

## PERANCANGAN KARAKTER PADA ANIMASI 2D ‘PANDAY’ PERLINDUNGAN CAGAR ALAM GUNUNG PAPANDAYAN

### *CHARACTER DESIGN IN PANDAY 2D ANIMATION FOR PROTECTION OF PAPANDAYAN MOUNTAIN NATURE RESERVE*

Muhammad Zuhdi Ahmad

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

Email: [zuhdi\\_mks01@yahoo.com](mailto:zuhdi_mks01@yahoo.com)

---

#### Abstrak

Permasalahan lingkungan akan semakin marak seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan manusia, yang memaksa sebagian orang melakukan banyak cara dalam memenuhi kebutuhan hidup mereka. Namun, perambahan hutan konservasi sekiranya bukan hal yang sebanding apabila dijadikan jalan keluar untuk hal itu, ekosistem hutan akan hilang bila dilakukan dalam jangka panjang sehingga berimbas pada masa depan anak cucu kita. Pentingnya pelestarian kawasan hutan konservasi khususnya Cagar Alam Gunung Papandayan adalah suatu keharusan untuk dipahami oleh masyarakat, khususnya anak usia dini yang perlu ditanamkan tentang pentingnya melestarikan lingkungan hidup. Untuk itu pembuatan animasi tentang perlindungan hutan konservasi CAGP dibuat agar penyampaian pesan dapat lebih menarik. Karakter animasi sebagai pengantar pesan cerita dirancang sesuai dengan ekspresi, gestur dan latar belakang cerita agar pesan cerita tersampaikan dengan baik.

**Kata kunci:** Lingkungan Hidup, Hutan, Cagar Alam Gunung Papandayan, Anak Usia Dini, Karakter Animasi

---

#### *Abstract*

*Environmental issues will be increasingly widespread along with the development of technology and human needs, forcing some people to do many ways to meet their needs. However, the encroachment of conservation forest is not a comparable case if it is used as a way out for it, forest ecosystem will be lost if done in the long term so that the future impact on our future. The importance of conservation forest area conservation, especially Papandayan Mountain Nature Reserve is a must to be understood by the community, especially young children who need to be implanted about the importance of preserving the environment. For this reason, making animation about CAGP conservation forest protection is made so that the delivery of messages can be more interesting. Animated characters as story delivery messages are designed according to the background of the story so that the message of the story is conveyed properly. Similarly, the expression, gesture and characteristics of the characters played must be appropriate to the story played.*

**Keywords:** *Environment, Forest, Papandayan Mountain Nature Reserve, Early Childhood, Animation Character*

---

---

## 1. Pendahuluan

Cagar Alam selain sebagai salah satu kawasan konservasi yang memiliki fungsi pokok hutan lindung, juga berperan sebagai fungsi pengawetan keanekaragaman hayati dan fungsi manfaat ekologis yang berkelanjutan bagi masyarakat khususnya yang bermukim di sekitar kawasan Cagar Alam. Namun, Cagar Alam Gunung Papandayan (CAGP) yang di kelola oleh Balai Konservasi Sumber Daya Alam Jawa Barat II (BKSDA Jabar II) adalah salah satu Cagar Alam yang ada di Indonesia yang belum terlepas dari permasalahan pengelolaan perlindungan kawasannya, yaitu terjadi kasus perambahan hutan seluas 340,38 ha pada tahun 1996-2003 atau sebanyak 5% dalam 7 tahun (BKSDA Jabar II, 2003). Sementara kegiatan pemanfaatan di dalam Cagar Alam yang diperbolehkan hanya sebatas untuk keperluan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan dan kegiatan penunjang budidaya (PP No.68 Tahun 1998).

Gunung Papandayan sendiri mempunyai sisi mitologi yang berkembang di masyarakat, yaitu asal muasal penamaan Gunung Papandayan yang menceritakan bahwa suara gelegar yang bersahutan dari kawah Papandayan mirip dengan suara suasana kerja pandai besi, sehingga masyarakat yang sering mendengar suara itu menyebutnya 'Papandayan' yang berasal dari kata panday dalam Bahasa Sunda berarti pandai besi.

Pandai besi tradisional asli Sunda sendiri kini sudah mulai banyak dilupakan, melihat telah merebaknya bengkel-bengkel pandai besi modern dengan peralatan tempa yang lebih canggih. Hal ini seharusnya dapat dilestarikan kepada anak-anak sekitar kawasan CAGP agar mitos yang berkembang turun temurun bisa dilestarikan, begitu juga dengan keberadaan pandai besi tradisional Sunda yang semakin terancam di era modern ini.

Maka dari itu, pendidikan sejak dini yang mempengaruhi pola pikir anak agar mengerti akan pentingnya menjaga kelestarian alam terutama hutan haruslah dibangun. Dengan memberikan pengertian tentang pentingnya melestarikan alam, dalam pikiran mereka akan menanamkan pentingnya hal itu sampai mereka dewasa kelak. Menurut Nur, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya (Fardana, 2016:157-158).

Tujuan adanya penelitian ini adalah untuk merancang suatu media animasi 2D tentang perlindungan Cagar Alam Gunung Papandayan (CAGP) dengan pendekatan dari sisi karakter pandai besi tradisional Sunda agar memberikan pemahaman tentang pentingnya menjaga hutan yang kita miliki agar tetap lestari sesuai dengan fungsinya.

## 2. Dasar Teori

### 2.1. Panday

Untuk ukuran zaman dahulu, tidak ada hasil kemahiran yang lebih baik dalam menggambarkan gaya hidup suatu bangsa selain kemampuan mengolah logam menjadi peralatan untuk menunjang kehidupan sehari-hari. Dalam masyarakat Sunda dikenal nama Panday, yakni seseorang yang pandai mengolah besi menjadi peralatan seperti golok, cangkul dan pisau. Dalam Bahasa Sansekerta Panday berarti pandai, tercermin bahwa Panday adalah orang yang dihormati karena kepandaiannya mengolah besi (Sasmita, 2012: 38).

### 2.2. Animasi 2D

Menurut Gotot Prakosa, Animasi 2D adalah bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan ilusi gerak dan kehidupan.

### 2.3. Karakter

Karakter dalam animasi harus memiliki suatu hal yang menarik yang digambarkan melalui ciri khas yang mudah diingat baik dari segi fisik dan emosi (Jones, 2007: 63)

#### 2.2.3 Penggayaan Karakter

Tony White dalam bukunya *How to Make Animated Films* mengatakan bahwa hal pertama yang perlu diputuskan adalah penggayaan, gaya pun tak terbatas pada konsepsinya, apakah film nantinya dibuat dalam penggayaan ilustratif, kartun tradisional, liar dan jenaka, kartun kontemporer, fotorealistis, atau yang lainnya.

#### 2.2.4 Kepribadian Karakter

Hal lain yang perlu diingat dalam membuat karakter adalah bagaimana animator menanamkan kepribadian atau karakterisasi lalu memberikan suasana hati (*mood*) dan temperamen pada kepribadian karakter (Webster, 2005: 109).

#### 2.2.5 Ekspresi Wajah Karakter

Wajah digunakan sebagai petunjuk atau penanda bagi orang lain, wajah menunjukkan apa yang dirasakan dan apa yang diinginkan. Hampir sebagian dari otak kita difokuskan untuk melihat, dan hampir sebagian dari otak juga difokuskan untuk mengenali wajah manusia beserta ekspresinya (Robert, 2004: 215)

#### 2.2.6 Gestur dan Bahasa Tubuh Karakter

Menurut Steve Robert (2004: 185) memilih bahasa tubuh/ *body language* yang tepat adalah hal pertama yang harus dilakukan saat memulai menggerakkan karakter. Seorang animator dikatakan handal ketika bisa membuat apa yang karakter pikirkan, lihat dan lakukan hanya dengan menggunakan bahasa tubuh.

### 2.3 Ekologi

Ekologi berasal dari bahasa Yunani, *Oikos* yang berarti rumah atau tempat tinggal, dan *Logos* yang berarti ilmu yang mempelajari. Secara harfiah maka Ekologi mempunyai pengertian yaitu ilmu yang mempelajari ketata rumah tanggaan organisme hidup (Muhartini, 2003).

#### 2.3.1 Ekologi dalam Pendidikan Lingkungan

Ekologi menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi tercapainya tujuan pendidikan lingkungan yaitu usaha yang sadar dilakukan dalam rangka memasyarakatkan konsep-konsep dasar ekologi sebagai fondasi pengetahuan dalam rangka membentuk masyarakat yang melek ekologis, perubahan sikap dan munculnya partisipasi sebagai wujud perilaku bertanggung jawab akan lingkungannya.

### 2.4. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini

Gordon Dryden & Dr. Jeannette Vos dalam bukunya *The Learning Revolution* dalam buku Indrijati (2016:44) mengungkapkan bahwa setiap anak mampu mempelajari apa pun secara lebih cepat-sekitar 5 sampai 20 kali lebih cepat-bahkan 10 sampai 100 kali lebih efektif, pada usia berapa pun.

## 3. Data dan Analisis Data

### 3.1 Data Objek Penelitian

#### 3.1.1 Pandai Besi Tradisional Sunda

Dalam masyarakat Sunda dikenal nama *Panday*, yakni seseorang yang pandai mengolah besi menjadi peralatan seperti golok, cangkul, kapak dan pisau. Dalam Bahasa Sansekerta *Panday* berarti pandai, tercermin bahwa Panday adalah orang yang dihormati karena kepandaiannya mengolah besi (Sasmita, 2012: 38).

### 3.1.2 Data Observasi

Tempat bekerja pandai disebut *Gosali*. Peralatan dalam *Gosali* biasanya terdiri dari *ububan* (alat untuk meniup perapian), *piruruhan* (perapian), dan *cangkorah* (tempat air untuk menyepuh besi). Selain itu tentu ada palu, paron dan penjepit untuk menjepit besi yang sudah dipanaskan. Letak *Gosali* biasanya dekat dengan sumber api alam atau sumber bahan bakar, sumber air dan sumber bijih besi (Sasmita, 2012: 39).

Dari analisa data tiga pandai besi, penulis mendapatkan proporsi wajah yang kemudian akan dikombinasikan dengan gaya karakter animasi yang akan digunakan. Adapun hasil dari analisa adalah sebagai berikut:

1. Mata hitam dengan alis tebal dan panjang
2. Hidung besar tidak mancung
3. Bibir tipis
4. Bentuk wajah bulat dengan dagu agak meruncing
5. Warna kulit sawo matang sedikit kecoklatan

Proses pembuatan produk tempaan sendiri dimulai dari pembentukan bentuk dasar produk yang ingin dibuat. Bijih atau plat besi sebagai bahan dasar dipanaskan di perapian (*Piruruhan*) lalu dipipihkan dan dibentuk menggunakan palu di atas paron. Seorang pandai besi haruslah memiliki keterampilan dan kecermatan dalam membentuk besi sesuai yang diinginkan. Setelah besi terbentuk dengan baik, besi dicelupkan ke dalam air (*cengkorah*) untuk mendinginkan besi. Setelah itu barulah dipasangkan pegangan kayu lalu ditajamkan menggunakan kikir.

## 3.3 Segmentasi

### 3.3.1 Demografis

Secara demografis, sasaran gender dari animasi 2D ini adalah anak laki-laki dan perempuan dari usia 6 hingga 12 tahun dengan status sebagai pelajar SD dan SMP.

### 3.3.2 Psikografis

Pada usia 6-12 tahun, anak-anak sudah mampu mempelajari apa pun secara lebih cepat dan lebih efektif, termasuk pemahaman etika baik dan buruk. Pemberian informasi yang benar sejak dini dapat menanamkan bahwa suatu hal yang baik harus dilakukan karena memberikan dampak yang baik pula, begitu pun sebaliknya dengan hal yang buruk.

### 3.3.3 Geografis

Kabupaten Garut khususnya desa Sirnajaya, desa Neglawangi dan desa Cihawuk menjadi sasaran utama dalam perancangan animasi 2D ini. Pemilihan desa tersebut berdasarkan pada sebaran geografis desa yang paling dekat atau berhubungan langsung dengan kawasan Cagar Alam Gunung Papandayan.

### 3.3.4 Perilaku Konsumen

Murid tingkat sekolah dasar dan menengah pertama banyak yang sudah mengetahui etika baik dan buruk, khususnya tentang pentingnya menjaga kawasan cagar alam dan tindakan perambahan hutan secara berlebihan yang dapat merusak kawasan cagar alam khususnya CA Gunung Papandayan. Namun, perilaku perambahan hutan telah menjadi hal yang biasa dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Maka dari itu karakter sebagai tokoh yang menyampaikan pesan etika tersebut diperlukan agar anak-anak dapat lebih memahami baik dan buruk suatu hal, termasuk perilaku kebiasaan perambahan hutan yang secara perlahan dapat merusak kawasan cagar alam.

### 3.4 Analisis Data

Berdasarkan cerita yang telah dibuat oleh penulis naskah, karakter utama yang menyampaikan pesan cerita tentang perlindungan hutan di kawasan cagar alam adalah seorang pandai besi bernama Mang Odet. Karakter Mang Odet adalah karakter yang mempunyai sifat yang bertolak belakang dengan etika dalam menjaga hutan dengan baik, sehingga anak-anak usia 6-12 tahun sebagai khalayak sasar dapat memahami hal-hal yang bertentangan dengan etika pentingnya menjaga hutan di kawasan cagar alam.

Sedangkan profesi Mang Odet sebagai pandai besi sendiri sebagai interpretasi asal muasal nama gunung Papandayan sebagai objek kajian utama. Nama Papandayan diambil dari kata panday yang berarti seorang pandai besi. Konon, suara gelegar yang berasal dari kawah Papandayan yang saling bersahutan mirip dengan suara suasana saat pandai besi sedang menempa. Selain itu profesi Mang Odet sebagai pandai besi juga menjadi bentuk pesan bahwa profesi pandai besi tradisional khususnya di tanah Sunda masih bisa dipertahankan di tengah maraknya perkembangan bengkel pandai besi yang lebih modern dengan teknologi dan alat yang lebih canggih.

Dari hasil analisis dan pendekatan sementara, maka penulis menemukan konsep perancangan yang sesuai untuk karakter Mang Odet yang mewakili ciri fisik seorang pandai besi tradisional Sunda. Dalam konsep perancangan karakter tersebut akan dirancang karakter animasi dengan gaya semi realis. Gaya semi realis sesuai dengan minat dan perkembangan kognitif anak usia 6-12 tahun. Pengayaan ini dibuat dengan *outline* hitam tipis dengan pewarnaan yang blok dengan warna *shading* dan *lighting*. Selain itu karakter menggambarkan bentuk wajah, postur tubuh dan Bahasa tubuh berdasarkan cerita yang telah dibuat agar pesan tentang pentingnya menjaga kelestarian hutan dapat tersampaikan dengan baik.

Mang Odet sebagai karakter utama harus mencerminkan bahasa tubuh, ekspresi wajah dan ciri fisik yang baik. *Gesture* tubuh Mang Odet harus tampak selalu ambisius dengan ekspresi yang percaya diri agar emosi karakter dalam membawakan cerita dapat tersampaikan.

### 4.1 Konsep Pesan

Film animasi tentang perlindungan Cagar Alam Gunung Papandayan (CAGP) ini dibuat berdasarkan pada tingginya tingkat perambahan hutan yang dilakukan oleh masyarakat di kawasan konservasi CAGP. Karakter animasi yang dibuat pun dirancang sedekat mungkin dengan target sasar yaitu masyarakat sekitar kawasan khususnya anak-anak usia 6-12 tahun yang tinggal di sekitar kawasan CAGP.

Ide pesan yang ingin disampaikan dalam karakter animasi ini adalah bagaimana semestinya manusia berinteraksi dengan lingkungan dimana ia hidup, baik kepada sesama manusia ataupun pada alam khususnya kawasan konservasi. Sebagaimana hakikat kawasan konservasi adalah untuk

### 4.2 Konsep Kreatif

Dari segi pendekatan dan perancangan karakter penulis menerapkan beberapa proses kreatif pengembangan aspek-aspek yang berhubungan dengan kebudayaan masyarakat Sunda yang diimplikasikan menjadi karakter animasi. Seperti nama asli Mang Odet adalah Asep Codet. Nama Asep tersebut diambil dari nama kebanyakan anak laki-laki suku Sunda. Asep sendiri artinya adalah tampan, yang diambil dari kata *kasep* dalam Bahasa Sunda. Nama Asep sangat familiar di suku Sunda, biasanya orang yang bernama Asep banyak ditemui baik di sekolah, kantor, bahkan di sekitar rumah kita. Sedangkan nama Codet yang berarti bekas luka didapatkannya ketika umur 12 tahun, saat membantu ayahnya menempa besi, tak sengaja Odet terkena sabetan pukulan palu di pipinya, hingga saat ini masih berbekas dan dikenal banyak orang. Kebiasaan orang Sunda juga dalam memanggil nama seseorang seringkali dipersingkat,

seperti kasep menjadi asep, acep atau cecep, begitu pula yang terjadi dengan nama Codet sehingga ia sering dipanggil dengan nama Odet oleh teman-teman masa kecilnya.

Perancangan bentuk tubuh karakter dibuat seakan dilebih-lebihkan (*exaggerate*) dengan bagian torso lebih pendek dari bagian kaki dan tangan yang dibuat fleksibel, begitu juga bentuk kepala yang dibuat lebih besar dari badan seperti model karikatur. Perancangan seperti ini dibuat agar karakter lebih menunjukkan gaya kartun dan semi realis yang kebanyakan disukai oleh anak-anak.

### 4.3 Konsep Media

Media utama yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah animasi dua dimensi. Animasi ini bertujuan sebagai bentuk informasi kepada anak-anak akan pentingnya menjaga kelestarian kawasan hutan Cagar Alam Gunung Papandayan (CAGP). Selain itu, animasi ini sebagai bentuk kampanye perlindungan kawasan untuk meningkatkan kepedulian dan kesadaran masyarakat sekitar kawasan agar tidak melakukan perambahan hutan di kawasan CAGP. Dilihat dari tujuannya yaitu sebagai bentuk penyampaian informasi dan kampanye, maka media yang akan digunakan untuk menayangkan animasi ini adalah melalui *screening* dan melalui media sosial pada khalayak target audiens.

### 4.4 Konsep Visual

Dalam perancangan karakter animasi ini terdapat beberapa unsur visual karakter yang dirancang berdasarkan eksplorasi penulis dan keselerasannya dengan konten pesan yang ingin disampaikan melalui karakter. Terdapat dua karakter utama yang menjadi pembangun cerita dalam animasi ini, yaitu Mang Odet dan Pohon Beringin, keduanya mempunyai konsep visual yang penulis eksplorasi berdasarkan data-data yang ada.

#### 4.4.1 Mang Odet si Pandai Besi

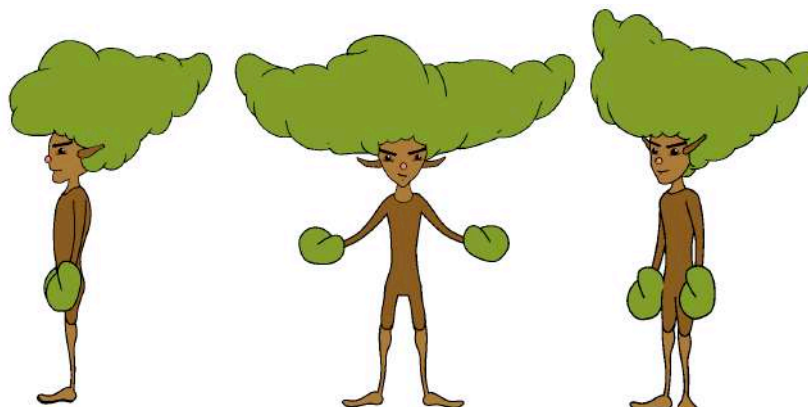
Mang Odet adalah seorang lelaki paruh baya yang berprofesi sebagai pandai besi, ia dididik sebagai orang asli Sunda yang kuat dan ramah kepada orang lain, ia seorang yang ambisius dalam melakukan sesuatu, namun sifat ambisiusnya itu kadang membuat Mang Odet lupa akan tujuan utamanya. Sebagai seorang pandai besi, Mang Odet sudah dikenal sebagai seorang yang sangat pandai mengolah bijih besi, ia juga dianggap telah menguasai ilmu keragaan dalam menempa kerajinan besi yang memiliki kekuatan lebih.





#### 4.4.2 Brie si Pohon Beringin

Karakter pohon Beringin ini adalah roh leluhur yang hidup ketika mendapatkan ancaman yang terjadi di sekitarnya, yaitu kawasan hutan larangan, hutan yang tidak boleh diambil hasil alamnya, bahkan untuk memasukinya saja tidak boleh sembarangan dan ada cara-cara tertentu, masyarakat sendiri meyakini hutan larangan sebagai hutan yang sakral dan tempat bersemayamnya roh-roh leluhur. Pohon Beringin sendiri dipilih sebagai bentuk kepercayaan budaya tradisional bahwa pohon besar ini seringkali dianggap suci bahkan dapat melindungi masyarakat setempat, banyak kepercayaan yang dalam prosesnya terdapat penyajian sesajian yang ditaruh di bawah pohon Beringin karena dianggap sebagai tempat berkumpulnya kekuatan magis.



#### 4.5 Hasil Perancangan

Hasil perancangan karakter ini berupa hasil akhir rancangan karakter dan penerapannya di media animasi dua dimensi. Rancangan karakter berupa deskripsi singkat karakter dan gambaran visual karakter. Penerapan di media berupa adaptasi dan penyesuaian gerak, warna, waktu dan unsur audio visual lainnya dalam satu komposisi animasi dua dimensi.

Mang Odet adalah seorang paruh baya berusia 35 tahun yang berprofesi sebagai pandai besi tradisional keturunan Sunda yang sangat pandai membuat kerajinan bijih besi di kampung Cipanday. Ambisinya untuk membuat kapak sekali tebas membawanya ke alam mimpi yang penuh dengan petualangan mendebarkan melawan roh pohon Beringin yang ia tebas dalam kawasan hutan larangan, hal itu menyadarkannya akan keserakahan Mang Odet dalam memanfaatkan sumber alam.



#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat Penulis peroleh dari perancangan ini adalah perancangan karakter dalam animasi Panday dapat menyampaikan pesan cerita tentang perlindungan Cagar Alam Gunung Papandayan (CAGP) dan pelestarian Pandai Besi Sunda yang semakin langka. Khususnya Mang Odet sebagai tokoh utama yang menjadi pengantar cerita. Ekspresi dan gestur karakter yang tepat dapat mempermudah audiens dalam memahami cerita walaupun tanpa dialog. Karakter yang mempunyai ciri khas dan daya tarik tersendiri dapat mempermudah mengingat karakter dan pesan cerita yang dibawanya.



## Daftar Pustaka

FWI, GWF. Potret Keadaan Hutan Indonesia, Forest Watch Indonesia and Global Forest Watch, 2001

BKSDA Jabar II, Statistik Tahunan Balai Konservasi Sumber Daya Alam Jawa Barat II Tahun 2005, Balai Konservasi Sumber Daya Alam Jawa Barat II, 2006

Sasmita, Mamat. 2015. Membaca Orang Sunda, Bandung: Rumah Baca Suku Sunda

Soenyoto, Partono. 2017. Animasi 2D. Jakarta: Elex Media Komputindo

Goldberg, Eric. 2008. *Character Animation Crash Course*. Los Angeles: Silman –James Press.

Jones, Angie. 2007. *Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG*. United State of America: Thomson Course Technology.

Hart, Christopher. 2013. *Modern Cartooning: Essential Techniques for Drawing Today's Popular Cartoons*. New York. Watson-Guption Publications.

Webster, Chris. 2005. *Animation: The Mechanics of Motion*. Oxford: Focal Press.

Bancroft, Tom. 2006. *Creating Characters with Personality* . New York : Random House Inc.

Beane, Andy. 2012. *3D Animation Essentials* . Canada : John Wiley and Sons, Inc.

Roberts, Steve. 2011. *Character Animation Fundamentals* . United Kingdom : Elsevier Ltd.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Bandung : Alfabeta.