

Perancangan Karakter Serial Animasi 3D “Sanggramawijaya” Dengan Studi Archetype Adaptasi Literatur Tokoh Film Action Lokal Indonesia

M. Fiky dan Rahmatsyam Lakoro

Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: vickymadhas@icloud.com; ramok@jurusan.its.ac.id

Abstrak— Kerajaan Majapahit adalah kerajaan terbesar yang pernah menguasai hampir seluruh Asia Tenggara. Oleh karena itu pada tanggal 20 – 22 November 2014, Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Timur, dalam Rakor Pelestarian Seni Budaya Jawa Timur, menyusun sebuah strategi untuk mengangkat kekayaan budaya lokal tersebut melalui film animasi. Perancangan ini menggunakan teknik sampling: secara geografis, bertempat tinggal di Indonesia yang terjangkau sinyal televisi analog; secara demografis, berusia antara 13-17 tahun, pendidikan SMP - SMA; secara psikografis, suka petualangan, suka nonton TV, tidak memiliki ketertarikan pada sejarah. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan pengumpulan data secara kualitatif dengan data primer berupa literatur- literatur ilmiah dan pakar animasi serta pakar sejarah. Dan data sekunder berupa studi eksisting berdasarkan film-film lokal Indonesia, literatur dan teori-teori terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk membuat karakter animasi yang unik berlatarbelakang sejarah, tidak cukup dengan mencontoh data sejarah yang ada namun perlu dimodifikasi sesuai dengan tren yang ada saat ini baik dari bentuk tubuh, pakaian dan warna secara keseluruhan tanpa menghilangkan ciri khas berdasarkan data sejarah yang ada. Adapun hasil akhir dari perancangan ini adalah video turtable masing-masing karakter dan trailer film animasi 3D berjudul “Sanggramawijaya”.

Kata Kunci— Serial Animasi, Karakter, Archetype, Majapahit.

I. PENDAHULUAN

MAJAPAHIT dikenal sebagai kerajaan terbesar yang pernah menguasai hampir seluruh Asia Tenggara. Oleh karena itu pada tanggal 20 – 22 November 2014, Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Timur, dalam Rakor Pelestarian Seni Budaya Jawa Timur, menyusun sebuah strategi untuk mengangkat kekayaan budaya lokal tersebut melalui film animasi.[1]

Perancangan ini menggunakan teknik sampling: secara geografis, bertempat tinggal di Indonesia yang terjangkau sinyal televisi analog; secara demografis, berusia antara 13-17 tahun, pendidikan SMP - SMA; secara psikografis, suka petualangan, suka nonton TV, tidak memiliki ketertarikan pada sejarah. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan pengumpulan data secara kualitatif dengan data primer berupa

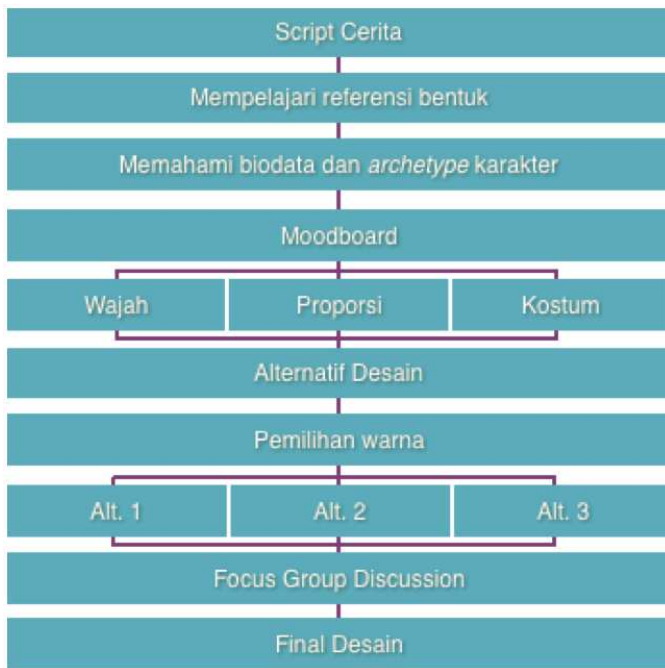
literatur- literatur ilmiah dan pakar animasi serta pakar sejarah. Dan data sekunder berupa studi eksisting berdasarkan film-film lokal Indonesia, literatur dan teori-teori terkait.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk membuat karakter animasi yang unik berlatarbelakang sejarah, tidak cukup dengan mencontoh data sejarah yang ada namun perlu dimodifikasi sesuai dengan tren yang ada saat ini baik dari bentuk tubuh, pakaian dan warna secara keseluruhan tanpa menghilangkan ciri khas berdasarkan data sejarah yang ada.

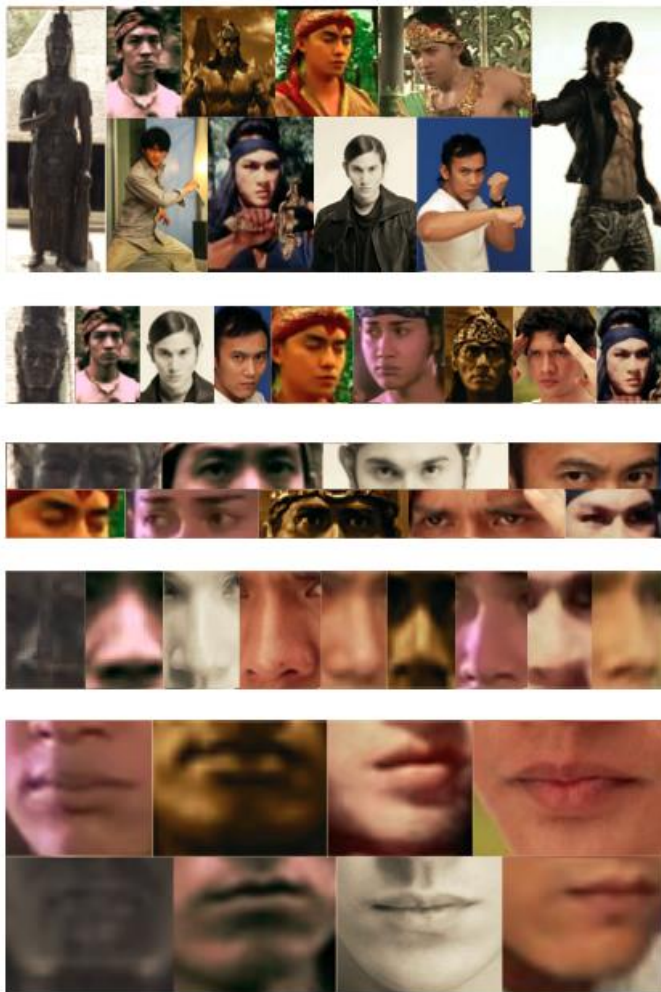
Cerita sejarah Majapahit dimulai dari perjuangan Nararya Sanggramawijaya Sri Maharaja Kertarajasa Jayawardhana atau lebih dikenal dengan R. Wijaya sebagai pendiri kerajaan Majapahit. Untuk memperkuat identitas dan diferensiasi maka judul yang diangkat adalah Sanggramawijaya. Dibutuhkan karakter yang memerankan tokoh di dalam cerita tersebut. Bryan Tillman dalam bukunya *Creative Character Design* menyatakan, “Karakter selalu berperan untuk menyampaikan cerita”. [3] Maka dari itu setiap karakter harus didesain sedemikian rupa agar bisa memperkuat cerita. Tanpa adanya karakter, cerita dalam sebuah film tidak akan bisa disampaikan kepada audiens.

Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal dalam bukunya “*Exploring Character Design*” menyatakan bahwa karakter merupakan hal yang diperhatikan oleh audiens secara emosional, baik itu dengan cara mencintai mereka, membenci mereka, atau terpesona dengan kehadiran karakter itu sendiri.[4] Sehingga bisa dikatakan, karakter merupakan elemen yang membuat suatu cerita patut untuk di baca, didengarkan ataupun ditonton, dan dapat mengajak kita untuk merespon secara emosional atas keberadaannya dalam cerita itu.

Secara teknis, pembuatan animasi Sanggramawijaya ini akan menggunakan alat motion capture. Alat ini adalah merekam gerakan manusia yang kemudian di masukkan ke dalam karakter. Mengingat gerakan yang direkam adalah gerakan manusia, maka akan efektif jika proporsi karakter



Gambar 1. Bagan Konsep



Gambar 2. Moodboard karakter



Gambar 3. Model baju pada jaman kerajaan majapahit dari buku *Banjaran Majapahit* dan dari lukisan.^[7]



Gambar 4. Perbandingan antara baju asli dengan baju di dalam film.

yang akan digerakkan mendekati proporsi manusia. Oleh karena itu harus ditentukan gaya gambar yang memiliki proporsi mendekati manusia namun tidak terlalu realistis sehingga lebih disukai anak-anak. Gaya gambar yang memenuhi kriteria tersebut adalah gaya gambar stylized. Gaya gambar stylized memiliki bentuk proporsi yang mirip dengan manusia namun tidak terlalu realistis

II. URAIAN PENELITIAN

A. Tujuan

Memperkuat personality masing-masing karakter pada bagian wajah, badan, dan gesture melalui studi archetype. Menemukan bentuk karakter yang sesuai dengan sifat dan peranan masing-masing katakter dalam cerita film animasi *Sanggramawijaya* melalui moodboard dari film-film action lokal Indonesia.^[4]

B. Masalah

Masalah yang diangkat dalam makalah ini adalah "Bagaimana merancang merancang konsep karakter serial animasi "Sanggramawija" dengan studi archetype karakter mengadaptasi literatur film lokal Indonesia.



Gambar 5. Sketsa wajah karakter.



Gambar 6. Sketsa proporsi karakter.



Gambar 7. Hasil akhir desain 3D.



Gambar 8. Ekspresi masing-masing karakter.

C. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut.

Dalam pengambilan data dalam penelitian ini, ada data primer yang diperoleh dari wawancara pakar animasi untuk mengetahui pendapat tentang pembuatan karakter yang sesuai dengan film serial animasi Sangramawijaya dan wawancara pada pakar sejarah untuk mengetahui seluk-beluk masing-masing karakter .sesuai dengan sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit

Sedangkan data sekunder diperoleh dari data literatur, artikel, dan berita dari internet, data dokumentasi berupa gambar. diambil dari situs peninggalan Majapahit di Trowulan Mojokerto. Adapun studi eksisting diambil dari film-film action lokal Indonesia.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Produk

Produk yang dihasilkan dari perancangan ini adalah trailer film serial animasi 3D yang menceritakan sejarah tergulingnya Kerajaan Singasari oleh Kediri hingga berdirinya Kerajaan Majapahit yang dipimpin oleh Raden Wijaya.

Karakter yang dibuat adalah delapan tokoh-tokoh sentral pada masa tersebut yang terdiri dari enam tokoh protagonis dan dua tokoh antagonis yang dieksekusi dalam bentuk modeling 3D dan di rigging agar dapat dianimasikan.

B. Karakteristik Target Audience

Karakteristik ini didasarkan pada peraturan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) tentang Pedoman Perilaku Penyiaran (P3) pasal 21 ayat 2 tentang klarifikasi siaran berdasarkan umur.[5] Dari klarifikasi tersebut target film animasi ini diperuntukkan untuk anak-anak berusia 13-17 tahun. Yang merupakan usia anak dengan pendidikan SMP-SMA karena dalam film ini ada adegan-adegan pertarungan yang tidak diperkenankan menyasar anak dengan usia lebih muda lagi.

Sedangkan Dari segi psikografi film serial animasi Sanggramawijaya ini diperuntukkan bagi anak dengan klarifikasi sebagai berikut

1. Suka petualangan
2. Memiliki rasa ingin tahu
3. Suka menonton TV terutama film animasi
4. Emosi labil
5. Tidak memiliki ketertarikan pada sejarah dan belum menemukan jati diri.

C. Bagan Konsep

Setelah menentukan target audience, selanjutnya penulis mengadakan studi eksisting dari berbagai sumber di internet. Dari observasi ini dapat ditemukan berbagai variabel konsep deskriptif yang berkaitan dengan karakter.

Adapun variabel-variabel konsep deskriptif karakter tersebut adalah keyword, deskripsi karakter, archetype, referensi desain. Keyword berfungsi sebagai acuan jalannya penelitian ini. Dari keyword dan script cerita penulis dapat mengetahui deskripsi karakter. Setelah deskripsi karakter diketahui, penulis dapat menganalisa archetype apa yang sesuai dengan karakter tersebut sehingga sifat dan watak karakter dapat diperkuat dengan mengacu pada archetype yang telah dipilih. Setelah archetype ditentukan, tahap selanjutnya adalah mencari referensi karakter-karakter di film lain yang memiliki archetype yang sama dengan karakter yang akan dibuat. Dari referensi yang ada, ditentukan kriteria desain sebagai acuan penulis untuk membuat konsep desain secara visual sehingga terciptalah alternatif desain yang kemudian diimplementasikan.

D. Desain Karakter

Dalam proses perancangan karakter yang menjadi acuan adalah script cerita yang kemudian dicatat kebutuhannya

karakter apa saja yang akan muncul dalam cerita tersebut. Adapun dalam hal ini penulis bertugas membuat delapan karakter sentral. Setelah diketahui karakter apa saja yang akan dibuat, proses selanjutnya adalah mempelajari deskripsi karakter baik melalui literatur, studi eksisting dari film sejenis maupun dari pakar sejarah. Setelah diketahui deskripsi masing-masing karakter, proses selanjutnya adalah menentukan archetype yang sesuai untuk memperkuat personaliti karakter.[6] Setelah itu dibuatlah moodboard dari masing-masing archetype dari film-film action lokal Indonesia yang kemudian dapat menjadi acuan desain secara visual. Setelah itu proses sketsa dilakukan sehingga tercipta beberapa alternatif desain untuk kemudian didiskusikan bersama stakeholder. Dari sanalah dipilih satu desain dari masing-masing karakter.

IV. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Serial animasi Sanggramawijaya adalah sebuah film yang ditujukan untuk remaja dan berlatarkan sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit. Dan perancangan yang berjudul “Perancangan Karakter Serial Animasi 3D Sanggramawijaya dengan Studi Archetype Adaptasi Literatur Film Action Lokal Indonesia” ini ditujukan untuk melengkapi kebutuhan serial tersebut. Dari hasil perancangan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Karakter serial animasi Sanggramawijaya yang penulis rancang memiliki desain yang sangat cukup bagus menurut audience dan pakar.
2. Menurut pakar sejarah, personality masing-masing karakter telah sesuai dengan literatur sejarah.
3. Karakter Sanggramawijaya dengan gaya gambar Stylized memiliki sudut-sudut tegas, sehingga audience langsung menyadari bahwa ini film yang seru dan penuh aksi.
4. Menurut para pakar, karakter Sanggramawijaya ini sudah sangat layak untuk di eksekusi menjadi film animasi dan ditampilkan di layar televisi.

B. Saran

Perancangan ini memiliki beberapa saran baik dari Cak Wow sebagai pakar animasi, Prof.Dr.Aminuddin Kasdi MS sebagai pakar sejarah, dan para audience siswa-siswi SMP dan SMA :

1. Semua menyarankan agar serial animasi ini cepat direalisasikan dan ditayangkan di TV nasional.
2. Penulis disarankan membuat karakter wanita untuk mewakili tokoh wanita dalam cerita Sanggramawijaya.
3. Penulis dan tim disarankan membuat proposal kerjasama dengan Pemerintah Jawa Timur agar perancangan ini dapat benar-benar direalisasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kelancaran dan keberhasilan penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua, atas segala dukungan

moril dan materis yang penulis rasakan sejak sebelum muncul di dunia ini sampai sekarang dan entah sampai kapan, doa dan kasih sayangnya tidak pernah berhenti penulis rasakan. Semua guru-guru dan dosen-dosenku, yang telah mendidiku hingga sekarang penulis dapat menuntut ilmu hingga jenjang saat ini, khususnya kepada Pak Ramok, yang dengan sabar membimbing penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini hingga selesai. Adik-adikku tersayang, yang selalu menghiburku dikala suntuk dan mengerjakan karya tulis ini. Rekan sekelompok, Dawam dan Alfian, yang telah bersemangat mengerjakan tugas ini bersama-sama. Rekan kerja, Wildan, Mas Pon, dan Mas Gilbran yang telah turut serta membantu penulis dalam mengeksekusi beberapa bagian. Syeni Avelia Eysya yang turut membantu penulis dalam tata penulisan Bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Setiawan, Ikwan, (2014, Biro Administras Kemasyarakatan Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Timur), Budaya Lokal Dalam Film.
- [2] Karnanta, Kukuh Yudha, (2014, Biro Administras Kemasyarakatan Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Timur), Jaringan Fil Studi Jawa Timur.
- [3] Tillman, Bryan, (2011), Creative Character Design, Elsevier Inc., UK.
- [4] Hedgpeth, Kevin & Missal, Stephen, Exploring Character Design, Thomson Delmar Learning, Canada, 2006.
- [5] Komisi Penyiaran Indonesia. (2012). Pedoman Perilaku Penyiaran (P2) dan Standar Program Siaran (SPS) .
- [6] Boeree, C. George. "Carl Jung". Archived from the original on 6 February 2006. Retrieved 2006-03-09.
- [7] Drs. Budi Udjiyanto, dkk., (2013), Banjaran Majapahit, Dinas Pariwisata Daerah Propinsi Daerah Tingkat I, Jawa Timur