

PERANCANGAN KARAKTER 3D STORYBOOK SEBAGAI MEDIA EDUKASI AKSARA SUNDA

3D STORYBOOK CHARACTER DESIGN AS EDUCATIONAL MEDIA SUNDA SCRIPT

Gumilang Anggara Ruslan¹, Muhammad Iskandar², Irfan Dwi Rahadian³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

gumilangar@student.telkomuniversity.ac.id¹, miskandar@telkomuniversity.ac.id²,
rahadian@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Aksara Sunda menjadi salah satu identitas dari suku sunda dengan sejarah dan filosofi didalamnya. Sampai saat ini aksara sunda sudah sangat jarang dijumpai dalam berbagai media, namun pegiat aksara sunda mulai terlihat sedikit demi sedikit kemunculannya mereka turut berperan atas pelestarian aksara ini. Alzahra Creative menjadi komunitas yang sering memberikan edukasi khususnya dengan cara yang kreatif yang bisa menjadi sarana edukasi untuk aksara sunda dengan kreatif. Membuat sebuah buku tentang edukasi aksara sunda merupakan salah satu cara agar masyarakat dapat mengenali dan belajar tentang aksara sunda. Buku yang bercerita atau biasa disebut dengan Storybook menjadi sebuah terobosan baru untuk mengedukasi masyarakat khususnya untuk belajar aksara sunda. Dalam Storybook atau sebuah cerita pastinya memerlukan setidaknya satu karakter agar membuat cerita tersebut hidup dan bisa memberi tahu alur cerita dari awal sampai akhir kepada pembaca cerita. Desain karakter berupa-rupa macamnya, salah satunya adalah karakter manusia yang sering dijumpai dalam sebuah cerita, metode dalam perancangan. Perancangan karya tugas akhir ini untuk mengedukasi masyarakat tentang aksara sunda dengan konsep storybook. Manfaat dari perancangan karya ini adalah bisa mengedukasi perihal aksara sunda.

Kata Kunci: Desain karakter, Aksara sunda, dan Storybook.

ABSTRACT

Sundanese script is one of the identities of the Sundanese tribe with history and philosophy in it. Until now, Sundanese script is very rarely found in various media, but Sundanese script activists are starting to appear little by little, they have contributed to the preservation of this script. Alzahra Creative is a community that often provides education, especially in a creative way that can be a means of creatively educating Sundanese script. Making a book about Sundanese script education is one way that people can recognize and learn about Sundanese script. Books that tell stories or commonly referred to as Storybooks are a new breakthrough for educating the public, especially to learn Sundanese script. In a storybook or a story, it certainly requires at least one character to make the story come alive and can tell the storyline from beginning to end to the story reader. Character designs are of various kinds, one of which is character. The design of this final project is to educate the public about Sundanese script with the storybook concept. The benefit of designing this work is that it can educate about Sundanese script.

Keywords: Character design, Sundanese script, and Storybook.

1. Pendahuluan

Jawa Barat merupakan salah satu dari sekian banyak provinsi di Indonesia. Provinsi ini memiliki beragam keunikan dan ciri khasnya tersendiri, di provinsi Jawa Barat terdapat juga suku-suku lain diantaranya suku baduy, cirebon, arab, jawa, dan tionghoa. Mayoritas penduduk di Jawa Barat merupakan suku sunda sebagai suku asli Jawa Barat dilansir dari abundancethebook.com oleh Gestama. Suku sunda memiliki beragam jenis kebudayaan mulai dari kebudayaan yang berupa sosial, adat istiadat, dan lainnya. Nilai-nilai budaya dari suku sunda sangat beragam dan rupanya semua itu mencakup pada nilai sosial. Salah satu peninggalan sejarah dari suku sunda dapat ditemui dalam artefak. Peninggalan sejarah atau “warisan leluhur” merupakan aset yang sangat berharga bagi nusa dan bangsa. Salah satu warisan leluhur dari suku sunda ada yang berupa artefak, adat istiadat, maupun bahasa dalam sehari-hari.

Salah satu dari sekian banyak artefak suku sunda adalah aksara sunda, aksara dari suku sunda yang kebanyakan tersebar di Jawa Barat dan Banten. Aksara sunda sudah dipakai orang sunda dari abad ke-14 sampai abad ke-18. Jejaknya dapat dilihat pada Prasasti Kawali atau Prasasti Astana Gede yang dibuat untuk mengenang Prabu Niskala Wastukencana yang menjadi pemerintah di daerah Kawali, Ciamis, pada tahun 1371-1475 menurut Susan Susanti, S. Pd. guru dari SMK Taruna Bangsa.

Menurut Dadan Sutisna dari Paguyuban Panglawungan Sunda pada tahun 2008 dilansir dari apit.wordpress.com “Tidak banyak yang ahli terhadap naskah Sunda, kalau dihitung tidak akan lebih dari 10 orang”, Pernyataan ini tentu berdasarkan pengamatan seorang ahlinya. “Malah pada abad ke-19, warga Sunda tidak tahu bahwa mereka punya aksara atau huruf sendiri buatan leluhurnya” lanjut Dadan. Semakin tidak tahunya warga dari suku sunda terhadap aksara sunda ini akan memberikan dampak negatif seperti semakin menghilangnya informasi aksara sunda ini di 2 masyarakat yang dapat membuatnya menghilang dari peradaban karena tidak dilestarikan atau dipelajari kembali.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Desain Karakter

Karakter adalah sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh individu, sejumlah atribut yang dapat diamati pada individu menurut W.B. Saunders, (1977, p.126). Pembentukan Desain Karakter juga tentunya harus berdasar pada sikap dan perilaku karakter tersebut untuk membuat sebuah karakter yang baik lengkap dengan estetika desain. Karakter juga bisa menjadi sebuah identitas atau ciri-ciri dari sebuah kebudayaan yang sederhana yang memiliki ciri-ciri atau karakteristik yang khusus yang dimiliki karakter itu sendiri dan membuatnya berbeda dengan karakter lain (Dicky, 2017, p.33)

2.2 Aksara Sunda

Aksara sunda disebut pula aksara Ngalagéna yang menurut catatan sejarah aksara ini telah digunakan oleh orang sunda dari abad ke -14 sampai dengan abad ke - 18. “Aksara merupakan kunci utama untuk memahami kajian sastra, budaya Sunda. Jika kita tidak bisa membacanya, maka akan sedikit menerima informasi dari kha-zanah sastra dan budaya sunda itu,” (Dr. Dedi Supriadi, M.Hum, 2015).

2.3 Storybook

Bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam bercerita yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik menurut Burhan Nurgiyantoro, (2001 : 289) sedangkan Buku adalah buah pikiran yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum secara tertulis. Buku disusun menggunakan bahasa sederhana, menarik, dan dilengkapi gambar serta daftar pustaka. Dapat diasumsikan bahwa Storybook adalah sebuah buku yang bertujuan untuk menjelaskan sebuah cerita lengkap dengan visualnya.

2.4 Target Audience

Masa dewasa awal dimulai pada umur 18 tahun sampai kira-kira umur 40 tahun. Saat perubahan-perubahan fisik dan psikologis yang menyertai berkurangnya kemampuan reproduktif (Hurlock, 1996). Pada masa ini juga menjadi periode untuk menyesuaikan diri terhadap hal-hal yang baru dalam kehidupan juga memikirkan bagaimana dalam menjalani dalam peran-peran baru dalam kehidupan sosial seperti menjadi orang tua, mencari nafkah, dan mengembangkan sikap dan nilai baru dalam kehidupan.

3. Data dan Analisis Data

3.1 Data dan Analisis Objek

Proses Analisis mengambil pada data tentang ke tidak tahuan masyarakat khususnya pengajar di Alzahra Creative terhadap Aksara Sunda, hal ini menjadi fokus utama penulis dalam mengumpulkan data perihal Aksara Sunda dan hal yang disukai *audience*.

3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasaran

Target *Audience* untuk hasil karya yang dibuat adalah staf pengajara di Alzahra Creative dengan rentang usia 20-22 tahun. Hal ini dilakukan karena mayoritas suku sunda ada di Jawa Barat walaupun di Jawa Barat juga ada bukan suku sunda. Penelitian dengan target usia seperti ini dilakukan karena dewasa awal dalam tahap usia itu sudah dapat aspek yang diperlukan seperti hobi, perilaku, kesukaan dan lainnya.

3.3 Data dan Analisis Karya Sejenis

Dalam proses perancangan karya ini penulis mengumpulkan beragam karya sejenis yang dapat menjadi referensi untuk membuat karyanya, karya tersebut yaitu:

Kabayan Liplap	BD-1	Up in the Air	MechaBot	Kang Ujang
				

3.4 Hasil Analisis

Berdasarkan pada analisis melalui data data yang sudah dikumpulkan oleh penulis tentang penulisan ini dapat disimpulkan tema besarnya adalah terkait Perancangan Desain Karakter 3D untuk media edukasi Aksara Sunda. Kata Kunci Kata kunci dari penulisan dan perancangan ini dapat disimpulkan dengan kata desain karakter, aksara sunda, dan storybook. Melalui Analisis dari penulis dapat ditemukan bahwa pengetahuan target *audience* tentang Aksara Sunda masih kurang maka diperlukannya sumber media edukasi untuk mengetahui AKsara Sunda. Media yang menjadi pilihan adalah *Storybook* karena dalam *Storybook* dapat menuangkan karakter sebagai pemandu dalam proses edukasi.

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Ide

Konsep dalam Perancangan karya ini berupa Storybook tentang edukasi terhadap aksara sunda. Mengambil topik aksara sunda sebagai masalah utamanya. Data yang digunakan dalam perancangan ini diambil dari beberapa metode seperti wawancara, observasi, dan teori-teori yang berhubungan terhadap perancangan dalam karya ini. Dasar dari perancangan karakter ini adalah untuk membuat karakter untuk membantu proses edukasi terhadap aksara sunda dengan menggunakan Storybook, data-data yang dikumpulkan melalui survey terhadap audiens apa saja yang mereka sukai agar kelak proses edukasinya dapat berjalan dengan lancar.

4.1.2 Konsep Kreatif

Dengan konsep futuristik dan mengkolaborasikannya dengan sejarah serta aksara sunda maka penulis membuat cerita berjudul Petualangan Aksaa yang merupakan penceritaan Aksaa, seorang pria berusia 21 tahun yang sedang menjelajah planet Aksun yang dimana dalam planet itu berisikan informasi tentang aksara sunda dan Aksaa berusaha untuk menjelajahnya agar tahu dan bisa mengedukasi pembaca tentang aksara sunda. Awalnya Aksaa menemukan sebuah peta yang menurutnya sangat menarik dan tentunya dia penasaran untuk mengetahui ada apa dalam peta itu sampai akhirnya diapun pergi ke planet Aksaa untuk menemukan kebenaran dari peta tersebut. Melalui arahan dari peta itu Aksaa mulai mengumpulkan satu-satu bagian dari prasasti jejak 4 aksara sunda yang tertera dalam peta itu yang harus dia kumpulkan untuk bisa mengerti aksara sunda.

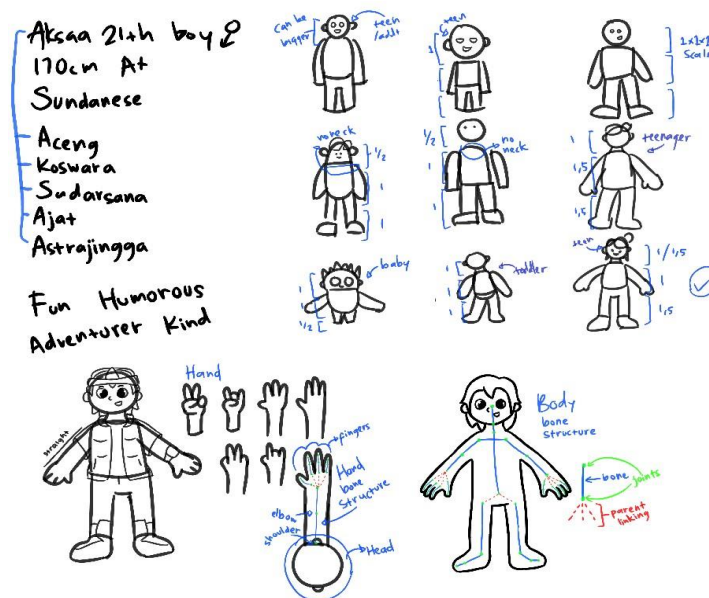
4.1.3 Gaya Desain Karakter

Gaya dari Desain Karakter yang dibuat adalah kartun dengan penampilan berupa kartun 3D yang simple membuat konsep media edukasi yang colorfull agar tidak jenuh saat membacanya, pengayaan ini juga menjadi salah satu gaya yang sedang menjadi tren sehingga bisa lebih dikenali melalui tren yang sedang ada.

4.2 Hasil Perancangan

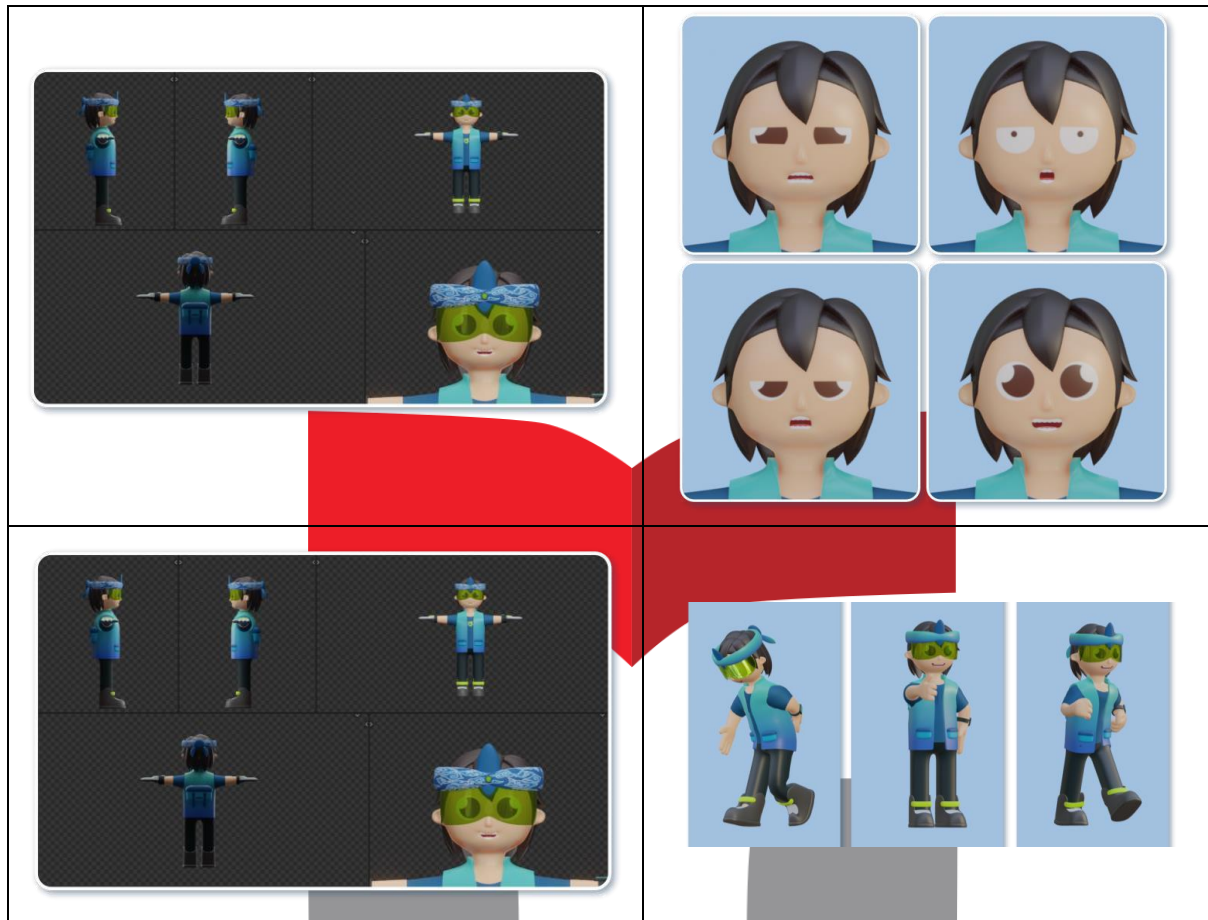
4.2.1 Pra Produksi

Pada proses pra-produksi penulis membuat sketsa-sketsa untuk desain karakter yang akan dibuat kedepannya. Penulis membuat sketsa-sketsa ini agar karakter yang diinginkan bisa sesuai dengan data yang telah dikumpulkan sebelumnya mulai dari segi Storybook : Petualangan Aksaa Sketsa Inking Coloring Modelling Texturing Riging Data Layouting Artbook Finishing Artbook Sketching Artbook Konsep Cerita Konsep Karakter Konten Storybook: Pengenalan Aksara Sunda Karakter Aksaa sebagai Narator Output: Storybook Konsep 3D Perancangan Karakter 3D Layout Storybook 88 fisik maupun pisikis. Metode eksplorasi menjadi salah satu metode yang digunakan oleh penulis dalam merancang karakter ini mulai dari eksplorasi sketsanya menggunakan data dari kuesioner atas minat seperti apa yang diinginkan oleh audience.



4.2.2 Produksi

Dalam proses produksi perancangan karya penulis adalah proses modelling, penulis membuat rancangan model 3D dari sketsa yang sudah tersedia untuk menampilkan visual 3D dari karakternya. Proses modelling 3D pada perancangan karakter ini menggunakan software Blender versi 2.90.1 berikut hasil produksi penulis:



5.1 Kesimpulan

Perancangan ini bertujuan untuk memecahkan masalah yang ada di Alzahra Learning Center yaitu tentang tidak mengetahui Aksara Sunda khususnya pada staf pengajar yang berada di Alzahra Creative dengan rentang usia 20-22 tahun baik itu laki-laki maupun perempuan, maka dari itu dibutuhkan perancangan karakter 3D untuk Storybook sebagai media edukasi aksara sunda. Storybook menjadi solusi media yang kreatif dan tidak konvensional karena sulit untuk dipahami. Penulis mengkhususkan merancang karakter untuk pembuatan karya ini yang dimana karakter tersebut akan menjadi narator dari storybook yang berjudul “Petualangan Aksaa”, yaitu sebuah buku tentang edukasi aksara sunda dengan cerita didalamnya yang dipandu oleh sebuah manusia bernama Aksaa. Hasil perancangan karya yang dibuat penulis berupa Karakter 3D dalam Storybook berjudul Petualangan Aksaa yang merupakan sebuah buku tentang edukasi aksara sunda dengan narasi dalam bukunya. Karakter 3D menjadi fokus utama penulis dalam perancangan karya Tugas Akhir ini yang dimaksudkan untuk untuk media edukasi aksara sunda kepada staf pengajar di Alzahra Creative menjadi tujuan utama penulis dalam perancangan karya tugas akhir ini. Karakter 3D ini dirancang dengan mengikuti pengayaan kartun yang terlihat simple agar bisa membantu proses edukasinya menjadi lebih menarik dan bisa terlihat santai dan tidak terlalu serius. Karya pendukung yang dibuat penulis adalah poster, stiker, t-shirt dan totebag karya ini dibuat untuk menjadi penambah dalam perancangan karya penulis.

REFERENSI

- 1) Bancroft, Tom. 2012. Character Mentor: Learn by Example how to bring your characters to life!
- 2) Hidayat, D., & Komariah, S. H. (2017). Pengukuran Tingkat Pengenalan Pengguna Games Terhadap Muatan Budaya Indonesia Pada Mobile Game Berbasis Android (Studi Kasus: Dakon, Karapan Sapi Dan Temple Rush Prambanan).
- 3) Holida, Siti Maria. Alawiyah, Tuti. Sutisna, Herlan. 2014. PENERAPAN ANIMASI INTERAKTIF DALAM PENGENALAN AKSARA SUNDA.
- 4) R, Rr. Tri Isnainy, Sari, Siska Komala, & Utomo, Hadi Prasetyo. (2014). Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Pada SDN Cicinde Utara 1 Banyusari Karawang.
- 5) Sudaryat, Yayat. (2012). Tinjauan Karakter Bentuk Mata pada Animasi Jepang Modern.

