsep musuh

5.4.2 ASET

1) Kujang Harimau Putih

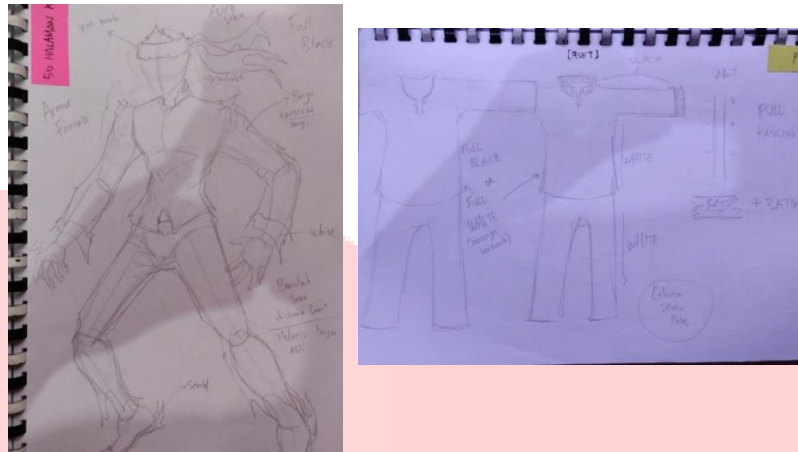
Kujang Harimau Putih merupakan pusaka milik Prabu Siliwangi/Sri Baduga Maharaja. Pusaka ini memiliki kesaktian menjadi kunci yang menghubungkan dua dunia. Salah satunya digunakan Parta untuk memasuki dunia lain.



Gambar 5.4 Konsep Kujang Harimau Putih

2) Pangsi

Baju Pangsi ini merupakan *armor* milik Parta yang diberikan oleh Prabu Siliwangi di dunia lain untuk membantu Parta bertarung melawan monster hitam. Baju ini mengeluarkan aura biru yang berfungsi menambah kekuatan pertahanan Parta.

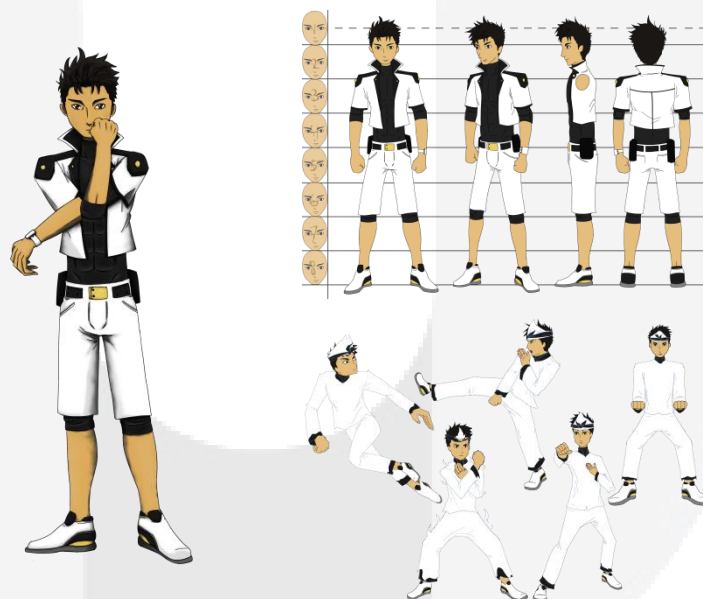
Gambar 5.5 Konsep *armor* baju Pangsi

5.5. HASIL PERANCANGAN

5.5.1 KARAKTER

1) Parta Aldrich

Karakter Parta adalah karakter utama pada karya Tugas Akhir ini. Parta adalah seorang laki-laki berusia 20 tahun yang gemar mempelajari budaya. Di lingkungan sosialnya, Parta dikenal sebagai orang yang baik dan ramah.



Gambar 5.6 Hasil perancangan karakter Parta Aldrich

2) Prabu Siliwangi/Sri Baduga Maharaja

Karakter Prabu Siliwangi berperan sebagai tokoh pembantu. Beliau digambarkan sebagai sosok Manusia Harimau Putih dengan pakaian raja zaman dahulu dengan sosok setengah transparan dan mengeluarkan aura biru.



Gambar 5.7 Hasil perancangan karakter Prabu Siliwangi/Sri Baduga Maharaja

3) Monster Hitam

Monster Hitam merupakan tokoh antagonis di cerita. Ia merupakan sesosok makhluk hitam besar bermata satu dengan warna merah menyala. Sosok ini biasanya terlihat seperti sekumpulan kabut hitam. Selain itu, ada sosok monster yang menyerupai para Pandawa Lima dan Gatotkaca.



Gambar 5.8 Hasil perancangan karakter Monster Hitam

5.5.2 ASET

1) Kujang Harimau Putih

Kujang Harimau Putih merupakan pusaka milik Prabu Siliwangi/Sri Baduga Maharaja. Pusaka ini memiliki kesaktian menjadi kunci yang menghubungkan dua dunia. Salah satunya digunakan Parta untuk memasuki dunia lain.



Gambar 5.9 Hasil perancangan Kujang Harimau Putih

2) Pangsi

Baju Pangsi ini merupakan *armor* milik Parta yang diberikan oleh Prabu Siliwangi di dunia lain untuk membantu Parta bertarung melawan monster hitam. Baju ini mengeluarkan aura biru yang berfungsi menambah kekuatan pertahanan Parta.



Gambar 5.10 Hasil perancangan *armor* baju Pangsi

6. KESIMPULAN

Hubungan antara Purwakarta dengan tokoh pemimpin Sunda Prabu Siliwangi/Sri Baduga Maharaja yaitu pengambilan nilai filosofis tokoh tersebut oleh Pak Dedi Mulyadi, selaku bupati Purwakarta saat itu, untuk dijadikan dasar dan untuk memperkuat elemen budaya Sunda dalam membangun kota Purwakarta dengan latar belakang Budaya Sunda. Nilai filosofis yang diambil adalah nilai-nilai kepemimpinan dan kemasyarakatan Prabu Siliwangi. Contoh dari nilai-nilai tersebut antara lain; Mengayomi, Membangun kesejahteraan rakyat, Toleransi, Saling tolong-menolong, dan Mendidik generasi penerus.

Sementara hasil perancangan karakter ini bertujuan untuk menyampaikan penerapan beberapa nilai filosofis tokoh Prabu Siliwangi/Sri Baduga Maharaja kedalam penggambaran karakter, aset, dan tindakan karakter. Nilai-nilai yang ingin disampaikan dalam perancangan karakter ini adalah; Mengayomi, Berani menghadapi tantangan, Toleransi, Sikap ksatria, Saling tolong-menolong,

Bekerjasama, dan Solidaritas. Selain itu, karakter didukung oleh cerita yang mengisahkan mengenai kehidupan masyarakat Indonesia, terutama Purwakarta, yang sudah melupakan budaya lokal. Dari cerita itu para karakter akan menggambarkan nilai filosofi dari Prabu Siliwangi/Sri Baduga Maharaja ke dalam tindakan mereka. Unsur budaya juga diperkuat oleh aset-aset yang digunakan. Dari hasil karya ini, amanah yang ingin disampaikan adalah agar tidak melupakan budaya dan untuk mempelajari budaya-budaya tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, Mustika Sri, Prodi, S., Komunikasi, D., Kreatif, F. I., & Telkom, U. (2019). *PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 3D BERJUDUL " PANGERAN MUNDINGLAYA " SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR DESIGN OF 3D ANIMATION CHARACTER " PANGERAN MUNDINGLAYA " AS A CHARACTER EDUCATION MEDIA FOR CHILDREN* Mustika Sri Astuti 1. 6(3), 3680–3689.

Creswell, John W., (2014), *Fourth Edition RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, SAGE Publications, Inc., California

Fahrezi, I. A., Ramdhan, Z., Kreatif, F. I., & Telkom, U. (2019). *Perancangan karakter animasi pendek 2d "lovely paws" designing characters in short 2d animation "lovely paws."* 6(3), 3812–3821.

Galih, Sugono, *Apa itu Branding ?*, indosmartdigital.com/artikel-63-apa-itu-branding-.html, diakses pada tanggal 5 September 2019 jam 22.37 WIB

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *Filosofi*, kbbi.web.id/filosofi, diakses pada tanggal 17 Januari 2020 jam 21.35 WIB

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *Filsafat*, kbbi.web.id/filsafat, diakses pada tanggal 17 Januari 2020 jam 21.37 WIB

Kattsoff, Louis O., (2004), *Pengantar Filsafat*, Penerbit Tiara Wacana Yogya, Yogyakarta

Mulyadi, Kang Dedi, (2014), *Berguru Pada Kearifan Siliwangi*, Penerbit Koekoesan, Depok

Nina Herlina Lubis, M.S., dkk, (2013), *Sejarah Kerajaan Sunda*, Yayasan Masyarakat Sejarawan Indonesia Cabang Jawa Barat, Bandung

Sihotang, Kasdin, (2018), *FILSAFAT MANUSIA-Jendela Menyingkap Humanisme*, PT Kanisius Yogyakarta, Yogyakarta

Sowardikoen, Didit Widiatmoko, (2013), *Metodologi Penelitian Visual: Dari Seminar Ke Tugas Akhir*, Dinamika Komunika : NULL.

Suryana, T. Effendy Dr. H., M.Pd dan Tim Dosen IKIP Siliwangi, (2018), *Kapita Selekta Siliwangi Dan Bela Negara*, Cakra., Cimahi

White, Tony, (2009), *How to Make Animated Film*, Elsevier Inc., Oxford

Yannda, M. Rahmat dan Salamah, Ummi, (2014), *Branding Tempat: Membangun Kota, Kabupaten, dan Provinsi Berbasis Identitas*, Makna Informasi, Jakarta

Yasmin, S., Kreatif, F. I., Telkom, U., Kampung, K., & Art, C. (2019). *Perancangan Concept Art Animasi 2D "Lovely Paws " Tugas Akhir.* 6(3), 3632–3638.