

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D PEMBARUAN CERITA
LEGENDA TELAGA WARNA UNTUK REMAJA SEBAGAI UPAYA
PELESTARIAN BUDAYA JAWA BARAT**
**“CHARACTER DESIGN FOR 2D ANIMATION OF TELAGA WARNA LEGEND
STORY RENEWAL FOR TEENAGERS AS A PRESERVATION EFFORT OF
WEST JAVA CULTURE”**

Hasasiya Salafush Narmadi¹, Rully Sumarlin², Riky Taufik Afif³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

hasasiya@student.telkomuniversity.ac.id¹, rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id²,

rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Perancangan desain karakter ini merupakan salah satu media pembantu untuk menyampaikan cerita legenda telaga warna dari Bogor, Jawa Barat yang sudah diperbarui menjadi animasi 2D dengan judul "Duka di Balik Harapan". Tujuan pembaruan cerita legenda tersebut berangkat dari rasa khawatir perancang dan rekan tentang mulai terlupakannya cerita legenda daerah oleh anak remaja zaman sekarang. Agar cerita legenda yang menjadi bagian dari kebudayaan tersebut tetap menarik untuk remaja, maka dilakukanlah pembaruan media penyampaian sebagai upaya preservasi budaya dengan mengubahnya menjadi animasi 2D. Desain karakter menjadi salah satu unsur penting dalam perancangan animasi 2D tersebut yang berfungsi sebagai tokoh yang berperan dalam alur cerita dan menyampaikan pesan dari cerita tersebut. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara observasi, wawancara, dan studi dokumen. Teori yang digunakan dalam perancangan ini adalah Teori Desain Karakter dan Teori Animasi 2D. Dengan adanya perancangan ini diharapkan cerita dan pesan didalamnya dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens, serta menarik kembali minat remaja pada cerita legenda.

Kata kunci : Cerita Legenda, Desain Karakter, Jawa Barat, Preservasi, Remaja

ABSTRACT

This character design is one of the supporting media to convey the legend of Telaga Warna from Bogor, West Java, which has been renewed into 2D animation with the title "Duka di Balik Harapan". The purpose of renewing the legendary story departs from the designer's and colleagues' concern about the beginning of the forgotten regional legendary story by today's teenagers. In order for the legendary stories that are part of the culture to remain interesting for teenagers, an update of the delivery media is carried out as a cultural preservation effort by turning it into 2D animation. Character design is one of the important elements in the design of 2D animation that serves as a character that plays a role in the storyline and conveys the

message of the story. The data collection method used is observation, interview, and document study. The theories used in this design are Character Design Theory and 2D Animation Theory. With this project, it is hoped that the story and the message in it can be conveyed well to the target audience, as well as re-attract teenagers' interest in legendary stories.

Keywords: Character Design, Legendary Stories, Preservation, West Java

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Cerita legenda merupakan bagian dari cerita rakyat yang menyajikan narasi tentang perbuatan manusia dengan pesan moral tinggi, seperti dalam legenda Telaga Warna dari Kota Bogor, Jawa Barat. Legenda ini mengajarkan tentang pentingnya menghargai dan menghormati orangtua melalui kisah Putri Gilang Rukmini yang akibat sikap angkuhnya menyebabkan tenggelamnya Kerajaan Kutatangeuhan dan berubah menjadi Telaga Warna.

Cerita tersebut memiliki pesan yang baik untuk anak remaja, namun media penyampaian cerita legenda yang berbentuk teks kini terasa ketinggalan zaman dan kurang menarik bagi remaja yang lebih menyukai media visual. Untuk menjaga cerita legenda ini yang merupakan bagian dari kebudayaan, perlu dilakukan pembaruan dengan mengubah media penyampaian dari teks menjadi animasi 2D.

Peran seorang *Character Artist* sangat penting dalam proses ini karena mereka bertanggung jawab untuk mendesain karakter-karakter dalam cerita legenda agar sesuai dengan selera remaja zaman sekarang. Meskipun ada beberapa pembaruan desain karakter, masih belum ada yang benar-benar menarik bagi anak remaja, sehingga diperlukan pembaruan lebih lanjut untuk membuat cerita legenda Telaga Warna lebih relevan dan menarik.

LANDASAN TEORI

Kebudayaan berasal dari Bahasa Sanskerta *budh* yang berarti akal, lalu berubah menjadi *budhi* (tunggal) atau *budhaya* (majemuk). Kebudayaan juga berasal dari perpaduan antara kata budi (akal) dan daya (perbuatan atau ikhtiar) yang jika digabung menghasilkan pengertian, kebudayaan merupakan hasil dari akal dan ikhtiar manusia (Riky Taufik:2023). Adapun dalam jurnal yang ditulis oleh Hassan Abdullah (2021) beliau mengutip Koreber dan Kluckhohn (1986) dalam (Endaswara, 2006:20-21) yang membagi definisi kebudayaan menjadi tujuh golongan, salah satunya adalah kebudayaan sebagai keseluruhan hidup manusia yang kompleks, meliputi hukum, seni, moral, adat istiadat dan segala kecakapan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Beliau menambahkan dari definisi tersebut bahwa kebudayaan memiliki cakupan yang luas mulai dari bentuk dan kegiatan yang dihasilkan manusia. Dengan pengertian kebudayaan seperti yang disampaikan oleh para ahli sebelumnya, cerita legenda juga menjadi bagian dari kebudayaan itu, dengan kata lain pelestarian terhadap cerita legenda juga perlu dilakukan akan tidak terlupakan oleh zaman. Widjaja (1986) mengartikan pelestarian

sebagai kegiatan atau yang dilakukan secara terus menerus, terarah dan terpadu guna mewujudkan tujuan tertentu yang mencerminkan adanya sesuatu yang tetap dan abadi, bersifat dinamis, luwes, dan selektif (Jacobus, 2006:115).

Kembali kedalam fokus penelitian yaitu perancangan desain karakter dalam animasi, Animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi Gerakan (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023). Adapun dalam buku *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981) yang ditulis oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston mereka menjelaskan bahwa manusia selalu mencari cara untuk membuat sebuah simbol yang menggambarkan lingkungan mereka, maka dari itu seiring berkembangnya manusia mereka semakin mencari cara untuk membuat sebuah karya yang terlihat hidup. Animasi lah yang menjadi wadah untuk meniru kehidupan dan mewujudkan fantasi. Oleh karena itu di dalam animasi memiliki karakter sebagai wadah untuk penyampaian informasi/pesan melalui cerita yang disampaikan (Pebriyanto, dkk., 2022). Karakter lah yang berperan sebagai objek pelengkap dan penggerak alur cerita dalam sebuah animasi. Bryan Tillman (2011) menyampaikan bahwa bagian paling terpenting dari sebuah karakter desain adalah cerita dan penceritaan, dua bagian itu memberikan peranan yang penting dan esensial dalam membuat sebuah desain karakter yang baik. Hal ini dapat diartikan bahwa sebuah karakter ada untuk menjadi penggerak dalam cerita. Sedangkan menurut Murray (2010) karakter lebih penting jika bisa membuat mereka terasa nyata dan hidup, sehingga mereka menjadi diri mereka sendiri ketimbang hanya sebagai tokoh yang hidup dalam cerita dan tanpa ada relasi apapun dengan dunia nyata. Dalam pembuatan desain karakter terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, yaitu:

Tabel 1. 1 Aspek penting dalam pembuatan desain karakter

No.	Aspek	Deskripsi
1.	Bentuk	Bentuk adalah fundamental yang berguna untuk menjelaskan suatu hal dan apa yang bisa digunakan dari mereka (Tillman, 2019:55). Sedangkan Bancroft (2006:32) menyatakan Bentuk dasar ini bisa menjadi petunjuk visual dari apa yang mau dijelaskan dari karakter yang telah dibuat. Adapun menurut Mattesi (2008:61) ketika belajar menggambar, <i>form</i> lah yang menciptakan <i>shape</i> . Tidak ada siluet jika tidak ada <i>form</i> untuk membuatnya.
2.	Siluet	Dalam bukunya, <i>Creative Character Design for Games and Animation</i> , Harder (2023:103) menyatakan bahwa bagian besar dari desain karakter yang dapat memberikan kesan mudah dikenali adalah siluet dari karakter tersebut.
3.	Proporsi dan <i>Head Height</i>	Sloan (2015:5) menyatakan bahwa evaluasi dari anatomi sebuah karakter harus memperhitungkan proporsinya. Pada dasarnya, ini sangat tergantung dari berbagai macam faktor. Bahkan dua orang yang sangat mirip sekalipun memiliki proporsi anatomi yang berbeda, tapi ada beberapa aturan dasar yang menjadi patokan dalam menentukan proporsi karakter, yaitu desain karakter itu sendiri. Dalam pembuatan desain karakter, <i>head height</i> berpengaruh untuk menunjukkan seberapa tinggi karakter tersebut dibandingkan dengan karakter lain (Tony White, 2009:240).

4.	Ekspresi	Bancroft (2006) menyatakan bahwa ada tiga elemen yang penting untuk membuat ekspresi yang kuat pada ekspresi mata, yaitu alis, mata bagian bawah dan pipi, serta pupil mata.
5.	<i>Gesture</i>	<i>Gesture</i> adalah gambar sebuah bentuk yang dapat dibuat untuk menunjukkan gerakan, energi, juga mood dari sebuah karakter (Tillman, 2011).
6.	<i>Model Sheets</i>	Secara singkat model sheets adalah halaman yang menampilkan sebuah karakter dari berbagai pose, dengan berbagai ekspresi, dan dilihat dari berbagai sudut. Itu yang disampaikan oleh Bancroft (2006:137) dalam buku <i>Creating Character with Personality</i> . Tillman (2019:116) menambahkan poin lain seperti, turn around, Pose Aksi, dan deskripsi apapun terkait karakter tersebut pada model sheets.
7.	Warna	Sloan (2015:33) mengatakan potensi untuk berkomunikasi secara ide visual melalui penampilan karakter meningkat secara eksponensial jika kita memasukkan warna kedalam pembahasan.
8.	Kostum	Ramli (2022:7) menjelaskan bahwa kostum adalah pakaian yang digunakan oleh karakter dalam sebuah cerita. Kostum memiliki fungsi sebagai alat untuk mengidentifikasi diri dalam kehidupan sosial dari masing-masing individu yang mengenakannya.

Tillman (2019:91) menjelaskan bahwa warna mengungkapkan banyak hal tentang karakter dan ceritanya. Hal ini mempengaruhi apakah sebuah karakter memiliki koneksi dengan karakter lain. Manusia cenderung tertarik kepada orang lain yang menyukai hal yang sama seperti mereka hal ini juga mencangkup warna. Tillman juga menyebutkan ada enam warna utama pada *color wheel* yang sering digunakan oleh *character artist* yaitu Merah, Kuning, dan Biru sebagai warna utama. Kemudian warna Ungu, Hijau, dan Oranye sebagai warna sekunder. Ditambah dengan warna hitam dan putih, sebagai pelengkap. Berikut makna dari masing-masing warna yang Tillman sebutkan.

Tabel 1. 2 Makna warna menurut Bryan Tillman

No.	Warna	Makna
1.	Merah	kepercayaan diri, keberanian, vitalitas, energi, perang, bahaya, kekuatan, kekuasaan, tekad, gairah, hasrat, keinginan, kemarahan, dan cinta.
2.	Kuning	kebijaksanaan, sukacita, kebahagiaan, kecerdasan, kehati-hatian, pembusukan, sakit, kecemburuan, pengecut, kenyamanan, keaktifan, optimisme, dan perasaan terbebani.
3.	Biru	percaya, kesetiaan, kebijaksanaan, kepercayaan diri, kecerdasan, keyakinan, kebenaran, kesehatan, penyembuhan, ketenangan, pengertian, kelembutan, pengetahuan, kekuatan, integritas, keseriusan, kehormatan, kedinginan, dan kesedihan.
4.	Ungu	kekuasaan, kebangsawanan, keanggunan, kecanggihan, artifisial kemewahan, misteri, kerajaan, sihir, ambisi, kekayaan, kemewahan, kebijaksanaan, martabat, kemandirian, dan kreativitas.
5.	Hijau	alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, daya tahan, kemewahan, optimisme, kesejahteraan, relaksasi, optimisme, kejujuran, kecemburuan, kemudahan, dan penyakit.

6.	Oranye	ceria, antusiasme, kreativitas, daya tarik, kebahagiaan, tekad, daya tarik, kesuksesan, dorongan, prestise, penerangan, dan kebijaksanaan.
7.	Hitam	kekuasaan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kecanggihan, kekuatan, depresi, dan berkabung.
8.	Putih	kebersihan, kemurnian, kebaruan, keperawanan, kedamaian, kepolosan, kesederhanaan, kemandulan, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan.

Dalam penelitian ini perancang menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Mustafidah dan Suwarsito (2020:49) pendekatan penelitian kualitatif disebut juga dengan pendekatan penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada objek yang ilmiah yaitu objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak memengaruhi dinamika tersebut. Dengan kata lain, penelitian kualitatif adalah bentuk penelitian yang mengambil data berkualitas murni tanpa ada manipulasi terhadap data tersebut. Dalam penelitian kualitatif ada setidaknya 3 metode pengumpulan data yaitu: Observasi, Studi Dokumen, dan Wawancara.

Untuk menganalisis data yang sudah terkumpul, perancang menggunakan 2 metode analisis yaitu,

Tabel 1. 3 Metode Analisis yang digunakan





No.	Metode	Deskripsi
1.	Analisis Konten	Analisis konten adalah sebuah teknik analisis yang berkaitan dengan penelitian kualitatif, analisis ini biasanya digunakan untuk menentukan karakter dari dokumen-dokumen atau membandingkan antar dokumen tersebut (Berelson, 1952).
2.	Analisis Data Miles dan Huberman	Miles dan Huberman (2014) dalam buku mereka menyatakan kalau sebuah analisis meliputi tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Dalam penelitian ini, Khalayak sasaran atau target audiens diperlukan perancang sebagai pedoman untuk merancang desain karakter, supaya tepat pada sasaran. Effendy (2013) menjelaskan, audiens merupakan kumpulan dari anggota Masyarakat yang terlibat dalam proses komunikasi mass sebagai sasaran yang dituju dan bersifat heterogen. Khalayak sasaran dapat diartikan sebagai penerima, pembaca, atau sejumlah orang yang terlibat dalam komunikasi massa agar tertarik pada sebuah produk. Perancang menjadikan remaja sebagai target audiens sesuai dengan fenomena yang diangkat pada penelitian ini, menurut Sarwono (2011) Remaja adalah sebagai periode transisi antara masa kanak kanak ke masa dewasa, atau masa usia belasan tahun, atau jika seseorang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya. Berdasarkan pernyataan Sarwono tersebut, rentang umur remaja dimulai dari 11-19 tahun.

DATA DAN ANALISIS

Studi Dokumen Karya Sejenis

Tabel 1.4 Studi Dokumen Karya Sejenis

Karya Sejenis			
Animasi <i>Scott Pilgrim Takes Off</i>	Animasi <i>Gravity Falls</i>	Animasi <i>Danny Phantom</i>	Animasi <i>Avatar: The Legend of Aang</i>
			

Perancang menggunakan karya sejenis dengan target audiens serupa sebagai referensi dalam pembuatan desain karakter. Perancang mengambil beberapa aspek desain karakter yang dianalisis dari karya sejenis kemudian perancang satukan sebagai pedoman dalam merancang desain karakter. Adapun aspek yang perancang ambil dari *Scott Pilgrim Takes Off* adalah aspek bentuk, *Gravity Falls* adalah aspek warna, *Danny Phantom* adalah aspek siluet, dan *Avatar: The Legend of Aang* adalah aspek ekspresi. Kemudian semua aspek itu kembali disesuaikan dengan data yang didapatkan dan kebutuhan pembuatan animasi 2D Duka di Balik Harapan.

Data Observasi

Perancang melakukan observasi terhadap pakaian daerah masyarakat Jawa Barat, terutama yang berkaitan dengan strata sosial karena cerita legenda telaga warna berkaitan dengan kerajaan. Observasi ini perlu dilakukan untuk mendapatkan sedikit gambaran tentang bagaimana masyarakat yang tinggal di kerajaan kutatanggeuhan berpakaian.

Tabel 1.4 Observasi Pakaian Adat Jawa Barat berdasarkan Strata Sosial

Pakaian Adat Jawa Barat Berdasarkan Strata Sosial		
Pakaian adat rakyat jelata	Pakaian adat kaum menengah	Pakaian adat bangsawan
 <p>Gambar pakaian adat pangsi dan kebaya polos</p>	 <p>Gambar pakaian adat kaum menengah</p>	 <p>Gambar Pakaian adat Menak</p>
<p>Untuk pria menggunakan pakaian bernama Pangsi yang terdiri dari sebuah baju panjang yang longgar dan celana, biasanya berwarna serba hitam, dari baju hingga celananya.</p> <p>Untuk wanitanya menggunakan kebaya polos yang biasanya berwarna putih dan kain jarik yang dililitkan dipinggang untuk bagian bawahnya</p>	<p>Untuk pria menggunakan baju bedahan yang identic dengan jas berwarna putih, namun mulai berkembang menjadi berbagai warna. Untuk bawahan mengginakan kain kebat yang disarungkan dipinggang. Mereka juga menggunakan penutup kepala yang bernama bengker. Mereka juga menyematkan arloji berwarna keemasan yang terletak pada saku bagian atas.</p> <p>Untuk wanita menggunakan kebaya yang memiliki bahan lebih baik dibandingkan yang dipakai oleh rakyat jelata, warna untuk kebaya yang dipakai bebas sesuai keinginan Wanita tersebut. Sedangkan untuk bawahan nya, menggunakan kain kebat yang dipakai sebagai rok panjang. Mereka juga</p>	<p>Untuk pria menggunakan jas beludru hitam yang memiliki kerah. Ditambah dengan sulaman benang berwarna keemas an pada kerah, Tengah dekat kancing, dan kedua ujung lengan. Untuk bawahan, mereka mengginakan celana bahan berwarna hitam, kemudian kain kebat bercorak batik juga dililitkan pada pinggang dengan Panjang sampai paha.</p> <p>Sedangkan untuk para wanita menggunakan pakaian berbahan beludru dengan warna dan motif yang sama dengan yang digunakan untuk pria. Untuk bawahan nya mengginakan kain kebat bercorak batik yang dililitkan pada pinggang dengan panjang sampai kebawah.</p>

	menggunakan perhiasan yang menarik.	
--	-------------------------------------	--

Data Wawancara



Gambar 1.1: Dokumentasi Wawancara yang dilakukan oleh perancang beserta rekan

Sumber: Dokumen Pribadi

Perancang melakukan wawancara tidak terstruktur kepada tokoh setempat bernama Yudi Wiguna atau biasa dipanggil masyarakat sekitar sebagai Abah Yudi. Beliau menjelaskan tentang Kerajaan Kutatanggeuhan yang menjadi latar tempat kejadian cerita legenda tersebut, dalam cerita itu mengisahkan tentang seorang putri yang durhaka terhadap orang tuanya sehingga mengakibatkan bencana yang menghancurkan Kerajaan tersebut secara berangsur-angsur karena alam menjawab rasa kekecewaan dan sakit hati kedua orangtuanya yang tidak bisa lagi mereka ungkapkan. Abah Yudi juga menjelaskan kalau Kerajaan Kutatanggeuhan merupakan salah satu kerajaan kecil yang nantinya bergabung menjadi Kerajaan Padjajaran. Abah Yudi menjelaskan kalau pakaian yang digunakan pada zaman dahulu adalah baju pangsi, Adapun yang membedakan strata sosial pada zaman itu adalah ikat kepala yang digunakan. Strata sosial yang dimaksud adalah peran seseorang tersebut di Masyarakat, apakah mereka hanya masyarakat biasa atau pemimpin dari kelompok Masyarakat tersebut, atau mungkin tokoh yang dihormati dan dituakan.

Selain melakukan wawancara kepada tokoh setempat, perancang dan rekan juga melakukan wawancara langsung ke beberapa remaja berumur 13-18 yang menyukai animasi selaku target audiens. Dari 20 data wawancara yang dilakukan total hanya terdapat 2 remaja yang mengetahui mengenai cerita legenda telaga warna. Serta terdapat 4 orang yang hanya pernah mendengar saja atau hanya mengetahui melalui tempat wisatanya saja, dan sisa 14 dari keseluruhan remaja yang diwawancarai tidak mengetahui sama sekali mengenai legenda telaga warna ataupun pernah mendengarnya. Kemudian dari 20 data wawancara, 8 orang menyukai desain karakter *Scott Pilgrim Takes Off*, 5 orang menyukai desain karakter *Gravity Falls*, 3 orang menyukai desain karakter Danny Phantom, dan sisanya tidak memilih salah satu dari sampel desain karakter yang ditunjukkan.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pesan

Berdasarkan fenomena yang diangkat, perancangan desain karakter ini bertujuan sebagai alat bantu penyampai pesan dalam animasi 2D Duka di Balik Harapan. Adapun tujuan pembuatan animasi 2D Duka di Balik Harapan adalah supaya remaja yang menjadi target audiens kembali dengan cerita legenda.

Konsep Kreatif

Berdasarkan data yang perancang sudah kumpulkan, perancang akan membuat desain karakter yang sesuai dengan tujuan utama perancangan yaitu preservasi budaya. Oleh karena itu, perancang ingin karakter yang dibuat menggunakan pakaian adat jawa barat, namun disesuaikan kembali dengan kebutuhan perancangan animasi 2D Duka di Balik Harapan yang dirancang oleh *animate artist*.

Konsep Media

output utama dari perancangan ini adalah desain karakter yang akan digunakan sebagai aset visual dalam pembuatan *storyboard* dan animasi 2D yang dirancang oleh *storyboard artist* dan *animate artist*. Selain itu, terdapat media pendukung berupa *artbook* yang berisi konsep, aset karakter dari sketsa awal hingga hasil akhir. *Artbook* ini juga berisi deskripsi singkat tentang karakter yang sudah dirancang. Kemudian, ada juga media pendukung lain seperti, *merchandise* karakter berbentuk gantungan kunci dan stiker. Perancang menggunakan aplikasi *Procreate* dan *Clip Studio Paint*.

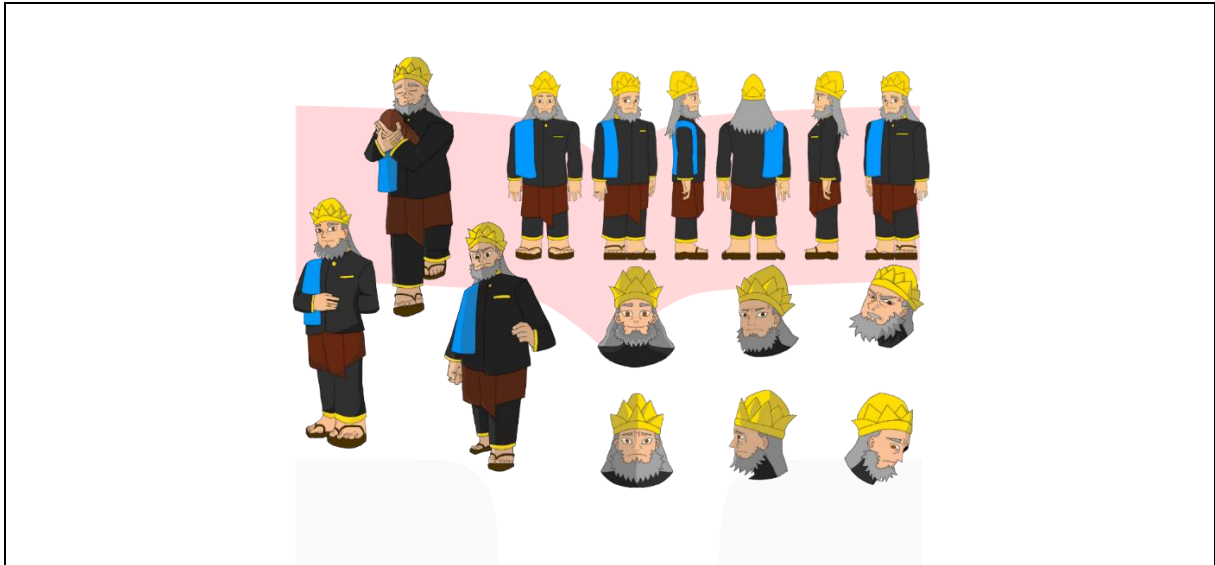
Konsep Visual

Di sini perancang menyusun konsep visual setiap karakter yang ada dalam cerita legenda telaga warna yang sudah dimodifikasi oleh *storyboard artist*. Dalam konsep visual tersebut, perancang menentukan bagaimana bentuk fisik karakternya, kostum yang dipakai, properti yang dibawa, personalitas karakternya, *gender*, peran dalam cerita dan deskripsi singkat setiap karakter. Dalam konsep visual juga, perancang akan menggunakan penggambaran *style* kartun berdasarkan data yang sudah didapat sebelumnya.

HASIL PERANCANGAN

Karakter Prabu Swarnalaya

Pada gambar 1.2 ditampilkan hasil dari perancangan karakter prabu swarnalaya. Prabu Swarnalaya adalah seorang raja dari Kutatanggeuhan, dia merupakan salah satu karakter utama dalam Cerita Legenda Telaga Warna. Dia diceritakan sebagai raja yang adil, bijaksana dan sangat menyayangi istrinya.

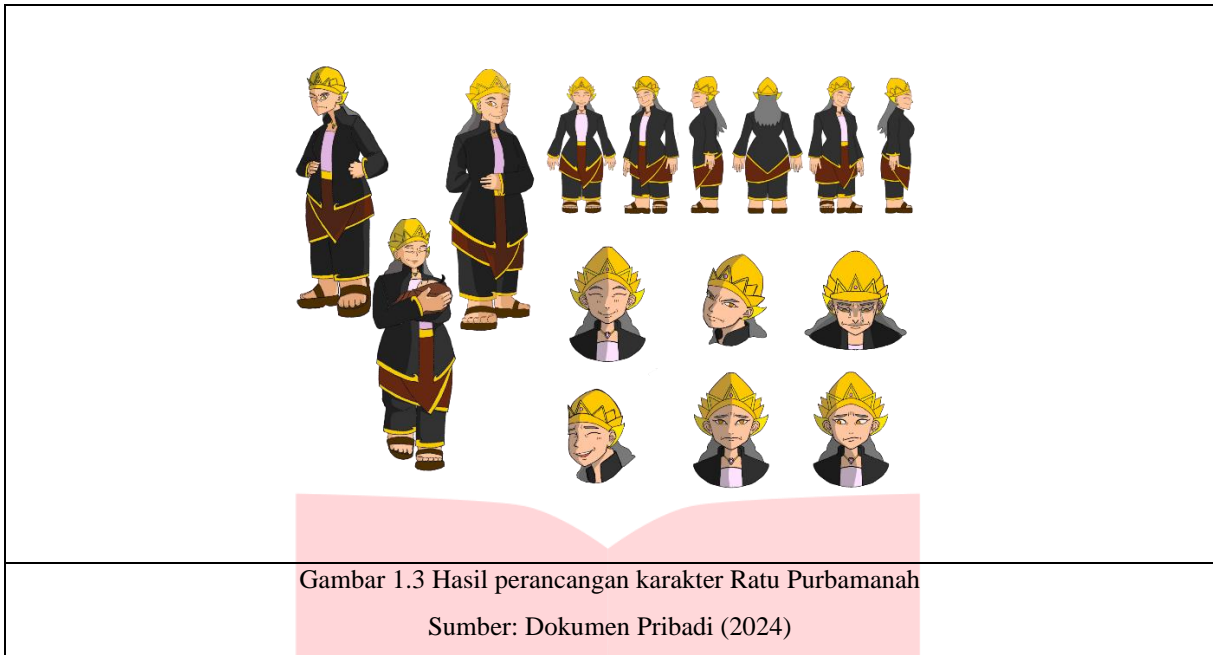


Gambar 1.2 Hasil perancangan karakter Prabu Swarnalaya

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

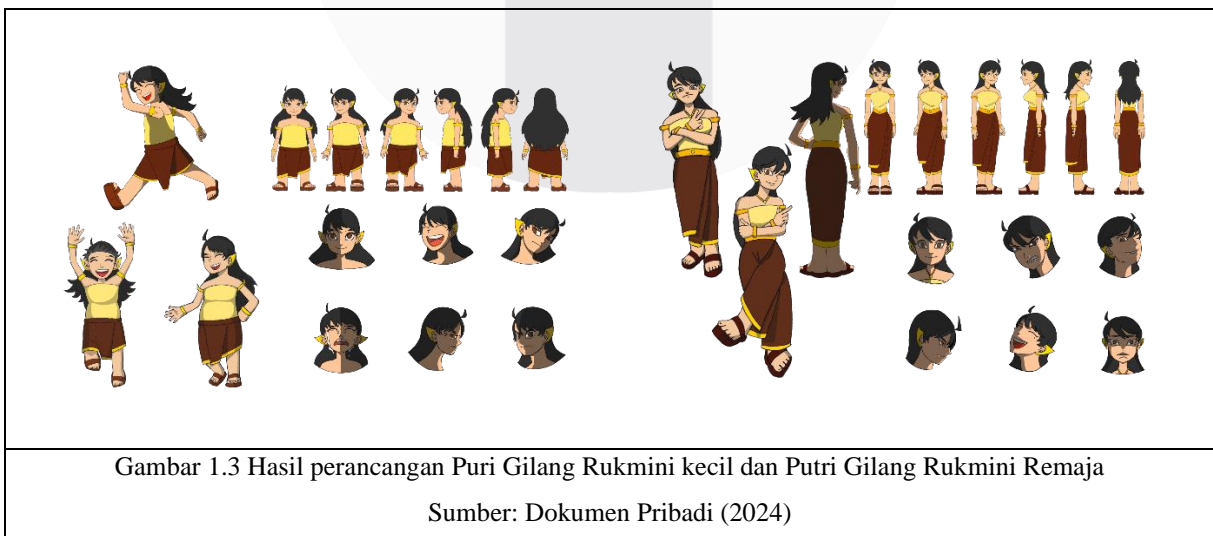
Karakter Ratu Purbamanah

Pada gambar 1.3 ditampilkan hasil dari perancangan karakter Ratu Purbamanah. Ratu Purbamanah merupakan seorang ratu dari Kerajaan Kutatanggeuhan dan juga istri dari Prabu Swarnalaya. Dia merupakan salah satu Karakter Pendukung dalam cerita Legenda Telaga Warna. Dia diceritakan sebagai seorang ratu yang ramah dan penyayang, dia juga merupakan seorang istri yang sangat mendukung tindakan suaminya.



Karakter Putri Gilang Rukmini

Pada Gambar 1.4 ditampilkan hasil perancangan Putri Gilang Rukmini kecil dan Putri Gilang Rukmini remaja. Putri Gilang Rukmini adalah seorang putri dari Kerajaan Kutatangeuhan dan juga merupakan putri semata wayang Prabu Swarnalaya dan Ratu Purbamanah. Dia merupakan salah satu karakter utama dalam cerita Legenda Telaga Warna. Gadis ini sebenarnya adalah gadis yang ramah, baik hati, dan periang namun karena menjadi anak semata wayang dia sering dimanja sehingga dia tumbuh menjadi anak yang egois.



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari perancangan desain karakter untuk animasi 2D adaptasi cerita legenda telaga warna, dapat disimpulkan bahwa cerita legenda semakin terlupakan oleh remaja, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara yang sudah dilakukan kepada para remaja yang suka menonton animasi. Oleh karena itu upaya perservasi budaya sangat perlu dilakukan agar cerita legenda tidak sepenuhnya terlupakan.

Adapun tujuan perancangan desain karakter ini adalah untuk digunakan sebagai alat bantu penyampai pesan dalam animasi 2D yang mengadaptasi cerita legenda telaga warna dengan judul Duka di Balik Harapan. Oleh karena itu, karakter dirancang berdasarkan proses pengumpulan data dan diskusi bersama *storyboard artist* selaku penulis naskah agar pembuatan karakternya sesuai dengan fenomena dan kebutuhan dalam animasi 2D. Selain itu perancang juga mengimplementasikan teknik yang sudah dipelajari dan dianalisis dari data yang dikumpulkan, seperti bentuk, kostum, ekspresi, dan gaya visual.

Saran

Perancang menyarankan untuk mahasiswa yang ingin menggunakan karya tugas akhir ini sebagai referensi tugas akhir selanjutnya agar dia dapat mengembangkan potensi perancangan ini menjadi lebih baik. Adapun beberapa hal yang dapat dikembangkan pada perancangan selanjutnya adalah:

- A. Memperluas cakupan target sasaran sehingga bisa dinikmati oleh berbagai kalangan tidak terbatas hanya di Bandung atau Indonesia saja, sehingga cerita legenda Indonesia yang lain bisa dikenal luas di pasar internasional.
- B. Pengembangan animasi 2D dengan membawakan cerita legenda Indonesia, mengingat Indonesia memiliki banyak sekali cerita legenda yang bisa diadaptasi menjadi Animasi.
- C. Dapat menjadi peluang ekonomi dalam bentuk merchandise yang cukup banyak diminati oleh kalangan remaja penyuka animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Desain Karakter Untuk Animasi Kena And The Spirit Of West Java. *EProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Alexandra, Q. M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN BACKGROUND DALAM SEBUAH ANIMASI MOTION COMIC BERJUDUL KECEMASAN: PERJUANGAN TAK TERLIHAT. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Berelson, B. (1952). *Content analysis in communication research*. Free Press.
- Bancroft, Tom. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: Random House Inc.
- Danandjaja J. (2007). *Folklor Indonesia: ilmu gosip, dongeng, dan lain lain*. Kreatama, Jakarta
- Effendy, Onong Uchjana. 2013. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fitri, Agus Zaenul, Haryanti, Nik. (2020) *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, mixed method, dan research and development*. Malang: Madani Media.
- Harder, Jenny. (2023). *Creativer Character Design for Games and Animation*. Boca Raton: CRC Press.
- Indrawan, R. & Yaniawati R.P. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran Untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*, Bandung: Penerbit PT Refika Aditama.
- Johnston, F. T. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. United States: Abbeville Press.
- Matessi, Michael D. (2008). *Force Character Design from Life Drawing*. London: Focal Press.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Mustafidah, Hindayati dan Suwarsito, Suwarsito (2020) *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Purwokerto: UMP Press.
- Mella, L. A., Afif, R. T., & Sumarlin, R. (2023). PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D'MAYA DAN JALU SARUNG AJAIB'SEBAGAI MEDIA INFORMASI PRODUK KEBUDAYAAN SARUNG MAJALAYA. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Murray, J. (2010). *Creating Animated Cartoons with Character*. New York: Watson-Guption Publications
- Pebriyanto; Ahmad, Hafiz Aziz; Irfansyah. (2022). Anthropomorphic-Based Character in The Animated Film "Ayo Makan Sayur dan Buah". *CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(1), 75-91
- Ramli, A. (2022). Tata Artistik Pertunjukan Teater The Eyes of Marege. *Nuansa Journal of Arts and Design Volume 6, 7*
- Ranjabar, Jacobus. (2006). *Sistem Sosial Budaya Indonesia: Suatu Pengantar*. Bogor: PT. Ghalia Indonesia.
- Sarlito Sarwono, Psikologi Remaja, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sloan, Robin J.S. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. New York: CRC Press.
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design 2e*. New York: CRC Press.
- Widjaja A.W. (1986). *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta [ID]: Bina Aksara.

White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films*. London: Focal Press.

White, Tony. (2006). *Animation: From Pencils to Pixels*. New York: Focal Press.

Zaini, I. M., Fiandra, Y., & Afif, R. T. (2023). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MENGENAI PERASAAN INSECURAKIBAT JERAWAT PADA REMAJA UNTUK MEDIA ARTBOOK. *eProceedings of Art & Design*, 10(2).

