

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 3D BERJUDUL “PANGERAN MUNDINGLAYA” SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

DESIGN OF 3D ANIMATION CHARACTER "PANGERAN MUNDINGLAYA" AS A CHARACTER EDUCATION MEDIA FOR CHILDREN

Mustika Sri Astuti ¹, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn ²

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

¹astutimustikasri@gmail.com , ²zainir@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Mundinglaya Dikusumah adalah cerita rakyat sunda yang berasal dari lisan orang sunda yang disebut cerita pantun. Cerita ini menceritakan mengenai kehidupan seorang pangeran yang diangkat menjadi raja oleh Prabu Siliwangi karena telah berhasil mendapat Layang Salaka Domas dari kahyangan langit ketujuh. Melalui sifat dan kepribadian yang dimiliki Mundinglaya Dikusumah dapat dijadikan Pendidikan karakter untuk anak yang saat ini banyak mengalami krisis karakter dalam dirinya. Perancangan Desain Karakter Animasi 3D ini menjadi salah satu langkah dalam penyusunan sebuah film animasi, sebagai media untuk memperkenalkan cerita Mundinglaya Dikusumah yang sudah diadaptasi dan dikemas supaya lebih dipahami dengan mudah oleh anak sekolah dasar. Perancangan desain karakter ini menggunakan metode perancangan pengumpulan data, diantaranya observasi, wawancara dan studi literatur. Selain itu menggunakan metode analisis deskriptif yang bertujuan untuk lebih memahami secara mendalam permasalahan yang sedang dibahas. Merancang karakter Mundinglaya ini didasari pada proses adaptasi cerita rakyat dengan mempertahankan unsur-unsur utama dalam cerita supaya pesan moral tersampaikan dengan baik.

Kata kunci: Cerita Rakyat, Mundinglaya, 3D Character, Desain Karakter

Abstract

Mundinglaya Dikusumah is a Sundanese folk tale that comes from the oral Sundanese people called the pantun story. This story tells about the life of a prince who was made king by King Siliwangi because he had succeeded in getting the Salaka Domas kite from the seventh heaven. Through the nature and personality possessed by Mundinglaya Dikusumah, it can be used as character education for children who currently experience many character crises in themselves. The Design of Character Design 3D Animation is one step in the preparation of an animated film, as a medium to introduce the story of Mundinglaya Dikusumah that has been adapted and packaged so that it is more easily understood by elementary school children. The design of this character design uses data collection design methods, including observation, interviews and literature studies. Besides that, it uses descriptive analysis method which aims to better understand in depth the problems being discussed. Designing the character of Mundinglaya is based on the process of adapting folklore by maintaining the main elements in the story so that the moral message is conveyed well.

Keywords: Folklore, Mundinglaya, 3D Character, Character Design

1. Pendahuluan

Jawa Barat merupakan salah satu provinsi yang memiliki banyak kekayaan budaya, salah satu budaya non benda yaitu cerita rakyat. Cerita rakyat yang sangat terkenal dari daerah Jawa Barat yaitu Sangkala Gunung Tangkuban Perahu, cerita yang selalu diingat dan selalu ada dalam buku pelajaran anak sekolah. Tak hanya itu, cerita Lutung Kasarung, Telaga Warna, Ciung Wanara, Situ Bagendit sudah banyak dikenal luas oleh masyarakat tentunya warga Jawa Barat sendiri. Namun, beberapa diantaranya masih ada yang belum dikenal luas oleh masyarakat, contohnya seperti cerita Mundinglaya Dikusumah saat ini masih kurang dikenal oleh masyarakat terutama kalangan anak-anak.

Berdasar pada hasil kuesioner yang ditujukan pada masyarakat Bandung, untuk kalangan dewasa hanya seperempat bagian dari total penjawab yang mengetahui cerita Mundinglaya Dikusumah berasal dari Jawa Barat, namun untuk kalangan anak-anak tidak ada yang mengetahui sama sekali mengenai cerita rakyat Mundinglaya Dikusumah. Anak-Anak Sekolah Dasar cenderung mengetahui cerita rakyat jika cerita tersebut dimuat dalam buku pelajaran sekolah atau jika guru mereka yang menjelaskan. Berdasar dari hasil wawancara dengan guru sekolah dasar, diketahui bahwa jarang sekali orang tua yang menceritakan mengenai cerita rakyat lokal pada anaknya.

Cerita rakyat khususnya seperti Mundinglaya Dikusumah seharusnya dapat dikenal oleh Masyarakat, terutama lebih baik lagi jika dikenalkan pada anak-anak yang duduk dibangku sekolah dasar. Banyak sekali kepribadian, sifat bahkan pesan moral yang terkandung dalam cerita Mundinglaya Dikusumah yang dapat menjadi panutan dan cerminan diri pada anak. Melalui sifat dan kepribadian yang dimiliki Mundinglaya Dikusumah dapat dijadikan Pendidikan karakter untuk anak yang saat ini banyak mengalami krisis karakter dalam dirinya. Berdasarkan hasil observasi, bahwa lingkungan social tempat tinggal si anak menjadi salah satu faktor terbesar yang mempengaruhi karakternya.

Menurut Guru sekolah dasar SD Intan Al Sali, Hani Nurdiani S.Pd menyebutkan dua sifat anak yang menjadi masalah serius krisis karakter pada anak saat ini yaitu sopan santun dan kejujuran. Ketika ujian sekolah, masih banyak anak-anak yang menyontek. Hal ini menjadi sebuah kebiasaan yang sulit hilang sekalipun telah ditegur dengan sebuah peringatan. Tak hanya itu, si anak selalu mengeluh saat gurunya memberi tugas untuk dikerjakan dirumah, membantah perintah guru seperti itu sering sekali ditemui padahal belajar adalah kewajiban bagi seluruh pelajar.

Selain yang telah disampaikan oleh Ibu Hani Nurdiani S.Pd, berdasar pada hasil observasi mengenai topik pembahasan pendidikan karakter yang telah didapat, sebagian besar anak menjawab kebiasaan menonton animasi sesudah pulang sekolah lebih sering dilakukan ketimbang mengerjakan pekerjaan rumah. Animasi merupakan sebuah media infomasi yang saat ini memiliki potensi besar dalam menarik minat. Salah satu animasi yang paling sering ditonton berdasar pada hasil observasi adalah animasi 3 dimensi (3D) berjudul Upin-Ipin dari Malaysia. Animasi 3D mengalami perkembangan dan kemajuan pesat dalam beberapa dekade saat ini. Di Indonesia sendiri, sudah banyak menciptakan film animasi 3D seperti animasi Adit Sopo Jarwo dan animasi Kiko merupakan hasil karya anak bangsa. Namun, minimnya animasi dengan konten yang mengangkat cerita rakyat, padahal Indonesia sangat kaya akan cerita rakyat.

Dalam animasi, karakter menjadi nyawa terpenting untuk menyampaikan cerita pada penontonnya. Sifat dan kepribadian yang dimiliki karakter dapat tercermin melalui watak dan karakteristiknya. Agar dapat merancang karakter Mundinglaya Dikusumah dengan baik maka diperlukan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi literatur sebagai data penunjang.

Maka berdasar pada fenomena tersebut, perlunya perancangan karakter untuk animasi 3D mengenai Mundinglaya Kusumah untuk menyampaikan kepribadian dan sifat karakter sebagai Pendidikan karakter anak, sehingga dapat menjadi sosok figur cerminan diri anak.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Animasi 3D

Didalam kamus, kata kerja “menghidupkan” dibagi menjadi dua definisi. Definisi pertama bedasar pada kamus Oxford, yang menjelaskan bahwa untuk menghidupkan sesuatu atau seseorang berarti memberi sebuah penampilan gerakan menggunakan teknik animasi (ditujukan pada film atau pada sebuah karakter). Definisi kedua menjelaskan untuk menggambarkan tindakan sebagai kemampuan untuk menghidupkan. (Moreno, 2014:4).

Animasi tiga dimensi (3D), yang mana adalah sebuah istilah yang mendeskripsikan mengenai keseluruhan industri yang menggunakan software computer tiga dimensi (3D) pada perangkat lunak dan perangkat keras untuk setiap jenis produksinya. (Beane, 2012:1).

2.2 Karakter Animasi

Karakter 3D membutuhkan kerangka tulang sebagai fondasi inti mereka dan hanya dapat bergerak jika diberikan sebuah prasyarat pada setiap gerakan sendi dan tulang belakang yang telah ditentukan. Tetapi, pada umumnya, 3D mendefinisikan dirinya sendiri sebagai bagian terbesar dari pahlawan dan penjahat yang hidup dan bergerak secara efektif didalam permainan realitas komputer. (White, 2017:23). Menurut Isaac Kerlow (2009:318) ada 3 macam pengayaan karakter animasi, yaitu *cartoon characters*, *stylized characters*, *realistic characters*.

2.3 Desain Karakter

Desain karakter merupakan sebuah proses merancang karakter untuk menciptakan kepribadian dan latar belakang pada karakter, serta mendefinisikan tujuan, motif dan kebutuhan yang dibutuhkan karakter tersebut. (Terava: 2017:3). Desain karakter sangat mengandalkan prinsip-prinsip seni seperti bentuk, warna, dan nilai untuk menyampaikan kepribadian karakter, bakat, dan kemampuan kepada pemain. Fitur-fitur ini dapat dilebih-lebihkan untuk kebutuhan mengekspresikan secara jelas peran dan fungsi dari karakter. (Terava: 2017:3).

2.4 Teori Adaptasi

Adaptasi merupakan turunan yang bukan turunan - sebuah karya yang kedua tanpa menjadi sekunder. Ada beberapa validitas yang jelas pada pernyataan umum bahwa adaptasi merupakan “sebagai sebuah konsep dapat memperluas atau mengontrak. Adaptasi dapat mencakup hampir semua tindakan perubahan yang dilakukan pada penciptaan kembali budaya tertentu ”

1. Proses produk
Pada proses ini, terjadi adanya transposisi dari satu media berubah ke bentuk media lain, seperti halnya saat cerita sejarah diadaptasi kedalam bentuk narasi.
2. Proses Kreasi
Pada proses ini, adanya penerjemahan dari karya asli seperti penafsiran kembali kemudian masuk kedalam tahap penciptaan kembali.
3. Proses Resepsi
Pada proses ini saatnya target sasaran dapat menerima hasil adaptasi yang telah dikerjakan

3. Data

3.1 Identifikasi Cerita Mundinglaya Dikusumah

Cerita rakyat merupakan cerita yang sudah ada sejak zaman dahulu, hidup dikalangan masyarakat dan diwariskan secara turun temurun melalui lisan (Menurut KBBI V). Cerita rakyat dapat dijadikan alat pendidik karena berisikan pesan moral kehidupan.

Dongeng merupakan salah satu jenis cerita rakyat. Dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng biasanya diceritakan untuk hiburan dan pelipur lara. Dongeng juga berisikan pesan-pesan moral atau bisa juga berupa sindiran yang digunakan untuk mendidik. (Danandjaja, 1991:83)

Mundinglaya merupakan cerita rakyat yang memiliki genre fantasi. Menurut pak Usman, selaku narasumber mengatakan bahwa orang Sunda sering menyebutkan bahwa cerita rakyat Mundinglaya termasuk cerita pantun Sunda dimana ceritanya memiliki kesamaan dengan cerita Ciung Wanara asal Tasikmalaya. Karena banyak sekali versi yang beredar di masyarakat mengenai cerita rakyat Mundinglaya ini, maka orientasi media acuan yang digunakan berdasar pada sebuah novel Mundinglaya Dikusumah oleh Gola Gong.

3.3.1 Orientasi Media

Novel Mundinglaya Dikusumah merupakan hasil karya penulis Gola Gong dan diterbitkan tahun 2009 oleh Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional Jakarta. Novel ini memiliki 95 halaman.

3.3.2 Sinopsis

Kisah ini bercerita tentang seorang ksatria bernama Mundinglaya Dikusumah, putra raja pajajaran yaitu Prabu Siliwangi dan permaisurinya nyai Padmawati. Sebagai putra raja harusnya Mundinglaya dapat hidup bermewah-mewah, bersenang-senang, menikmati kehidupan duniawi. Tetapi kisah hidupnya penuh liku dan onak-duri, mengandung filosofi dalam tentang hidup. Dalam usia yang amat muda Mundinglaya harus hidup terpisah dari ayah dan ibunya, karena diangkat anak oleh kakak tirinya, Guru Gantangan, yang menjadi raja pajajaran menggantikan ayahnya, Prabu Siliwangi. Dari kakak tirinya itu Mundinglaya belajar banyak tentang ilmu bela diri dan tenaga dalam. Kakak tirinya memenjarakan Mundinglaya tanpa pengadilan. Dalam penjara, Mundinglaya tidak menangisi nasibnya, ia mengisi waktu dengan mengolah ilmu yang telah dipelajarinya, serta bermeditasi mendekatkan diri pada sang kuasa. Dengan kesabaran pula ia akhirnya bebas dan menemukan cinta sejati, Dewi Asri yang telah dijodohkan sejak sebelum lahir. Bersama istrinya yang juga pintar bela diri. Mundinglaya memimpin negara baru, Gunung Putri, setelah menyelesaikan tugas penting dari ayahandanya, berupa mencari Layang Kencana.

3.3.3 Tema

Karya fiksi novel Mundinglaya Dikusumah memiliki tema fantasi. Dapat dikatakan memiliki tema fantasi dilihat dari alur cerita saat Mundinglaya pergi ke Kahyangan untuk mencari Layang Salaka Domas.

3.3.4 Struktur Dramatik

Berikut merupakan pengelompokan berdasarkan pembabakan dari alur cerita novel Mundinglaya Dikusumah :

1. Eksposisi

Mundinglaya diangkat jadi anak Guru Gantangan dikarenakan Dewi Ratna Inten sulit memiliki anak.

2. Komplikasi

Dewi Ratna Inten, ibu tiri Mundinglaya mulai menyukai Mundinglaya karena ketampanan serta sikapnya yang santun. Ketika Guru Gantangan mengetahui hal ini, Mundinglaya dipenjarakan atas tuduhan menggoda ibu tirinya sendiri.

3. Klimaks

Kedua patih dan Permaisuri Padmawati menyelamatkan Mundinglaya, kemudian Mundinglaya mendapat titah Raja untuk mencari Layang Salaka Domas ke Kahyangan. Demi menemukan jalan menuju kahyangan, dia harus menaklukkan Buta Halimunan terlebih dahulu supaya Buta Halimunan dapat menunjukkan jalan.

4. Reversal

Mundinglaya harus melawan hantu dan setan terlebih dahulu setelah dia bertemu dengan Ibu Puhaci di Kahyangan. Keris tudung musuh membantunya melewati rintangan pertama. Namun ketika dia lanjut ke rintangan kedua, dia harus menghadapi Guriang Tujuh, merekalah tujuh raksasa penjaga Layang Sangkala Domas. Berkat Jimat Werat Sejagat yang diberikan Buta Halimunan, maka enam Guriang Tujuh berhasil dikalahkan. Dan Guriang terakhir mengabdikan pada Mundinglaya.

5. Resolusi

Mundinglaya kembali dari Kahyangan bersama Mundinglaya Sangkala Wisesa, dan menjemput Dewi Asri dari pernikahan bersama Sunten Jaya. Prabu Siliwangi memberikah tahta dan hadiah yang besar atas keberanian Mundinglaya yang telah berhasil membawa pulang Layang Sangkala Wisesa.

3.3.5 Pesan Moral

Cerita Mundinglaya memberi makna supaya timbul kesadaran adanya Manusia-manusia unggul yang mau belajar seperti Mundinglaya Dikusumah mengalahkan Jongrang Kalapitung, menuju Jabaning Langit menaklukkan Guriang Tujuh mendapatkan Layang Sasaka Domas dengan penuh semangat dan pantang menyerah.

3.2 Karakteristik Orang Sunda

3.2.1 Karakter Orang Sunda

Karakteristik orang Sunda seringkali digambarkan sebagai sosok lugu dan santun. Kehidupannya selalu dipenuhi dengan kegembiraan. Beberapa kisah masa lalu terlukis melalui cerita dongeng, mitos, legenda, untaian syair ataupun lirik lagu, yang banyak menggambarkan karakter orang Sunda sesungguhnya.

Tokoh cerita Mundinglaya Dikusumah, dapat mewakili visual orang Sunda. Walau secara visual tidak tergambar dengan jelas bagaimana postur dan proporsi orang Sunda, namun kita dapat membayangkan karakter orang Sunda yang dimaksud. Dalam cerita novel tersebut dijelaskan bahwa Mundinglaya merupakan tokoh keturunan darah Sunda yang memiliki wajah bagaikan daun sirih, berambut ikal. Mundinglaya digambarkan memiliki sifat pemberani, mudah menyatu dengan alam yang dicirikan selama dia terkurung dalam penjara dia dapat menguasai ilmu semacam ilmu kanuraga dengan mudah.

Melalui untaian syair dan lirik lagu Mojang Priangan, kita dapat melihat bagaimana karakter orang Sunda terutama perempuan Sunda. melalui syair lagu tersebut kita dapat melihat sifat dan karakter orang Sunda, lemah gemulai, santun, dengan pakaian khas kebaya dan kain sinjang. Beberapa perubahan dan pergeseran dalam karakter orang Sunda terjadi terutama karena adanya perubahan dan pergeseran pola pikir manusia Sunda itu sendiri. Perkembangan teknologi,

penyebaran informasi yang cepat, mempercepat proses akulturasi budaya, lambat laun mengubah pola pikir dan tindakan orang Sunda. (Setiawan dan Ibrahim, 2017:17)

3.2.2 Watak dan Sifat Orang Sunda

Orang Sunda meyakini bahwa mereka memiliki watak atau karakter yaitu Kasundaan sebagai jalan menuju keutamaan hidup. Sifat-sifat berikut tergambar dalam diri Mundinglaya, hal ini dapat dilihat dari penjabaran novel yang tertulis jelas menggambarkan bagaimana unggulnya sifat Mundinglaya yang memiliki banyak sifat terpuji mulai dari dia masih anak-anak hingga tumbuh dewasa. Sifat ini diantaranya :

1. Cageur

Cageur memiliki arti sehat. Seseorang harus dapat menjaga diri terutama kesehatannya supaya bisa menjalankan tugas hidup dengan baik. Mundinglaya memiliki fisik yang sehat dan kuat, saat usianya 10 tahun dia disiksa oleh suruhan kakaknya selama sehari-hari, namun Mundinglaya berhasil bertahan tanpa mengeluh sedikitpun.

2. Bageur

Bageur memiliki arti jujur dan baik. Seseorang yang memiliki sifat jujur dan baik merupakan salah satu langkah menegakan keadilan dan kebenaran. Walaupun sudah mendapat perlakuan yang tidak pantas dari kakak tirinya, namun Mundinglaya tetap memaafkan kakaknya.

3. Bener

Bener memiliki arti benar. Seseorang yang dapat bertindak benar pasti tentu bernilai baik, tetapi belum tentu seseorang yang bertindak baik menjadi benar. Mundinglaya menghakimi Sunten Jaya karena telah berbuat licik dan menimbulkan kerusuhan saat Mundinglaya tidak ada dikerajaan.

4. Pinter

Pinter memiliki arti Pintar. Alangkah baiknya jika seseorang mau menuntut ilmu sebanyak-banyaknya supaya terhindar dari kebodohan, yang merupakan lawan kata dari kata pintar. Dalam menghadapi musuhnya Buta Halimunan, melalui strateginya Mundinglaya berhasil menaklukan dengan mudah tanpa memakan waktu yang banyak.

5. Singer

Singer memiliki arti terampil dan produktif dalam berkarya, memiliki banyak keahlian. Mundinglaya selalu memiliki ide yang cemerlang, dia memerintahkan kedua patihnya untuk membuat perahu agar dapat melintas sungai antar pulau.

6. Tata-Titi

Tata-titi memiliki arti tata-krama atau sopan-santun. Sesuai dengan falsafah lengkap yaitu TATA-TITI, DUDUGA PERYOGA yaitu segala perilaku diri yang memiliki sopan santun dan etika yang tepat. Saat menghadapi Nyi Gambirwangi, ibu mertuanya yang belum dia kenal sebelumnya Mundinglaya selalu bersikap sopan dengan menggunakan Bahasa yang santun.

7. Nastiti

Nastiti memiliki arti tertib. Berperilaku tertib memiliki maksud mengikuti suatu aturan dengan benar dan tidak melanggarnya. Mundinglaya mematuhi perintah yang diberikan ayahnya untuk mendapatkan Layang Sangkala Domas, dengan menghindari banyak pantangan yang dilarang dan menuruti saran yang diberikan.

8. Surti

Surti memiliki arti bijak. Berperilaku bijak memiliki maksud dapat memutuskan suatu hal dengan bijaksana dan adil terhadap maksud orang lain. Mundinglaya mengizinkan anggota terakhir Guriang tujuh sebagai salah satu pengikutnya atas permintaan Guriang itu sendiri dan membawanya ke Bumi padahal Guriang Tujuh tersebut telah memiliki niat jahat sebelumnya ingin menyakiti Mundinglaya.

3.2.3 Observasi Orang Sunda

Kemudian melakukan pengamatan tentang fisik wajah yang kemudian dianalisis, mulai dari besar mata, alis, hidung, mulut, telinga, dan rambut. Pengamatan ini menggunakan cara dengan menumpuk foto satu persatu untuk mendapatkan analisis yang lebih terfokus. Para sampel ini akan menjadi referensi wajah pembuatan karakter film animasi yang digunakan sebagai tokoh utama laki-laki dan perempuan. Selain itu, juga mengamati gaya berpakaian para sampel, dari model pakaiannya hingga warna apa yang sering dipakai dalam hal berpakaian.



Gambar 1. Sampel Wajah Anak Sunda

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Perancangan cerita ini bertujuan untuk menyampaikan kepribadian yang dimiliki Mundinglaya yang memiliki banyak sifat positif supaya sang anak termotivasi dengan segala bentuk perilakunya.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep dasar perancangan visual karakter Mundinglaya berdasar pada studi karakter orang Sunda yang dikemas dengan style Stylized Character. Pemilihan nama, sifat dan kepribadian tokoh disesuaikan dengan media acuan Novel Mundinglaya Dikusumah. Mundinglaya dikemas dalam usia anak 10 tahun yang pemberani menyesuaikan dengan hasil kuesioner dan wawancara target audience.

Dalam cerita ini akan digambarkan dua kaum yang berlawanan yaitu kaum manusia dan kaum siluman. Waktu terjadinya cerita akronim, namun bisa dijelaskan bahwa terjadi dimasa yang belum modern.

4.3 Konsep Media

Media yang dibuat dalam animasi ini adalah media animasi animasi 3D hanya sebatas pada perancangan karakter animasi 3D saja.

4.4 Konsep Visual

4.4.1 Karakter Mundinglaya

Berperan sebagai tokoh utama yang bertujuan untuk merebut kembali Layang Salaka Domas untuk menyelamatkan umat manusia Di Bumi dari kutukan Siluman. Memiliki ciri mata bulat besar, bibir tipis, berusia 10 tahun, kulit sawo matang, matanya hitam, wajahnya perpaduan lonjong dan bundar

4.4.2 Karakter Dewi Asri

Dewi Asri adalah salah satu anak yang mendapat kutukan menjadi setengah siluman. Kini wujudnya bercampur antara tampilan manusia dan Siluman. Berperan sebagai Teman

dari Mundinglaya, dan ikut berjuang meraih Layang Salaka Domas. Memiliki ciri Berusia 10 tahun, Kulit Sawo matang, Memiliki kuping kucing, Memiliki ekor Kucing, Gigi taring kucing, Memiliki kumis kucing.

4.4.3 Karakter Padmawati

Khawatir pada kedua adik kesayangannya untuk bertempur sendirian meraih Layang Salaka Domas, akhirnya Padmawati ikut berjuang dan membantu mereka. Berperan sebagai kakak perempuan Mundinglaya, dan ikut berjuang membantu Mundinglaya menghadapi musuh. Memiliki ciri Wajah daun sirih, Rambutnya lurus Tinggi badan sekitar 160 cm, Usia sekitar 23 Tahun, Wajahnya sangat cantik.

4.4.4 Karakter Dewi Puhaci

Cemburu pada Dewa Siliwangi, dia haus akan keserakahan menguasai dunia. Dia berniat untuk merubah seluruh penduduk bumi menjadi kaum Siluman yang seutuhnya. Kekuatan abadi berasal dari Layang Salaka Domas menjadikannya sangat kuat dan keji dalam menyiksa. Berperan sebagai tokoh utama antagonis yaitu Dewi Siluman yang menggerakkan pasukan Silumannya untuk menyerang Bumi.

4.4.5 Karakter Buta Halimunan

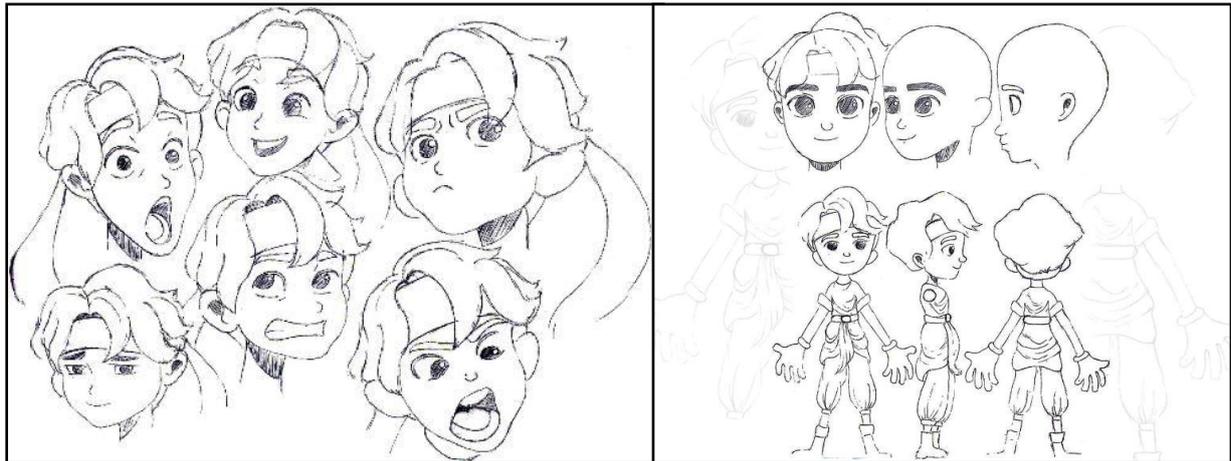
Buta Halimunan adalah rakraksa kesayangan Dewi Puhaci, dia siap menjaga Kahyangan bagi kaum yang berani mengganggu. Dia merupakan perantara jalan satu-satunya yang menghubungkan Bumi dan Kahyangan. Untuk menaklukkannya maka batu Mustika yang ada di dalam mulutnya harus dicabut karena merupakan salah satu bagian dari kekuatan Layang Salaka Domas. Berperan sebagai siluman raksaksa yang menjaga kahyangan. Memiliki ciri Tubuhnya sangat besar dan kuat, Berotot namun sedikit gemuk, Giginya tajam, Matanya sangat besar, Hidung besar

4.4.6 Karakter Guriang Tujuh

Guriang Tujuh merupakan kumpulan ekor harimau yang sangat lucu, namun jika ada yang berani mengambil Layang Salaka Domas dari pengawasannya maka dia akan berubah menjadi Harimau yang besar. Berperan sebagai penjaga Layang Salaka Domas, berjumlah 7 ekor. Memiliki wujud fisik seperti rubah tetapi memiliki sayap seperti naga, supaya dapat terbang

4.5 Sketsa

Setelah melakukan olah data dan analisis dari observasi, wawancara, dan karya sejenis, hingga mendapatkan topik cerita animasi, penulis melakukan pembedahan karakter dalam cerita agar karakter yang dibuat tidak melenceng jauh dari ciri fisik hingga psikisnya. Penulis juga tetap menggunakan hasil analisis dan karya sejenis sebagai acuan, kemudian ide-ide untuk pembuatan karakter muncul. Ide yang datang kemudian divisualisasikan diatas kertas untuk digambar secara manual, walaupun masih berupa sketsa kasar.



Gambar 2. Sampel Skesta Karakter Mundinglaya

4.6 3D karakter

Setelah melakukan eksplorasi sketsa manual, maka tahap selanjutnya sketsa akan diolah kedalam bentuk 3D karakter menggunakan beberapa software 3D.



Gambar 3. Sampel 3D karakter desain Mundinglaya

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Cerita Mundinglaya Dikusumah semakin kurang dikenal di kalangan anak sekolah dasar. Berdasarkan hasil identifikasi cerita dan analisis data yang penulis lakukan, didapatkan berbagai hal baik yang terdapat dalam dongeng Mundinglaya Dikusumah terutama pada unsur penokohan yang dapat disampaikan kepada anak sebagai panutan bagi anak. Mundinglaya digambarkan

memiliki sifat pemberani, bijaksana, pantang menyerah, mudah menyatu dengan alam. Selain itu penampilan fisik seperti rambut ikal, raut wajah yang ceria dan tegas.

Data Hasil wawancara, observasi, analisis karya sejenis dan pendekatan yang penulis gunakan, maka penulis menemukan konsep perancangan yang sesuai untuk karakter Mundinglaya. Dalam konsep perancangan ini karakter, Mundinglaya akan dirancang menjadi karakter 3D yang di desain usia 10 tahun. Gaya stylized character seperti karakter Tim di film Boss Baby akan menjadi acuan penulis. Untuk karakter lainnya akan dibuat perbandingan skala tubuh menyesuaikan dengan film The Incredibles dimana tubuhnya menjadi landasan kepribadiannya.

5.2 Saran

Perancangan karakter 3D ini merupakan salah satu cara melestarikan cerita rakyat Indonesia, yang sekarang ini jarang sekali dilestarikan oleh warga sendiri. Bagi perancangan yang ingin merancang karakter, diharapkan tugas akhir ini dapat menjadi referensi.

Daftar Pustaka

1. Beane, Andy. 2012. 3D Animation Essentials. Canada : John Wiley and Sons, Inc.
2. Cresswell, John W. 2010. Research Design. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
3. Dananadjaja, James. 1991. Foklor Indonesia. Jakarta : PT. Pustaka Utama Grafiti.
4. Huaixiang, Tan. 2017. Character Costume Figure Drawing, 3rd Edition. Focal Press
5. Huang, Helen Q. 2018. Character Sketch. USA : Focal Press.
6. Hutcheon, Linda (2006). A Theory Of Adaptation. New York : Routledge Taylor & Francis Group.
7. Kerlow, Isaac. 2009. The Art of 3D Computer Animation and Effects. USA : Johnn Wiley and Sons, Inc.
8. Moreno, Laura. 2014. The Creation Process of 2D Animated Movies. Dikases 10 September 2018, dari www.safaribooksonline.com
9. Novak. Jeannie. 2012. Game Development Essentials an Introduction – Third Edition. New York: Delmar.
10. Setiawan, Hawe dan Ibrahim, Idi Subandy. 2017. Olah Rasa Ilustrasi Sunda. Bandung : Unpas Press.
11. Spencer, Kathryn, Spencer dan White, Tony. 2017. How To Make Animated Films. Focal Press.
12. Ratna, Kutha. (2004). Penelitian Sastra. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
13. Roberts, Steve. 2012. Character Animation Fundamentals. United Kingdom: Elseiver Ltd.
14. Villar, Oliver. 2017. Learning Blender: A Hands-On Guide to Creating 3D
15. Animated Character. Second Edition. Addison-Wesley Professional.
16. White, Tony. 2012. Animation From Pencils To Pixels. Focal Press.
17. Yaun, Debra Kaufman. 2006. Drawing: Faces & Features. Walter Foster

Sumber lain :

1. Macam-Macam Jenis Karakter Masyarakat Suku di Indonesia oleh Menur Astuti
2. pada 27 Mei 2016 dari <https://azurbali.com/macam-macam-jenis-karakter-masyarakat-suku-di-indonesia/> yang diakses tanggal 6 Desember 2018 pukul 21.43 WIB.