

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D MENGENAI KESENIAN SISINGAAN DAN MITOS PENUNGGU GUNUNG MALABAR DI DESA BAROS

2D Animation Character Design Design Regarding Sisingaan Art And The Myth Of The Guardian Of Mount Malabar In Baros Village

Putri Ayala Shabrinai¹, Riky Taufik Afif², Muhammad Iskandar³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
putriayala@student.telkomuniversity.ac.id¹, rtaufikafif@telkomuniversity.ac.id²,
miskandar@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Mitos merupakan salah satu kebudayaan Indonesia dan telah digunakan sebagai pengatur kehidupan sejak lama. Namun seiring perkembangan zaman, esensi mitos semakin terlupakan dan sering kali disalahartikan. Oleh karena itu diperlukan perancangan desain karakter untuk animasi 2D mengenai mitos di desa Baros agar mitos ini tidak terlupakan dan nilai yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan ke generasi yang lebih muda. Dalam animasi ini, kesenian Sisingaan juga memiliki masalah yang serupa, sehingga dibuatlah karakter yang karakter utamanya merupakan seorang anak yang tinggal di desa Baros yang didesain berdasarkan data yang didapat dari studi pustaka, observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan kemudian dipilah dan dijadikan acuan dalam perancangan yang kemudian disesuaikan dengan naskah. Dari data yang dikumpulkan dan menyesuaikan kebutuhan yang ada, terciptalah karakter Deden, Singa, dan Mak Cicin.

Kata Kunci: mitos, animasi 2D, perancangan karakter, Desa Baros

Abstract: *Myth is part of Indonesian culture and has been used as a regulator of life for a long time. However, as time goes by, the essence of myth is increasingly forgotten and often misinterpreted. Therefore, it is necessary to design character designs for 2D animation regarding myths in Baros village so that these myths are not forgotten and the values contained in them can be conveyed to the younger generation. In this animation, Sisingaan art also has similar problems, so a character was created whose main character is a child who lives in Baros village which was designed based on data obtained from literature studies, observations and interviews. The data collected is then sorted and used as a reference in the design which is then adapted to the manuscript. From the data collected and adjusting existing needs, the characters Deden, Singa, and Mak Cicin were created.*

Keywords: *myth, 2D animation, character design, Baros Village*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang mempunyai keberagaman mulai dari agama, suku, budaya sampai kepercayaan. Mitos merupakan bagian dari sistem kepercayaan yang sudah ada dari zaman dahulu yang diciptakan oleh manusia sebagai cara untuk menjelaskan suatu fenomena alam, asal-usul, atau memberikan pendidikan moral atau etika dalam kehidupan. (Campbell, 1949). Namun terkadang dalam penyampaiannya, pesan moral yang ingin disampaikan justru tidak tersampaikan karena kesan mitos yang menakutkan atau negatif, mengakibatkan sebagian banyak orang hanya takut pada konsekuensi atau ganjaran yang ada dalam cerita dan justru mengabaikan pesan moral yang ingin disampaikan, atau justru hanya mengikuti aturan yang ditetapkan tanpa mengerti alasan atau nilai yang mendasarinya.

Joseph Campbell mengatakan bahwa terdapat 4 fungsi utama mitos; Fungsi Kosmologis – menjelaskan bentuk alam semesta, Fungsi Pendagonis – bagaimana menjalankan kehidupan sebagai manusia dalam keadaan apapun, Fungsi Mistis – menafsirkan kekaguman atas alam semesta, dan Fungsi Sosiologis – mendukung dan mengesahkan tata tertib sosial tertentu (Campbell, 1988, 1949). Namun fungsi utama dari mitos adalah sebagai pengatur kehidupan dan pendidikan moral. Dengan mitos, masyarakat mengembangkan pemahaman tentang benar dan salah. Dengan mitos pula manusia di pandu dalam berbagai konteks kehidupan, seperti hubungan sosial, pernikahan, pekerjaan dan sebagainya.

Begitu pula di Desa Baros, Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Terdapat beberapa mitos atau kepercayaan di salah satu kampung di desa tersebut.. Namun mitos atau kepercayaan tersebut tidak banyak diketahui karena tidak diturunkan secara luas. Contohnya mitos . Hal ini terjadi karena adanya modernisasi, orang yang mengetahui cerita-cerita tersebut kebanyakan sudah tidak ada dan tidak ada yang meneruskan kepada generasi selanjutnya.

Namun, penulis juga melihat adanya kesenian yang sama-sama memiliki masalah yang sama. Yaitu Sisingaan Depok yang eksistensinya semakin tergerus zaman.

Berdasarkan fenomena tersebut penting untuk meneruskan mitos dan kesenian ini kepada generasi mendatang dengan menggunakan pendekatan yang efektif, salah satunya dengan menggunakan media animasi yang memiliki daya tarik visual dan naratif yang kuat sehingga memudahkan informasi untuk disalurkan terhadap audiens yang dituju. Karena mitos adalah cerita informal suatu suku yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Christensen, 2008) dan mitos mengandung unsur fantasi, maka animasi dipilih untuk menjadi media yang digunakan karena pada animasi, hal tersebut lebih mudah untuk direalisasikan karena tidak memiliki batasan dan lebih sesuai untuk menjangkau target audiens.

Dalam pembuatan animasi ini, tidak hanya cerita yang dikemas dengan narasi yang kuat, namun juga memerlukan visual yang baik salah satunya melalui desain karakter agar audiens dapat terhubung dengan cerita dan pesan yang ingin disampaikan dapat dicerna dengan baik. Maka dari itu diperlukan desain karakter yang sesuai.

LANDASAN TEORI

Fenomena

Mitos

Mitos memiliki asal-usul dari kata Yunani 'muthos' yang berarti cerita yang disampaikan melalui mulut ke mulut. Dalam pengertian tersebut, mitos adalah cerita informal suatu suku yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Christensen, 2008).

Kesenian

Kesenian adalah bentuk ekspresi dari emosi manusia yang mengarah pada pengaturan unsur-unsur tertentu dalam bentuk yang dapat dirasakan oleh indera, terutama penglihatan dan pendengaran (Read, 1960)

Sisingaan

Sisingaan adalah sebuah bentuk dari kreatifitas budaya masyarakat dari subang yang mendukung dalam keaktifan masyarakatnya. Menurut Abah Salim pada Subang.go.id, awal mula kesenian Sisingaan di Subang adalah dari kegiatan menghibur anak laki-laki sebelum menyunatnya. Kemudian si anak akan di arak keliling kampung menggunakan kursi hias atau jampana.

Modernisasi

Modernisasi adalah salah satu perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat dan merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. Modernisasi mengacu pada proses perubahan dari keadaan yang lebih tradisional atau pra-modern menjadi yang lebih maju atau meningkat dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Willbert E. Moore (1963),

Orang Sunda

Orang Sunda merupakan sebuah etnis yang berasal dari Pulau Jawa bagian Barat Indonesia (Pram, 2013).

SDGs

SDGs merupakan inisiatif pembangunan berkelanjutan yang dikembangkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) dengan tujuan menciptakan kehidupan yang lebih baik dan berkelanjutan bagi seluruh penduduk bumi. Program ini terdiri dari 17 tujuan yang saling berhubungan dan saling mendukung dalam menghadapi berbagai tantangan global yang ada. (Kompas, 2023).

Teori Media

Media Baru

Media baru atau new media adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan gabungan antara teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi dan terhubung dalam jaringan. Media baru mencakup segala hal yang dapat mengalirkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Ada dua unsur utama dalam media baru, yaitu digitalisasi dan konvergensi. Sebagai contoh, internet merupakan bukti dari konvergensi karena menggabungkan fungsi media lain seperti audio, video, dan teks (McQuail's, dalam Efendi et al, 2017: 13).

Animasi

Animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi Gerakan (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023). Animasi merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan atau cerita. Dengan berbagai macam tema dan genre yang diangkat dalam dunia animasi, menjadikan animasi salah satu jenis film yang disenangi oleh berbagai kalangan baik dari anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022). Dengan media animasi diharapkan dapat menjadi media pendidikan yang kreatif bagi anak usia dini dan bagi remaja juga dewasa yang dalam hal ini menjadi objek transfer nilai pendidikan (Afif, 2021). Yang mana media ini dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk menyalurkan nilai moral sebagaimana fungsi utama mitos yaitu sebagai pengatur kehidupan dan pendidik moralitas.

Desain Karakter

Desain karakter adalah proses mendefinisikan penampilan, kepribadian, dan kebiasaan karakter dalam bentuk visual. Ini melibatkan penciptaan tampilan yang khas yang menyampaikan peran, kepribadian, dan cerita karakter, sering kali mencakup tampilan dari berbagai sudut, ekspresi, dan pose untuk memandu animator dan ilustrator." (Bancroft, 2020).

Pedoman Merancang Karakter

Bryan Tillman (2011: 144) menjelaskan tentang model sheet. Model sheet

adalah kombinasi turn around, ekspresi, head turns, pose, dan gambaran tentang penampilan karakter. Tidak semua elemen dalam model sheet harus ada, karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Desainer karakter dapat memilih elemen yang sesuai dengan karakter yang dirancang.

Teori Warna

Penggunaan warna dalam desain karakter memiliki potensi besar untuk menyampaikan banyak makna tentang karakter dan ceritanya. Warna memiliki pengaruh yang signifikan dalam desain karakter, oleh karena itu penting bagi kita untuk memahami makna yang terkait dengan warna yang digunakan (Tillman, 2011).

Psikologi Warna

Warna memiliki kemampuan untuk menciptakan emosi karena setiap warna memiliki makna yang khas. Respon individu terhadap warna mempengaruhi cara mereka memproses informasi yang diterima. Selain itu, warna juga memengaruhi cara seseorang memahami dunia sekitarnya (Sherin, 2012). Berikut adalah kesan atau impresi yang umumnya terkait dengan setiap warna menurut Bryan Tillman (2011).

Metode Perancangan

Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode yang berfokus pada pemahaman makna yang terjadi pada individu, kelompok, atau organisasi dalam konteks permasalahan sosial dan kemanusiaan (Cresswell, 2014). Penelitian kualitatif memiliki berbagai pendekatan yang memungkinkan peneliti untuk memilih pendekatan yang sesuai dengan objek yang diteliti (Yusanto, 2019). Setelah melakukan penelitian, data yang diperoleh perlu dianalisis secara teliti untuk memastikan bahwa data tersebut dapat dinarasikan dengan baik.

Pengumpulan Data

Wawancara

Dilakukan dengan cara mengunjungi Desa Baros, Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat langsung dengan menyiapkan

Observasi

Penulis melakukan observasi dengan mengunjungi Desa Baros, Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat dan melakukan pengamatan langsung.

Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan melalui jejaring internet untuk mencari data dan informasi mengenai Desa Baros. Selain itu penulis juga melakukan studi Pustaka untuk mencari referensi dan teori-teori terkait perancangan karakter dalam animasi. Data-data ini dapat dijadikan data sekunder yang berguna untuk melengkapi data primer.

Analisis Konten

Analisis konten merupakan sebuah penelitian yang melibatkan pembahasan mendalam tentang isi informasi yang tertulis atau tercetak dalam media massa (Asfar, 2019: 2). Sementara itu, analisis konten visual adalah penelitian yang mendalam tentang isi informasi yang disampaikan melalui bentuk visual. Dalam analisis konten visual, unsur-unsur visual yang dianalisis meliputi unsur desain dan prinsip desain yang terdapat dalam visual tersebut.

Segmentasi Pasar

Sasaran utama dalam perancangan animasi ini adalah generasi muda, khususnya anak-anak hingga remaja yang berusia antara 6-12 tahun, dengan tujuan untuk meneruskan kearifan lokal dari generasi sebelumnya. Menurut Papalia dan Olds (2001), masa remaja merupakan periode transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa yang ditandai oleh perubahan fisik, kognitif, dan psikososial yang signifikan. Menurut Musen dkk (Desmitas, 2010), masa remaja adalah fase kehidupan di mana kemampuan untuk memperoleh dan

menggunakan pengetahuan secara efisien berada pada titik tertinggi.

DATA DAN ANALISIS DATA

Data Objek Penelitian

Profile Desa Wisata Baros

1. Nama : Desa Wisata Baros
2. Alamat : Baros, Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat
3. Telfon : 083829876355
4. Email : desawisatabaros.kabbdg@gmail.com
5. Media Sosial :
 1. Instagram : @desawisata_baros
 2. Facebook : Desa Wisata Baros
 3. Twitter : @desawisata_baros
 4. Youtube : Desa Wisata Baros
 5. Website : <https://jadesta.kememparekraf.go.id/desa/baros>

Desa Baros terletak di Kecamatan Arjasari, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Dengan basis intelijen lokal yang masih kuat, Desa Baros mulai dikembangkan sebagai desa wisata mulai Juni 2021 dan pada tiga bulan pertama masuk 300 besar Penghargaan Desa Kompetisi Pariwisata Kalender Indonesia (ADWI) 2021 untuk Kementerian Pariwisata dan Kebudayaan. Ekonomi Kreatif (KEMENPAREKRAF). Kemudian pada tahun 2023, Desa Wisata Baros mendapat penghargaan dari Kelompok Penghargaan Desa Wisata Indonesia Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kememparekraf) sebagai salah satu dari 75 desa wisata terbaik di Indonesia dalam rangka Indonesia Bangkit 2023.

Struktur Bagan Desa

Kepala Desa	: Anton Rudiana
Sekretaris	: Haerul Rizal
Kasi Pemerintahan	: Tedi Suhendar

Kasi Kesejahteraan	: Supriyono
Kasi Pelayanan	: Hari Ahwani
Kaur Umum dan Tata Usaha	: Gandi Sugandi
Kaur Perencanaan	: Tantan Santana
	: Pipih Siti Sopiah
Kadus 1	: Risman Saleh
Kadus 2	: Asep Roy Jaelani
Kadus 3	: Odi Sodikin
Kadus 4	: Jaenudin
Staf Pemerintahan	: Yusup Supriatna
Staf Kesejahteraan	: Ary Permadi
Staf Keuangan	: Muhamad Kinkin Rudiana

Sumber: Kang Kinkin

Deskripsi Geografis:

Desa Baros adalah satu dari 11 desa yang ada di Kecamatan Arjasari. Secara geografis Desa Baros terletak di kaki Gunung Malabar, pada ketinggian sekitar 900 hingga 1000 meter di atas permukaan laut. Desa Baros memiliki luas sekitar 420 hektar. Dan terletak pada koordinat bujur 107.63159355669198 dan koordinat lintang -7.070863889670225 dengan batas sebagai berikut: .

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Arjasari
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Mekarjaya
3. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Mekarjaya
4. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Mekarjaya

Deskripsi Demografis:

Desa Baros berpenduduk 12.508 jiwa, terdiri dari 6.423 laki-laki dan 6.085 perempuan. Jenjang pendidikan terakhir yang diterima warga desa Baros sebagian besar adalah lulusan sekolah dasar dan menengah. Kondisi geografis mempengaruhi pekerjaan warga Desa Baros yang rata-rata bermatapencaharian sebagai petani/petani. Selain itu, terdapat pula warga yang bermata pencaharian sebagai petani/buruh perkebunan, pekerja musiman, pegawai swasta, dan pengusaha.

Data Khalayak Sasaran

Demografis :

1. 6-12 tahun
2. Warga Indonesia
3. Semua jenjang sosial

Psikografis :

1. Tertarik dengan animasi kartun
2. Masyarakat modern

Geografis :

1. Wilayah yang terjangkau akses internet.

Data Mitos Penunggu Gunung Malabar dan Kesenian di Desa Baros**Wawancara dengan Warga Desa Baros****Teh Lia****Mitos Penunggu Gunung Malabar:**

1. Ular besar bernama Ujang yang melilit Gunung Malabar, dipercaya mencegah longsor.
2. Sebutan "ular" diganti dengan "lunga" di gunung.
3. Teh Lia memiliki pengalaman pribadi terkait melihat jejak ular besar dan penampakan ular di foto.

Aktivitas Warga:

1. Desa ramai pada siang hari setelah aktivitas bertani.
2. Pertanian beralih ke peternakan dan perdagangan saat kemarau.
3. Adat kepercayaan seperti larangan bulan, ritual mengikat emas, dan penyipratan darah ayam hitam masih dilakukan.

Bu Yati

Dari hasil wawancara dengan Bu Yati, diketahui bahwa cerita tentang Ujang, penunggu Gunung Malabar, masih dikenal meski detailnya tidak banyak diketahui karena keterbatasan komunikasi dengan para sepuh. Selain itu, aktivitas

warga desa Baros melibatkan pekerjaan di kebun atau pabrik, dengan rutinitas yang dimulai sejak pagi. Anak-anak memiliki jadwal yang padat, sementara ibu-ibu sering berkumpul untuk kegiatan sosial seperti pengajian dan PKK. Desa ini dulunya adalah hutan lebat, dan kehidupan di sana telah mengalami banyak perubahan seiring waktu.

Pak Uu

Mayoritas penduduk Desa Pakusorong adalah petani yang berkebun di lahan milik pemerintah, menanam kopi, buah, dan sayuran, dengan sebagian hasil panen diserahkan kepada pemerintah. Selain bertani, beberapa penduduk memelihara ternak atau mengelola warung. Rumah-rumah penduduk terbuat dari bambu dan kayu karena mereka tidak memiliki hak milik atas tanah tersebut. Sebelumnya, tanah di desa ini disewakan oleh pemerintah hingga tahun 1970-an. Penduduk yang memiliki warung berbelanja di pagi hari menggunakan angkot yang hanya melintas dua kali sehari.

Pak Lili

Kesenian Sisingaan diperkenalkan di Desa Baros sekitar 20 tahun lalu, berasal dari Subang, dengan tujuan mempromosikan seni ini di seluruh Jawa Barat. Patung singa dalam Sisingaan melambangkan perlawanan terhadap penjajahan Belanda dan Inggris. Sisingaan tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga mempererat hubungan antarwarga. Upaya pelestarian terus dilakukan agar dapat diteruskan oleh generasi mendatang. Acara ini diadakan pada Minggu pagi di acara-acara desa, melibatkan arak-arakan sejauh 3-6 km dengan musik tradisional atau modern.

Data Hasil Observasi

Observasi anak laki-laki di Baros
--



Observasi Sisingaan



Surai Singa memiliki dua warna yakni kuning dan coklat. Wajah Singa memiliki warna yang sedikit oren dengan aksesoris mahkota diatas kepala. Anak yang menunggangi juga dirias, biasanya hal ini dilakukan untuk perlombaan.



Surai dan bulu singa memiliki satu warna yang hampir serupa, namun pada Sisingaan ini, terdapat sayap sebagai ornament tambahan selain mahkota dikepalanya. Anak yang di arak dirias, besar kemungkinan Sisingaan ini dilakukan untuk perlombaan atau khitan.

	<p>Sisingaan ini memiliki surai duawarna dengan hiasan kepala yang mirip siger sunda bergelantung di sisi wajah Singa. Sang anak yang menungganginya juga di rias. Memungkinkan bahwa Sisingaan ini dilakukan untuk perlombaan.</p>
	<p>Singa ini tidak memiliki ornament tambahan, Surai dan bulunya juga berwarna putih. Anak yang menungganginya pun tidak dirias. Biasanya ini dilakukan untuk acara informal dan hanya untuk saling bersilaturahmi saja.</p>

Observasi nenek-nenek di Baros



Mak Cicin



Bu Enok



Bu Euis

Mak cicin merupakan karakter yang berbasis pada orang nyata. Mak Cicin merupakan warga desa Baros yang diketahui berusia sekitar 80 tahunan, yang juga memiliki sepasang cucu dan adalah sumber soal mitos penunggu Gunung Malabar ini. Karakter mak cicin di tambahkan agar cerita terasa lebih realistis dan relate.

Nama	Mak Cicin	Bu Enok	Bu Euis
Usia	80 tahunan	70 tahunan	70-80 tahunan
Penampilan Fisik	Kulit sawo matang, sudah mengendur Wajah persegi Alis melebar Hidung pesek melebar Badan bungkuk tidak terlalu kurus Tinggi sekitar 150cm-an	Kulit kuning langsung Wajah persegi Alis melengkung Hidung rendah, ujung melebar Badan sedikit tambun Tinggi sekitar 155cm	Kulit Kuning langsung cerah Wajah diamond Alis hampir tidak terlihat Hidung rendah, ujung sedikit ramping Badan ramping, sudah sulit bergerak Tinggi sekitar 155-160 cm
Watak dan Perilaku	Tenang Lembut Sopan	Pendiam Tenang Sopan	Blak-blakan Gampang tertawa Pembawaan santai

Dari hasil observasi, penulis menemukan bahwa anak-anak, di Baros memiliki keunikan yaitu rambut hitam lurus, hidung pesek, kulit sawo matang dan daun telinga yang mencuat keluar. Begitu juga Mak Cicin, Bu Enok dan Bu Euis, kulit sawo matang dengan hidung pesek melebar menandakan ini terhubung dengan ciri fisik orang Sunda yang merupakan keturunan Melayu Muda atau Deutro-Melayu.

Sedangkan untuk Sisingaan sendiri, warna tidak memiliki pengaruh, kecuali riasan anak yang menunggang dan aksesori tambahan pada singa. Biasanya pada perlombaan, Singa dan penunggang akan dirias sedemikian rupa agar lebih menarik. Sementara untuk acara biasa, anak-anak tidak perlu dirias.

Analisis Karya Sejenis

Gravity Falls	Adventure Time	Steven Universe
		

Selama melakukan analisis kualitatif karya-karya yang serupa, ditemukan beberapa referensi yang membuat penulis memilih karya-karya ini dalam merancang desain karakter, yaitu:

1. Artstyle dari serial Gravity Falls digunakan sebagai referensi untuk proporsi tubuh para karakter.
2. Serial Adventure Time dipilih sebagai referensi karena memiliki style yang serupa.
3. Penerapan bentuk pada masing-masing karakter, seperti yang diimplementasikan pada serial Steven Universe.
4. Gaya pewarnaan berupa flat color, seperti yang telah digunakan pada serial animasi Gravity Falls.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Perancangan

Konsep Pesan:

Mengembalikan lagi fungsi mitos sebagai pengatur kehidupan dan meneruskannya ke generasi yang lebih muda melalui media baru.

Konsep Kreatif

Perancangan melalui brainstorm, observasi, olah data dan referensi, yang kemudian dituangkan ke desain.

Konsep Visual

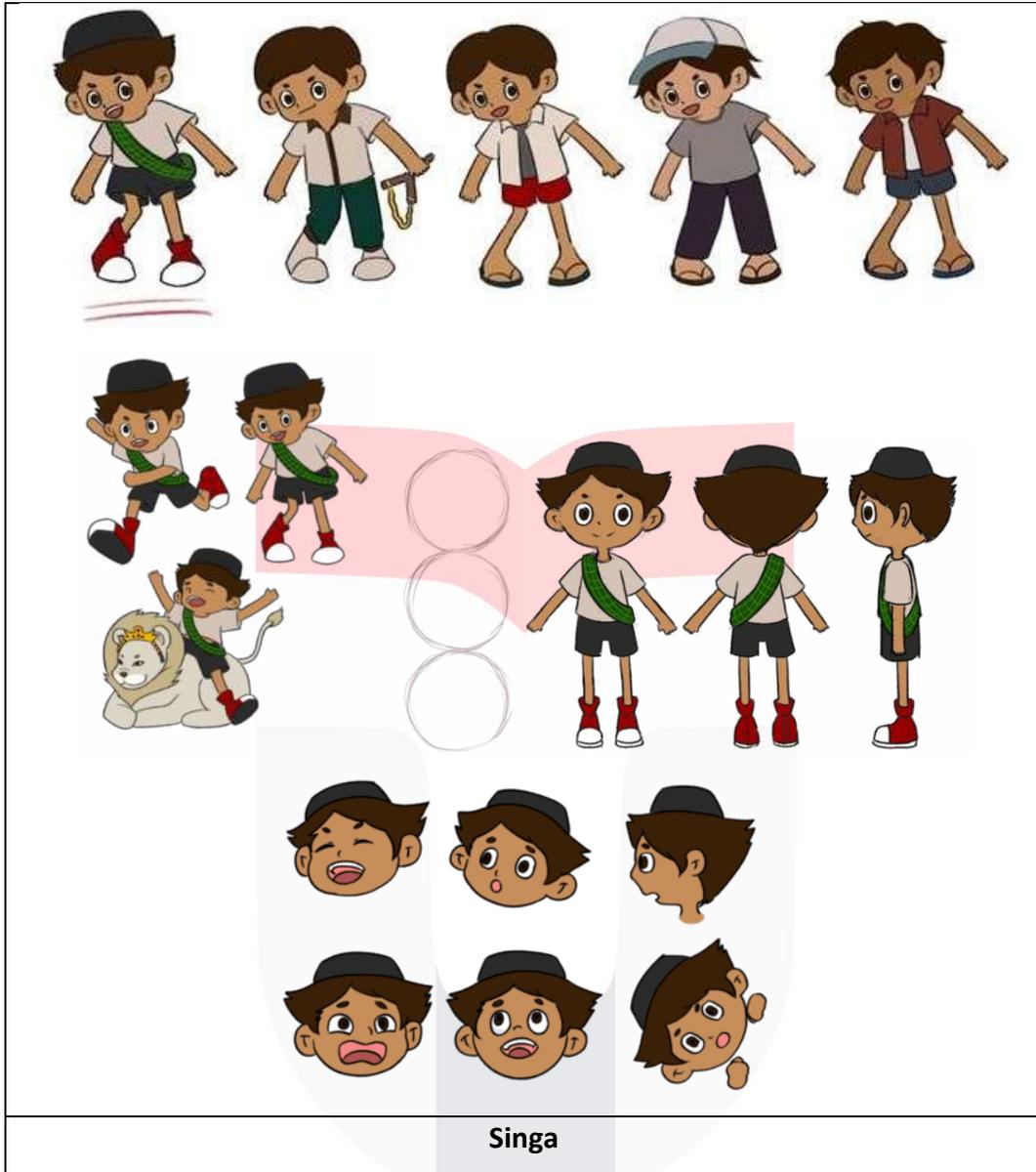
Karakter digambarkan dengan visual sederhana dengan gaya kartun.

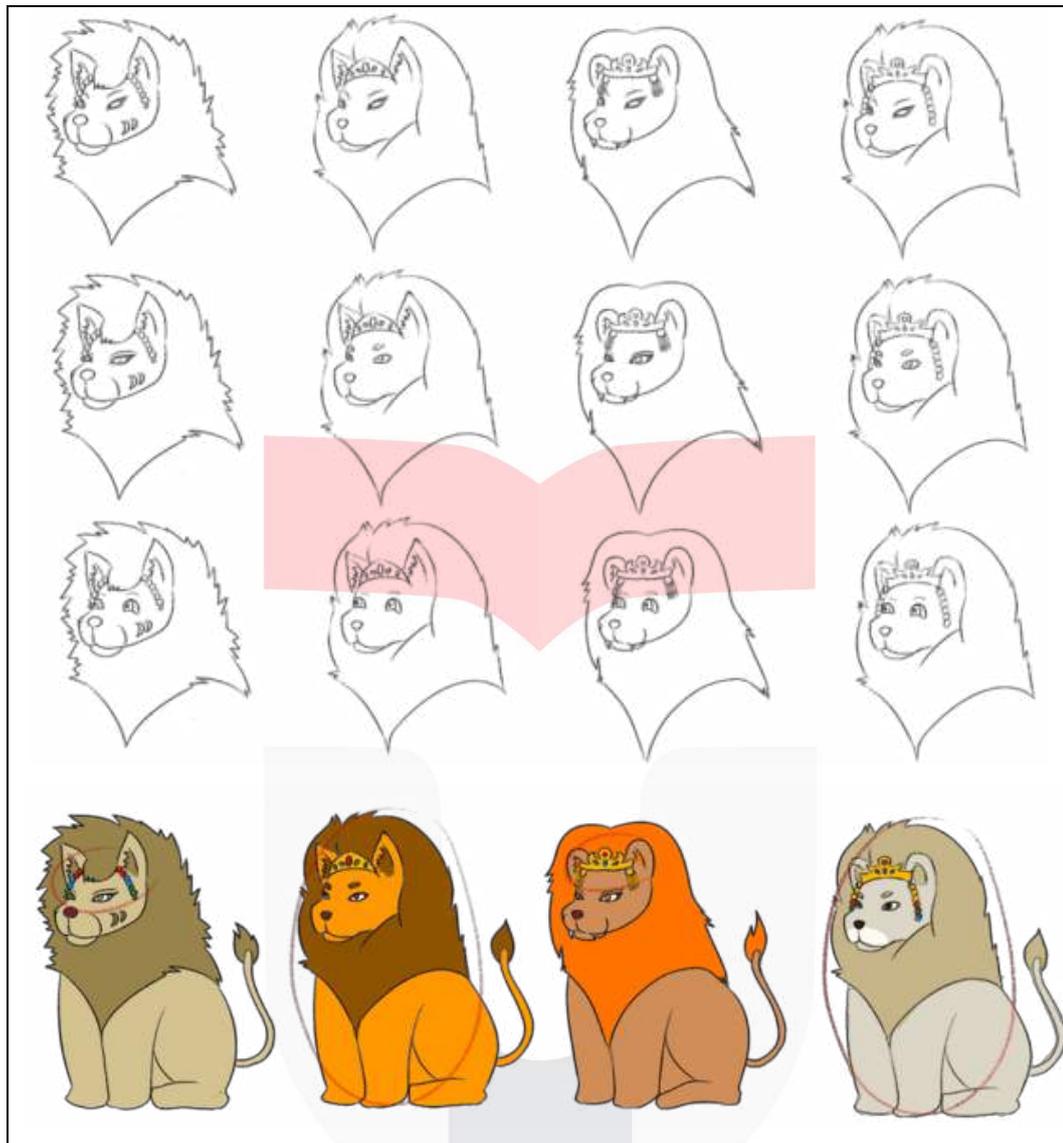
Konsep Media

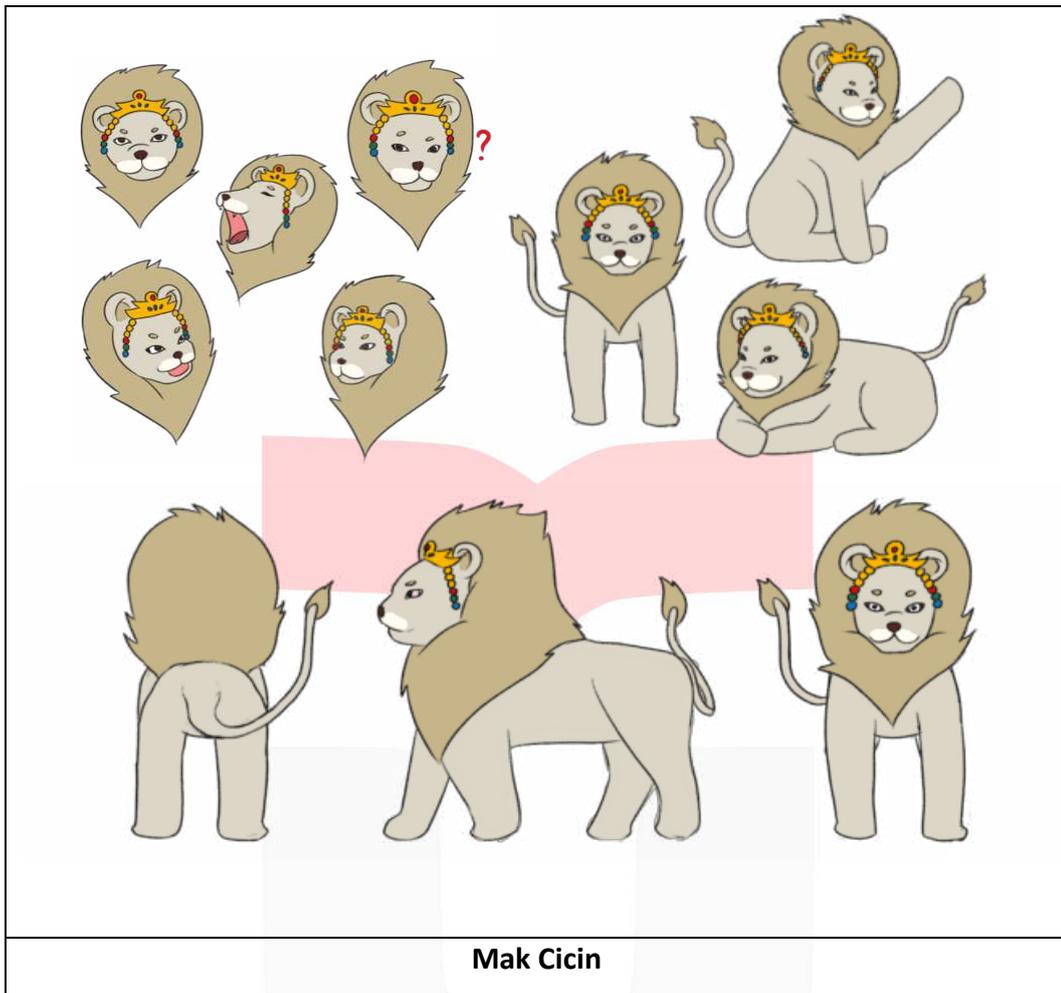
Menggunakan Clip Studio Paint dengan output animasi, artbook dan merchandise.

Hasil Perancangan

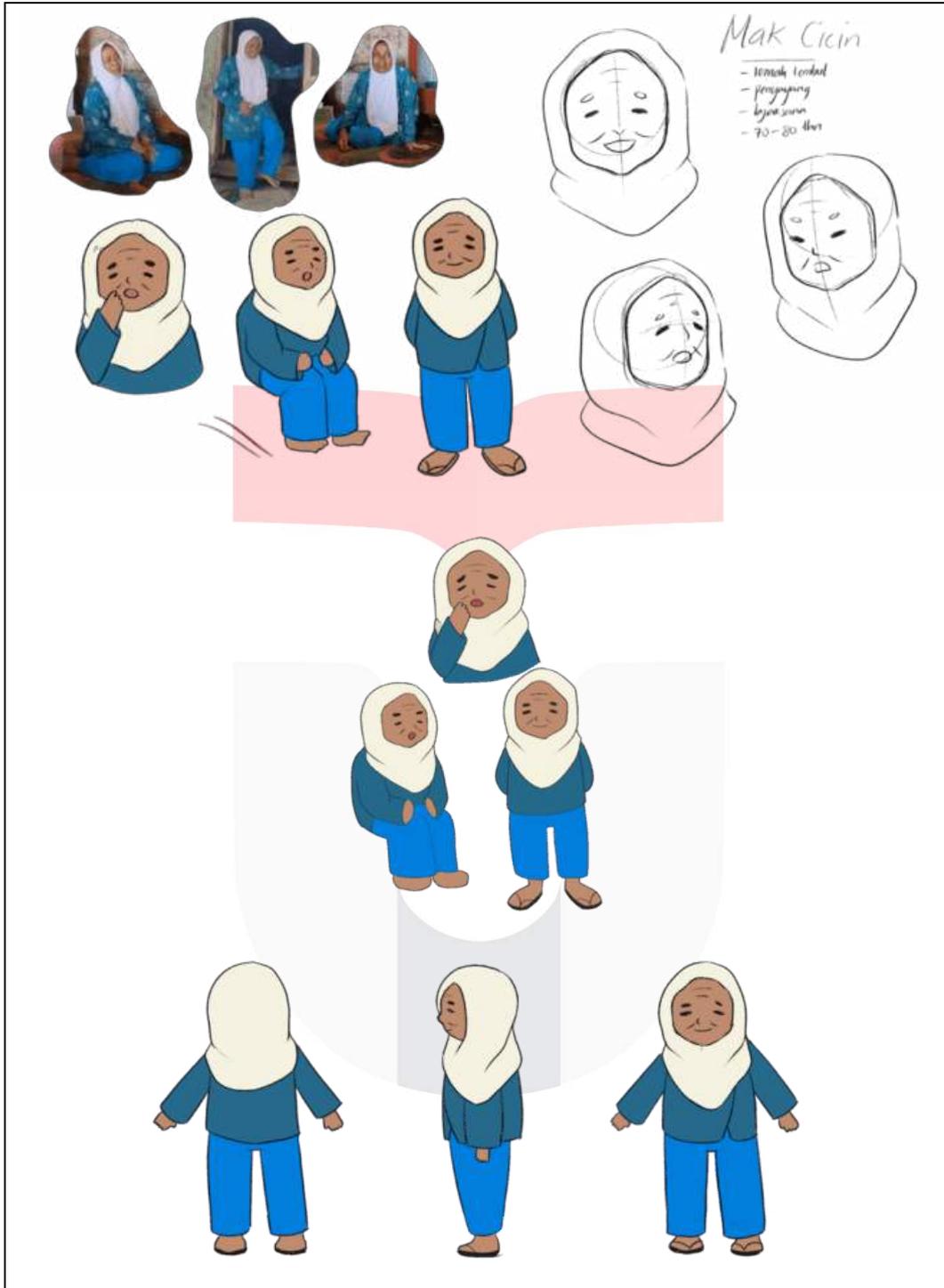








Mak Cicin



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Untuk perancangan karakter ini, penulis mengambil fenomena mitos yang ada di Desa Baros, Arjasari Kabupaten Bandung yang mana mitos ini hamper tidak diketahui karena mitos ini tidak diturunkan secara luas yang mana penuturnya sudah semakin jarang dan tidak ada yang meneruskannya ke generasi selanjutnya. Demi mencapai audiens yang diinginkan, maka dibuatlah sebuah animasi sebagai media penyampaian mitos ini namun dikemas dengan gaya yang sesuai agar lebih terhubung dengan sasaran yang dituju dan untuk menunjang animasi tersebut, maka dibutuhkan karakter yang dapat membantu animasi agar pesan yang diinginkan tercapai.

Perancangan karakter dilakukan berdasarkan data yang sudah diambil melalui observasi langsung ke lokasi. Yang mana berdasarkan hasil observasi dan wawancara, anak-anak di desa Baros cenderung memiliki kulit sawo matang dan rambut yang sedikit merah kecoklatan karena sering terpapar sinar matahari. Kemudian berdasarkan wawancara, anak-anak di desa Baros biasanya langsung pergi mengaji

Data yang sudah di dapat kemudian dianalisis dan diubah menjadi visual melalui proses kreatif sehingga terciptalah “Desain Karakter Animasi 2D Mengenai Mitos di Desa Baros.”

Saran

Diharapkan dengan perancangan ini, mitos yang seharusnya menjadi salah satu alat pengatur kehidupan dapat diteruskan ke generasi yang lebih muda melalui media yang lebih sesuai dan dapat menjadi inspirasi serta motivasi bagi rekan-rekan seniman diluar sana.

DAFTAR PUSTAKA

21 Draw. (2020). The Character Designer. 21 Draw.

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).

Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29-37.

Asfar, M. (2019). Analisis Konten: Mendalaminya dalam Penelitian Kualitatif. Jakarta: SkripsiYuk!.

Asfar, M. (2019). Pengaruh Modernisasi dan Globalisasi terhadap Perubahan Sosial Budaya. Jakarta: Penerbit Indah.

Bancroft, T. (2020). *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels (edisi ke-2)*. Watson-Guption.

Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton: Princeton University Press.

Campbell, J. (1988). *The Power of Myth*. New York: Doubleday.

Christensen, T. (2008). *Mythology and You: Classical Mythology and Its Relevance in Today's World*. Pearson.

Corbett, D. (2013). *The Art of Character: Creating Memorable Characters for Fiction, Film, and TV*. Penguin Books.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Sage Publications.

Efendi, A., Risdiyanto, & Setiawan, R. (2017). *Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surabaya: UPT Penerbitan Universitas PGRI Adi Buana.

Eliade, M. (1954). *The Myth of the Eternal Return: Cosmos and History*. Princeton University Press.

Good News From Indonesia. (2022). *Tradisi Sisingaan: Cara Masyarakat Subang Mengejek Pemerintah Kolonial*. Diakses pada 10 Agustus 2024, dari

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/10/20/tradisi-sisingaan-cara-masyarakat-subang-mengejek-pemerintah-kolonial>

Harara, M. (2020). Dampak Modernisasi terhadap Kepercayaan Masyarakat. Yogyakarta: Pustaka Rakyat.

Humaeni, A. (2012). "Makna Kultural Mitos dalam Budaya Masyarakat Banten." *Antropologi Indonesia*, 33(3), 167-168.

Hutomo, S. H. (2020). dalam Nazriani. "Pengaruh Sastra Lisan terhadap Kebudayaan di Indonesia." *Jurnal Kebudayaan Indonesia*, 19.

Ibumade. (2024). Paket Tari Sisingaan di Depok, Bekasi, Tangerang, Bogor, Jakarta, Bandung. Diakses pada 10 Agustus 2024, dari <https://ibumade.com/produk/paket-tari-sisingaan-di-depok-bekasi-tangerang-bogor-jakarta-bandung-2012451>

Kompas. (2023). "Mengenal 17 Tujuan SDGs Pembangunan Berkelanjutan Beserta Penjelasannya." Diakses dari Kompas.com pada 13 Juni 2024.

Moleong, L. J. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Moore, W. E. (1963). *Social Change*. Prentice-Hall.

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). "KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT." *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.

Pemerintah Kabupaten Subang. (2024). *Sisingaan: Seni dan Budaya Subang*. Diakses pada 10 Agustus 2024, dari <https://subang.go.id/public/index.php/wisata/seni-dan-budaya/sisingaan>

Pusat Bahasa. (2023). "Mitos." *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.

Sartini. (2014). "Mitos dalam Kehidupan Beragama." *Antropologi Indonesia*, 195.

Selby, A. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Focal Press.

White, T. (2009). *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*. Focal Press.

Winarti, S. (2020). *Sastra Lisan di Nusantara: Konservasi dan Revitalisasi*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud.

Yusanto, Y. (2019). "Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif." *Jurnal Komunikasi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. Diakses dari Academia.

