PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MAKHLUK LEGENDA URBAN INDONESIA DALAM ANIMASI 2D BERSERI PAMALI

DESIGNING THE CHARACTER DESIGN OF INDONESIAN URBAN LEGEND THROUGH PAMALI SERIES IN 2D ANIMATION

Ni Kadek Dea Widiari[1], Yayat Sudaryat[2] dan Muhammad Iskandar[3]
[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
kadekdeawi@student.telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id, miskandar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: *Pamali pada zaman dahulu digunakan sebagai sebuah aturan dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari, biasanya di ceritakan dari mulut kemulut. Dalam pamali sebagian besar nasehatnya disertai dengan hal-hal berbau mistis dan menakut-nakuti pendengar dengan menyelipkan beberapa makhluk mistis pula atau yang disebut mahkluk leganda urban di tempat tersebut. Tetapi pada zaman modern ini dimana teknologi dan pengetahuan mudah di dapatkan, maka fungsi pamali pada saat ini berubah dan nilai-nilainya sudah tidak sesuai untuk diterapkan pada zaman modern. Penelitian menggunakan metode kualitatif menyatakan 41.8% remaja jarang mendengar pamali disekitar mereka karena cara penyampaian dan nilainya yang sudah tidak sesuai, pamali sekarang lebih cocok menjadi salah satu bentuk budaya masyarakat tradisional milik bangsa Indonesia yang layak untuk di lestarikan dan direruskan kepada generasi seterusnya agar budaya pamali ini tidak hilang atau dilupakan begitu saja. Oleh karena itu upaya pelestariannya adalah membuat sebuah media animasi dengan tujuan hiburan dan pembelajaran tidak langsung yang disampaikan melalui berbagai karakter yang dibuat dengan penelitian agar anak-anak merasa familiar dengan diri mereka disertai pengenalan mahluk legenda urban pula.*

Abstract: *Pamali in ancient times was used as a rule in carrying out daily activities, usually told by word of mouth. In pamali mist of their advice is accompanied by mystical things dan scared listeners by inserting some mystical creates or so-called urban legen creatures surround that place. However in this modern era where technologies and knowledge easy to obtain, the function of pamali has changed and its values are no longer suitables for modern times. This research using qualitative methods states that 41.8% of adolescents*

rarely hear taboos around them because the way they are deliberated and the values are not appropriate, pamali now more suitable to be a form of traditional Indonesian culture that deserve to be preserved and passed on to the next generation so that pamali culture is is not simply lost or forgotten. Therefore the conservation effort is to create an animation medium with the aim of indirect entertainment and learning with various characters related to children and their urban legend creatures.
Keywords: *Pamali, karakter desain, makhluk legenda urban. pelestarian budaya, remaja*

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang mempunyai banyak budaya atau tata cara hidup yang dikembangkan oleh penduduk setempat yang dinamis yang menceritakan tentang cara aturan dan kebiasaan penduduk setempat dalam menjalani kehidupannya. Selain itu budaya Indonesia dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tersirat dan sebagai petunjuk hidup secara lisan contohnya mitos (Daeng, 1991).

Mitos berasal dari kisah berlatar masa lalu yang menceritakan kisah alam semesta, penghuni makhluk mitologis dan penjelasan tentang ritual yang disebarkan melalui kedalam masyarakat sebagai bahan ajaran. Mitos berasal dari etimologi dan filsafat yang mana setiap tempat memiliki filsafstnya sendiri yang menyebabkan menjadi unik dan berbeda (Prof.Dr.Rachmat Djoko Pradopo dalam Herusatoto, Drs. Budiono 2019:XVII) menyebabkan keberagamann. Salah satu jenis mitos tradisional yang biasa kita temukan dalam kehidupan sehari-hari ialah sompral atau pamali. Pamali adalah sebuah pantangan atau ajaran di daerah Jawa Barat khususnya masyarakat Sunda dimana didalamnnya mempunyai nilai yang mencerminkan tindakan masyarakat yang perlu dilestarikan karena diyakini sebagai irama kehidupan yang sesuai dengan hukum alam dan cita-cita luhur suatu masyarakat atau bangsa (Asdi S. Dipodjojo, 1985:21). Singkatnya adalah mengatur bagaimana tatacara masyarakat dalam beretika dan ajaran moral kepada masyarakat lainnya dan untuk menjaga alam.

Menurut Bapak Apun sebagai salah satu narasumber yang bekecimpung di bagian sastra dan budaya. pamali adalah salah satu bentuk Kebudayaan masyarakat tradisonal dimana isinya tidak relevan dengan masayarakat masa kini. Berdasarkan kuisionaire yang disebarkan kepada para remaja dapat membuktikan bahwa mereka tahu pamali tetapi sekitar 41.8% jarang mendengarnya.

Dalam penceritaan pamali sering di sangkutpautkan dengan beberapa makhluk legenda urban. Dengan makhluk legenda urban tersebut pamali dengan mudah disebarkan dipermudah dengan kepercayaan masyarakat itu sendiri. film film zaman sekarang banyak menampilkan film bergenre horror dengan makhluk legenda urban dari daerahnya masing-masing. Setidaknya film dengan genre horror mistik sendiri ada dalam daftar 10 film popular dari tahun 2007 (Direktorat Perfilman Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata Indonesia, 2011). Karena beberapa hal tersebut maka penulis ingin menghadirkan pengenalan pamali yang cocok untuk para remaja adalah dengan menampilkan animasi dengan tema pamali disertai dengan makhluk legenda urban. Dalam menampilkan animasi yang baik tidak hanya mengandalkan jalur cerita, tetapi mengandalkan desain karakter yang baik pula agar penonton dapat terbawa suasana dan menikmati konten yang dibuat. Oleh karena itu upaya pelestariannya adalah membuat sebuah media animasi dengan tujuan hiburan dan pembelajaran tidak langsung yang disampaikan melalui berbagai karakter yang dibuat dengan penelitian agar anak-anak merasa familiar dengan diri merekak disertai pengenalan mahluk legenda urban pula.

METODE PENELITIAN

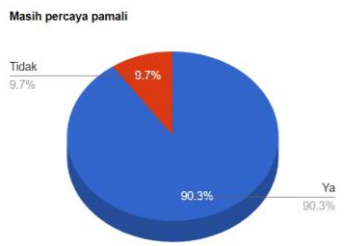
Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dikarenakan mengamati suatu fenomena (McCusker & Gunaydin, 2015) yang instrumennya dalam penelitian ini memakai: perbandingan karya sejenis, wawancara, observasi,

serta kuisioner. Data-data yang didapatkan berbentuk deskriptif dan penalaran dengan hipotesis deduktif dimana menggunakan dugaan sementara. Data yang dihasilkan akan berberntuk subjektif berdasalkan data yang didapat oleh peneliti atau penulis itu sendiri.

Hal pertama yang peneliti lakukan adalah penulis menentukan output apa yang akan digunakan. Dalam hal ini penulis ingin membuat animasi sebagai medianya dan cara penyampaiannya melalui karakter desain yang akan dianimasikan dan berhubungan kepada audien. Oleh karena itu penulis membandingkan karya sejenis mencari beberapa referensi desain karakter dari beberapa karya sejenis yang sudah dipublikasikan dan ditujukan kepada audiens dengan umur yang sama kepada remaja. Hal tersebut dilakukan agar penulis mengetahui bagaimana cara membuat karakter yang baik dan benar secara visual.

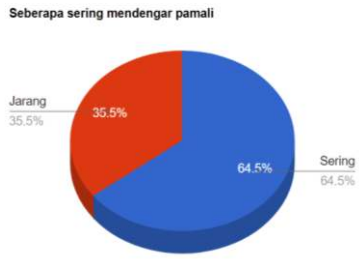
Melakukan beberapa wawancara kepada seorang narasumber yang berkecimpung dibagian sastra dan penggiat diskusi budaya kelompk studi Bahasa Sunda mengenai pandangan beliau mengenai pamali. Dalam wawancara beliau menyatakan bahwa nilai-nilai pamali sudah tidak sesuai jika diterapkan pada zaman modern ini, oleh karena itu pamali mulai ditinggalkan karena pamali diciptakan masyarakat sunda jaman dahulu berlandaskan mitos mengenai peringatan, pemberitahuan atau rambu-rambu mengenai tata hidup pada zamannya. Pamali sekarang tidak bisa diterapkan pada zaman sekarang karena masyarakat tidak percaya lagi, tetapi sekarang zaman modern pamali berubah bentuk menjadi *law of enforcement* atau penegakan hukum. Cara penyampaian dengan mitos sudah tidak seefektif zaman dahulu, tetapi nilai-nilainya bisa dibawa kembali dengan dikreasikan dan dibagun melalui proses pengembangan ide dan proses berkreatifitas. Pamali Sebagian besar masih ada hingga sekarang karena masih ada audien yang menerimanya. Dalam hal ini para remaja adalah audiens yang akan menonton animasi pamali.

Peneliti sudah melakukan kuisioner (pengumpulan data kepada responden) kepada beberapa remaja secara acak dari beberapa tempat di Indonesia melalui google form. Hal tersebut untuk mengetahui bagaiamana pandangan dan pengetahuan mereka mengenai pamali di daerah Jawa Barat dengan objeknya pengenalan budaya Sunda. Dalam google form tersebut diisi oleh para remaja dengan rentang usia 12-17 dengan jumpah 31 responden. 100% dari data tersebut mereka pernah mendengar, mengetahui dan pernah dinasehati oleh orang tua mereka mengenai pamali. Dalam hal kepercayaan sekitar 90.3% masih percaya pamali (28 remaja) dan 9.7% tidak percaya pamali (3 remaja).



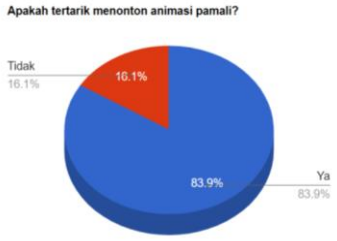
Gambar 1 Kuesioner Kepercayaan Pamali
Sumber : Widiari, 2023

Tetapi dalam frekuensi para remaja mendengar pamali mendapatkan data 64.5% sering mendengarnya (20 remaja) sementara 35.5% (11 remaja) jarang mendengar pamali itu sendiri.



Gambar 2 Kuesioner Frekuensi Pamali
Sumber: Widiari, 2023

Peneliti juga mencari tahu beberapa kesukaan mereka dalam hal penggayaan karakter animasi dan apakah mereka tertarik untuk menonton animasi yang bertemakan pamali mendapatkan data 83.9% (26 remaja) tertarik untuk menonton dan 16.1% (5 remaja) tidak tertarik untuk menonton



Gambar 3 Kuesioner Ketertarikan Menonton
Sumber: Widiari, 2023

Dan yang terakhir adalah style desain karakter penulis yang akan dipakai dalam output animasi penulis mendapatkan data 9.4% (29 remaja) menyukainya dan 9.4% (3 remaja) menginginkan style lainnya.

Selain mendalami tema, peneliti juga mewawancarai beberapa narasumber yang telah bekerja di industri kreatif dalam hal mendesain karakter. Dapat disimpulkan dalam mendesain karakter hal yang paling awal dan krusial selain dalam visualisasi karakter adalah karakterisasinya agar dapat menghidupkan perasaan batin untuk membangun penggambaran yang kuat kepada penonton (Thomas dan Johnston 1981) lalu di lanjutkan dengan proses mendesain karakter tersebut yang dimulai dari style, bentuk, siluet, proporsi (White, Tony 2009) yang akan dipakai dan terakhir untuk pengaplikasiannya penerjemahan karakter kedalam animasi akan memuat beberapa expresi wajah, gesture (2011).

Setelah mengetahui mengenai teori pembuatan karakter serta bagaimana tanggapan para audiens, penulis melakukan observasi mengenai karakter-karakter yang akan penulis buat agar sesuai dan mudah diterima oleh audien karena familiar. Peneliti mengadakan observasi di desa Jelekong Kecamatan Beleendah

Kabupaten Bandung. Observasi dilakukan dalam hal memerhatikan dan melihat bagaimana warga desa beraktifitas, dalam hal berpakaian. Sementara untuk karakter utama penulis melakukan observasi kepada teman sebaya dikarenakan latar belakang karakter penulis berasal dari luar etnik Sunda. Serta beberapa obervasi karakter pendukung lainnya seperti bapak polisi.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan metode yang didukung oleh data menghasilkan progress pembuatan karakter yang sesuai dengan beberapa teori dan pengalalaman orang yang ahli dalam bidangnya, hasil observasi serta pembandingkan karya dapat disimpulkan dalam membuat karakter yang sesuai dengan hasil animasi pamali diperlukan beberapa Langkah-langkah seperti :

Karakterisasi

Sebelum membuat karakter harus diperhatikan mengenai karakterisasi karakter atau ide awal karakter tersebut diciptakan.

Penokohan

Setidaknya dalam sebuah cerita yang baik ada 3 yaitu peran yang paling penting yaitu peran protagonist, antagonis, dan peran tetragonis. Tetapi bisa diperluas lagi menjadi bagian-bagian yang lebih spesifik seperti protagonist, protagonos anti hero/heroine, *villain protagonist,* antagonis, confidant, deutragonis, Tetragonis, *the foil.*

Latar Belakang

Menurut Marquas (1997) dalam Priyambada menyatakan tingkah laku dari para tokoh selalau berlangsung di tempat tertentu menyebabkan karakter dapat bertindak dan berfikir secara khas. dalam hal karakter memiliki relasi terhadap peristiwa dalam cerita seperti tempat dalam hal asal mula suatu peristiwa, perasaan hati terhadap pengalaman, memperjelas inti masalah. Menurut

Marquas (1997) lagi dalam Priyambada (2017) menjelaskan waktu adalah bagaimana pengarang dapat menceritakan sebuah cerita dan untuk menggambarkan setiap bagian peristiwa yang bisa dilihat dari kejadian masa lampau yang menjadi peristiwa penting, suatu fase kehidupan, suasana hati, keadaan tokoh dimasa lampau dalam hal sosial, politik, peristiwa yang menyebabkan karakter dalam cerita menjadi karakter yang seperti ini. latar belakang karakter adalah beberapa hal yang membentuk kepribadian karakter dalam hal berfikir dan bertindak bahkan menyebabkan karakter memiliki beberapa desain bentuk fisik tertentu.

Segi Sosiologi

Dalam sebuah cerita, tokoh-tokoh memiliki berbagai macam hubungan dengan tokoh lainnya untuk membangun sebuah cerita menurut MarquaB (1997). Hubungan tersebut akan membentuk kepribadian karakter dan menentukan bagaimana cara mereka bertindak.

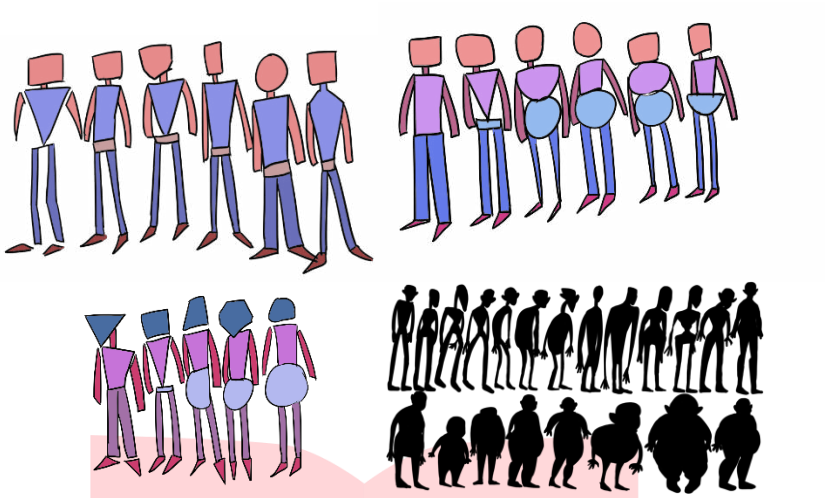
Segi Psikologi

Masuk sebagai penggambaran karakter secara tidak langsung yang bisa dilihat dari dialog serta bagaimana karakter bertindak yang bisa dilihat dari segi umur, penampilan, pakaian.

Visualisasi

Shape

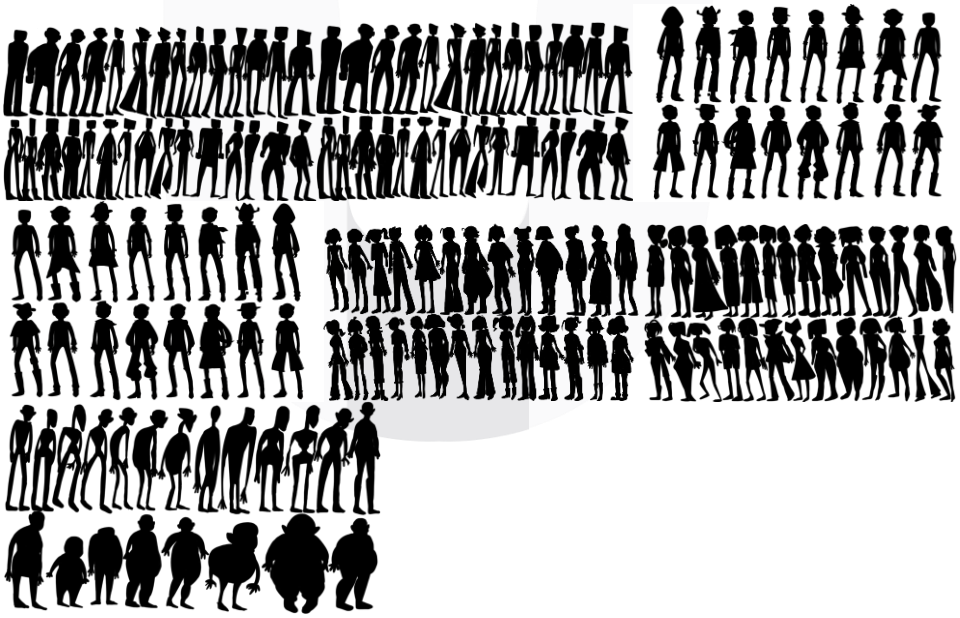
Shape atau bentuk adalah garis besar antara bentuk karakter dengan bentuk fisik akan mempengaruhi bagaiman karakter tersebut secara emosional (Solomon Asch, 2023)



Gambar 4 Shape Karakter
Sumber: Widiari, 2023

Siluet

Siluet adalah bayangan atau gambaran karakter yang berwarna hitam seluruhnya, dalam hal ini agar mengetahui apakah karakter mudah dikenali atau unik mudah di ingat bagi para penonton

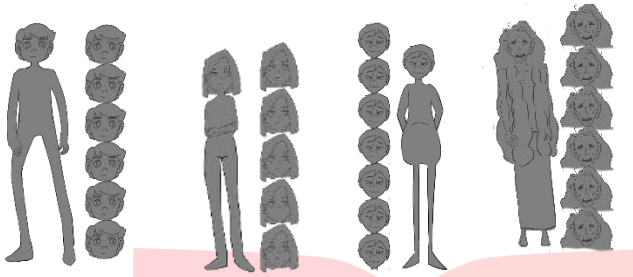


Gambar 5 Siluet Karakter
Sumber: Widiari, 2023

Headheight

Cara mengukur sebuah tinggi karakter berdasarkan perbandingan dengan kepalanya akan menghasilkan bagaimana proporsi karakter tersebut yang dihitung

dari perbandingan kepala dengan anggota tubuh suatu karakter, sangat berpengaruh dikarenakan melalui proporsi dapat menyampaikan atau memberikan kesan berbeda kepada karakter yang ingin ditampilkan.



Gambar 6 Headheight
Sumber: Widiari, 2023

Alternatif baju

Dalam mendesain karakter juga perlu mendesain bagaimana karakter tersebut berpakaian dikarenakan dari cara karakter tersebut berpenampilan dapat mengvisualisasikan bagaimana karakter tersebut secara psikologis.

Gambar 7 Alternatif Baju Karakter
Sumber: Widiari, 2023

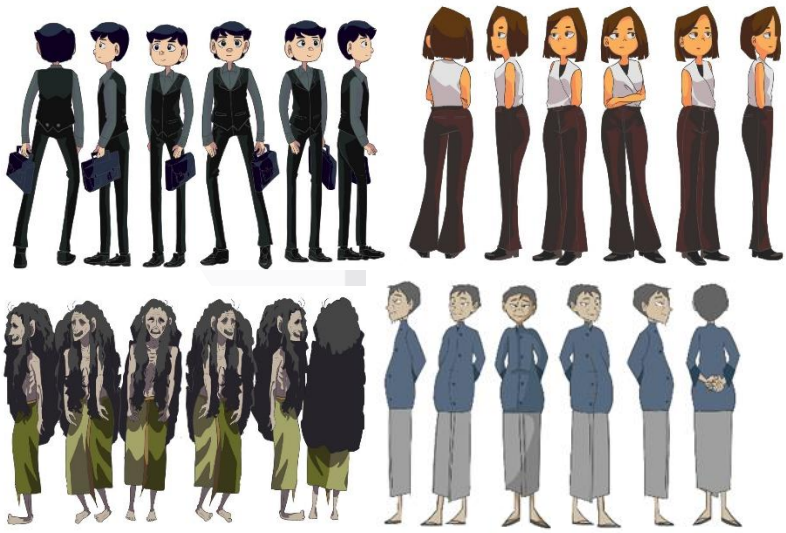
Alternatif warna

adalah hal yang sangat krusial karena menjadi patokan utama hal yang dilihat oleh penonton untuk pembawaan psikologis kepada penontonnya. Warna dapat menyampaikan beberapa makna tertentu dalam menampilkan visual karakter (Paku, 2015).

Gambar 8 Alternatif Warna Karakter
Sumber: Widiari, 2023

Turn around

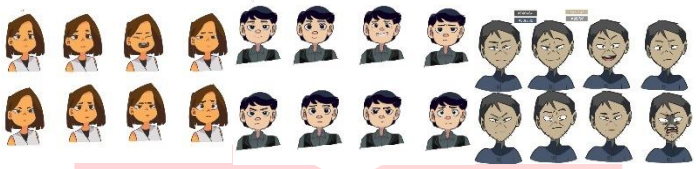
Setelah perancangan karakter selesai maka akan di buat turn around atau penggambaran karakter dari berbagai sisi, diperuntukan agar mempermudah animator untuk membuat proses produksi karakter tersebut seperti buku panduan dan tidak menimbulkan kekeliruan



Gambar 9 Turn Around Karakter
Sumber: Widiari, 2023

Expresi

Dalam membuat karakter di perlukannya emosi atau raut wajah agar penonton dapat merasa simpati atau merasa relate dengan karakter, dengan bergini penonton dapat mengetahui perasaan atau konsidi isikologi karakter tersebut. Expresi yang tepat juga dapat menggambar sebuah cerita secara visual pula



Gambar 10 Expresi Karakter
Sumber: Widiari, 2023

Gesture

Pose dan gesture dapat memvisualisasikan pada penonton tentang bagaimana kebribadian karakter tersebut dan bagaimana kira-kira gerak gerik karakter tersebut dalam berinteraksi dan berfikir serta membawa penonton merasakan emosi lebih mendalam dari hanya expresi di wajah

Gambar 11 Gesture Karakter
Sumber: Widiari, 2023

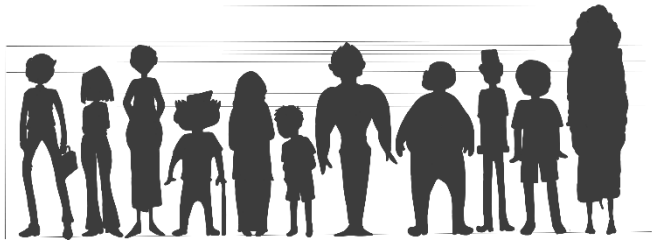
Aset

Dalam sebuah cerita, karakter juga perlu berinteraksi dengan beberapa benda-benda agar terlihat hidup dan mirip seperti manusia pada umumnya. Oleh karena itu sebuah karakter perlu objek-objek pendukung seperti aset atau benda-benda yang akan digunakan oleh

Gambar 12 Aksesoris Karakter
Sumber: Widiari, 2023

Perbandingan

Dalam pembuatan animasi diperlukan aturan khusus setiap tinggi karakter yang akan dianimasikan agar sepanjang cerita karakter yang berinteraksi mempunyai tinggi perbandingan yang tetap dan menentu. Selain itu tinggi perbandingan setiap karakter memberikan karakterisasi kepada penonton tentang bagaimana sifat karakter tersebut.



Gambar 13 Perbandingan Karakter
Sumber: Widiari, 2023

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan penelitian, pembelajaran dapat disimpulkan dalam pembuatan karakter harus melakukan banyak mengobservasi dan memperbanyak referensi agar mendapatkan karakter yang bagus secara visualisasi dan sesuai dengan cerita dan target audiens. Dalam melakukan perancangan karakter tidak bisa serta merta membuatnya secara langsung tapi beberapa tahap, selain itu dalam melakukan rancangan tidak berjalan secara linier, tetapi adakalanya melakukan revisi dan mengulangi atau dimulai dari tahapan yang lainnya. Dalam membuat desain karakter diharapkan untuk lebih banyak melakukan explorasi karakter agar mendapatkan lebih banyak ide, mengasah kreatifitas maupun memperbaiki atau menambah sudut pandang lainnya dalam merancang karakter menjadi karakter yang baik secara penokohan maupun visualisasi agar menarik untuk ditonton dan pesannya mudah disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Angga Permana, Karis Singgih. Analisis Genre Film Horror Indonesi Dalam Film Jelangkung (2001), Unair

Amidong, Hikma H. Penokohan Dalam Karya Fiksi. Universitas Muslim Indonesia, Makassar

Asdi S. Dipodjojo, Prof. Dr., Moralisasi Masyarakat Jawa Lewat Ceritera Binatang, dalam buku Pendidikan, Moral, dan Ilmu Jiwa Jawa, Javanologi, Jakarta, 1985

Bungin, Burhan., Penelitian Kualitatif komunikasi, Ekonimi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta kencana 2011

Diananda, Amita., Psikologi Remaja Dan Permasalahannya, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Islamic Village Tangerang, 2018

European Commision., Qualitative Methodologies For Questionnaire Assesment, Luxembourg, 2017

Herawati, Erni., Pornografi Dalam Balutan Film Bertema Horror Mistik Di Indonesia, Binus University Jakarta Barat, Oktober 2011

Herusatoto, Drs.Budiono., Mitologi Jawa Pendidikan Moral dan Etika Tradisional, Yogyakartac, 2019

McCusker, K., & Gunaydin, S. (2015). Research using qualitative, quantitative or mixed methods and choice based on the research. Perfusion.

Lutfi, Muhammad & Trilaksana Agus. Perkembangan Film Horror Indonesia Tahun 1981-1991. Universitas Negri Surabaya, Surabaya, 14 Mei 2013

Mehtala, Maija Elisa (2020) ,.The Relationship of Shape Language in Character and Enviroment Design. South-Esatern Findland University of Applied Sciences

Museum, Walt Disney. Tips and Techniques Shape Language. Where Art & Innovation Create Inspiration, The Walt Disney Family Museum, San Francisco

Polson, Tod.Noble Approach Maurice Noble And Zen Of Animation Design. California 2013

Priyambada, Khanif Wahyu. (April 2017). Analisis Penokohan Dan Latar Dalam Kinderroman Herr Der Diebe Karya Cornelia Funke. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Yogyakarta. Yogyakarta

Sarwo, Jonathan., Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif.Graha Ilmu Yogyakarta 2006

Sunoto, dkk., Pemikiran tentang Kefilsafatan Indonesia, Yayasan Lembaga Studi Filsafat Pancasila dan Andi Offset, Yogyakarta, 1983

Thohir, Mudjahirin., Memahami Kebudayaan Teori, Metodelogi, dan Aplikasi, Semarang:Fasindo 2007

Thomas Frank and Johnston Ollie., The Illusion of Life Disney Animation, Walt Disney Italy 1981

White, Tony., The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation,

Wilis, Gordon B & Lesser, Judith T., Question Appraisal System QAS-99. Research Triangle Institute, 1999

Sitasi dosen :

Kusuma, Paku., Perancangan Buku Ilustrasi Dalam Memperkenalkan Batik Bogor Kepada Kalangan Remaja di Kota Bogor, Universitas Telkom, Bandung, 2015

Sudaryat, Yayat., Perancangan Animasi Sebagai Media Informasi Penyakit Insomnia Bagi Remaja Di Kota Bandung, Telkom University, Bandung, 2015

Ramdhan, Zaini., Metallus Character Design For Jinn Warriors Comic, Telkom University. Bandung, 2016