

PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 3D SI KABAYAN YANG DI ADAPTASI DARI BUKU SI KABAYAN VERSI UTUY TATANG SONTANI

DESIGN OF A 3D ANIMATED CHARACTERS SI KABAYAN WHICH IN THE ADAPTATION OF THE BOOK SI KABAYAN UTUY TATANG SONTANI VERSION

Rizky Adhanugraha¹, Anggie Putiamary, S.Sn., M.Sn.²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

ikkirizky@gmail.com

Abstrak

Salah satu buku tentang cerita rakyat yang memiliki banyak versi adalah buku cerita rakyat Si Kabayan. Menurut survey tentang fenomena tersebut, masih banyak mahasiswa Bandung yang tidak mengetahui seperti apa sosok Si Kabayan. Cerita Si Kabayan yang pertama kali dibukukan adalah cerita Si Kabayan versi Utuy Tatang Sontani. Karena buku tersebut adalah buku yang pertama, masih belum ada perubahan atau penambahan pada karakter Si Kabayan dan menggambaran seperti apa sosok asli Si Kabayan. Karakter merupakan salah satu bagian terpenting dalam film animasi. Karakter dalam film animasi sama seperti aktor dan aktris dalam suatu film, dimana mereka menjadi fokus perhatian dari penonton. Melalui perancangan karakter animasi 3D Si Kabayan dapat memberikan gambaran atau informasi seperti apa sosok Si Kabayan dalam buku cerita Si Kabayan versi Utuy Tatang Sontani.

Kata Kunci: Si Kabayan, Karakter Animasi 3D, Utuy Tatang Sontani.

Abstract

One of the books about folklore that has many version is Si Kabayan. According to the survey of the phenomenon, there is still a lot of students in Bandung collage who don't know what Figure looks like Si Kabayan is. Si Kabayan story first published is Si Kabayan Utuy Tatang Sontani version. Because the book is the firstbook, there is still no changes or additions to the characters and telling about the original figure of Si Kabayan. The character is one of the most important part in the animated film. A character in the animated film, just like the actors and actress in a movie, where they became the focus of attention of the audience. Through the design of a 3D animated characters Si Kabayan can give you an idea or information as to what figure Si Kabayan in story book of Si Kabayan Utuy Tatang Sontani version.

Key Words: Si Kabayan. 3D Animation Character, Utuy Tatang Sontani.

1. Pendahuluan

Si Kabayan merupakan tokoh imajinatif dari budaya Sunda yang juga telah menjadi tokoh imajinatif masyarakat umum di Indonesia. Menurut Rassers (1941). Si Kabayan adalah tokoh ambivalen atau tokoh yang memiliki sifat yang saling bertentangan, seperti pintar namun pemalas. Selain sebagai penghubung dan penyampai pesan dari sang pencipta, ia juga mewakili totalitas dan kekuatan masyarakat yang bersifat membangun, tetapi juga menghambat. Sifat Si Kabayan yang ada di setiap ceritanya adalah pemalas namun banyak akal.

Banyak fenomena yang dapat kita perhatikan mengenai masalah cerita rakyat Indonesia yang karena masuknya cerita-cerita dari negara lain. Salah satunya adalah mulai terlupakannya cerita rakyat Nusantara oleh anak-anak dan remaja zaman sekarang karena adanya cerita atau dongeng dari barat, seperti Cinderella, Putri Salju, Hansel and Gretel, dan lainnya. Tidak hanya dari barat saja, cerita manga dan anime dari Jepang juga sudah mulai menggantikan cerita rakyat Nusantara, seperti Naruto, Doraemon, Crayon Sinchan, dan masih banyak lagi. Hal ini dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat dan keluarga yang jarang mengenalkan cerita rakyat kepada anak-anak dan remaja zaman sekarang.

Dalam film animasi, karakter merupakan salah satu bagian terpenting. Karakter dalam film animasi sama seperti aktor dan aktris dalam suatu film, dimana mereka menjadi fokus perhatian dari penonton. Karakter Si Kabayan sendiri

memiliki berbagai banyak versi dan memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga dibutuhkan suatu sumber yang sesuai dengan karakteristik Si Kabayan yang aslinya. Buku Si Kabayan yang pertama kali diterbitkan adalah buku Si Kabayan versi Utuy Tatang Sontani, sehingga versi tersebutlah yang dijadikan referensi penulis dalam membuat karakter animasi 3D Si Kabayan.

Berawal dari pertanyaan “Seperti apa karakter Si Kabayan yang sebenarnya?”, penulis mengharapkan dengan adanya karakter animasi 3D Si Kabayan dapat menambah pengetahuan target audiens mengenai karakter Kabayan sendiri. Dengan perancangan karakter yang menggunakan gaya *Stylized Character*, pemahaman target audiens mengenai Kabayan akan lebih mudah diterima karena bentuknya yang lebih sederhana.

2. Landasan Teori

2.1 Animasi 3D

Menurut Andy Beane (2012:1) animasi 3D merupakan sebuah istilah umum yang menggambarkan seluruh industri yang memanfaatkan perangkat lunak dan perangkat keras komputer 3D dalam berbagai jenis produksi. Animasi 3D merupakan animasi 2D yang dikembangkan untuk memberikan kesan realistis serta memiliki volume, sehingga terlihat lebih nyata.

Menurut Andy Beane (2012:23), ada tiga bagian utama pipeline produksi animasi 3D yaitu sebagai berikut:

1) Pra-Produksi

Dalam proses pra-produksi terdapat tiga tahap yang digunakan sesuai dengan proyek atau karya yang sedang akan dibuat. Tiga tahap tersebut adalah *idea/story*, *screenplay*, dan *sketching design/blueprint*.

2) Produksi

Pada proses produksi animasi 3D terdapat tujuh tahap yang digunakan pada perancangan yaitu *research and development*, *modeling*, *texturing*, *rigging*, *animating*, *lighting*, dan *rendering*. Semua yang dikerjakan dalam tahap ini sesuai dengan hasil pra-produksi yang telah dilakukan sebelumnya.

3) Pasca-Produksi

Tahap pasca-produksi adalah tahap penyelesaian dan output dari proyek animasi 3D, namun hasilnya akan berbeda untuk industri yang berbeda.

2.2 Macam-Macam Pengayaan Karakter Animasi

Menurut Isaac Kerlow (2009:318), ada 3 macam pengayaan karakter animasi, yaitu:

1) *Cartoon Characters*

Cartoon Characters adalah karakter yang berbentuk karikatur, representasi dari seseorang atau binatang tetapi dengan tampilan yang diletakkan lebih-lebihkan atau sebaliknya dibuat sangat sederhana untuk keperluan komedi.

2) *Stylized Characters*

Stylized Characters adalah karakter yang memiliki penampilan yang konsisten dalam pemberian bentuknya. Biasanya pengayaan ini berada diantara *Cartoon* dan *Realistic* atau bisa disebut semi-realis.

3) *Realistic Characters*

Realistic Characters adalah bentuk karakter yang menyerupai bentuk asli di dunia nyata.

2.3 *Gesture*

Dalam pembuatan karakter, *gesture* adalah hal penting saat menggerakkan suatu karakter. Menurut Steve Roberts (2011:280), bahasa tubuh dapat memberikan petunjuk tentang apa yang karakter pikirkan dan rasakan, apa yang karakter lihat dan perhatikan, serta memperjelas apa yang sedang karakter lakukan. Bahasa tubuh akan semakin kuat menjadi kepribadian karakter jika didukung oleh ekspresi wajah dari karakter tersebut.

2.4 Ekspresi

Menurut Steve Roberts (2007:219), ada 8 macam ekspresi dasar, diantaranya ada bahagia, sedih, takut, terkejut, marah, jijik, ketertarikan, kesakitan yang dapat dikombinasikan membentuk ekspresi baru.

2.5 Adaptasi

Menurut Ray dalam Hutcheon (2006), adaptasi merupakan tindakan mengutip sebuah karya yang ada, dalam sebuah konteks ketidakbersambungan yang baru sehingga hasilnya sebuah karya yang benar-benar baru, bukan sekedar *cover version*. Sedangkan menurut Hutcheon (2006:32-58) adaptasi dibagi menjadi tiga metode, yaitu:

1) *Telling ↔ Showing*

Metode ini paling sering kita temui. Metode ini merupakan sebuah proses adaptasi dari sebuah media cetak ke film/partunjukan atau sebaliknya.

2) *Showing ↔ Showing*

Sebuah proses adaptasi dari media pertunjukan ke media pertunjukan lainnya. Metode ini biasanya berupa sebuah film ke drama atau film ke film atau sebaliknya.

3) *Interacting ↔ Telling/Showing*

Sebuah proses adaptasi yang menggabungkan antara telling dan showing. Metode ini biasanya merupakan sebuah game interaktif atau video interaktif ke film/animasi atau sebaliknya.

3. Perancangan

3.1 Analisis Data

Data Hasil observasi, dan analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuatan karakter dengan pengayaan *Stylized character* menggunakan teknik *primitive modeling* yang nantinya juga akan penulis gunakan dalam perancangan karakter animasi 3D Si Kabayan. Untuk teknik *texturing* yang nantinya akan digunakan oleh penulis adalah *photo manipulation* yang digabungkan dengan *simple color* pada material yang digunakan. Sedangkan untuk karakter Kabayan sendiri memiliki sifat pemalas namun pintar, baik hati, dan bijaksana.

3.2 Konsep Pesan

Karakter Si Kabayan yang memiliki banyak versi menjadi suatu hal yang menimbulkan pertanyaan “Seperti apa karakter Si Kabayan yang sebenarnya?” merupakan pokok masalah dari pembuatan karakter animasi 3D ini. Dari hasil survey yang telah dilakukan kepada mahasiswa di Bandung, masih banyak yang tidak mengetahui seperti apa sosok Si Kabayan. Si Kabayan merupakan tokoh imajinatif dari budaya Sunda yang juga telah menjadi tokoh imajinatif masyarakat umum di Indonesia. Buku Si Kabayan versi Utuy Tatang Sontani merupakan buku Si Kabayan yang pertama kali di terbitkan, sehingga masih belum banyak perubahan pada karakter Si Kabayan. Dengan adanya perancangan karakter 3D Si Kabayan ini, dapat membantu masyarakat mengenal dan mengetahui seperti apa sosok Si Kabayan yang ada pada buku Si Kabayan versi Utuy Tatang Sontani.

3.3 Studi Karakter Si Kabayan

1) Karakteristik

Karakteristik Si Kabayan berdasarkan tiga aspek penting dalam pembuatan suatu karakter yaitu:

- 1) Fisiologis:
 - Berkulit Sawo Matang
 - Tinggi 168 cm
 - Berat 53 Kg
 - 26 thn
- 2) Psikologis:
 - Pemalas
 - Tukang tipu
 - Banyak akal
 - Suka tidur
- 3) Sosiologis:
 - Orang Desa
 - Hidup pas-pasan
 - Masih banyak orang yang percaya dengan orang pintar

2) Kostum & Properti

Kostum dan properti yang digunakan Kabayan dalam buku versi Utuy Tatang Sontani yaitu:

- 1) Ikat kepala berwarna hitam
- 2) Baju kampret hitam
- 3) Celana pendek sampai dengkul
- 4) Sarung di bahu
- 5) Sandal jepit
- 6) Kendi

3.4 Konsep Visual

1) Analisis Wajah

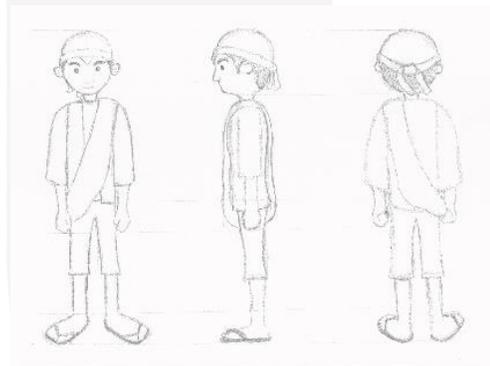


Gambar 1. Gabungan Wajah Orang Sunda
Sumber: Dokumentasi Pribadi

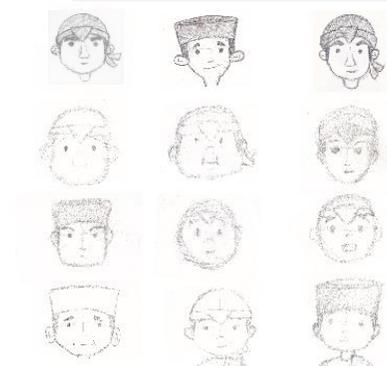
Analisis ini bertujuan untuk menentukan wajah si kabayan seperti apa dalam perancangan karakter animasi 3D. Dari hasil analisis wajah orang sunda, penulis mendapatkan bahwa orang sunda umur 23-26 memiliki rambut sedikit ikal, alis tebal, mata sedikit sipit, hidung besar, bibir tidak terlalu tebal, dan telinga sedikit besar.

2) Sketsa Karakter

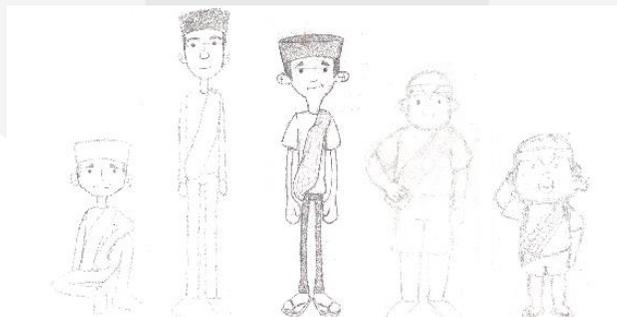
Dari hasil analisis di atas, penulis melakukan eksplorasi seperti apa karakter Kabayan sesuai dengan data yang telah di peroleh. Berikut adalah beberapa sketsa yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 2. Sketsa Karakter Si Kabayan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. Sketsa Kepala Si Kabayan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4. Bentuk Tubuh Si Kabayan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.5 Hasil Perancangan

1) Gesture



Gambar 4.20 *Walk Gesture* Kabayan
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*



Gambar 4.21 *Sit Gesture* Kabayan
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*



Gambar 4.20 *Ritual Gesture* Kabayan
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*



Gambar 4.21 *Sleep Gesture* Kabayan
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

2) Ekspresi



Gambar 4.27 Ekspresi Kabayan Marah
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*



Gambar 4.27 Ekspresi Kabayan Terkejut
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*



Gambar 4.27 Ekspresi Kabayan Tersenyum
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*



Gambar 4.27 Ekspresi Kabayan Takut
Sumber: *Dokumentasi Pribadi*

4. Kesimpulan

Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Cerita rakyat saat ini sudah banyak yang dijadikan buku, salah satunya adalah cerita rakyat Si Kabayan. Banyaknya versi cerita Si Kabayan membuat masyarakat bingung, seperti apa Kabayan itu sebenarnya. Oleh karena itu buku Si Kabayan yang pertama kali di cetak merupakan buku Si Kabayan versi Utuy Tatang Sontani yang penulis jadikan sebagai referensi utama dalam perancangan ini.

Sifat Kabayan yang Pemalas namun Banyak Akal ini selalu melekat di setiap versi cerita Si Kabayan. Dalam buku versi Utuy Tatang Sontani, Si Kabayan merupakan seorang dukun gadungan yang mengaku-ngaku memiliki kekuatan supranatural. Karakter kabayan sendiri yang menjadi seorang dukun gadungan dapat digambarkan dalam gestur dan ekspresinya agar para target audiens mengetahui seperti apa sosok Kabayan itu. Karakteristik dan penampilan yang khas menjadi salah satu gambaran yang sangat bagus untuk menambah pengetahuan target audiens tentang Kabayan. Dengan menggunakan teknik animasi 3D penggambaran karakter Kabayan dapat lebih terlihat.

Daftar Pustaka

- [1] Bancroft, Tom. 2006. *Creating Characters with Personality*. New York: Random House Inc.
- [2] Beane, Andy. 2012. *3D Animation Essentials*. Canada: John Wiley and Sons, Inc.
- [3] Creswell, John W. 2014. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [4] Danandjaja, James. 1991. *Foklor Indonesia*. Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti
- [5] Djalle, Zaharuddin G. 2006. *3D Animation Movie*. Bandung: Informatika.
- [6] Kerlow, Isaac. 2009. *The Art of 3D Computer Animation and Effects*. USA: John Wiley and Sons, Inc.
- [7] Roberts, Steve. 2011. *Character Animation Fundamentals. Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- [8] Sontani, Utuy T. 1959. *Si Kabayan Komedi Satu Babak*. Bandung: PT Dunia Pustaka Jaya
- [9] Thomas, Frank & Johnston, Ollie. 1981. *The Illusion of Life Disney Animation*. Italy: Walt Disney Productions.