

PERANCANGAN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI PENDEK 2D “MENJAGA RINJANI”

CHARACTER DESIGN FOR 2D ANIMATED SHORT FILM “MENJAGA RINJANI”

Milleniafin Noormasithah Jasmin¹, Arief Budiman², Mario³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung
millenmii@student.telkomuniversity.ac.id¹, ariefiink@telkomuniversity.ac.id²,
dsmario@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

“Menjaga Rinjani” merupakan animasi 2D yang mengangkat sebuah fenomena bencana kekeringan yang terjadi di Lombok Tengah. Dengan ditampilkan karakter yang berasal dari Lombok maka dioptimalkan karakter dalam animasi ini untuk bisa menampilkan kebudayaan masyarakat yang ada di Lombok. Agar bisa mengetahui kebudayaan masyarakat Lombok, maka diperlukan adanya penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan Studi Literatur, Observasi, dan wawancara. Lalu data dianalisis dengan menggunakan metode kualitatif. Perancangan karakter untuk animasi pendek 2D “Menjaga Rinjani” ini dibuat berdasarkan naskah cerita yang dibangun mengacu pada data-data fenomena yang telah dikumpulkan. Hasil dari perancangan ini adalah desain karakter Nova, Lalu, Inak, Tunas, dan Monster Pohon yang sesuai dengan kebutuhan naskah animasi 2D “Menjaga Rinjani”.

Kata Kunci : Pulau Lombok, Kekeringan, Animasi 2D, Perancangan Karakter Animasi

“Menjaga Rinjani” is a 2D animation that raises a phenomenon of drought disasters that occur in Central Lombok. By showing characters from Lombok, the character is optimized in this animation to be able to display the culture of the people in Lombok. In order to know the culture of lombok people, research is needed. The data collection method used is by Literature Study, Observation, and interview. Then the data is analyzed using qualitative methods. The character design for the 2D short animation "Menjaga Rinjani" was created based on a story script built in reference to the phenomena data that has been collected. The result of this design is the character design of Nova, Lalu, Inak, Tunas, and Monster Pohon that suits the needs of the 2D animated script "Menjaga Rinjani".

Keywords : *Lombok Island, Drought, 2D Animation, Animated Character Design*

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan data yang dimiliki Badan Pusat Statistik (BMKG, 2015), di tahun 2015 jumlah hari hujan yang dialami pulau Lombok, provinsi Nusa Tenggara Barat adalah 91 hari dengan jumlah curah hujan yaitu 1.147 mm. Kesulitan mendapatkan air layak pakai adalah bencana bagi warga Lombok Tengah. Nurjanah dkk.(2013) mendefinisikan bencana sebagai suatu peristiwa yang dapat mengganggu keberlangsungan pola hidup manusia, kerusakan pada aspek sistem pemerintahan, bangunan, dan lain-lain serta kebutuhan masyarakat yang diakibatkan oleh peristiwa tersebut. Air yang menjadi kebutuhan utama setiap manusia, lebih sulit didapatkan warga Lombok Tengah terutama saat musim kemarau.

Masyarakat Indonesia sendiri masih banyak yang belum menyadari bahwa aktivitas sehari-hari yang tampak tidak berbahaya dapat berpengaruh pada kerusakan ekosistem yang dapat berujung pada perubahan iklim di Bumi. Hal ini dikarenakan kurangnya rasa kesadaran masyarakat urban, yang kebutuhan hidupnya lebih mudah terpenuhi dibandingkan dengan masyarakat rural yang harus mengeluarkan usaha lebih banyak untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka. Terutama masyarakat Lombok Tengah, yang untuk memenuhi kebutuhan air layak pakai saat kemarau, mereka harus menunggu bantuan air dari pemerintah walau kadar air yang diterima pun belum tentu

mencukupi kebutuhan mereka, sehingga untuk tetap dapat memenuhi kebutuhan air bersih, masyarakat Lombok Tengah harus menjaga alternatif sumber air bersih yang ada di sekitar lingkungan hidup mereka. Oleh karena itu, dengan tujuan menunjukkan keadaan yang terjadi di Lombok Tengah, dibuatlah rancangan karakter yang menjadi representasi masyarakat Lombok Tengah untuk diimplementasikan ke dalam animasi pendek 2D berjudul Menjaga Rinjani.

Film animasi 2D pendek Menjaga Rinjani bertujuan untuk menunjukkan fenomena yang terjadi di Lombok Tengah secara visual agar lebih dapat dipahami oleh khalayak, khususnya anak-anak. Psikolog menyebut kelompok usia ini sebagai zaman keemasan, yang merupakan periode pertumbuhan dan perkembangan fisik dan spiritual, dan waktu yang baik untuk menyerap segala macam informasi dan mengembangkan pemahaman kognitif (Priatmadji et al., 2013).

Animasi ini menceritakan tentang dua orang anak yang hidup terbiasa untuk pergi ke sumber air bersih demi membantu ibunya dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Lewat karakter utama ini, diharapkan khalayak dapat lebih memiliki rasa empati kepada warga Lombok Tengah yang mengalami bencana kekeringan, sehingga pesan untuk terus menjaga lingkungan dan mengurangi dampak pemanasan dapat tersampaikan.

Dalam perancangan karakter perlu diingat bahwa karakter yang merepresentasikan sebuah kelompok masyarakat harus bisa menampilkan fitur-fitur fisik yang dimiliki kelompok masyarakat tersebut, dengan begitu diperlukan teori-teori sebagai panduan dalam perancangan karakter. Visualisasi karakter menjadi elemen yang dibutuhkan dalam produksi film animasi. Untuk mencapai visualisasi karakter yang tepat dibutuhkan proses perancangan, sebab karakter yang sudah terbentuk harus dapat memudahkan penyampaian emosi dan pesan dalam cerita.

Visualisasi karakter dalam film animasi, dapat memberikan kesan dan makna tersendiri, yang dapat mendorong transmisi emosi dan informasi karakter dalam cerita kepada khalayak. Yang perlu diperhatikan dalam proses desain visual karakter adalah aspek *three-dimensional* sang karakter. Aspek perancangan karakter *three-dimensional* meliputi fisiologis, sosiologis dan psikologis. Karakter yang terdapat dalam naskah animasi Menjaga Rinjani secara umum terbagi menjadi dua jenis makhluk, yaitu karakter yang manusia dan karakter yang mewakili tumbuhan pada ekosistem hutan Gunung Rinjani. Dalam hal perancangan karakter, perancang mencoba untuk mencerminkan kepribadian psikologis berdasarkan naskah dan karakteristik fisik dari karakter manusia yang berasal dari kelompok masyarakat Lombok Tengah, dan juga karakter tumbuhan, lalu merancang karakter-karakter tersebut terlihat menarik, agar lebih dapat diterima oleh anak kecil, terutama anak dengan usia 7-11 tahun.

2. METODE PERANCANGAN

2.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan; (1) Studi Dokumentasi berupa dokumen yang dibutuhkan sebagai bahan informasi seperti peta, statistik, data kekeringan, grafik, gambar, surat, foto, dll, (2) Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan dan tidak ikut serta berpartisipasi, (3) Wawancara dengan sampel anak-anak Indonesia yang berasal dari kota Bogor sebagai narasumber, (4) Studi Literatur, dilakukan dengan pengumpulan data dari buku, jurnal, artikel, atau foto yang membahas kekeringan di NTB, buku mengenai animasi dan tentang perancangan karakter dalam animasi.

Pada tahap pra-produksi, desainer mengumpulkan data dan bahan referensi yang akan digunakan untuk desain karakter sesuai dengan kebutuhan naskah, dimulai dengan ide besar untuk memisahkan karakter utama dan karakter pendukung, dan kemudian membuat bagan intrinsik penokohan yang menghasilkan pemahaman lebih lanjut tentang latar belakang dari karakter untuk menjelaskan alasan dan motivasi karakter saat mengambil keputusan di dalam naskah. Setelah menarik latar belakang karakter, desainer memulai dengan desain visual karakter, dan mendapatkan tabel model dari eksplorasi bentuk wajah dan tubuh karakter, kemudian membandingkan tinggi antar karakter, mengeksplorasi model warna karakter, dan kemudian pembuatan *action sheets* yang terdiri dari ekspresi dan gerakan.

3. PEMBAHASAN

Melalui analisis terhadap data yang telah dilakukan, diketahui bahwa di dalam naskah film “Menjaga Rinjani” terdapat karakter Nova, Lalu, Inak, Monster Pohon, dan Tunas. Nova adalah anak kedua dari dua bersaudara. Nova dan Kakaknya Lalu tinggal bertiga dengan Inaknya. Lalu adalah anak pertama dari dua bersaudara. Lalu sudah masuk sekolah dasar dan baru naik kelas 2. Penggunaan nama tokoh “Inak” sebenarnya hanyalah peralihan bahasa dalam bahasa Sasak yang berarti “Tbu” dalam bahasa Indonesia. Inak kehilangan suaminya setelah terakhir pamit pergi menuju Gunung Rinjani. Tunas adalah sebuah tunas pohon Cemara Gunung ajaib, bisa berbicara, juga memiliki kaki dan tangan. Monster Pohon adalah pohon Cendana yang bisa berbicara, juga memiliki kaki dan tangan untuk bergerak.

Khalayak sasaran ditujukan untuk siswa/I SD Indonesia berusia 7-11 tahun. Dikarenakan adanya pandemi Covid-19, merujuk pada protokol kesehatan yang dikeluarkan pemerintah, perancang mengambil sampel siswa/I SD dari Kota Bogor.

Metode digunakan untuk mengevaluasi tipe wajah adalah dengan mengamatinya beberapa kali. Berdasarkan penelitian dengan jumlah responden 50 orang berusia di atas 30 tahun yang dilakukan oleh Januarman dkk. (2017) terdapat struktur wajah yang menjadi keunikan masyarakat suku Sasak (Lombok Tengah), yaitu dahi lebar, tulang pipi lebih menonjol ke depan lateral, ukuran hidung lebar, dan rahang bawah lebih sempit. Ukuran lebar maksimal wajah pada kelompok perempuan dan laki-laki cenderung sama yaitu lebar wajah sangat sempit. Suku Sasak, seperti yang sudah disebutkan sebelumnya merupakan keturunan ras Proto Malaya.

Media yang merupakan singkatan dari media massa adalah berbagai macam media komunikasi teks, antara lain: cetak, televisi, film, radio, internet, terutama berbagai bentuk berita dan iklan (Belasunda & Sabana, 2016). Dalam hal ini, desainer akan fokus pada bagian tertentu dari setiap karya animasi sebagai acuan saat mendesain karakter yang dibutuhkan berdasarkan naskah. Dalam animasinya, "My Neighbor Totoro" yang berisi karakter sepasang anak kecil bersaudara, digunakan sebagai acuan untuk mendesain secara visual bagaimana gerakan, interaksi, dan laga karakter anak-anak dalam animasi. Animasi ini dipilih karena di dalamnya diceritakan karakter sepasang saudara yang usianya tidak terpaut jauh. Film animasi "Song of The Sea" berisi karakter makhluk dari legenda yang menjadi perwakilan dari sifat alam. Pemilihan warna untuk setiap karakter dalam film ini juga dapat mewakili peran dari karakter yang ditunjukkan.

Berdasarkan hasil analisis karya sejenis dan hasil observasi objek dan khalayak sasaran, desainer menemukan konsep desain karakter yang berasal dari pulau Lombok berdasarkan skrip naskah Menjaga Rinjani. Globalisasi memberikan peluang untuk kemajuan dalam segala aspek kehidupan kita saat ini (Hidayat, 2015). Berdasarkan analisis karya sejenis, data objek dan data khalayak sasaran diperoleh bentuk karakter berdasarkan konsep karakter dua dimensi. Berdasarkan hasil analisis data observasi dan karya sejenis dapat dijadikan sebagai referensi figur untuk citra karakter anak laki-laki, yang memiliki tubuh yang kecil. Jawaban yang diberikan narasumber wawancara dapat dijadikan sebagai tolak ukur selera dan tingkat pemikiran kognitif yang dimiliki khalayak sasaran terhadap karya animasi 2D yang sudah ada.

4. KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan karya ini adalah perancangan karakter animasi dua dimensi yang akan diimplementasikan pada film pendek animasi bertema kemarau panjang yang menjadi permasalahan tahunan masyarakat Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Ide dalam perancangan karya ini diawali dengan melihat fenomena kekeringan yang sudah menjadi masalah keseharian yang harus dihadapi oleh masyarakat Nusa Tenggara Barat. Dengan kesulitan air yang mereka hadapi, masyarakat Lombok Tengah mau-tidak-mau harus mencari berbagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan air bersih.

Karakter pada film animasi pendek “Menjaga Rinjani” ini berperan untuk menjadi interpreter gambaran masyarakat Lombok Tengah yang berjuang untuk memenuhi kebutuhan air bersih dengan tetap menjaga ekosistem agar tidak rusak. Dengan karakter utama yang masih berusia anak-anak, karakter Nova dan Lalu diharap bisa memotivasi khalayak sasaran untuk terus memiliki sikap semangat dan menanamkan rasa tanggung jawab untuk merawat ekosistem. Perancangan karakter untuk animasi pendek 2D “Menjaga Rinjani” ini dibuat berdasarkan naskah cerita yang dibangun mengacu pada data-data fenomena yang telah dikumpulkan.

Dari naskah, terdapat karakter-karakter penting yaitu Nova, dan Lalu yang merupakan kakak-beradik yang tinggal di Lombok Tengah. Dengan adanya karakter Tunas dan Monster Pohon, perancang karakter memusatkan karakter-karakter ini untuk menjadi gambaran bagaimana jika makhluk hidup yang tinggal di hutan, mengharapkan manusia sebagai makhluk berakal dan dapat mengambil keputusan untuk menyelamatkan keadaan ekosistem sebelum keadaan menjadi lebih parah. Karakter Tunas dan Monster Pohon menjadi bukti kalau tidak hanya manusia yang merasakan dampak kekeringan yang terjadi.

Konsep kreatif perancangan karakter-karakter tersebut adalah dengan memperhatikan karakteristik visual masyarakat Nusa Tenggara Barat, kemudian mengadaptasinya dengan mengacu pada karya-karya animasi sejenis. Sebelum melakukan perancangan visual, perancang membedah naskah terlebih dahulu untuk mengetahui aspek fisiologis, Psikologis, dan Sosiologis yang ditunjukkan oleh karakter. Berikut adalah sampel bedah bagan intrinsik penokohan yang telah dilakukan.

4.1 Konsep Visual

Tabel 1.1 Konsep Visual Nova

Umur	4 Tahun
Jenis Kelamin	Laki-laki
Tinggi Badan	$\pm 2\frac{1}{2}$ Kepala (pendek)
Bentuk Tubuh	Kurus-Sedang
Warna Kulit	Sawo Matang
Bentuk Kepala	<ul style="list-style-type: none"> Berbentuk kotak Wajah lebah samping
Rambut	<ul style="list-style-type: none"> Coklat kehitaman Berjenis lurus tebal Rambut pendek
Alis	<ul style="list-style-type: none"> Volume sedang Berbentuk melengkung
Mata	<ul style="list-style-type: none"> Cokelat gelap Besar lonjong
Hidung	<ul style="list-style-type: none"> Lebar Pesek
Mulut	<ul style="list-style-type: none"> Tipis kecil
Keadaan tambahan	-
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> Nova yang masih balita masih melihat dunia adalah tempat bermain yang tak memiliki batas. Semua tempat yang dia tuju adalah tempat yang menyenangkan.
Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> Berasal dari Lombok Tengah. Hafal dengan lagu anak daerah Lombok Tengah. Fasih menggunakan bahasa Sasak

Tabel 1.2 Konsep Visual Lalu

Umur	7 Tahun
Jenis Kelamin	Laki-laki
Tinggi Badan	$\pm 3\frac{1}{2}$ Kepala (Sedang)
Bentuk Tubuh	Kurus - Sedang
Warna Kulit	Sawo Matang

Bentuk Kepala	<ul style="list-style-type: none"> • Berbentuk kotak • Wajah Sempit
Rambut	<ul style="list-style-type: none"> • Coklat kehitaman • Berjenis lurus tebal • Pendek
Alis	<ul style="list-style-type: none"> • Volume sedang • Berbentuk melengkung
Mata	<ul style="list-style-type: none"> • Cokelat gelap • Besar Lonjong
Hidung	<ul style="list-style-type: none"> • Lebar • Pesek
Mulut	<ul style="list-style-type: none"> • Tipis kecil
Keadaan tambahan	-
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> • Lalu menunjukkan sikap tanggung jawab dan mandiri dengan membantu Inaknya memompa sumur sendiri untuk kebutuhan keluarganya.
Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Berasal dari Lombok asli • Fasih menggunakan bahasa Sasak

Tabel 1.3 Konsep Visual Inak

Umur	> 25 Tahun
Jenis Kelamin	Perempuan
Tinggi Badan	$\pm 5\frac{1}{2}$ Kepala
Bentuk Tubuh	Sedang – Berisi
Warna Kulit	Sawo Matang
Bentuk Kepala	<ul style="list-style-type: none"> • Berbentuk Oval • Wajah Sempit
Rambut	<ul style="list-style-type: none"> • Coklat kehitaman • Berjenis lurus tebal • Diikat cepol
Alis	<ul style="list-style-type: none"> • Volume sedang • Berbentuk melengkung
Mata	<ul style="list-style-type: none"> • Cokelat gelap • Bulu Mata Lentik
Hidung	<ul style="list-style-type: none"> • Lebar • Pesek
Mulut	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki ketebalan sedang
Keadaan tambahan	Sedang sakit
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> • Lalu dan Nova memiliki perasaan tulus mau membantu Inak mengambil air, menunjukkan kalau hubungan Inak dan kedua anaknya dipenuhi kasih sayang.
Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> • Berasal dari Lombok asli • Fasih menggunakan bahasa Sasak

Tabel 1.4 Konsep Visual Tunas

Umur	Tidak diketahui
Jenis Kelamin	Tidak diketahui
Tinggi Badan	$\pm \frac{1}{2}$ Kepala
Bentuk Tubuh	Berisi - bulat
Warna Kulit	Hijau, dengan warna cangkang cokelat
Bentuk Kepala	<ul style="list-style-type: none"> Berbentuk Oval
Rambut	<ul style="list-style-type: none"> -
Alis	<ul style="list-style-type: none"> Volume sedang Berbentuk melengkung
Mata	<ul style="list-style-type: none"> Hijau Botol Anggur Besar lonjong
Hidung	<ul style="list-style-type: none"> -
Mulut	<ul style="list-style-type: none"> Tipis kecil
Keadaan tambahan	<ul style="list-style-type: none"> Tunas pohon Cemara Gunung ajaib yang karakter mental/fisiknya digabungkan dengan manusia
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> Tunas memiliki sikap mudah takut, Merasa khawatir, cemas, atau gugup, biasanya karena peristiwa yang akan datang atau hal-hal dengan hasil yang tidak pasti.
Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> Fasih menggunakan bahasa Sasak

Tabel 1.5 Konsep Visual Monster Pohon

Umur	Tidak diketahui
Jenis Kelamin	Tidak diketahui
Tinggi Badan	$\pm 6\frac{3}{4}$ Kepala
Bentuk Tubuh	Kurus-sedang
Warna Kulit	Cokelat kambium pucat
Bentuk Kepala	<ul style="list-style-type: none"> Berbentuk panjang tabung
Rambut	<ul style="list-style-type: none"> -
Alis	<ul style="list-style-type: none"> tipis Berbentuk melengkung
Mata	<ul style="list-style-type: none"> Hitam Besar bulat kosong
Hidung	<ul style="list-style-type: none"> kosong
Mulut	<ul style="list-style-type: none"> Besar
Keadaan tambahan	<ul style="list-style-type: none"> Pohon Cendana ajaib yang karakter mental/fisiknya digabungkan dengan manusia Karena Monster Pohon tinggal di Hutan yang kekurangan air, warna kambiumnya menjadi pucat dan kasar.
Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> Monster Pohon memiliki sifat yang hangat, baik hati, dan kerap kali tidak sadar ukuran dan penampilan tubuhnya saat berinteraksi dengan orang lain. Penampilan tubuhnya membuat orang lain langsung takut saat melihat dirinya bahkan dari jauh. Jadi belum sempat Monster Pohon memperkenalkan diri terlebih dahulu Monster Pohon sebenarnya memiliki kepribadian yang setia

	dan dapat diandalkan, namun lagi-lagi karena banyak makhluk hidup lainnya yang ketakutan begitu melihat tubuhnya, tidak banyak yang mau berteman dengannya.
Sosiologi	<ul style="list-style-type: none"> Fasih menggunakan bahasa Sasak

4.1 Hasil Perancangan

a. Nova

Berikut adalah sketsa eksplorasi karakter Nova yang dibuat. Sebelumnya perancang menentukan terlebih dahulu basic shape dari karakter Nova.

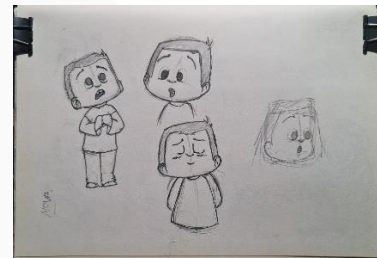
Dengan adanya bagan intrinsik penokohan yang didapat dari pembedahan naskah, Nova yang berumur 4 tahun, diketahui sebagai karakter yang paling muda usianya di antara karakter manusia lainnya. Dalam menentukan ukuran karakter Nova, perancang mengacu kepada data observasi yang sudah dikumpulkan tentang bentuk fisik dari anak balita yang ada di Lombok. Oleh karena itu, tubuh Nova menjadi yang paling kecil di antara karakter manusia lainnya.



Gambar 1 Eksplorasi Basic Shape Nova



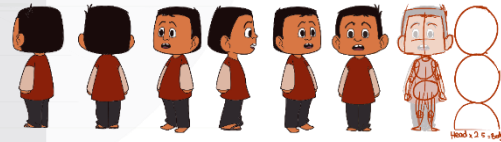
Gambar 2 Eksplorasi Bentuk Nova



Gambar 3 Sketsa Kasar Nova



Gambar 4 Gestur Nova



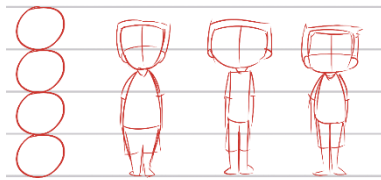
Gambar 5 Turn Around Nova

b. Lalu

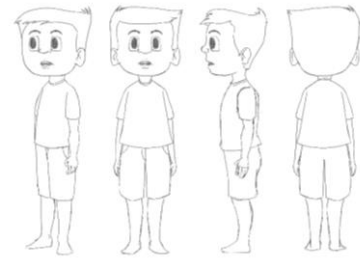
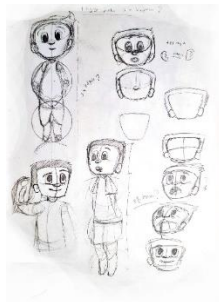
Berikut adalah sketsa eksplorasi karakter Lalu yang dibuat. Sebelumnya perancang menentukan terlebih dahulu basic shape dari karakter Lalu. Eksplorasi bentuk dasar pada karakter Lalu perancang fokuskan agar mendekati karakter Nova yang dalam naskah disebutkan sebagai adik dari Lalu, hal ini agar kemiripan bersaudara dapat dihadirkan dalam dua karakter ini.

Sketsa eksplorasi wajah tersebut disesuaikan dengan hasil penelitian yaitu mata bulat, mulut kecil, hidung lebar, serta rambut coklat kehitaman lurus. Dari hasil eksplorasi tersebut kemudian

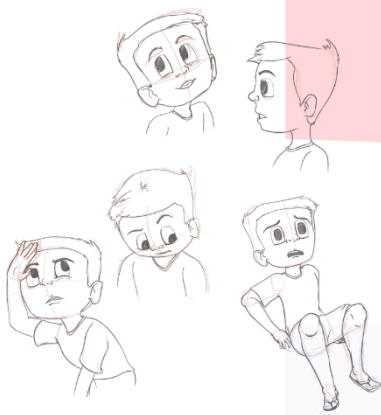
dipilih salah satu wajah yang kemudian disesuaikan dengan referensi penggambaran, hingga menjadi model sheets.



Gambar 6 Eksplorasi Basic Shape Lalu



Gambar 8 Turnaround Lalu



Gambar 9 Ekspresi Lalu



Gambar 7 Eksplorasi bentuk Lalu

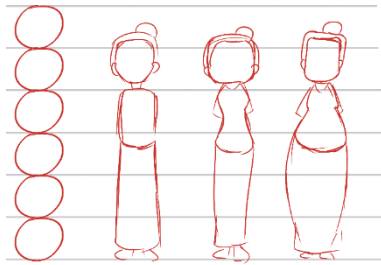
Gambar 10 Gestur Lalu



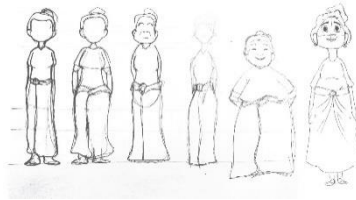
Gambar 11 Clean Up Lalu

c. Inak

Berikut adalah sketsa eksplorasi karakter Inak yang dibuat. Sebelumnya perancang menentukan terlebih dahulu basic shape dari karakter Inak. Sama dengan pemilihan bentuk dasar karakter Lalu, perancang mencoba memunculkan kemiripan fitur fisik antara karakter Inak, Nova, dan Lalu. Namun dengan adanya data karya sejenis, karakter Inak yang berjenis kelamin perempuan perlu dibuat memiliki lekukan tubuh yang terlihat dibandingkan dengan karakter Nova dan Lalu.



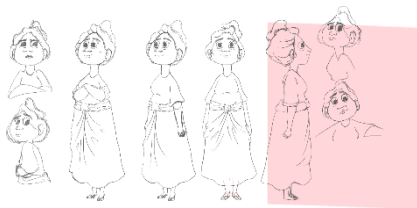
Gambar 12 Eksplorasi Basic Shape Inak



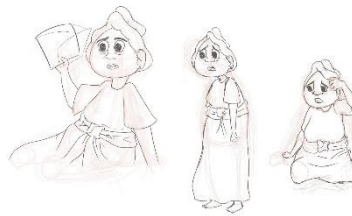
Gambar 13 Eksplorasi Bentuk Ibu



Gambar 14 Eksplorasi bentuk Inak



Gambar 15 Turn Around dan Ekspresi Inak



Gambar 16 Gestur Inak



Gambar 17 Gestur Inak

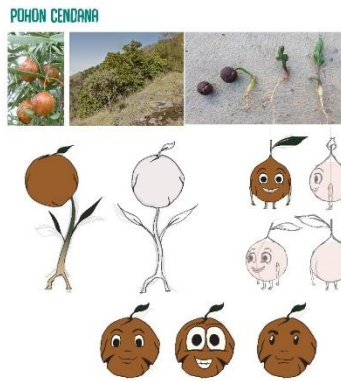
d. Tunas

Berikut adalah sketsa eksplorasi karakter Tunas yang dibuat. Perancang kemudian melakukan eksplorasi sifat dan karakteristik dari pohon yang akan menjadi asal dari Tunas. Perancang membandingkan karakteristik visual antara tunas dengan karakteristik pohon Cemara Gunung, dan pohon Cendana yang menjadi salah dua dari pohon yang hidup di sekitar jalur pendakian Gunung Rinjani.

Dipilih karakteristik tunas pohon Cemara Gunung yang paling mendekati desain yang diinginkan dan sesuai dengan naskah. Dari hasil eksplorasi itu kemudian dikembangkan kembali bentuk yang diinginkan.



Gambar 18 Eksplorasi bentuk Tunas dengan referensi buah Cemara



Gambar 19 referensi buah Cendana



Gambar 20 Eksplorasi bentuk Tunas



Gambar 21 Clean Up bentuk Tunas



Gambar 22 Ekspresi dan Gestur Tunas

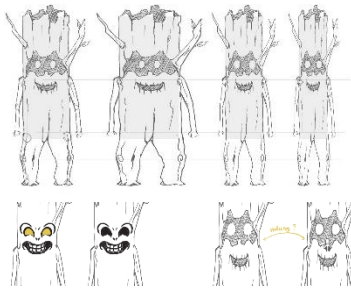


Gambar 23 Clean Up Pohon Cemara Gunung yang sudah digabungkan dengan pengayaan Background

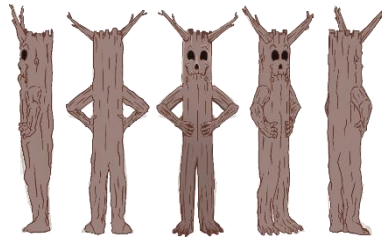
e. Monster Pohon

Berikut adalah sketsa eksplorasi karakter Monster Pohon yang dibuat. Setelah terpilih masa tubuh Monster Pohon yang sesuai dengan naskah, Perancang mengeksplorasi bentuk wajah Monster Pohon untuk mendapatkan kesan menyeramkan dari visual Monster Pohon.

Setelah terpilih salah satu rancangan yang mendekati karakteristik menyeramkan, perancang lalu mengembangkan lagi rancangan karakter agar visualisasi lebih seimbang antara fisiologi yang menyeramkan dan psikologi Monster Pohon yang sebenarnya memiliki kepribadian yang bersahabat.



Gambar 24 Eksplorasi Monster Pohon



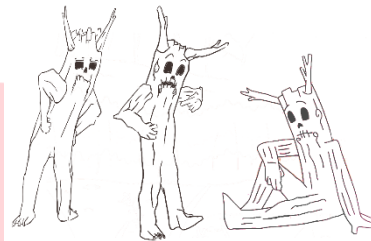
Gambar 25 Turnaround Monster Pohon



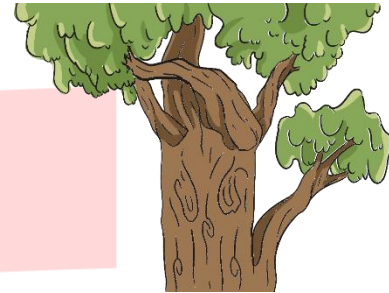
Gambar 26 Gesture dan Ekspresi Monster Pohon



Gambar 27 Ekspresi Monster Pohon



Gambar 28 Gestur Monster Pohon



Gambar 29 Monster Pohon berubah menjadi Pohon Cendana

5. Kesimpulan

Dalam pengaryaan tugas akhir ini, perancang mengangkat sebuah fenomena bencana kekeringan yang terjadi di Lombok Tengah.

Konsep cerita pengaryaan animasi 2D ini menceritakan tentang dua orang anak yang hidup terbiasa untuk pergi ke sumber air bersih demi membantu ibunya dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Perjuangan dan sikap positif yang ditunjukkan oleh karakter-karakter dalam pengaryaan ini menjadi kajian dalam merancang karakter film animasi 2D Menjaga Rinjani.

Perancangan karakter untuk animasi pendek 2D “Menjaga Rinjani” ini dibuat berdasarkan naskah cerita yang dibangun mengacu pada data-data fenomena yang telah dikumpulkan. Dari naskah, terdapat karakter-karakter penting yaitu Nova, dan Lalu yang merupakan kakak-beradik yang tinggal di Lombok Tengah. Mereka tinggal bertiga dengan Inak mereka, yang memiliki peran pendukung dalam naskah. Selain Inak karakter pendukung lainnya adalah Tunas, dan Monster Pohon yang merupakan tunas pohon Cemara Gunung dan pohon Cendana, yang dipersonifikasi menggunakan prinsip antropomorfisme. Nova, Lalu, dan Inak adalah bentuk perwakilan masyarakat Lombok Tengah, sedangkan Tunas dan Monster Pohon dalam naskah mewakili lingkungan hidup yang juga mengalami dampak dari kekeringan yang terjadi di Lombok Tengah.

Konsep kreatif perancangan karakter-karakter tersebut adalah dengan memperhatikan karakteristik visual masyarakat Nusa Tenggara Barat, kemudian mengadaptasinya dengan mengacu pada karya-karya animasi sejenis.

Perancangan ini dihasilkan dari data penelitian kepustakaan, data observasi, dan kutipan terhadap karya sejenis. Data-data tersebut dianalisis dan kemudian diterjemahkan kembali sesuai dengan kebutuhan cerita. Perancang kemudian mendapatkan konsep kreatif dan konsep visual, menyesuainya dengan konsep pesan yang ingin disampaikan, dan kemudian melakukan desain visual karakter. Berdasarkan konsep yang telah terbentuk, dihasilkan visualisasi karakter untuk film animasi 2D “Menjaga Rinjani”.

6. REFERENSI

Belasunda, R., & Sabana, S. (2016). Film Indie “Tanda Tanya (?)”, Representasi Perlawanan, Pembebasan, dan Nilai Budaya. *Panggung*, 26(1), 48–57.

BMKG. (2015). Jumlah Curah Hujan dan Jumlah Hari Hujan di Stasiun Pengamatan BMKG , 2000-2013. *Statistik Lingkungan Hidup Indonesia*, 2001–2003. <https://www.bps.go.id/statictable/2017/02/08/1959/jumlah-curah->

[hujan-dan-jumlah-hari-hujan-di-stasiun-pengamatan-bmkg-2011-2015.html](#)

D Nurjanah, D Kuswanda, A. S. (2013). *Manajemen Bencana*. Alfabeta.

Hidayat, D. (Telkom U. (2015). Indonesian Cultural Identity On Android Games. *BANDUNG CREATIVE MOVEMENT*, 2(1), 337–344.

Januarman, S. A., Harahap, I. L., & Syari, M. K. (2017). *Studi Kefalometri pada Suku Asli di Pulau Lombok*. 6(3), 1–5.

Priatmadji, B. P., Hidayat, D., & Noviaristanti, S. (2013). *PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK MELALUI MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF*.

