

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER 2D ANIMASI MENGENAI WANA WISATA HUTAN JAYAGIRI SEBAGAI SUMBER MATA AIR UNTUK WILAYAH CEKUNGAN BANDUNG

2D Animation Character Design Plan about Jayagiri Forest Tourism as a Water Resources for the Bandung Basin Region

Rivaldi Aditya Greynartd Tandiayuk, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn

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

rivaldiagt@student.telkomuniversity.ac.id

zainir@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Wana Wisata Hutan Jayagiri merupakan Bagian dari Hutan Lindung yang berada di Jayagiri, Lembang. Tempat tersebut juga merupakan salah satu tempat sumber mata air yang memberikan kontribusi sebesar 60% untuk kebutuhan air wilayah cekungan bandung (Kota Bandung & Kota Cimahi) dimana salah satu unsur utama yang berperan melindungi mata air ini ialah tumbuhan-tumbuhan yang ada disana, hal ini tentunya menjadikan Hutan Jayagiri menjadi wilayah yang harus dilindungi dan dilestarikan,. Berangkat dari itu, hal ini menjadi menarik untuk diangkat dan dapat menjadi sarana untuk membantu mengenalkan hutan jayagiri melalui visual karakter 2D animasi berdasarkan tumbuhan-tumbuhan mayoritas yang berada disana. Perancangan desain arakter 2D animasi sendiri dilakukan dengan pengumpulan data secara kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dimana data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara kualitatif, studi pustaka & Materi Audio dan visual. Desain Karakter 2D Animasi ini sendiri akan mengambil referensi gaya visual animasi jepang (*Shonen*) dengan target *audience* utamanya ialah remaja laki-laki. Dari Karakter 2D ini sendiri diharapkan mampu menyampaikan pesan dan nilai dengan baik.

Kata Kunci : Wana Wisata Hutan Jayagiri, Tumbuhan, Desain Karakter, Karakter 2D Animasi

Abstract

Wana Wisata Jayagiri Forest is part of a Protected Forest located in Jayagiri, Lembang. The place is also one of the water resources which contribute 60 to the water needs of the bandung basin region (Bandung City & Cimahi City) where one of the main elements that plays a role in protecting the water resources is the plants that have been there, this of course it makes the Jayagiri Forest an area that must be protected and preserved. Departing from that, this becomes interesting to be appointed and can be a means to help introduce jayagiri forests through visual

2D animation characters based on the majority of the plants that have been there. The design of 2D animation Characters design itself is done with collecting data qualitatively with a case study approach, where the data collected through observation, qualitative interviews, literature studies & audio and visual material. The 2D Animation Character Design itself will take reference to Japanese animation (Shonen) visual style with the main target audience being teenage boys. From this 2D character itself is expected to be able to convey messages and values well. Keywords: Jayagiri Forest Tourism, Plants, Character Design, 2D Character Animation.

Keywords: Jayagiri Forest Tourism, Plants, Character Design, 2D Character Animation

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan Negara yang memiliki jenis hutan yaitu Hutan hujan tropis. Menurut Turner, Hutan hujan tropis sendiri ialah salah satu bentuk vegetasi utama di dunia, memiliki ciri khas yaitu dimana keanekaragaman flora dan fauna terbesar dibandingkan jenis hutan lainnya.

Hutan sendiri memiliki fungsi penting lain selain sebagai sumber paru-paru dunia, yaitu sebagai sumber air bersih dengan mata air yang dimilikinya untuk digunakan oleh lingkungan sekitarnya, terutama dengan manusia yang sangat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Maka, dalam penulisan laporan ini. Masalah yang diangkat ialah mengenai Hutan Jayagiri yang berlokasi di Lembang, Bandung, Jawa Barat, mengenai bagaimana Pelestarian wilayah Hutan Jayagiri sebagai Hutan Lindung dan sebagai Wana Wisata Alam. Sebab, Kawasan ini menjadi tempat pasokan utama sumber air bersih sekitar 60 persen bagi warga Cekungan Bandung, yang juga dikonfirmasi pihak Perhutani BKPH Lembang dan Pihak Pusat Air Tanah dan Geologi Tata Lingkungan Bandung.

Maka, Pelestarian dan Penanaman Tumbuhan di Hutan Jayagiri menjadi sangat penting. Hal lain yang menjadi perhatian ialah, Pembangunan yang terjadi di wilayah cekungan Bandung yang menyebabkan naiknya angka permintaan air bersih. Hal ini menjadi beban bagi Hutan Jayagiri, sebab ketersediaan air bersih tak berimbang dengan permintaan yang semakin tinggi. Hal ini dikhawatirkan akan memicu krisis air bersih bagi Kota Bandung dan sekitarnya, hal juga menjadi masalah tersendiri bagi Perhutani BKPH Lembang, selaku pihak yang bertanggung jawab dalam pelestarian Hutan Jayagiri.

Dalam hal ini, Peneliti mengangkat masalah ini dalam bentuk perancangan karya untuk keperluan Tugas Akhir, dimana melalui karya ini, perlindungan dan pelestarian hutan terkhususnya tumbuhan menjadi hal yang akan diangkat. Pada laporan ini akan berfokus pada peneliti sebagai Desainer Karakter yang akan memvisualisasi masalah ini dalam perancangan

desain karakter 2D animasi yang akan berbentuk *Storyboard*. *Storyboard* ialah buku yang berbasis

proses dari suatu pengerjaan proyek, dalam hal ini ialah animasi yang dimana isinya dapat berbentuk secara keseluruhan ataupun spesifik pada satu hal seperti Karakter, *Background* ataupun *Storyboard*. Bentuk visual yang akan dirancang, yaitu berasal dari visual animasi jepang atau yang lebih dikenal sebagai *Anime*.

2. Landasan Teori

2.1 Teori Obyek

2.1.1 Pohon

Menurut Arifin, Pohon merupakan unsur hutan yang memiliki fungsi penting baik sebagai pembentuk maupun bentukan dari hutan itu sendiri. (Arifin, 2001:13).

Dalam hal ini pohon merupakan unsur utama yang digunakan peneliti dalam pembentukan karakter.

2.1.2 Hutan Lindung

Dalam UU No.41 Tahun 1999 Pasal 1 Ayat 8, Hutan Lindung adalah kawasan hutan yang mempunyai fungsi pokok sebagai perlindungan sistem penyangga kehidupan untuk mengatur tata air, mencegah banjir, mengendalikan erosi, mencegah intrusi air laut, dan memelihara kesuburan tanah.

Hal ini sendiri merupakan penjelasan dari pengertian dan fungsi Hutan Jayagiri tersebut saat ini, sehingga Hutan Jayagiri mendapat prioritas untuk dilindungi dan dilestarikan keberadaannya.

2.2 Teori Media

2.2.1 Animasi

Animasi adalah adaptasi bentuk ekspresi audio-visual yang menarik dan imajinatif yang menggabungkan gambar bergerak dan suara secara bersama untuk menceritakan suatu cerita dan informasi kepada penonton (Selby, 2013:6).

Kata Animasi diambil dari kata latin yaitu *animare* yang berarti “untuk menciptakan sesuatu yang hidup atau memberi nafas.” Yang dimana kita dapat membawa mimpi atau dunia paling aneh/unik yang mampu kita bayangkan dan membuatnya hidup (Wright, 2005:1).

2.2.2 Karakter

Menurut Soeherman, Karakter adalah unsur aktor yang dibangun melalui sisi psikologis yang akan menjadi kesan dari karakter itu sendiri. (Soeherman, 2007:17).

Dalam penggambaran *Manga*, beberapa poin penting yang perlu ditegaskan disini adalah gambaan fisik tokoh, ciri-ciri psikologis, dan gaya kostum yang lazim digunakan. Selain penting, ketiga poin ini harus memiliki

2.2.3 Gaya/Style

Menurut Meye Schapiro dalam Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni, *Gaya/Style* adalah bentuk yang konstan/ tetap yang digunakan, meliputi elemen, kualitas dan ekspresi yang konstan dalam seni rupa (Desain) untuk memunculkan ciri khas dalam karya individual maupun kelompok (Wiyoso, 2007:10).

2.2.4 Manga

Istilah *manga* muncul pada abad ke-18 yang diterjemahkan sebagai “gambar aneh” atau “sketsa spontan”. Asal-usul dari tulisan *Manga* sendiri yaitu “*Manhua*” berasal dari bahasa mandarin (Senseno, 2016:2).

Secara umum *manga* diartikan sebagai komik *made in Japan*. Secara khusus *manga* dapat diartikan sebagai gambaran yang lucu atau humor. *Manga* sendiri merupakan perpaduan *ukiyo-e* dan gaya kartun luar, terutama pada masa setelah Perang Dunia II (Soeherman, 2007:3). Dalam hal ini, penulis merujuk pada *manga shonen*, yaitu *manga* yang ditujukan untuk remaja laki-laki dan menggunakan salah satu peng gayaan *manga* yang akan digunakan dalam pengkaryaan, yaitu :

a. Gaya Sederhana

Gaya *manga* dengan ciri khas mata besar, mulut kecil, dan hidung mungil atau bentuk deformasi lain seperti bentuk *chibi* atau manusia bertubuh mungil dengan kepala besar. Tetapi, gambar latar belakang hampir semua *manga* digambar *serealis* mungkin, biarpun gambar karakternya benar-benar sederhana. (Soeherman, 2007:3)

b. *Shonen*

Shonen merupakan istilah yang dipakai untuk menyatakan sebuah karya komik ataupun animasi jepang yang target *audience*-nya difokuskan kepada Remaja Laki-laki (Soeherman, 2007:11)

2.2.5 Artbook

Menurut Pamela Murray, *Artists book* atau *Artbook* ialah hasil karya-karya seni yang dibukukan, buku tersebut sering dipublikasikan dalam edisi kecil, meskipun kadang buku ini hanya diproduksi hanya sebagai buku tunggal.

Sehingga dapat diartikan Pula bahwa *Artbook* sendiri ialah buku yang berfungsi sebagai visualiasi yang memperlihatkan bagaimana suatu karya seorang

2.3 Teori Metode Penelitian

2.3.1 Penelitian Kualitatif

merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang-oleh sejumlah individu atau sekelompok orang-dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. (Creswell, 2016:5).

2.3.2 Studi Kasus

Studi Kasus, yaitu salah satu jenis pendekatan kualitatif yang menelaah sebuah “kasus” tertentu dalam konteks atau *setting* kehidupan nyata kontemporer (Creswell, 2014:ix).

Dalam hal ini berdasarkan tujuan penelitian maka studi kasus yang digunakan ialah Studi Kasus Instrumental Tuggal, yang berfokus pada satu isu atau persoalan tertentu.

3. Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti melalui kegiatan Observasi, Wawancara, Studi Pustaka, Target *Audience* & Karya Sejenis, didapatkan bentuk konsep perancangan karakter 2D Animasi yang berbentuk Anime *Shonen* dengan pengayaan yang sederhana yang memiliki tema tentang Pelestarian Hutan yang berfokus pada Wana Wisata Hutan Jayagiri sebagai wilayah sumber mata air dan dengan mengambil tumbuhan-tumbuhan Mayoritas dari Lingkungan Wana Wisata Hutan Jayagiri sebagai referensi karakter yang akan ikut dirancang, dengan bentuk akhir sebagai *Artbook*.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Perancangan desain karakter 2D Animasi ini berdasarkan masalah yang telah diangkat yaitu mengenai kerusakan hutan jayagiri yang telah diteliti sebelumnya dan menghasilkan bahwa tema akhir yang akan diangkat ialah pelestarian, sehingga bersifat untuk mengajak melestarikan Wana Wisata hutan jayagiri, yang dimana menjadi sumber mata air dan wilayah hijau yang penting bagi wilayah cekungan bandung dan juga untuk memperlihatkan persahabatan dimana kita sebagai manusia harus mampu membangun persahabatan tanpa harus melihat perbedaan dari segi apapun, sebab kita manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan sesama, sehingga perbedaan tersebut

berwarna.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep dasar dalam perancangan karakter 2D animasi ini akan berfokus pada kelompok karakter tumbuhan yaitu Hapi, Haayuti, Hamara & Hanbu yang bersahabat juga dengan 3 manusia yang berumur 18 tahun yaitu Shinta, Lara & Adit yang merupakan remaja sma yang berada di kota Bandung yang merupakan kawan pecinta alam.

Ketiga tumbuhan ini dikenal dengan sebutan Hanjo (Tumbuhan Ijo) yang berasal dari dunia bawah tanah di gunung jayagiri, yang tak sengaja bertemu dengan Shinta dan kawan-kawannya saat mencoba menginvestigasi kejadian munculnya makhluk misterius di Gunung Jayagiri yang ternyata adalah para Hanjo yang terlihat oleh orang-orang disana. Dunia Hanjo layaknya tempat fantasi yang dimana merupakan pusat inti seluruh mata air di gunung jayagiri. Hal itu diketahui Shinta, Lara & Adit setelah diajak masuk ke dunia Hapi & kawan-kawannya, mereka pun mencoba untuk merahasiakan hal ini dan mencoba untuk melindungi dunia mereka. Tetapi dilain sisi Pengusaha yang dikenal sebagai Boss Kamat, mencoba ingin menguasai seluruh sumber mata air jayagiri untuk mendukung bisnis yang ia tekuni, yaitu usaha air minum. Hal inilah yang menjadi masalah yang akan diselesaikan oleh Hapi & Kawan-kawannya yang dibantu oleh teman manusianya..

Pengayaan karakter beserta pewarnaan sendiri akan berdasarkan 3 karya sejenis Animasi Jepang yang telah dipilih yaitu Digimon, Pokemon dan Naruto.. Dimana tumbuhan akan lebih bermain pada gabungan Digimon dan Pokemon, sedangkan karakter manusia pada gabungan Pokemon dan Naruto. Hal ini dipilih sebagai jenis animasi yang paling dipahami dan digunakan oleh desainer.

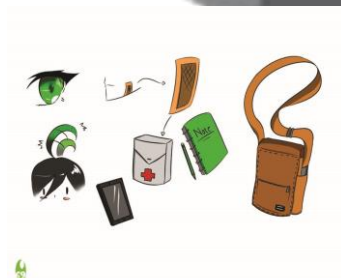
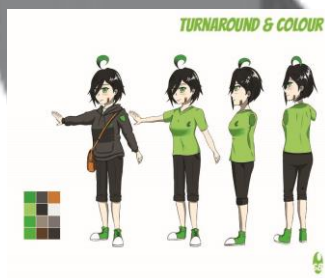
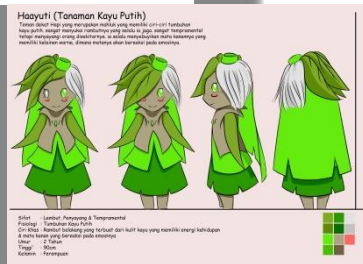
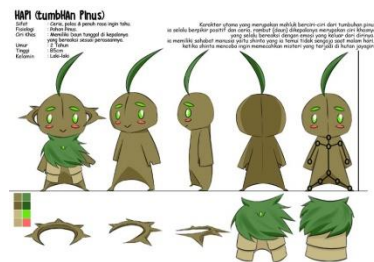
4.3 Konsep Media

Media dalam pengkaryaaan ini ialah *Artbook* Karakter 2D Animasi yang akan berisikan segala hal mengenai karakter dan juga sinopsis cerita yang diambil dari masalah yang diangkat. Diharapkan *Artbook* ini akan dapat dinikmati dan dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh Desainer karakter 2D sendiri.

4.4 Konsep Visual

Konsep visual yang ditampilkan berikut, merupakan hasil perancangan yang disesuaikan dengan data yang telah didapatkan hingga saat ini, yang lebih berfokus pada hasil observasi visual secara langsung (Foto) yang telah didapatkan oleh peneliti sebelumnya dan juga hasil imajinatif dari Karakter Desainer berdasarkan karya sejenis yang telah diambil.

Proses yang dilakukan selanjutnya ialah menggunakan metode perancangan karakter yaitu *Morphological Force Connection & Manga Matrix* sebagai acuan dan pedomannya, Hal ini dilakukan supaya bentuk karakter yang dibentuk dapat sesuai mungkin dengan apa yang ingin disampaikan baik fisik dan psikis-nya.



5. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa visual dari ciri-ciri vegetasi khas tumbuhan yang telah diteliti, menjadi fokus utama dalam merancang desain karakter 2D yang menjadi daya tarik utama dan membangun keunikan karakter itu sendiri, yang bertujuan agar dapat mendukung dan mengenalkan Wana Wisata Hutan Jayagiri.

Desain Karakter itu sendiri akan dirancang dalam suatu skema dalam Artbook yang memperlihatkan proses perancangan karakter-karakter 2D dari tumbuhan yang berada di Wana Wisata Hutan Jayagiri, beserta penjelasan informasi mengenai karakter-karakter tersebut yang dibangun untuk mendukung dan memperkuat keunikan dan jiwa dari karakter-karakter tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Bachtiar, T dan Dewi Syafriani, 2014, Bandung Purba, Badan Geologi
- Creswell, John W, 2016, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran Edisi keempat, Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Creswell, John W, 2015, Pendekatan Metode Kualitatif dan Desain Riset Edisi ketiga, Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Dalkir, Kimiz, 2011, Knowledge Management in Theory and Practice, MA, Elsevier Butterworth-Heinemann : Burlington
- Hutagalung, R. A, 2010, Ekologi Dasar, Bumi Aksara: Jakarta.
- Koberg, D. & Bagnall, J, 1981, The All New Universal Traveler, California: William Kaufmann.
- Sanseno, 2017, Mastering Manga be A perfect Mangaka'S, Genta Group Production: Surabaya
- Simon, H. A, 1996, The Sciences of the Artificial (third ed.), MA: MIT Press: Cambridge
- Selby, Andrew, 2013, Animation, Laurence King Publishing Ltd: London
- Soeherman, Bonnie, 2007, Mastering Manga Character, Elex Media Kumputindo: Jakarta
- Tsukamoto, H, 2006, Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System, USA: Collins Design.
- Widya, Leonardo Adi Dharma dan Andreas James Darmawan, 2016, Pengantar Desain Grafis, Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan: Jakarta
- Winder Catherine, Zahra Dowlatabadi & Tracey Miller, 2011, Producing Animation 2nd Edition, Hollywood Way, Burbank
- Wright, Jean Ann, 2005, Animation Writing and Development, Elsevier Inc: Oxford

Jurnal/Majalah :

- Wiyoso, Joko, 2007, Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni, Vol.8, Hal.10.