

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D “MAYA & JALU: SARUNG AJAIB” SEBAGAI MEDIA INFORMASI PRODUK KEBUDAYAAN SARUNG MAJALAYA

CHARACTER DESIGN FOR 2D ANIMATION “MAYA & JALU: SARUNG AJAIB” AS A MEDIA OF INFORMATION ON THE CULTURAL PRODUCT SARUNG MAJALAYA

Yasmin Zahra Firdaus¹, Riky Taufik Afif², Rully Sumarlin³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
yasminzahra@student.telkomuniversity.ac.id, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Sarung Majalaya merupakan salah satu produk unggulan Majalaya yang menjadi tren di Indonesia, namun produk kebudayaan tersebut kini sudah jarang ditemui di pasar hingga remaja tidak mengetahui mengenai Sarung Majalaya akibat minimnya informasi. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan desain karakter untuk animasi 2D sebagai media informasi mengenai Sarung Majalaya. Dalam animasi 2D “Maya & Jalu: Sarung Ajaib”, karakter utama merupakan seorang remaja Majalaya yang memiliki ciri fisik khas yang mengacu pada Orang Sunda. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan menggunakan metode pengumpulan data studi literatur, wawancara dan observasi. Data yang telah terkumpul kemudian diolah menjadi sebuah kesimpulan yang menjadi acuan dalam merancang karakter yang sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Hasil dari perancangan ini adalah desain karakter Maya, Jalu, Camat dan Pak Dadang.

Kata Kunci: Animasi 2D, Perancangan karakter, Remaja Majalaya, Sarung Majalaya

Abstract: Sarung Majalaya is one of Majalaya's most prized product that became a trend in Indonesia, but these cultural products are now rarely seen in markets and as a result, teenagers have no knowledge about Sarung Majalaya due to the lack of information on the product. Due to those reasons, a character design is needed as a media to convey information regarding this cultural product in the shape of a 2D animation. The main characters in this animation named “Maya & Jalu: Sarung Ajaib” are teenagers from Majalaya which have the physical characteristics of that a Sundanese person. This research uses the qualitative case study research method and data are collected by literature study, observation, and interviews. The data collected will then be used as reference in designing the characters in accordance with the story that has been made. The outcome of this design are 4 characters named Maya, Jalu, Camat and Pak Dadang.

Keywords: 2D Animation, Character Design, Majalaya teenagers, Sarung Majalaya

PENDAHULUAN

Jawa Barat telah berkecimpung dalam dunia industri tekstil sejak sebelum abad ke-20. Namun kegiatan ini dianggap sebuah pekerjaan yang remeh dan terus berada dibawah bayangan industri perkebunan hingga pada tahun 1922, G. Dalenoord mendirikan Institut Tekstil Bandung (TIB) untuk mengembangkan teknik dan alat tenun yang digunakan. Masyarakat terus mengikuti pelatihan ini hingga pada tahun 1929, pabrik tenun terbesar didirikan di Majalaya (Fathoni, 2019). Di Majalaya sendiri, tradisi menenun sudah ada sejak tahun 1910 dan dilakukan oleh wanita dengan menggunakan alat tenun tradisional bernama *kentreung* atau *gedogan* (Wulandari, 2021). Industri ini terus berkembang hingga pada tahun 1960 Majalaya merupakan kota penghasil tekstil terbesar dengan menyumbang 40% dari total kain tenun di Indonesia (Handayani, 2019).

Sarung Majalaya merupakan salah satu produk unggulan mereka sekaligus merupakan produk kebudayaan lokal mereka yang menjadi tren di Indonesia dan beberapa negara seberang (Nuraini, 2022). Pada umumnya, desain motif pada sarung ini merupakan perpaduan antara garis/salur yang membentuk kotak-kotak dengan warna yang terang. Perkembangan motif pada sarung ini tidak lahir dari kekhasan daerah tersebut, melainkan bergantung pada perkembangan teknologi alat tenun yang digunakan untuk menenun sarung ini. Selama 1930 hingga 1970 industri tekstil Majalaya melahirkan 6 motif sarung bernama Poleng Camat, Poleng Haji, Poleng Totog, Poleng Talitik, Poleng Bolebag dan Poleng Namicalung (Oktaviani, 2016). Setiap motif ini memiliki pengukuran jarak antar benang dan kegunaannya tersendiri sehingga menambah keunikan dari setiap motifnya.

Walau sempat menjadi pusat industri tekstil hingga disebut *kota dollar*, mulai tahun 1980 posisi Majalaya di industri tersebut mulai sedikit demi sedikit menurun. Hal ini disebabkan oleh tidak mampunya industri lokal bersaing dengan industri besar yang berasal dari luar negeri baik dalam aspek modal maupun penguasaan pasar. Pabrik-pabrik lokal terpaksa tutup ataupun dijual kepada pemodal asing lalu Sarung Majalaya minim diproduksi sehingga produk Sarung Majalaya jarang sekali ditemukan di pasar (Fathoni, 2019). Dengan itu, informasi mengenai sarung ini semakin susah untuk dicari dan mulai ditinggalkan oleh masyarakat setempat, khususnya para remaja. Hal ini sangat disayangkan karena Sarung Majalaya ini memiliki sejarah yang cukup penting dan merupakan identitas budaya dari

Majalaya itu sendiri.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan di atas, penulis menyimpulkan perlunya sebuah media yang dapat mengenalkan kembali Sarung Majalaya yang eksistensinya sudah cukup mengkhawatirkan kepada remaja dengan membuat sebuah animasi 2D yang mengangkat fenomena tersebut. Penulis memilih animasi 2D sebagai media yang dipakai untuk mengenalkan kembali Sarung Majalaya kepada remaja yang menjadi target pasar karena animasi dapat berperan sebagai sebuah hiburan dan dapat memotivasi serta merubah cara berpikir remaja (Anwar, 2022).

Dalam perancangan sebuah karakter, sangat penting untuk mengetahui aspek “apa” dan “siapa” dari karakter yang akan dirancang karena mereka adalah representasi dari suatu kelompok yang telah diobservasi dan akan menjadi tokoh yang menjadi acuan penonton (Beiman, 2007). Maka dari itu diperlukannya teori-teori sebagai landasan dalam perancangan karakter.

Animasi yang dirancang sebagai penyelesaian dari fenomena ini menceritakan mengenai dua remaja yang membuat sebuah *video blog* saat berkunjung ke pabrik Sarung Majalaya. Melalui dua karakter utama ini, diharapkan remaja dapat bersimpati dan memiliki rasa ketertarikan untuk mengenal kembali produk kebudayaan Sarung Majalaya lebih dalam. Maka dari itu penulis mengambil judul *Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D “Maya & Jalu: Sarung Ajaib” sebagai Media Informasi Produk Kebudayaan Sarung Majalaya*.

LANDASAN TEORI

Kebudayaan

Kebudayaan, atau hasil pemikiran akal manusia, berasal dari Bahasa Sanskerta *budh* yang berarti akal, yang kemudian menjadi kata *budhi* (tunggal) atau *budhaya* (majemuk). Kebudayaan juga merupakan perpaduan antara kata budi (akal) dan daya (perbuatan atau ikhtiar) sehingga jika digabung, kebudayaan merupakan hasil dari akal dan ikhtiar manusia. Dalam (Widyosiswoyo, 1996), Malinowski menyatakan bahwa kebudayaan berasal dari berbagai sistem tingkat kebutuhan manusia yang akan menghasilkan corak budaya yang khas. Sebagai contoh, untuk memenuhi kebutuhan keselamatan masyarakat maka timbul sebuah kebudayaan berupa perlindungan dalam bentuk tertentu, seperti lembaga kemasyarakatan.

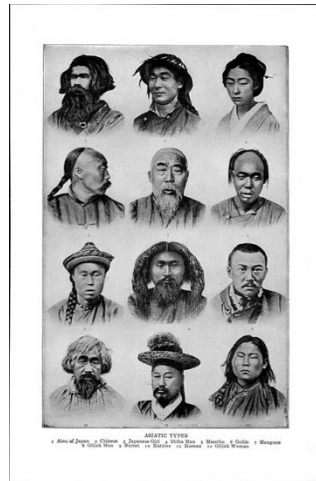
Produk Kebudayaan

Secara umum, terdapat dua wujud kebudayaan yaitu kebudayaan rohaniah (spiritual) yang hanya dapat dirasa sehingga bersifat lebih abstrak, dan kebudayaan bendaniah (material) yang dapat dilihat, diraba, dan dirasa sehingga lebih mudah dipahami (Widyosiswoyo, 1996). Dalam (Widyosiswoyo, 1996), Koentjaraningrat juga menyebutkan bahwa terdapat tiga wujud kebudayaan, yaitu:

1. Sebagai suatu kompleks ide-ide, gagasan, nilai-nilai, dan sebagainya;
2. Sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat;
3. Sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Orang Sunda

Menurut (Pram, 2013), Orang Sunda adalah kelompok orang atau etnis yang berasal dari Pulau Jawa bagian barat di Indonesia. Dalam (Sardiman, 2007), Orang Sunda memiliki nenek moyang yang sama dengan orang-orang di Cina, Filipina, dan Malaysia jika dilihat dari fisik biologis dan jalur persebaran manusia yang terjadi secara bergelombang antara 2.500-1.500 sebelum masehi yaitu kelompok ras *Mongoloid*. Ras ini memiliki cabang ras Melayu yang terbagi lagi kedalam dua kategori jika dikelompokkan berdasarkan gelombang persebarannya. Ras Melayu yang melakukan perjalanan ke Indonesia bagian barat dinamakan Melayu Muda atau dapat juga disebut dengan *Deutro Melayu*. Jika disambungkan, Orang Sunda memiliki nenek moyang dengan ras Mongoloid cabang ras *Deutro Melayu* karena penduduk Pulau Jawa merupakan keturunan dari ras *Deutro Melayu* (Sardiman, 2007). Menurut (Sardiman, 2007), jika dilihat dari secara fisik, ras *Mongoloid* secara umum memiliki kulit berwarna kuning langsung hingga sawo matang, mata sipit, rambut lurus, tinggi badan sedang, dan hidung yang sedikit menonjol.



Gambar 2. 1 Ras Mongoloid
Sumber: wikipedia.org, 2022

Sarung Majalaya

Sarung Majalaya merupakan salah satu produk kebudayaan lokal Majalaya yang sempat menjadi tren di Indonesia dan beberapa negara seberang (Nuraini, 2022). Pada (Oktaviani, 2016) nama Poleng Majalaya diyakini berasal dari Bahasa Sunda *coreleng*, yang menurut H. Satya dikarenakan oleh proses pembuatan motif sarung yang bermula dari coretan-coreta cat warna-warni di atas kertas. Motif-motif pada Sarung Majalaya tidak lahir dari kekhasan daerah tersebut, melainkan bergantung pada perkembangan teknologi alat tenun yang digunakan untuk menenun sarung ini. Dengan sistem *makloon* yang berkembang di Majalaya, motif lokal yang pernah populer di Majalaya makin tenggelam karena terjadinya proses pembauran antara ragam hias lokal dengan ragam hias daerah lain. Selama 1930 hingga 1970 industri tekstil Majalaya melahirkan 6 motif sarung bernama Poleng Camat, Poleng Haji, Poleng Totog, Poleng Talitik, Poleng Bolebag dan Poleng Namicalung.



Gambar 2. 2 Sarung Majalaya Poleng Camat

Sumber: Identifikasi Motif Lokal Sarung Majalaya Generasi Pertama oleh Endah Oktaviani, 2016

Media Informasi

Menurut KBBI, media merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk berkomunikasi antara dua belah pihak, sedangkan informasi merupakan suatu

pemberitahuan atau berita mengenai suatu hal. Jika digabungkan, media informasi merupakan alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menginformasikan suatu pihak atas sebuah berita. Melalui media informasi ini, masyarakat dapat berinteraksi satu sama lain. Hal ini didukung oleh pernyataan (Baran, 2012) mengenai media yang telah menjadi sentral pengembangan dan pemeliharaan hubungan antar masyarakat. Terjadinya pandemi COVID-19 memaksa manusia untuk beradaptasi dengan gaya hidup baru. Komunikasi virtual lebih sering digunakan selama pandemi berlangsung dan menjadi kebiasaan baru dalam berkomunikasi di masyarakat. *Work from home, school from home, virtual meeting* dan *webinar* adalah beberapa contoh kebiasaan baru semenjak terjadinya pandemi COVID-19. Pembatasan aktivitas dan interaksi tatap muka secara langsung akan menimbulkan stress pada tubuh manusia, maka dari itu diperlukan sebuah hiburan (Ronggowarsito, Ramdhan & Afif, 2022).

Animasi

Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022). Pada dasarnya, animasi bukan hanya menggerakkan sebuah objek atau karakter, namun lebih bagaimana para animator menghidupkan objek atau karakter tersebut sehingga terkesan hidup dan bernyawa (Soenyoto, 2017).

Desain Karakter

Sama halnya seperti proses *casting* dalam film, desain karakter merupakan proses pembuatan sebuah karakter yang cocok untuk digunakan dalam sebuah animasi. Pembuatan suatu karakter akan berjalan secara linier dalam proses pengembangan cerita karena visual sebuah karakter dapat mempengaruhi cerita yang akan dibuat seperti halnya sebuah cerita yang dapat mempengaruhi visual dan kepribadian sebuah karakter (Rall, 2018).

Style

Dalam bukunya yang berjudul *Digital Character Animation 3* (2006), Maestri mengatakan bahwa terdapat 2 jenis pengayaan saat merancang desain karakter dalam animasi, yaitu:

Realistic

Style *realistic* ini menggambarkan dan meniru objek secara detail dan akurat

sebagaimana objek tersebut di dunia nyata. Dalam animasi, pergerakan sebuah karakter yang di desain menggunakan penggayaan ini harus terlihat se-natural mungkin karena penonton yang sudah terbiasa dengan interaksi antar manusia akan dengan cepat menemukan hal yang aneh jika karakter realistik bergerak dengan aneh. (Maestri, 2006)

Stylized

Dalam animasi, penggayaan *stylized* ini dapat diterapkan pada pergerakan ataupun desain dari karakter itu sendiri. Penggayaan ini memberi kesempatan bagi desainer untuk bereksplorasi berbagai macam bentuk dan warna. Penggayaan *stylized* ini dapat berasal dari sesuatu yang sudah ada dalam dunia nyata yang lalu di desain ulang menjadi suatu hal yang baru. (Maestri, 2006)

Kostum

Kostum dapat menjadi suatu media untuk berkomunikasi, dimana seseorang akan menimbulkan suatu kesan tertentu berdasarkan tipe pakaian yang mereka gunakan. Seseorang akan menggunakan pakaian berdasarkan imej yang ingin mereka sampaikan, aktivitas apa yang akan mereka lakukan, bagaimana perasaan mereka sampai pada siapa yang akan mereka temui pada saat itu. Jika kostum didesain dengan tepat, penonton akan mengerti semua pesan yang ingin disampaikan oleh desainer. Walaupun begitu, tidak semua bagian dari pakaian akan merepresentasikan sesuatu, keselarasan dari penggunaan warna, bentuk dan penggunaan aksesorislah akan menimbulkan pesan (Merz, 2016). Melalui kostum, desainer dapat memaparkan cerita mengenai karakter, keluarga, kondisi sosial dan gaya hidup mereka. Desainer juga dapat menonjolkan kekuatan, kelemahan, perasaan dan keunikan sebuah karakter melalui keharmonisan dan kontras antar karakter, desainer dapat menjelaskan hubungan antar karakter dan cerita yang sedang berlangsung (Capaccio, 2018).

Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan merupakan hal yang penting dalam sebuah cerita karena merupakan unsur dalam membangun aspek “siapa” yang menjalani peristiwa dalam cerita. Menurut Abrahams (Nurgiyantoro, 2017), tokoh atau *character* adalah orang yang menjadi pelaku dalam sebuah cerita, sedangkan penokohan merupakan cara seorang penulis menghadirkan tokoh dalam cerita dengan cara langsung maupun tidak langsung yang mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas karakter tersebut melalui kata dan tindakannya.

Sebuah karakter akan didesain sesuai dengan watak dan perannya, seperti bagaimana seorang pahlawan akan digambar besar dan gagah, tidak seperti seorang pengecut. Bentuk dan sifat dari gambaran akan mempengaruhi bagaimana penonton mempersepsikan karakter tersebut (White, 2009). Jika penggambaran tokoh kurang sesuai dengan watak yang dimiliki, hal tersebut akan mengurangi bobot dari cerita yang akan disampaikan (Putra, 2014).

Menurut Minedrop (Minedrop, 2005), ada 2 cara untuk menentukan penokohan:

1. Metode langsung(*telling*): mengandalkan pemaparan watak tokoh pada komentar langsung oleh penulis dengan menyebutkan langsung kualitas dari masing-masing tokoh,
2. Metode tidak langsung(*showing*): penulis membiarkan tokoh menampilkan perwatakan mereka melalui perkataan dan perbuatan mereka sendiri.

Teori Khalayak Sasar

Menurut (Santrock, 2012), masa transisi yang menjebatani masa kanak-kanak dengan masa dewasa disebut dengan masa remaja dan berkisar pada usia 15 hingga 17 tahun. Pada masa ini, otak remaja mengalami perkembangan yang sangat signifikan hingga cara berpikir mereka menjadi lebih abstrak dan idealis, mereka tidak lagi terbatas pada pengalaman-pengalaman yang aktual melainkan merekayasa berbagai situasi yang masih berupa hipotesis dan mencoba menalarinya secara logis. Remaja cenderung memecahkan suatu masalah melalui metode *trial and error* dimana mereka mulai berpikir sebagaimana seorang ilmuwan akan berpikir dengan menggunakan kerangka berpikir secara sistematis.

Dalam survey yang dilakukan oleh (Rideout, Roberts, dan Foehr, 2005), 2.200 anak dalam rentang usia 8 hingga 18 tahun sangat dekat dengan media, dimana mereka rata-rata menghabiskan 6,5 jam dari harinya bersama media. Media yang saat ini cukup berpengaruh adalah *Youtube*, dimana penggunaanya mayoritas adalah remaja dengan rentang umur 15 hingga 20 tahun. Platform tersebut menjadi pilihan pertama remaja dikarenakan beragamnya konten dan media visual yang disuguhkan oleh *Youtube* juga dapat meningkatkan daya ingatan remaja (Herminingsih, 2022). Hal ini didukung oleh pernyataan (Anwar, 2022) dimana media visual animasi merupakan media yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan remaja karena memiliki daya tarik khusus. Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021).

DATA DAN ANALISIS DATA

Metode Perancangan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan sebuah proses dalam memahami sebuah individu atau kelompok dalam permasalahan sosial ataupun kemanusiaan melalui pengumpulan data secara spesifik, mulai dari tema yang khusus hingga yang umum (Creswell, 2007).

Data dan Analisis Objek

Data Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan dan menambah data mengenai produk Sarung Tenun Majalaya. Wawancara ahli dilaksanakan di pabrik CV SLM, Kecamatan Majalaya, Kabupaten Bandung.

Wawancara dengan Ahli

Untuk mendapatkan data lebih merinci, maka dilakukanlah wawancara dengan Pak Deden dan Pak Dayat selaku pemilik pabrik dan penenun Sarung Majalaya. Wawancara dilaksanakan pada 7 Desember 2022 di *Home Industry* CV SLM. Dalam wawancara, narasumber mengatakan bahwa industri sarung tenun di Majalaya masih beroperasi, namun mereka sudah tidak lagi memproduksi sarung dengan motif yang lama, melainkan membuat sarung dengan motif yang sedang populer atau sesuai dengan permintaan klien. Maka dari itu, Sarung Tenun Majalaya susah untuk dibedakan dengan sarung-sarung yang lain karena sudah tidak memiliki ciri khas seperti motif-motif Sarung tenun Majalaya yang dahulu. Hal ini menguntungkan karena mereka dapat membuat sarung sesuai dengan permintaan klien. Namun disisi lain, pengusaha menjadi terlalu bergantung pada hari-hari besar dan pendapatan yang didapatkan tidak mampu untuk terus memproduksi Sarung Tenun Majalaya dalam skala besar dan terus-menerus.

Data Hasil Observasi

Observasi dilakukan pada remaja Majalaya yang berasal dari siswa SMK 2 LPPM RI MAJALAYA dengan kisaran umur dari 15 hingga 17 tahun. Penulis melakukan proses observasi dengan mengambil foto remaja di daerah Majalaya dan mengamati hasil foto tersebut dengan berfokus pada fisik remaja dengan membandingkan warna kulit, bentuk mata, hidung, mulut dan rambut. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan acuan bentuk wajah dan warna kulit untuk merancang karakter animasi agar serupa dengan fisik remaja di

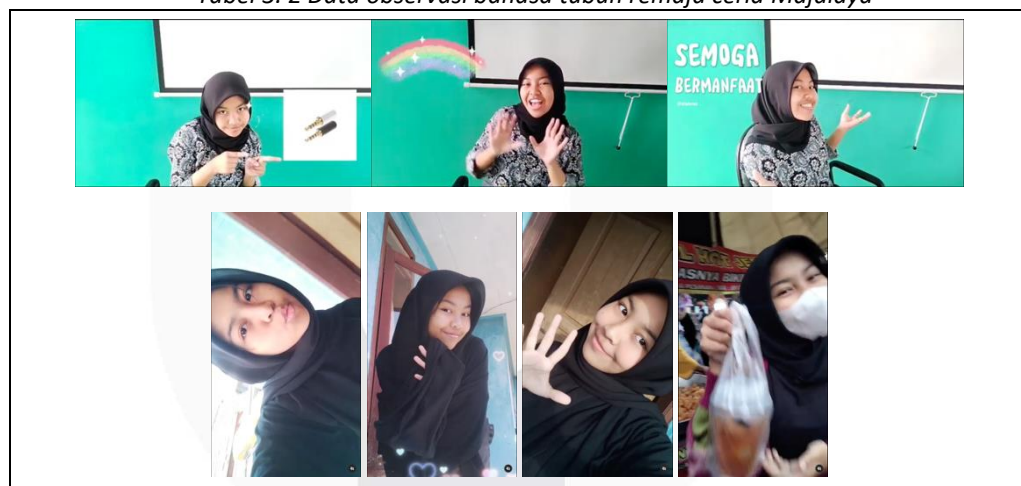
Majalaya.

Tabel 3. 1 Data observasi ciri fisik remaja Majalaya

Perempuan	Laki-laki
	

Berdasarkan data observasi yang telah didapat, penulis menemukan bahwa remaja Majalaya memiliki keunikan struktur wajah berupa dahi lebar, alis melengkung, hidung *pesek*, rambut lurus dan lipatan *epicanthal* pada pangkal mata. Hal ini berhubungan dengan ciri-ciri Orang Sunda yang merupakan keturunan dari ras *Deutro-Melayu* berupa kulit berwarna kuning langsung dan sawo matang, rambut lurus, dan mata yang sipit yang terdapat lipatan *epichantal* pada pangkal mata.

Tabel 3. 2 Data observasi bahasa tubuh remaja ceria Majalaya



Lalu remaja yang memiliki sifat ceria, hiper dan energik akan menggunakan *forwards* dan *open body language*, menggunakan berbagai macam gestur tangan saat sedang berbicara dan memasukkan torso mereka dalam *frame* saat sedang mengambil *selfie*.

Data Khalayak Sasaran

Animasi 2D yang berjudul “Maya & Jalu: Sarung Ajaib” menargetkan remaja dengan rentang usia 15-17 tahun yang sering menonton animasi atau video lainnya melalui aplikasi *Youtube*, namun tidak memiliki pengetahuan mengenai Sarung Tenun Majalaya. Dari data tersebut, penulis juga menemukan bahwa remaja di Majalaya, khususnya remaja di SMK 2 LPPM RI MAJALAYA, tidak mengetahui tentang Sarung Tenun Majalaya karena minimnya

informasi dan edukasi terkait produk kebudayaan tersebut. Para remaja juga mengatakan bahwa belum pernah ada sebuah animasi yang membahas mengenai Sarung Tenun Majalaya, maka dari itu animasi adalah sebuah media yang tepat untuk memperkenalkan dan menginformasikan Sarung tenun Majalaya kepada remaja.

Analisis Karya Sejenis

Tabel 3. 3 Referensi Karya Sejenis

<i>WingFeather Saga</i>	<i>Turning Red</i>	<i>Gravity Falls</i>	<i>Journey</i>
			

Selama melakukan analisis karya sejenis, didapatkan data mengenai referensi yang dapat diadaptasikan dalam desain karakter yang dirancang. Seperti penggunaan *artstyle* milik *WingFeather Saga* dalam hal proporsi tubuh sebagai referensi desain fisik para karakter dengan menyesuaikan karakteristik ras *Mongoloid*. Game *Journey* juga terpilih karena memiliki bentuk dan siluet karakter *humanoid* yang sesuai sehingga menjadi referensi visual dari karakter magis berupa personifikasi dari Sarung Tenun Majalaya. Lalu penerapan psikologi warna pada masing-masing para karakter seperti pada *Turning Red* dan gaya pewarnaan berupa *flat color* seperti yang telah terimplementasikan pada seri animasi *Gravity Falls*.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Perancangan

Konsep Pesan

Sarung Tenun Majalaya merupakan sebuah produk kebudayaan yang memiliki riwayat yang panjang dan telah membangun Majalaya menjadi Majalaya yang kini kita ketahui. Sarung tersebut sangat membekas pada sejarah sehingga menjadi identitas Kecamatan Majalaya. Namun dengan minimnya produk yang dipasarkan dan kurangnya edukasi mengenai produk tersebut, kini remaja kurang mengenali sarung dan sejarah yang mengikutinya. Maka dari itu, dengan adanya perancangan karakter untuk animasi ini,

diharapkan remaja terinformasikan akan keberadaan Industri Sarung Tenun Majalaya dan bersimpati dengan para karakter sehingga tergugah hatinya untuk mulai ikut berpartisipasi dalam melestarikan Sarung Tenun Majalaya agar produk ini tidak hilang begitu saja menjadi sejarah.

Konsep Kreatif

Desain dari dua karakter utama yang merupakan sepasang kakak-beradik disesuaikan dengan ciri-ciri fisik para remaja di daerah Kecamatan Majalaya. Untuk mendapatkan ciri-ciri fisik tersebut, penulis pertama menganalisis naskah yang telah dibuat oleh penulis naskah dan mendata tokoh beserta wataknya. Berikut adalah sinopsis dari cerita yang telah dibuat oleh penulis cerita:

Maya & Jalu: Sarung Ajaib bercerita tentang kakak-beradik bernama Maya dan Jalu yang bercita-cita untuk menjadi *vlogger*. Pada ulang tahun Maya yang ke-17 tahun, ia diberikan diwariskan kunci Pabrik Sarung Tenun Majalaya yang sudah lama tidak dioperasikan oleh neneknya. Maya dan Jalu pun berpetualang ke Pabrik Sarung Tenun Majalaya sembari membuat suatu *vlog* dimana mereka mengalami banyak kejadian ajaib disana. Mereka bertemu dengan sarung hidup bernama Camat yang meminta bantuan kepada Maya untuk mengoperasikan kembali pabrik tersebut agar dirinya bisa kembali dikenal oleh masyarakat. *Vlog* yang diunggah oleh mereka berdua berhasil viral karena berbagai hal ajaib yang ikut terekam dalam video tersebut. Nama Sarung Majalaya kembali dikenal dan diproduksi, menyelamatkannya dari kepunahan.

Setelah itu penulis melakukan observasi terhadap remaja berumur 15 – 17 tahun lalu mendata semua keunikan tersebut agar dapat ditarik sebuah kesimpulan. Setelah itu, penulis membuat sebuah *moodboard* yang berisi dengan referensi pakaian yang cocok untuk seorang *vlogger* namun tidak terlalu modern ataupun norak mengingat Kecamatan Majalaya bukanlah daerah perkotaan. Setelah semua *moodboard* terbuat, penulis kemudian mulai membuat sketsa berbagai alternatif desain untuk masing-masing karakter yang akan muncul di animasi tersebut dengan bermain di bentuk dasar, siluet, detail dan aksesoris setiap karakter. Ketika sebuah desain sudah disepakati, maka karakter tersebut akan “dihidupkan” dengan membuat *turnaround*, ekspresi dan beberapa gestur yang akan dijumpai dalam animasi.

Konsep Media

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint Pro* untuk

membuat sketsa, *lining*, dan pewarnaan karakter. Setelah semua proses produksi telah tercapai, animasi yang telah penulis selesaikan bersama kelompok harus terpublikasi pada suatu media. Berdasarkan hasil analisis yang telah dijabarkan di bab sebelumnya, *Youtube* merupakan aplikasi yang paling sering digunakan oleh remaja untuk mencari informasi berupa video ataupun menonton animasi. Maka dari itu, penulis menggunakan aplikasi *Youtube* sebagai media untuk mempublikasikan hasil karya akhir.

Konsep Visual

Animasi ini berfokus pada sepasang kakak-beradik bernama Maya dan Jalu yang pergi mengunjungi pabrik tenun warisan nenek mereka. Di pabrik tersebut, Maya dan Jalu bertemu dengan sebuah makhluk magis yang merupakan personifikasi dari Sarung Tenun Majalaya.

Nama Maya dan Jalu berasal dari nama dari daerah yang menjadi bahan riset yaitu Majalaya. Maya dan Jalu adalah kakak beradik dimana Jalu lebih tua daripada Maya. Maya adalah seorang remaja yang ceria, energik, hiper, dan sangat suka berpetualangan. Ia merupakan petualang sejati hingga membuat *channel youtube* khusus untuk mendokumentasikan perjalanannya bersama Jalu, kakak Maya yang usil dan sangat percaya diri sampai Maya sendiri menganggap kakaknya ini narsistik. Ia sangat suka mengganggu Maya dengan berbagai caranya namun akan marah ketika ia diganggu balik.

Kemudian pada pabrik tenun, Maya dan Jalu akan bertemu dengan makhluk magis yang merupakan personifikasi dari Sarung Tenun Majalaya yaitu Poleng Camat yang merupakan sarung khas Majalaya yang sering digunakan oleh para Camat untuk menghadiri acara-acara formal seperti bertemu dengan Bupati atau pejabat Hindia Belanda untuk mempromosikan industri tenun Majalaya. Bentuk dari makhluk ini mengambil inspirasi dari karakter game *Journey* dimana karakter tersebut merupakan sebuah humanoid tanpa tangan yang dibalut oleh dua lapis kain. Penulis mengambil karakter tersebut karena menyerupai salah satu pemakaian sarung yang dijadikan seperti *ninja*.



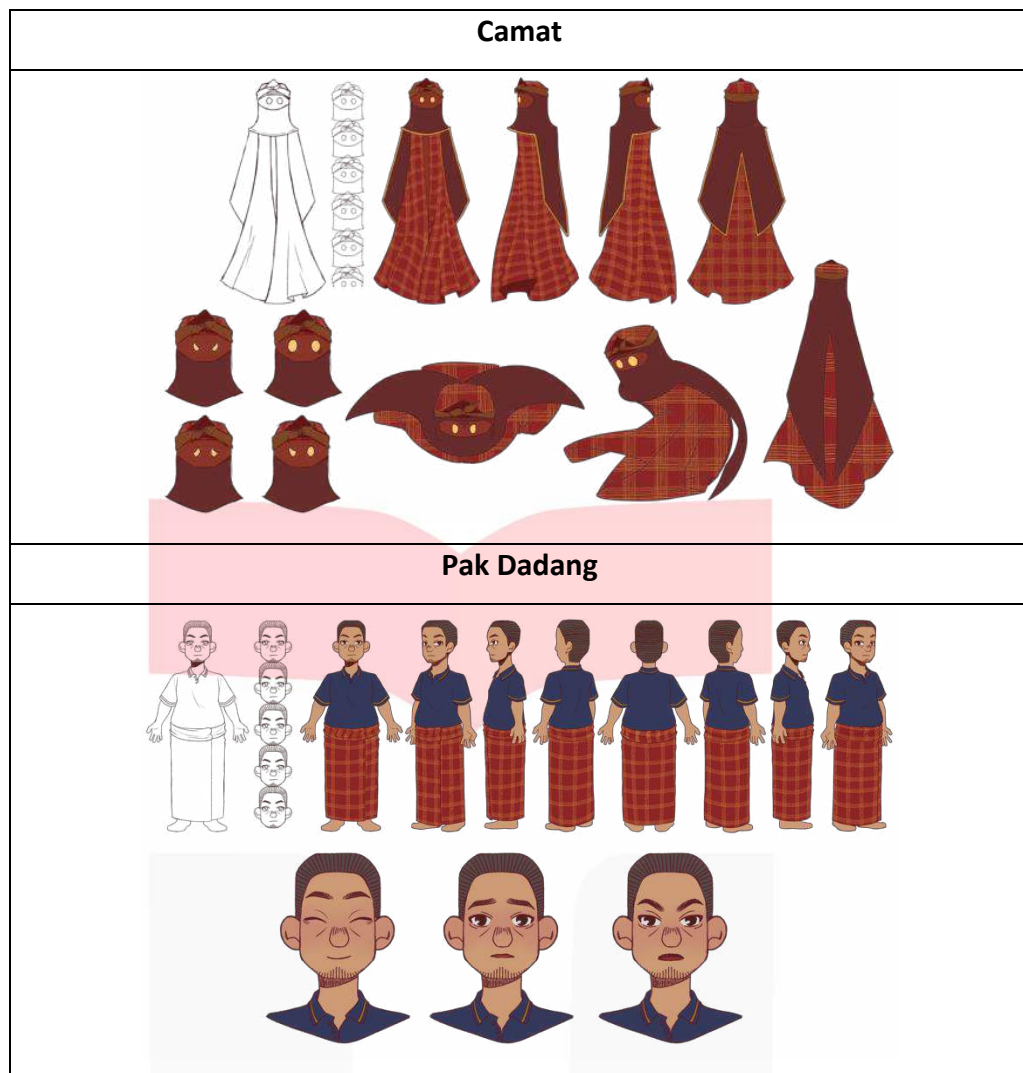
Gambar 4. 1 Analisis visual Camat
Sumber: Dokumen pribadi, 2023

Hasil Perancangan

Berikut merupakan hasil perancangan karakter yang diselesaikan setelah melakukan observasi terhadap remaja di Majalaya.

Tabel 4. 1 Hasil Perancangan

Maya
Jalu



PENUTUP

Kesimpulan

Dalam perancangan desain karakter ini, penulis mengangkat fenomena tidak diketahuinya produk kebudayaan Sarung Majalaya oleh remaja setempat. Dalam merancang karakter utama dalam animasi 2D “Maya & Jalu: Sarung Ajaib” yang merupakan remaja Majalaya, penulis melakukan observasi terhadap remaja di Majalaya yang merupakan Orang Sunda yang memiliki ciri fisik Ras Mongoloid yang berupa kulit berwarna kuning langsung hingga sawo matang, mata sipit, rambut lurus, dan tinggi badan sedang.

Berdasarkan data yang telah diambil melalui observasi, remaja perempuan di Majalaya memiliki warna kulit kuning langsung, bentuk wajah bulat, rambut lurus, alis tipis dan melengkung, mata sipit dengan lipatan *epicanthal* dan hidung pesek. Sedangkan remaja laki-laki di Majalaya memiliki kulit sawo matang, bentuk wajah kotak, rambut lurus, alis tebal dan

lurus, mata sipit dengan lipatan *epicanthal* dan hidung pesek.

Data-data tersebut dianalisis lalu diterjemahkan menjadi sebuah desain karakter melalui berbagai proses kreatif penulis sehingga menjadi sebuah desain karakter yang sesuai untuk cerita animasi 2D “Maya & Jalu: Sarung Ajaib” yang digunakan sebagai media informasi untuk produk kebudayaan Sarung Majalaya.

Saran

Dengan dirancangnya desain karakter untuk animasi 2D “Maya & Jalu: Sarung Ajaib” ini, penulis berharap remaja di Majalaya dapat bersimpati dengan karakter lalu mengetahui dan ikut melestarikan produk kebudayaan Sarung Majalaya. Penulis berharap bahwa perancangan ini dapat menjadi referensi akademis serta bagi penelitian lainnya terkait dengan perancangan desain karakter untuk animasi 2D dan informasi mengenai Sarung Majalaya. Penulis juga berharap bahwa karya ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi bagi seniman-seniman lain yang mengenalkan dan mempromosikan industri Sarung Tenun Majalaya dan Kecamatan Majalaya itu sendiri

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.
- Anwar, I. M. (2022). Perbandingan Efektivitas Penggunaan Video Animasi dengan Video Demonstrasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Bnatuan Hidup Dasar Remaja. *Jurnal Keperawatan (Vol. 14, No. 2)*.
- Baran, S. J. (2012). *Mass Communication Theory: Foundation, Ferment, and Future*. Stamford: Cengage Learning.
- Beiman, N. (2007). *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. Oxford: Elsevier Focal Press.
- Capaccio, N. (2018). *Costume Design in TV and Film*. United States: Cavendish Square.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry and Research Design*. California: SAGE Publications.
- Fathoni, R. S. (2019, May 11). *Kota Dollar: Industri Tekstil di Majalaya Abad ke-20*. Diambil kembali dari wawasansejarah: <https://wawasansejarah.com/industri-tekstil-majalaya/>
- Handayani, S. A. (2019). Majalaya as the center for textile industry in spatial historical

- perspectives. *IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science (Vol. 243, No. 1)*.
- Herminingsih. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *rosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society 5.0 (KIIIES)*, 79-84.
- Johnston, F. T. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Walt Disney Productions.
- Maestri, G. (2006). *Digital Character Animation 3*. Berkeley: New Riders.
- Merz, M. (2016). *The Art and Practice of Costume Design*. United States: Taylor & Francis.
- Minedrop, A. (2005). *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.
- Nuraini, S. (2022). Eksistensi Kain Tenun di Era Modern. *Jurnal ATRAT (Vol. 10, No. 2)*.
- Nurdiyantoro, B. (2017). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Oktaviani, E. (2016). Identifikasi Motif Lokal Sarung Majalaya Generasi Pertama. *Arena Tekstil (Vol. 31, No. 2)*.
- Pram. (2013). *Suku Bangsa Dunia dan Kebudayaannya*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Putra, P. F. (2014, September 3). *UNIB Scholar Repository*. Diambil kembali dari Penokohan dan Perwatakan Tokoh Novel Bumi Cinta Karya Habiburahman El Shirazy:
- Rall, H. (2018). *Animation: From Concept to Production*. CRC Press.
- Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). Desain Karakter Virtual Youtuber sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(3), 353-367.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*. Bandung: Penerbit Erlangga.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. Oxford: Elsevier Focal Press.
- <https://repository.unib.ac.id/8227/>
- Widyosiswoyo, S. (1996). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Wulandari. (2021, November 10). *Empat Perempuan Tonggak Sejarah Tekstil Majalaya*. Diambil kembali dari Majalaya.id: <https://www.majalaya.id/ide/empat-perempuan-tonggak-sejarah-tekstil-majalaya>