

PERANCANGAN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D LANCANG KUNING SEBAGAI MEDIA ADAPTASI CERITA RAKYAT KEPULAUAN RIAU

CHARACTER DESIGN FOR 2D ANIMATION LANCANG KUNING AS A ADAPTATION MEDIA OF RIAU ISLANDS' FOLKLORE

La Ode Julio Ananto Putra¹, Yayat Sudaryat², Angelia Lionardi³

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

Abstrak: Cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau terancam punah dikarenakan masih banyak orang yang tidak mengenal cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau, buku-buku tentang cerita rakyat Riau pun tidak banyak dijual di toko buku. Generasi muda yang sering mengandalkan *gadget* dan teknologi canggih untuk kegiatan sehari-hari dapat memberikan dampak buruk mempercepat kepunahan cerita rakyat tersebut, penulis pun melakukan penelitian yang berfokus pada perancangan karakter untuk adaptasi salah satu cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau yaitu Lancang Kuning untuk dipergunakan sebagai aset produksi animasi 2D yang tertuju pada generasi muda. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang memperoleh data melalui observasi tidak langsung, dokumentasi, studi pustaka, serta memberikan kuesioner kepada target audiens berupa anak-anak melalui perantara wali dari target audiens tersebut. Hasil perancangan ini menghasilkan visual karakter adaptasi dari cerita rakyat Lancang Kuning

Kata Kunci: Adaptasi, Desain Karakter, Lancang Kuning

Abstract: Riau and Riau Islands folklore is endangered because there are still many people who do not recognize Riau and Riau Islands folklore, books about Riau folklore are not widely sold in bookstores. The younger generation who often rely on gadgets and advanced technology for daily activities can have a bad impact on accelerating the extinction of these folklores, the author also conducted research that focused on character design for the adaptation of one of the folklores of Riau and Riau Islands, namely Lancang Kuning to be used as an asset for 2D animation production aimed at the younger generation. This research uses a qualitative method that obtains data through indirect observation, documentation, literature study, and provides questionnaires to the target audience in the form of children through the intermediary of the guardian of the target audience. The result of this design is a visual character adaptation of the Lancang Kuning folklore.

Keywords: Adaptation, Character Design, Lancang Kuning

PEMDAHULUAN

Latar Belakang

Kepulauan Riau merupakan provinsi Indonesia yang berbatasan dengan wilayah Sumatra dan Kalimantan Barat, serta bagian kesatuan kesultanan Diak bersama provinsi Riau di pulau Sumatra hingga memekarkan diri menjadi provinsi baru, hal itu membuat Kepulauan Riau memiliki kesamaan bahasa dan kebudayaan provinsi Riau. Salah satu kebudayaan tersebut meliputi cerita rakyat yang penulis adaptasi mengenai Lancang Kuning.

Cerita Lancang Kuning memiliki sejumlah versi yang ditulis oleh pengarang yang berbeda-beda, namun penulis memilih cerita Lancang Kuning yang ditulis oleh Sabrur R. Soenardi (2005) yang mengisahkan pemuda bernama Lancang beserta ibunya sebagai tokoh utama dan istri Lancang sebagai tokoh pendukung. Penulis memilih cerita tersebut karena pesan moral yang terkandung dalam cerita tergolong mudah dicerna dan dipahami oleh anak-anak yang menjadi target audiens penelitian ini.

Kaum muda Indonesia sekarang menghabiskan sebagian besar hari mereka menggunakan media sosial dan digital. Menurut penelitian yang dilakukan Kominfo dan UNICEF (2014), 98 persen anak-anak dan remaja yang disurvei mengetahui tentang internet, dan 79,5 persen dari mereka menggunakannya. Anak-anak dan remaja sekarang mengakses dan menggunakan media digital secara berbeda karena media yang berkembang di Indonesia, terutama dengan meningkatnya penggunaan ponsel. Kelompok ini biasanya menggunakan *laptop* di rumah, ponsel atau *smartphone* saat bepergian, dan komputer pribadi untuk mengakses internet di warung internet dan laboratorium komputer sekolah. Anak-anak dan remaja menggunakan internet terutama untuk tiga alasan: pencarian informasi, media sosial dengan teman. dan hiburan.

Cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau terancam punah dikarenakan masih banyak orang yang tidak mengenal cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau, dan bahkan di toko buku yang menjual buku-buku tentang cerita rakyat Riau pun tidak banyak. Mayoritas toko buku masih menjual buku-buku cerita rakyat dari daerah lain, dan segelintir yang

menyediakan literatur cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau hanya bisa didapatkan di perpustakaan. Banyak generasi yang akan datang, diperkirakan, tidak akan mengenal mitologi Riau dan Kepulauan Riau. Hal ini sangat disesalkan karena cerita rakyat merupakan salah satu produk budaya daerah itu sendiri (Marisa Elfitri, 2017)

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berencana merancang desain karakter yang diadaptasi dari cerita Lancang Kuning karangan Sabrur R. Soenardi menjadi *genre* tertentu yang berguna sebagai aset untuk produksi animasi 2D sebagai media adaptasi cerita rakyat tersebut, mengembangkan ide dari karya animasi Lancang Kuning sejenis yang berupa animasi 3D dan animasi *motion graphic* yang telah tersedia di laman *Youtube.com*. Penulis berharap dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita rakyat tentang Lancang Kuning kepada anak-anak melalui penggambaran visual karakter adaptasi cerita tersebut

Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa observasi tidak langsung, studi pustaka, dan wawancara

LANDASAN TEORI

Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah salah satu bentuk sastra lisan yang muncul dan berkembang dalam masyarakat tradisional dan yang dengan bantuan kata klise untuk beberapa waktu menyebar dalam bentuk yang relatif tetap dan di antara kolektif tertentu. (Danandjaya, 2002). Cerita rakyat juga dapat diartikan sebagai bentuk penyaluran budaya masyarakat melalui bahasa yang berkaitan dengan agama, ekonomi, sistem kekeluargaan, serta nilai sosial masyarakat (Isnain, 2007).

Cerita rakyat adalah bagian dari folklor diceritakan dari generasi ke generasi. Folklor berasal dari kata *folk* dan *lore*. *Folk* mengidentifikasi ciri-ciri fisik, sosial dan budaya suatu kelompok, sedangkan *lore* berarti bagian dari budaya atau sesuatu yang diwariskan

secara lisan dari generasi ke generasi melalui isyarat atau penanda (Sulistyorini & Andalas,2017).

Jenis Cerita Rakyat

Cerita rakyat yang dipilih penulis termasuk dalam kategori dongeng dikarenakan dongeng merupakan cerita rakyat yang sebenarnya tidak terjadi. Tidak mengandung prinsip doktrinal atau sejarah. Tokoh utama dongeng merupakan karakter yang dapat berupa manusia ataupun hewan yang berfungsi sebagai sarana hiburan.(William R. Bascom, 1965)

Unsur Intrinsik Cerita Rakyat

1. Tema adalah gagasan yang mendasari cerita sehingga sekaligus menjadi dasar penyajian karya fiksi pengarang yang diciptakannya.(Aminuddin, 1995:91), tema juga merupakan perasaan tentang nilai dan norma tertentu yang membentuk atau membangun ide pokok suatu karya sastra.(Tarigan, 1993:125)
2. Tokoh terbagi atas tokoh utama dan tokoh sampingan, tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak ditampilkan dalam setiap tahapan cerita, sedangkan tokoh sampingan merupakan tokoh yang ditampilkan dalam cerita hanya ketika berhubungan dengan tokoh utama untuk melengkapi cerita tersebut.
3. Douglas J. Eboch (2017) menyatakan bahwa karakter yang bagus menerapkan prinsip penokohan tiga dimensi yang bertujuan untuk menonjolkan penokohan senyata mungkin sehingga para audiens lebih tertarik untuk mengikuti cerita demi mengidentifikasi para karakter serta nasib mereka saat cerita berlangsung. Ketiga dimensi prinsip penokohan tersebut berupa dimensi fisiologi, psikologi, dan sosiologi
4. Alur adalah kumpulan cerita yang tercipta oleh perkembangan peristiwa dan digunakan untuk menjalankan narasi yang dinarasikan oleh para pelaku dalam sebuah cerita. Tahapan-tahapan peristiwa yang membentuk sebuah cerita biasanya dihasilkan dalam serangkaian kejadian yang beragam.

5. Menurut Wahid Sugira (2004: 88). Latar merupakan dasar narasi yang mendeskripsikan pengertian lokasi, hubungan antar waktu, suasana, dan latar sosial budaya terjadinya kejadian yang dinarasikan.
6. Sudut pandang mengacu pada posisi narator di dalam narasi dan sudut pandang dari mana narasi diceritakan, sudut pandang dilihat dari sudut pandang penulis dan dari titik fokus narasi. (Wahid, 2004:83)
7. Amanat merupakan pesan moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca yang berperan sebagai penyelesaian masalah atau masalah dalam narasi. Amanat diperkenalkan kembali kepada pembaca sebagai renungan (Rusiana, 1982:74). Amanat berkaitan dengan makna, makna yang terkandung berupa makna yang disengaja oleh niat pengarang dan makna yang terdapat dalam karya sastra tersebut (Sadikin, 2010).

Adaptasi Cerita

Adaptasi cerita merupakan proses perubahan dalam cerita yang melalui penyuntingan dan revisi dari naskah asli sehingga menghasilkan cerita yang terkesan baru (Sanders, 2006:18-19), adaptasi cerita perlu menjaga gagasan cerita asli meskipun pengarang memiliki kebebasan dalam menerapkan ke dalam cerita baru dikarenakan pengarang zaman sekarang mempresentasikan ceritanya dalam bentuk modern yang berdasarkan cerita pada zaman dahulu (Hayward, 2006:12)

Suku Melayu

Menurut artikel pada situs *goodminds.id* (2021) dan *akupintar.id* (2022), suku Melayu adalah salah satu suku bangsa terbesar di Indonesia. Pada umumnya masyarakat suku ini mendiami bagian selatan dan barat Pulau Sumatera dan Kalimantan. Ras Melayu di Indonesia terbagi menjadi dua bagian, yaitu Melayu Deautro (Melayu muda Zaman Logam 500 SM) dan Proto-Melayu (Melayu tua yang berada di Sulawesi, Kalimantan, Lombok, Sumatra, dan Nias pada 1500 SM).

Ciri- ciri etnis Melayu yang dikenali adalah dialek yang masih kental, sifat masyarakatnya yang baik dan menerapkan sopan santun. Mayoritas orang Melayu

memeluk Islam, tepatnya sejak abad ke-13. Hal itu juga mempengaruhi perkembangan bahasa Melayu, dimana sebagian kosakatanya diserap oleh bahasa Arab, khususnya Al-Qur'an. Jejak etnis melayu juga dapat dilihat pada budaya mereka. Kesenian melayu banyak sekali dan disesuaikan dengan ciri khas masing-masing rumpun. Sedangkan ciri fisik masyarakat Melayu adalah berkulit sawo matang, berambut hitam, dan tinggi badan yang sedang.

Lancang Kuning

Samsul Nizar (2023) berpendapat bahwa Lancang Kuning berasal dari kata “lancang” yang berarti melaju memiliki pesan bahwa masyarakat Melayu Riau perlu dinamis dalam membentuk peradaban, serta kata “kuning” yang identik dengan warna keemasan melambangkan kedaulatan, martabat, serta kemakmuran masyarakat Melayu Riau.

Cerita Rakyat Lancang Kuning

Terdapat sejumlah variasi cerita rakyat yang berkaitan dengan Lancang Kuning, Sabrur R. Soenardi menuliskan karya cerita rakyatnya yang berjudul “Si Lancang”. Mengisahkan seorang anak bernama Si Lancang yang tinggal di kawasan Kampar, Riau. Setelah merantau dan menjadi saudagar kaya, Si Lancang menjadi durhaka terhadap ibunya, sehingga mendapat hukuman dari Tuhan berupa ditenggelamkannya kapal yang dinaiki Lancang beserta para istrinya.

Animasi 2D

Agus Suheri (2006) berpendapat bahwa animasi merupakan serangkaian gambar yang disusun sehingga menghasilkan ilusi pergerakan yang ditampilkan secara cepat. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi multimedia membentuk pergerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut, salah satu jenis animasi yaitu animasi 2 dimensi (2D). Animasi 2D juga disebut dengan *flat animation* yang diciptakan melalui media kertas atau komputer,

animasi 2D merupakan perkembangan animasi yang bersifat revolusioner hingga terciptanya film-film kartun seperti *Spongebob*, *Tom and Jerry*, dan sebagainya.

Prinsip animasi yang diperlukan untuk merancang karakter adalah *solid drawing* dan *appeal*. *Solid drawing* merupakan penggambaran komposisi karakter yang konsisten dari berbagai arah. *Appeal* merupakan kesan yang ditimbulkan dari karakter yang telah digambar melalui proses eksplorasi sesuai dengan kepribadian karakter (Tony White, 2006).

Karakter

Melissa Ruyattman (2013) berpendapat bahwa karakter menggambarkan konsep manusia beserta aspeknya seperti bentuk fisik yang dapat berupa beragam ras makhluk hidup, penokohan, serta kondisi dalam cerita yang menjadikannya sebagai nilai jual dari suatu karya.

Desain Karakter

Menurut JB Reswick (1965), desain merupakan kegiatan menciptakan sesuatu yang bermanfaat dan terkesan baru, Yasraf menambahkan bahwa desain bersifat kreatif-progresif sehingga tercipta karya baru dan berbeda dari yang lainnya. Melissa Ruyattman (2013) berpendapat bahwa desain karakter mengilustrasikan konsep manusia dengan ciri khasnya kepada bentuk berupa makhluk hidup ataupun benda mati yang beragam, karakter mewakili sifat yang dimiliki manusia yang dipengaruhi oleh kehidupannya sendiri.

Bentuk dan Proporsi

Tony White (2006:36) menyatakan bahwa sifat karakter dapat ditentukan melalui bentuk dan proporsi badan suatu karakter, dicontohkan bahwa karakter berbadan gemuk tidak sesuai dengan karakteristik protagonis yang berjiwa heroik, begitu pula dengan karakter berbadan panjang dan tinggi yang tidak sesuai dengan karakteristik periang dan energetik. Penentuan pembentukan proporsi perlu diperhatikan untuk memastikan sifat dari karakter tersebut dapat terungkap dengan benar. Hal ini juga berlaku untuk perancangan bentuk wajah dan rambut karakter sehingga menonjolkan karakteristik yang dimiliki suatu tokoh cerita

Bentuk pada desain karakter terdiri dari 3 bentuk(*shape*) dasar menurut artikel dari situs *dreamfarmstudios.com* (2023), yaitu lingkaran, kotak, dan segitiga. Bentuk lingkaran memberikan kesan hangat dan terbuka pada suatu karakter sehingga bentuk ini cocok diterapkan kepada karakter yang bersifat ramah atau baik hati. Bentuk kotak memberikan kesan keseimbangan dan optimism pada suatu karakter sehingga bentuk ini cocok diterapkan kepada karakter pahlawan atau karakter yang gagah dan kuat. Bentuk segitiga memberikan kesan agresif, kejam, dan menyeramkan pada suatu karakter sehingga bentuk ini cocok diterapkan kepada karakter penjahat atau antagonis.

Silhouette (Siluet)

Siluet merupakan bentuk dasar suatu karakter yang diblok hitam untuk acuan dalam kemudahan mengenali suatu karakter dan membedakannya dengan karakter yang lain (Raissa Mandy S.H., 2020)

Head Heights

Tony White (2006:37) menyatakan bahwa ukuran tinggi umum pada manusia diperkirakan sekitar tinggi delapan kepala, yang berarti kepala merupakan satuan unit dan seluruh badan dihitung kurang lebih tinggi 7 kepala. Karakter realistis seperti karakter komik superhero menerapkan sistem delapan kepala, sedangkan karakter karutn memiliki ukuran tinggi kepala yang bervariasi seperti karakter *manga* dari Jepang menerapkan sistem enam kepala. Ketika desain karakter semakin menyimpang dari aturan ukuran tubuh manusia, maka karakter tersebut semakin terkesan berlebihan hingga menjadi kartun.

Turn Around

Menurut pendapat Tony White (2006:38), *turn around* merupakan unsur dalam *model sheet* atau *blueprint* yang menampilkan karakter dari tiga sudut pandang yang berbeda yaitu depan, samping, dan belakang (namun dapat ditambahkan sudut pandang tambahan untuk lebih rinci) yang menjelaskan pembentukan, ukuran, dan proporsi karakter.

Ekspresi

Ekspresi mencerminkan perasaan dan emosi yang dialami oleh karakter seperti tertawa, menangis, dan lain sebagainya. Ekspresi perlu digambarkan dengan tepat sesuai sifat yang dimiliki tokoh (Simon, 2003:54). Hal ini bertujuan agar ekspresi menjadi sarana komunikasi cerita yang ingin disampaikan (8fish, 2008).

Pose dan Gestur Karakter

Pose dan gestur karakter merupakan penggambaran kegiatan yang dilakukan karakter secara dinamis sehingga memberikan kesan hidup pada karakter (*kreativv.com*, 2020).

Style Penggambaran

Style penggambaran pada desain karakter menonjolkan perpaduan garis dan warna sehingga menciptakan proporsi karakter yang terkesan unik (M. Iskandar dan Sonson Nurusholih, 2020). Menurut Angelia Lionardi (2022) tertera tiga jenis *style* penggambaran dalam desain karakter, terdiri dari *style* kartun (*cartoon*), semi realis, dan realis. *Style* kartun digambar secara sederhana dan memberi kesan abstrak pada karakter. *Style* semi realis menggunakan tekstur sederhana namun proporsi karakter menyerupai obyek asli. *Style* realis mengutamakan kemiripan karakter dari segi tekstur dan proporsi dengan obyek asli

Outfit

Outfit pada desain karakter mewakili estetika suatu karakter berdasarkan latar waktu dan tempat dalam sebuah cerita yang ditentukan seperti pakaian atau atribut tradisional ataupun modern (Khamadi dan Abi Senoprabowo, 2021), *outfit* juga mewakili ciri khas kepribadian karakter (*kreativv.com*, 2020). Material dan tekstur pada *outfit* karakter memiliki karakteristik berbeda yang dibuktikan ketika menghadapi cahaya, seperti tekstur halus dan licin seperti kaca dan besi yang memantulkan semua cahaya secara merata, sedangkan tekstur kasar seperti kulit dan kain memantulkan cahaya secara tidak merata sehingga terkesan buram (Bucci dalam video Character Design Mini-Series Pt. 3 – Rendering, Brushwork, Texture, Materials clothing, FINAL ART, 2020).

Referensi

Referensi dalam jumlah yang banyak semakin memudahkan proses penentuan konsep sebagai pondasi ide dalam merancang suatu karakter (M. Iskandar dan Sonson Nurusholih, 2020).

Warna

Menurut pendapat Tony White (2006:39), warna ditambahkan setelah *model sheet* ditetapkan untuk memperjelas informasi mengenai warna dasar, tekstur, jenis pengayaan warna pada karakter seperti teknik *outline*, ketebalan garis, dan sebagainya. Hal ini mendefinisikan karakter tertentu pada sudut pandang desain dan warna, serta memudahkan *animator* untuk menggarap pengayaan animasi untuk proses produksi, warna juga berpengaruh pada emosi dan perasaan karakter sehingga pencipta desain karakter dapat menyampaikan pesan dan kesan kepada audiens

DATA DAN ANALISIS DATA

Data dan Analisis Data Objek

Penulis menganalisis obyek berupa buku cerita rakyat yang berjudul Si Lancang, Si Lancang merupakan buku cerita rakyat yang diciptakan oleh Sabrur R.Soenardi yang termasuk ke dalam seri Cerita Rakyat Melayu, diterbitkan oleh Yogyakarta: Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu pada tahun 2005. Isi dari buku ini berupa teks dan berjumlah 32 halaman yang ditujukan untuk anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Setelah menganalisis buku cerita rakyat Si Lancang, penulis menerapkan penokohan dimensi psikologis karakter dalam cerita untuk diadaptasi

Data dan Analisis Data Observasi

Penulis melakukan observasi tidak langsung melalui internet dan media sosial untuk memperoleh referensi berupa foto masyarakat asli Riau dan Kepulauan Riau berupa 1 pria dewasa, 1 wanita dewasa, dan 1 wanita tua untuk dianalisis. Berdasarkan data hasil observasi, penulis menemukan sejumlah karakteristik dari ketiga obyek yang mirip berupa kulit sawo matang, rambut hitam, alis mata hitam, bola mata berwarna hitam, serta *outfit* juga akan dipertimbangkan oleh penulis untuk perancangan karakter. Dari data hasil

analisis obyek, penulis mengambil dimensi penokohan karakter dari cerita si Lancang untuk dimasukan ke dalam perancangan karakter.

Data dan Analisis Data Hasil Wawancara

Untuk memperoleh data kualitatif, penulis menggunakan metode *mixed method* dengan mengadakan wawancara dan kuesioner untuk narasumber target audiens yang berupa 4 orang anak-anak yang berasal dari Kepulauan Riau. Berdasarkan data hasil wawancara target audiens, terdapat kesimpulan bahwa 1 dari 4 narasumber (25%) pernah dan 3 dari 4 narasumber (75%) tidak pernah tahu atau mendengar cerita rakyat tentang Lancang Kuning. Dalam frekuensi konsumsi cerita rakyat, 1 dari 4 narasumber (25%) menjawab sedang/cukup, 1 dari 4 narasumber (25%) lagi menjawab tidak pernah, 2 dari 4 narasumber (50%) menjawab jarang. Dalam frekuensi pemakaian teknologi *gadget*, 2 dari 4 narasumber (50%) menjawab sering dan 2 dari 4 narasumber (50%) lagi menjawab sangat sering. Dalam frekuensi menonton animasi kartun, 2 dari 4 narasumber (50%) menjawab sering dan 2 dari 4 narasumber (50%) lagi menjawab sangat sering.

Data dan Analisis Data Khalayak Sasaran

Penulis menganalisis target audiens berupa Anak – anak yang lahir dan dibesarkan di provinsi Riau dan Kepulauan Riau, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 6-11 tahun, mengenal dan menggunakan teknologi *gadget* namun jarang atau tidak pernah mengonsumsi cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau

Data dan Analisis Data Khalayak Sasaran

<i>Gyakuten Saiban</i>	<i>Doraemon (2005)</i>	<i>Family Guy</i>
------------------------	------------------------	-------------------



Untuk hasil data analisis karya sejenis, penulis akan menggunakan tahapan desain karakter berupa ekspresi, *gesture*, dan *outfit* pada karya Gyakuten Saiban. Pada karya Doraemon (2005), penulis memakai art style, shape, head heights, dan warna. Dan pada karya Family Guy, penulis akan memakai shape dan head heights.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Perancangan karakter adaptasi cerita rakyat tentang Lancang Kuning untuk animasi 2D ini dilaksanakan atas fenomena anak-anak asal Riau dan Kepulauan Riau yang saat ini jarang dan bahkan tidak pernah membaca, mendengar ataupun menonton cerita rakyat tentang Lancang Kuning walaupun teknologi sudah semakin maju, ditambah dengan punahnya koleksi buku cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau di perpustakaan setempat, hal ini semakin menurunkan jumlah pengetahuan anak-anak lokal mengenai cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau. Oleh karena itu, dengan dirancangnya karakter adaptasi cerita rakyat untuk keperluan animasi 2D tentang Lancang Kuning yang berjudul Si Lancang karya Sabrur R. Soenardi tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat anak-anak lokal untuk semakin mengenali dan sering mengonsumsi cerita rakyat lebih, serta mempelajari amanat dan nilai moral yang terkandung di dalamnya.

Konsep Kreatif

Penulis mengolah data hasil analisis objek, observasi dan wawancara kepada target audiens, serta data hasil analisis karya sejenis akan dipilih unsur tahapan desain karakter sesuai dengan landasan teori yang tertera, lalu dijadikan pertimbangan dalam merancang menjadi karakter, karakter yang akan dirancang berjumlah 3 orang yaitu Si Lancang dan ibu Lancang sebagai karakter utama serta istri Lancang sebagai karakter sampingan. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan sketsa karakter yang dilakukan secara digital hingga hasil perancangan karakter yang telah melalui *cleanup* menggunakan *software* Paint Tool SAI. Ketika perancangan karakter sudah selesai, dilakukan pengetesan gerak terhadap gestur atau ekspresi karakter.

Sinopsis singkat cerita adaptasi ini menceritakan pria kurang mampu asal Tanjung Pinang bernama Lancang yang durhaka kepada ibunya bernama Munia yang telah mendukung Lancang untuk merantau ke Batam hingga sukses dan memiliki istri bernama Marla yang merupakan anak direktur perusahaan tempat Lancang bekerja.

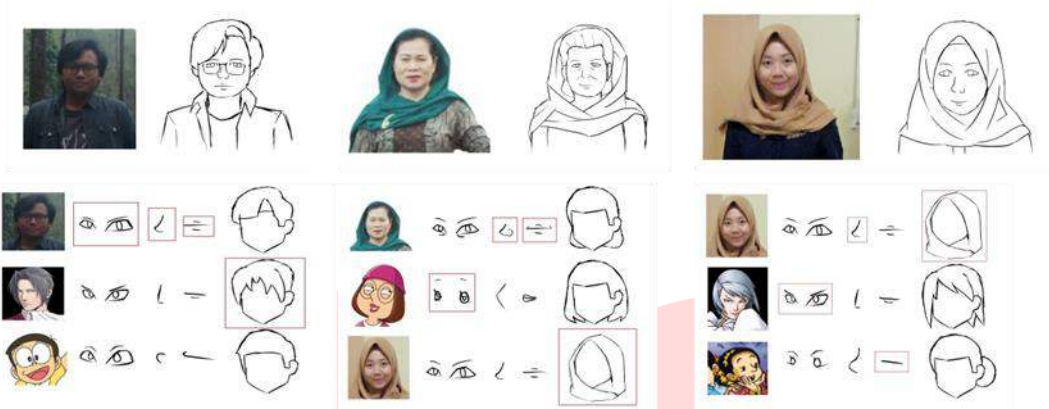
Berkat doa dari Munia yang terlanjur sakit hati dikhianati anaknya, Lancang pun mendapatkan balasan dari perbuatannya yang menenggelamkan dirinya beserta istrinya ketika berada di atas kapal yang membawanya ketika pulang ke Batam

Konsep Media

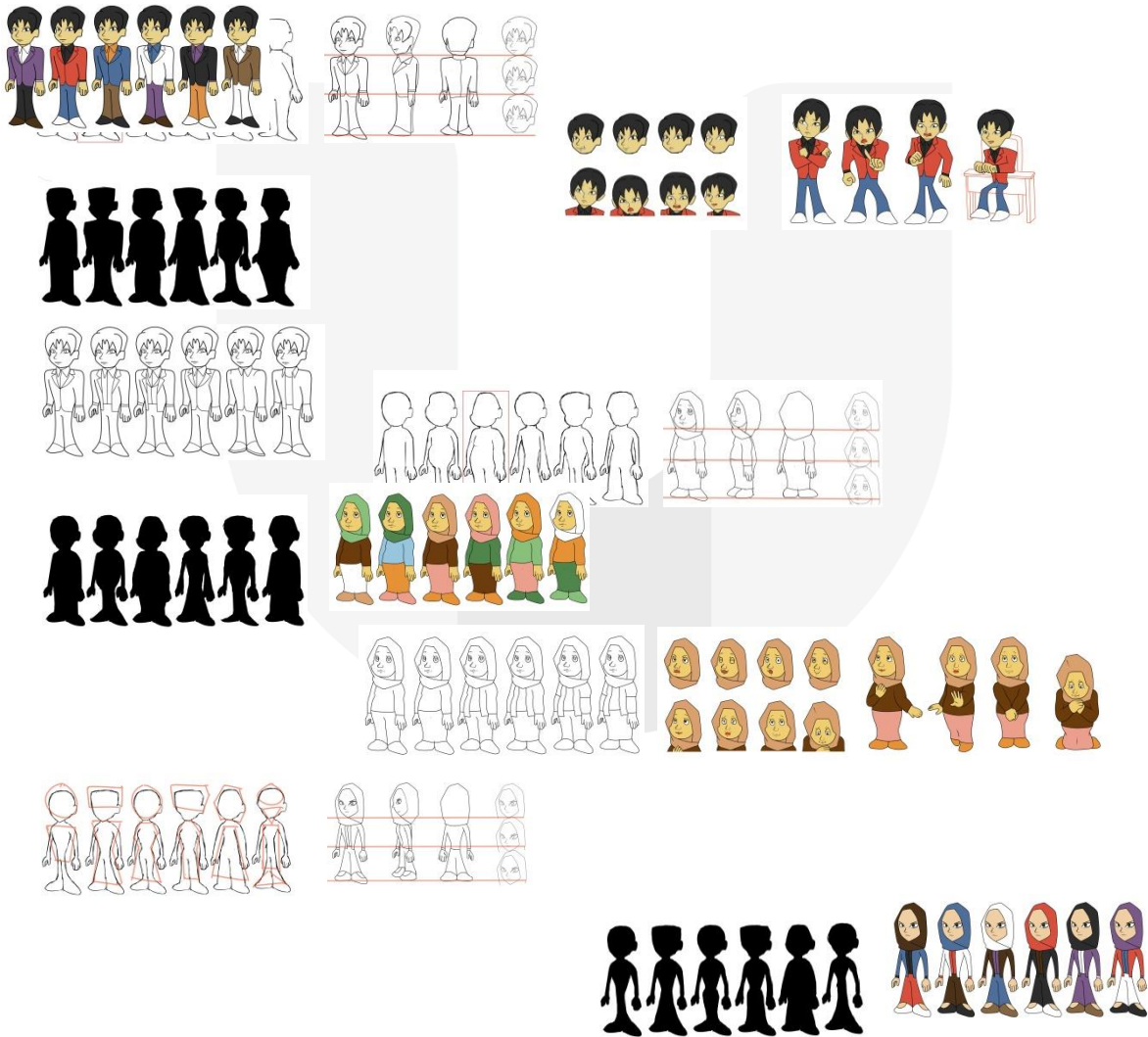
Perancangan karakter adaptasi Lancang Kuning untuk keperluan animasi 2D ini disusun dalam media utama *artbook* yang berisi proses hingga hasil perancangan karakter dengan media pendukung berupa stiker, kaos, dan gantungan kunci.

Konsep Visual

Adaptasi cerita Si Lancang ini mengambil latar waktu modern ketika teknologi cukup maju seperti saat ini. Para karakter yang diadaptasi adalah Lancang sebagai si Lancang, Munia sebagai ibunya Lancang, dan Marla sebagai istri Lancang.



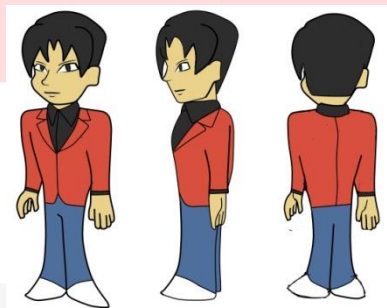
Gambar 4.1 Studi Visual Karakter
(Sumber: Data Pribadi, 2023)





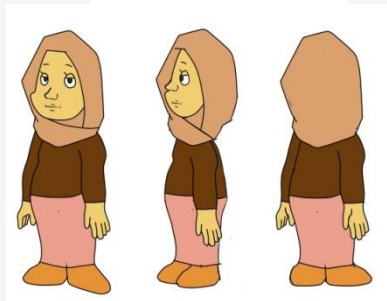
Gambar 4.2 Proses Perancangan Karakter
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

Hasil Perancangan Karakter Lancang



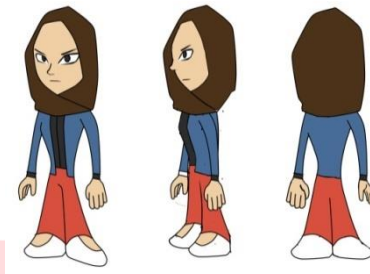
Gambar 4.3 Hasil Perancangan Karakter Lancang
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

Karakter Munia



Gambar 4.4 Hasil Perancangan Karakter Munia
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

Karakter Marla



Gambar 4.5 Hasil Perancangan Karakter Marla
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

PENUTUP

Kesimpulan

Penulis memperoleh data karakteristik dimensi fisiologis, psikologis, dan sosiologis para karakter dalam cerita dari analisis obyek, memperoleh data karakteristik dimensi fisiologis yang dikenali oleh target audiens yang berupa kulit sawo matang, rambut hitam, alis mata hitam, dan bola mata berwarna hitam dari hasil observasi, kemudian mendapat data berupa 1 dari 4 anak yang mengonsumsi cerita rakyat secara umum, namun keempat anak-anak termasuk pengguna teknologi gadget berupa *handphone* dan juga mereka semua menyukai animasi kartun dari hasil wawancara target audiens. Oleh karena itu, penulis mengambil *art style* kartun berserta menganalisis 3 karya sejenis untuk mempertimbangkan pemilihan unsur tahapan perancangan karakter.

Dilakukan penentuan *genre* adaptasi cerita modern sesuai dengan kecenderungan audiens yang mayoritas pengguna teknologi serta memudahkan audiens *relate* dengan latar waktu cerita. Perancangan karakter adaptasi cerita rakyat tentang Lancang Kuning untuk keperluan animasi diawali oleh tahap eksplorasi fitur wajah karakter menggunakan referensi yang tersedia, lalu mengeksplorasi *shape*, siluet, *outfit*, *turn around*, *head heights*, warna, ekspresi, serta pose dan gesture karakter dengan pertimbangan ketiga dimensi karakteristik karakter berupa fisiologis, psikologis, dan sosiologis.

Saran

Demikian hasil perancangan karakter adaptasi cerita tentang Lancang Kuning untuk keperluan animasi 2D, penulis bersedia menerima saran dalam mengembangkan karya perancangan karakter sehingga dapat menghasilkan karya yang lebih baik dari sebelumnya serta sehingga lebih menaikkan minat anak-anak Riau dan Kepulauan Riau untuk lebih mengonsumsi cerita rakyat Riau dan Kepulauan Riau, serta untuk lebih menarik perhatian pelaku animasi 2D untuk menggunakan karya hasil perancangan karakter penulis sebagai aset dalam pembuatan animasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andalas, Sulistyorini. (2017). *Sastra Lisan: Kajian Teori dan Penerapannya dalam Penelitian*. Cetakan Pertama. Malang: Madani
- Bascom, W. R. (1954). *Four functions of folklore / William R. Bascom*. Evanston : Northwestern University,.
- Broto, G.S.D. (2014), *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*, https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no_17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers. (Diakses 20 Desember 2022).
- Cangara, Hafied. 2008. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers
- Danandjaja, James.(2002). *Folklor Indonesia: IlmuGosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Eboch, D. J. (2017). *Three Ways To Make Characters More Three-Dimensional*, <https://screencraft.org/blog/three-ways-make-characters-three-dimensional/> (Diakses 5Maret 2023)
- Elfitri, Marisa. (2017), *Perancangan Buku Ilustrasi Anak Cerita Rakyat Riau*. Skripsi Sarjana pada Telkom University Bandung: tidak diterbitkan.
- Hahury, R. M. S., (2020). *Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter*. Skripsi Sarjana pada Universitas Kristen Petra Surabaya: tidak diterbitkan.

- Hayward, Susan. (2006), *Cinema Studies: The Key Concepts*, Routledge, New York.
- Iskandar, Muhammad, dan Nursholih, Sonson., (2019). *Sangkuriang Character Of Sundanese Folktale Design Through 70's Comic Illustration Technique*. Pada 6th Bandung Creative Movement 2019. Telkom University.
- Isnain. (2007). *Cerita Rakyat*. <http://melayuonline.com/ind/culture/dig/1256/cerita-rakyat>. (Diakses 20 Desember 2022)
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Edisi ke 13. Jakarta: Erlangga
- Lestari, R. W., (2022). *Suku Bangsa di Indonesia dan Ras di Dunia Lengkap Dengan Ciri Khasnya*, <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/suku-bangsa-di-indonesia-dan-ras-di-dunia-lengkap-dengan-ciri-khasnya> (Diakses 9 April 2023)
- Lionardi, A. (2022). *Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Animasi 3D "Kancil"*. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 11(1), 16.
- Ma'as, Ayu (2021). *Mengenal Jenis-Jenis POV atau Sudut Pandang dalam Sebuah Cerita*, <https://kids.grid.id/read/473045232/mengenal-jenis-jenis-pov-atau-sudut-pandang-dalam-sebuah-cerita?page=all> (Diakses 8 Maret 2023)
- McQuail, Dennis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta : Salemba Humanika
- Melati (2021). *Suku Melayu dan Kebudayaanannya*, <https://goodminds.id/suku-melayu/> (Diakses 9 April 2023)
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Naghdi, Arash., (2023). *How does shape language impact a character design? (with illustrated examples)*, <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/> (Diakses 12 Mei 2023)
- Nizar, Samsul., (2023). *Lancang Kuning: Menyibak Pesan*, <https://riaupos.jawapos.com/betuah/09/01/2023/291791/lancang-kuning-menyibak-pesan.html> (Diakses 9 April 2023)
- Nur Kancana, Wayan. (1986), *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya : Usaha Nasional.

- Nurdiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE
- Pangesti, Rika. (2021), *Apa yang Dimaksud Observasi? Ini Tujuan, Manfaat, dan Jenis-jenisnya* <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5860988/apa-yang-dimaksud-observasi-ini-tujuan-manfaat-dan-jenis-jenisnya>. (Diakses 20 Desember 2022)
- Parsika, (2020). *Psikologi Warna : Efek Positif dan Negatif Terhadap Pikiran Manusia*, <https://www.arsitur.com/2019/04/psikologi-warna-efek-positif-negatif.html> (Diakses 15 Mei 2023)
- Piaget, Jean, & Barbel Inhelder, 2010. *Psikologi Anak*, Terj. Miftahul Jannah, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ramadhan, Wahyu., (2020). *Cara Lengkap Membuat Desain Karakter*, <https://kreativv.com/desain-karakter/> (Diakses 1 Juni 2023)
- Reswick, J. B., (1965). *Pengertian Desain dan Desain Interior*, Amerika Serikat.
- Rusyana, Yus. (1982). *Metode Pengajaran Sastra*. Bandung: CV Gunung Larang
- Sadikin, Mustofa (2010). *Kumpulan Sastra Indonesia*. Jakarta Timur: Gudang Ilmu
- Sanders, Julie. (2006), *Adaptation and Appropriation*, Routledge, New York.
- Simon, Mark., (2003). *Producing Independent 2D Character Animation*. Universitas Michigan: Focal Press
- Soenardi, S.R., Mudara, M.A., Setiawati, Y.S. (2005). *Si Lancang* (edisi pertama). Yogyakarta : Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, dan Kualitatif*, R&D. Bandung: ALFABETA
- Jonathan, Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta :Graha Ilmu
- Suheri, Agus., (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec Media Komputindo
- Tarigan, H.G. (1993). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Wahid, Sugira. (2004). *Kapita Selekta Kritik Sastra*. Makassar: Universal Negari. Makassar.
- White, Tony. (2006). *Animation: from pencils to pixels*. Oxford, UK. Focal Press.