

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK TRAILER ANIMASI 2D WAYANG SEROK

CHARACTER DESIGN FOR WAYANG SEROK 2D ANIMATION TRAILER

Arriella Auryn¹, Rully Sumarlin², Irfan Dwi Rahadiano³

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

arriellaawrryn@student.telkomuniversity.ac.id¹,

rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id², dwirahadiano@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Wayang Serok merupakan seni pertunjukan yang berasal dari Desa Baros. Wayang Serok karya Adang Sutandar memiliki ciri khas seperti wayang golek namun bahannya terbuat dari limbah rumah tangga. Setiap karakter wayang yang dibawakan memiliki bentuk yang unik, digerakkan mengikuti alunan musik sesuai dengan cerita yang dibawakan sebagai media ceramah nilai-nilai masyarakat Baros. Namun, minimnya informasi mengenai Wayang Serok menyebabkan seni ini kurang dikenal dibandingkan dengan Wayang Kulit atau Wayang Golek yang telah memiliki animasi di YouTube. Pembuatan trailer animasi 2D Wayang Serok yang ditujukan kepada generasi muda, khususnya remaja, yang kurang familiar sehingga dapat membantu dalam mengenalkan dan memberikan informasi mengenai Wayang Serok. Dalam animasi, karakter adalah unsur penting yang memberikan daya tarik dalam cerita. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi fisik Wayang Serok, wawancara dengan ahli, penyebaran kuesioner kepada audiens target, serta literasi digital. Data yang terkumpul dianalisis secara visual menggunakan teori desain karakter dalam animasi 2D sehingga menghasilkan desain karakter yang mampu menyampaikan pesan dari cerita.

Kata kunci: pengenalan, animasi 2D, YouTube, desain karakter, wayang serok.

ABSTRACT

Wayang Serok is a performing art originating from Baros Village. Created by Adang Sutandar, Wayang Serok features characteristics similar to Wayang Golek, but is made from household waste. Each Wayang character has a unique shape and is moved in sync with the music according to the story being presented, serving as a medium for conveying the values of the Baros community. However, the limited information available about Wayang Serok has resulted in its lower recognition

compared to Wayang Kulit or Wayang Golek, which have their own animations on YouTube. The creation of a 2D animation trailer for Wayang Serok is aimed at introducing and providing information about Wayang Serok to the younger generation, particularly teenagers, who are less familiar with it. In animation, character design is a crucial element that enhances the story's appeal. The research methods used include physical observation of Wayang Serok, interviews with experts, distribution of questionnaires to the target audience, and digital literacy. The collected data were analyzed visually using character design theory in 2D animation, resulting in character designs that effectively convey the story's message.

Keywords: introduction, 2D animation, YouTube, character design, Wayang Serok.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki warisan budaya yang sangat kaya dan beragam, tercermin dalam keberagaman etnis, seni, agama, bahasa, dan tradisi yang tersebar di seluruh kepulauan. Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia dengan 17.504 pulau dan telah menetapkan 1.728 Warisan Budaya Takbenda (WBTb) dari tahun 2013 hingga 2022, termasuk 503 di antaranya dalam domain seni pertunjukan.

Salah satu seni pertunjukan yang terkenal adalah wayang, yang telah ada selama 1.500 tahun dan awalnya berkaitan dengan pemujaan roh leluhur. Wayang kulit dari Jawa Tengah adalah salah satu yang paling populer karena nilai filosofis dan historisnya.

Di Desa Baros, Jawa Barat, terdapat Wayang Serok yang unik karena terbuat dari barang bekas rumah tangga. Meskipun demikian, Wayang Serok kurang dikenal, terutama oleh generasi muda, karena minimnya informasi. Mengingat media sosial adalah sumber informasi utama bagi generasi muda, pengenalan budaya melalui media internet dapat lebih efektif.

Sektor animasi di Indonesia, yang diperkirakan akan terus berkembang, dapat menjadi media yang tepat untuk memperkenalkan seni Wayang Serok. Desain karakter animasi yang menarik dan mencerminkan nilai budaya dapat membantu meningkatkan minat masyarakat terhadap seni pertunjukan ini.

2. Landasan Teori

2.1 Budaya

Dalam KBBI, budaya memiliki arti pikiran, akal budi, hasil. Membudayakan adalah mengajarkan, mendidik, dan membiasakan sesuatu yang baik sehingga berbudaya. Dalam bahasa Sanskerta kata kebudayaan berasal dari kata budh yang berarti akal, kemudian menjadi kata budhi atau bhudaya diartikan sebagai hasil pemikiran atau akal manusia. Menurut Koentjaraningrat (1990), kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Dalam (Sumarlin, 2023:4), Koentjaraningrat membagi wujud kebudayaan menjadi tiga, yaitu:

1. Sebagai suatu kompleks ide-ide, gagasan, nilai-nilai, dan sebagainya;
2. Sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat;
3. Sebagai benda-benda hasil karya manusia.

2.2 Kesenian

Seni memiliki beragam definisi, mulai dari yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks. Salah satu definisi menyatakan bahwa seni adalah segala bentuk keindahan yang diciptakan oleh manusia, di mana seni dipandang sebagai upaya manusia untuk menciptakan keindahan yang membawa kenikmatan. Barang-barang buatan manusia yang membawakan keindahan disebutnya sebagai barang kesenian.

2.3 Wayang

Wayang, warisan budaya Indonesia, telah menjadi seni pertunjukan tradisional yang menonjol dan berfungsi sebagai alat komunikasi sejak lama. Awalnya, wayang erat kaitannya dengan pemujaan roh leluhur "hyang" melalui pertunjukan bayang-bayang untuk memohon perlindungan. Tradisi ini berkembang dalam masyarakat agraris dan dipengaruhi oleh kebudayaan Hindu yang masuk ke Jawa 1500 tahun lalu. Seiring penyebaran agama Hindu oleh para Brahmana, cerita wayang bergeser dari kisah petualangan dan kepahlawanan nenek moyang menjadi kisah Mahabharata dan Ramayana, yang tetap populer hingga kini.

2.3.1 Wayang Serok

Menurut Sutandar (2023) wayang serok adalah seni pertunjukan asal Desa Baros yang menggunakan barang bekas perabotan rumah tangga yang kemudian diolah menyerupai sebuah wayang yang dapat dimainkan. Karakter wayang Serok terinspirasi dari tokoh- tokoh wayang sebelumnya seperti Cepot, Gatot Kaca, Srikandi, Buta, Rahwana, dan, Dawala namun dimodifikasi sedemikian rupa sehingga memenuhi perannya dalam cerita. Contohnya Gatot Kaca memiliki sifat pemberani dan memiliki peran protagonis, sedangkan Rahwana sebagai musuh dan karakter antagonis. Wayang Serok merupakan seni pertunjukan yang membawakan cerita-cerita rakyat Desa Baros dalam kehidupan sehari-hari mereka. Cerita-cerita tersebut memiliki nilai-nilai kebudayaan, norma masyarakat dan nasehat-nasehat dalam kehidupan sehari-hari.

2.4 Animasi

Bustaman (2001) dalam Suantari Eka (2016), menjelaskan “Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu, dan bisa juga dikatakan perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu”. Dengan kata lain, animasi yaitu kumpulan gambar-gambar yang berurutan bergerak cepat dan menciptakan ilusi Gerakan (Alexandra, Sumarlin & Afif, 2023). 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).

2.5 Perancangan Desain Karakter

2.5.1 Archetype

Archetypes adalah karakteristik atau pola dasar yang sering kali ditemui dalam sebuah tokoh/karakter yang bisa direlasikan oleh audiens. Archetypes berfungsi untuk mendorong jalannya cerita ke depan. Jenis-jenis archetypes adalah *hero*, *shadow*, *fool*, *anima/animus*, *mentor*, dan *trickster*. Cerita Setiap karakter memiliki peran dan latar belakangnya masing-masing dalam cerita. Tanpa adanya latar belakang atau cerita maka sebuah karakter akan menjadi tidak konsisten seiring berjalannya cerita. Cerita dari sebuah karakter bisa dijabarkan melalui menjawab pertanyaan seperti apa, siapa, di mana, mengapa, kapan, dan bagaimana.

2.5.2 Bentuk

No.	Bentuk	Makna
1.	Persegi	Stabilitas, kepercayaan, kejujuran, rasa aman dan nyaman, keseimbangan, dan maskulinitas.
2.	Segitiga	Aksi, agresi, licik, konflik, ketegangan.
3.	Lingkaran	Kesempurnaan, kelembutan, keanggunan, ceria, kenyamanan, kesatuan, kekanak-kanakan.

2.5.3 Referensi

Menggunakan referensi tidak sama dengan plagiarisme. Referensi dibutuhkan oleh setiap seniman untuk menghasilkan karya yang akurat dan spesifik tidak seperti ketika menggambar hanya dengan mengandalkan imajinasi atau ingatan saja.

2.5.4 Estetika

Aspek ini adalah hal yang paling diincar oleh para desainer karakter. Estetika adalah wajah dari sebuah karakter. Penampilan sebuah karakter menentukan reaksi suka, tidak suka, simpati, koneksi antar audiens pada karya karena manusia sebagai penonton cenderung lebih dulu memperhatikan visual dari sebuah karakter kemudian mengasosiasikan makna dan emosi yang kita rasakan terhadap aspek estetika yang ditampilkan. Berikut adalah pemaknaan warna primer dan sekunder yang umum digunakan.

No.	Warna	Makna
1.	Merah	Percaya diri, keberanian, aksi, bahaya, kekuatan, tekad, semangat, keinginan, amarah, dan cinta

	Kuning	Bijaksana, cerdas, hati-hati, rasa iri, takut, nyaman, aktif, optimis
	Biru	Kepercayaan, kesetiaan, bijaksana, percaya diri, cerdas, kesembuhan, kelembutan, pengetahuan, integritas, kesedihan, dan sikap dingin.
	Ungu	Kekuatan, elegan, misterius, ajaib/magis, ambisi, kemewahan, kemandirian, dan kreativitas.
	Hijau	Alam, pertumbuhan, harmoni, kesuburan, rasa aman, ketahanan, optimisme, santai, kejujuran, dan rasa iri.
	Jingga	Riang gembira, entusiasme, kreativitas, kebahagiaan, tekad, ketertarikan, dorongan.
7.	Hitam	Kekuatan, elegan, kaku, kematian, sifat jahat, misterius, takut, rasa duka, dan depresi.
8.	Putih	Bersih, murni, pembaruan, kedamaian, polos, kebaikan, kesederhaan, dan kesempurnaan.

2.5.5 Animation Bible

Tentu, berikut adalah versi singkat dari penjelasan tentang elemen-elemen penting dalam desain karakter:

Model Sheets

Gambar karakter dari berbagai sisi (depan, belakang, samping) untuk menunjukkan anatomi dan struktur dalam 360 derajat. Sertakan ukuran karakter menggunakan head heights atau jumlah kepala.

Height Relation Chart

Gunakan grafik tinggi untuk memastikan konsistensi ukuran setiap karakter yang muncul bersamaan.

Colour Models

Pilih warna yang seimbang dalam hal kontras, value, dan saturasi. Sesuaikan warna karakter dengan latar belakang dan genre cerita untuk menciptakan kesan yang tepat.

Action Sheets

Tampilkan pose, gestur, dan ekspresi karakter untuk menunjukkan batasan gerakan dan ciri khas kepribadian mereka. Ini membantu karakter terlihat hidup dan dinamis.

2.5 Teori Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Menggunakan mix-method, yang menggabungkan pengumpulan data kuantitatif (numerik) dan kualitatif (teks/gambar). Pendekatan kualitatif fokus pada analisis dan interpretasi, sedangkan kuantitatif menggunakan statistik untuk menguji hipotesis.

2. Metode Analisis Data

Content analysis merupakan metode objektif untuk mengidentifikasi pola dalam representasi visual dan verbal. Sedangkan analisis visual melibatkan deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian gambar untuk memahami karya secara mendalam (Soewardikoen 2021:90).

2.6 Teori Audiens

Menurut penelitian oleh Rideout, Roberts, dan Foehr (dalam Sumarlin, 2023:8), 2.200 anak

usia 8-18 tahun menghabiskan rata-rata 6,5 jam setiap hari untuk media sosial, yang menjadi sumber utama informasi dan hiburan mereka. Untuk memahami target audiens dengan lebih baik, segmentasi pasar diperlukan, seperti yang dijelaskan oleh Suprpti (2010:36). Segmentasi membantu menemukan kebutuhan dan keinginan spesifik konsumen dan mendukung pengembangan produk atau layanan yang memenuhi kebutuhan tersebut. Segmentasi pasar terdiri dari empat jenis, segmentasi geografis yaitu pembagian pasar berdasarkan unit geografis seperti negara, provinsi, atau kota. Segmentasi demografis yaitu Pembagian pasar berdasarkan variabel demografis seperti umur, jenis kelamin, dan penghasilan. Segmentasi psikografis pembagian pasar berdasarkan kelas sosial, gaya hidup, atau kepribadian. Segmentasi perilaku yaitu pembagian pasar berdasarkan perilaku seperti saat pembelian, manfaat yang dicari, dan tingkat penggunaan produk.

3.2 Data dan Analisis Data

3.2.1 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan mix method, yaitu observasi, wawancara, kuisioner, studi literatur, dan kajian visual.

3.2.2 Data dan Analisis Objek

1. Data Khalayak Sasaran

Target audiens adalah remaja usia 13-18 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, yang menggunakan aplikasi YouTube dan tinggal di Bandung dengan kelas sosial menengah.

2. Data Hasil Wawancara

Wawancara dengan Bapak Adang Sutandar, pencipta Wayang Serok, mengungkap bahwa Wayang Serok adalah seni tradisional dari Desa Baros Arjasari yang menggunakan alat rumah tangga bekas sebagai media. Wayang ini menampilkan cerita lokal dan nilai moral, serta diiringi gamelan dan musik Sunda. Adang menginspirasi Wayang Serok dari Wayang Golek dan sering mementaskan pertunjukan pada acara-acara lokal seperti sunatan dan festival desa dengan membawakan cerita yang mengangkat nilai moral masyarakat Desa Baros. Pertunjukan biasanya berlangsung lebih dari satu jam dan populer di kalangan anak-anak desa.

3.2.3 Data Hasil Observasi

1. Observasi Wayang Serok

Berdasarkan observasi pada wayang serok berikut adalah deskripsi dari setiap wayangnya:

Cepot

Cepot adalah karakter protagonis dalam cerita wayang golek yang sering digunakan oleh dalang untuk menyampaikan pesan-pesan kepada penonton, seperti nasihat, kritik, petuah, atau sindiran dengan cara yang humoris. Dalam pertempuran, Cepot biasanya menggunakan senjata bedog atau golok, dan sering melawan raksasa atau buta. Penampilannya meliputi kepala dari besi berwarna hijau, mengenakan blangkon cokelat dengan motif batik parang, wajah yang digambarkan dengan ekspresi tersenyum, dan tubuh yang terdiri dari pakaian hitam flanel tebal, ikat pinggang merah, serta sarung tenun cokelat bermotif batik. Cepot juga membawa bedog kayu yang diikat di pinggangnya. Tangannya terbuat dari kayu yang dicat merah, tanpa jari, dan terlihat ada kerusakan pada tangan kanannya. Cepot tidak memiliki kaki karena kerangka badannya hanya terdiri dari kayu dan dua lengan yang dapat ditancapkan di atas panggung.

Pengantin (Srikandi)

Srikandi adalah karakter protagonis yang sering mendampingi Gatot Kaca, terutama dalam cerita yang mengangkat kehidupan suami istri. Dalam pewayangan serok, Srikandi digambarkan dengan kepala dari sendok sayur besi, sanggul dari ban mobil mainan yang diikat ke gagang sendok sayur, dan kerangka badan yang direkatkan dengan tali, lem, dan paku. Ia mengenakan kebaya Sunda merah terang, dihiasi dengan renda coklat/oranye di bahu, kalung manik-manik biru, dan selendang biru dari kain perca. Tangannya terbuat dari sambungan batang kayu yang diikat dengan tali sehingga bisa dimainkan. Seperti banyak tokoh wayang lainnya, Srikandi tidak memiliki kaki; kerangka badannya terdiri dari kayu dan dua lengan yang bisa ditancapkan di atas panggung.

Buta 1

Buta adalah karakter antagonis dalam cerita Wayang Serok. Ia mengenakan blangkon hitam dan memiliki rambut hitam yang diambil dari rambut asli. Kepalanya terbuat dari batok kelapa cokelat dengan wajah yang digambar menggunakan spidol hitam dan cat putih untuk alis, mata, dan mulut. Buta mengenakan pangsi hitam dan sarung cokelat bermotif bunga dengan garis-garis berwarna hijau, merah muda, oranye, ungu, dan putih. Tangannya terbuat dari kayu dan dihubungkan dengan tali pita biru pada batang kayu panjang untuk memudahkan gerakan. Seperti banyak tokoh wayang lainnya, Buta tidak memiliki kaki, dengan kerangka badan yang hanya terdiri dari kayu dan dua lengan.

Dawala (Adik Cepot)

Dawala adalah tokoh protagonis dalam pewayangan serok yang berperan sebagai adik Cepot. Kepalanya terbuat dari saringan air plastik berwarna biru dengan gagang yang menghadap ke depan, dan lehernya diikat dengan kain merah. Dawala mengenakan baju kampret dari kain bekas berwarna merah muda, biru, dan putih, dengan kain biru melilit pinggangnya. Ia juga memakai potongan sarung bekas bermotif batik berwarna ungu, hitam, dan krem. Tangannya

terbuat dari kayu dan membentuk gestur menunjuk. Seperti banyak tokoh wayang lainnya, Dawala tidak memiliki kaki, dan kerangka badannya hanya terdiri dari kayu dan dua lengan yang bisa ditancapkan di atas panggung.

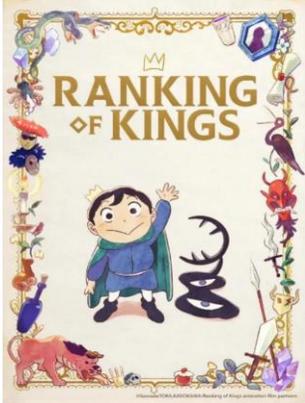
Rahwana

Dalam seni pertunjukan wayang serok, Rahwana digambarkan sebagai sosok jahat (antagonis). Kepalanya terbuat dari rantangan besi putih bergambar bunga, dengan mahkota dari dus yang dibungkus ciput bayi merah muda dan renda putih di kedua sisinya. Ia mengenakan baju dari kain perca berwarna hitam, putih, dan merah, dengan renda emas di leher, serta kain batik yang sama dengan karakter Dawala, yaitu sarung bekas bermotif batik ungu, hitam, dan krem. Di belakangnya terdapat kain yang membentuk bunga mawar krem, dan praba dari potongan karpet merah. Tangannya terbuat dari pipa selang biru yang diikat ke tangkai kayu agar bisa dimainkan. Seperti banyak tokoh wayang lainnya, Rahwana tidak memiliki kaki, dengan kerangka badan yang hanya terdiri dari kayu dan dua lengan.

Gatot Kaca

Wayang ini memiliki kepala dari serok minyak besi yang lebih besar dibandingkan kepala wayang lain, direkatkan pada kerangka wayang. Bajunya terbuat dari kain kerudung bekas dengan manik-manik bermotif bunga, menyerupai motif pada wayang biasa. Pinggangnya ditutupi oleh selendang panjang berwarna putih dan merah dari pita dan kain bekas, serta rok dari kain bekas bermotif tanaman hitam putih. Di punggungnya terdapat praba yang terbuat dari spons dan dibungkus kertas metalik emas. Kedua lengannya terbuat dari paralon, dengan kertas metalik emas sebagai atribut di lengan atas dan bawah, dan tangannya diikat dengan bambu agar bisa digerakkan. Wayang ini tidak memiliki kaki, dengan kerangka badan yang hanya terdiri dari kayu dan dua lengan yang bisa ditancapkan di atas panggung.

3.3 Analisis Karya Sejenis

Ousama Ranking	Gravity Falls	The Amazing World of Gumball
		

Selama melakukan analisis karya sejenis, didapatkan data mengenai aspek-aspek yang dapat diambil dari ketiga referensi untuk kebutuhan perancangan karya. Dalam animasi “Ousama Ranking”, gestur karakter dalam bertarung dan artstyle yang sederhana (penggunaan outline dan cell shading) diimplementasikan pada animasi yang akan digarap. Begitu pula dalam animasi “Gravity Falls”, akting tokoh, bentuk sederhana yang memanfaatkan bentuk dasar sehingga tercipta karakter manusia yang beragam, pewarnaan sederhana dan gestur tubuh yang fleksibel dapat dijadikan referensi yang kuat. Sedangkan dalam animasi “The Amazing World of Gumball”, didapatkan referensi tambahan untuk ekspresi karakter yang mampu membawakan unsur komedi dan menciptakan karakter yang ekspresif.

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Perancangan desain karakter untuk trailer animasi 2D Adventure of Serok didasari dari data dan hasil analisis visual kedelapan tokoh Wayang Serok yang dilatarbelakangi oleh minimnya informasi yang membahas Wayang Serok. Upaya ini dilakukan untuk mempromosikan dan menyediakan informasi mengenai seni pertunjukan Wayang Serok kepada masyarakat Bandung khususnya remaja. Maka dari itu, dengan adanya perancangan karakter untuk animasi ini, remaja diharapkan tertarik dalam mempelajari seni pertunjukan wayang serok ini sehingga mampu mendorong pergerakan ekonomi kreatif Desa Baros.

4.1.2 Konsep Kreatif

Desain karakter Gina, Cepot, Dawala, Buta, Srikandi, Gatot Kaca, dan Rahwana dalam trailer animasi 2D “Adventure of Serok” dirancang untuk memperkenalkan visual kedelapan tokoh kepada

audiens di Bandung, terutama remaja dan dewasa muda. Setiap desain karakter dibuat sesuai dengan tema, latar, dan sifat yang ditentukan dalam naskah.

Wayang Serok, yang telah berperan dalam membangun Desa Baros menjadi desa pariwisata, kurang mendapat perhatian dan promosi, menyebabkan minat masyarakat, termasuk warga Baros sendiri, untuk meneruskan atau mempelajari kesenian ini menurun. Dalam cerita animasi ini, Gina, sebagai tokoh utama, bersama Cepot harus menyelamatkan dunia wayang dari kejahatan yang dipimpin oleh Rahwana untuk mengembalikan kedamaian. Cerita ini mengangkat tema wayang membawakan nilai heroisme, dan perbuatan baik sebagai bentuk pengenalan budaya Wayang Serok.

Dengan merancang karakter untuk trailer animasi 2D ini, diharapkan remaja tertarik mengenal seni pertunjukan Wayang Serok, sehingga dapat mendorong pergerakan ekonomi kreatif di Desa Baros.

4.1.3 Konsep Media

Media utama dalam perancangan tugas akhir ini adalah trailer animasi 2D sebagai output karya. Sketsa, dan warna dilakukan menggunakan software Adobe Photoshop untuk memudahkan tahap pewarnaan. Sedangkan lineart dikerjakan menggunakan Adobe Illustrator agar terlihat rapih. Resolusi gambar berada pada 300 dpi dengan ukuran kanvas A3. Alat yang digunakan adalah komputer dan pen display Huion Kamvas 16. Media publikasi menggunakan platform YouTube karena memiliki akses yang mudah dan gratis untuk siapa saja terutama remaja.

4.1.4 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan desain karakter dimulai dengan pembagian aspek dimensional karakter (fisik dan psikologis) terhadap setiap karakter yang kemudian disesuaikan dengan referensi karya sejenis dan artstyle kartun yang memanfaatkan outline, penggunaan cell shading, dan full color serta ekspresi dan gestur yang beragam. Ketiga referensi visual yang dipilih adalah Ousama Ranking, Gravity Falls, dan The Amazing World of Gumball.

4.2 Hasil Perancangan

Setelah melalui proses perancangan dan animate, maka didapati hasil dari perancangan tersebut adalah sebagai berikut.

4.2 Proses dan Hasil Perancangan

4.2.1 Gina



Gina, seorang anak berusia 10 tahun, dirancang dengan tubuh berbentuk persegi dan lingkaran untuk menggambarkan keamanan dan keceriaan. Karakter ini menggunakan warna cerah: merah, kuning, dan biru. Gina mengenakan sweatshirt merah, celana biru, dan sandal ungu, dengan arti simbolik masing-masing warna. Rambut coklatnya dapat diikat, dikepang, atau pendek, dilengkapi bunga patrakomala dan plester luka. Gina memiliki gestur aktif (duduk bersila, lompat, lari) dan enam ekspresi (kaget, marah, bingung, teriak, kagum) untuk mencerminkan berbagai emosi. Desain ini sesuai dengan kebutuhan naskah dan karakter.

4.2.2 Cepot



Cepot, karakter humoris dan penakut, mendampingi Gina dalam perjalanannya. Terinspirasi dari Cepot/Astrajingga di wayang Serok, Cepot memiliki tubuh kecil berbentuk persegi yang melambangkan kesetiaan dan kepercayaan. Ia mengenakan pangsi hitam dengan kain merah, ikat kepala coklat, dan sarung coklat bergaris kuning, mencerminkan kehatian-hatian dan konsekuensi

keputusan. Cepot membawa golok untuk melawan musuh. Fisiknya meliputi kepala hijau dengan garis putih, mata hitam, gigi maju, dan janggut pendek, serta tangan dan kaki kayu merah. Gesturnya mencakup pose menyambut, ketakutan, dan kebingungan, dengan lima ekspresi (kaget, marah, sedih, bahagia).

4.2.3 Dawala



Dawala adalah karakter pemberani dan bijaksana dalam Wayang Serok, membantu Cepot dan Gina melawan Buta suruhan Rahwana serta melaksanakan ritual pemanggilan Gina. Fisiknya meliputi kepala saringan teh biru, tubuh kayu, rambut hitam panjang, bibir merah tersenyum lebar, gigi maju, dan janggut pendek. Dawala berbentuk persegi, melambangkan maskulinitas dan kejujuran. Ia mengenakan pangsi merah dengan garis hijau dan sarung jingga dengan garis hijau, mencerminkan kekuatan, ketahanan, dan keceriaan. Gesturnya mencakup pose menyambut, berlari, tertawa, berhati-hati, dan saat dikalahkan. Ekspresi Dawala terdiri dari bahagia, khawatir, kaget, kesal, dan lelah.

4.2.4 Buta 1



Buta adalah karakter antagonis dalam Wayang Serok, dengan dua versi sebagai suruhan Rahwana.

Buta 1 licik, pemarah, dan angkuh, tetapi penurut pada Rahwana. Fisiknya meliputi kepala bundar dari batok kelapa, taring panjang, rambut coklat kusut, dan tubuh kurus tinggi dari kayu. Bentuk dasar Buta 1 adalah lingkaran, segitiga, dan persegi, dengan elemen segitiga yang melambangkan agresivitas dan kelicikan. Pakaiannya terdiri dari baju pangsi bergaris, kain compang-camping, dan ikat kepala hitam. Gesturnya meliputi pose berdialog, berlari, dan bertarung, dengan ekspresi bahagia, sedih, kaget, dan kesal sesuai kebutuhan naskah.

4.2.5 Buta 2



Buta 2 adalah pendamping Buta 1 yang pemalas dan ceroboh tetapi setia pada Rahwana. Dalam rencana penyerangan Gina, Cepot, dan Dawala, Buta 2 membantu menangkap mereka, sementara Buta 1 merencanakan. Fisiknya meliputi bentuk dasar lingkaran dan segitiga, dengan tubuh gemuk dan pendek serta rambut kusut berbentuk segitiga. Buta 2 mengenakan pangsi compang-camping, tutup kepala coklat gelap, dan sarung kuning gelap dengan retakan pada wajah. Warna gelap menandakan musuh, sedangkan kuning mencerminkan rasa iri. Gesturnya termasuk berdialog, kaget, marah, dan bingung, dengan ekspresi tertawa jahat, khawatir, kaget, marah, dan curiga.

4.2.6 Srikandi



Srikandi memakai baju wanita adat Sunda berwarna merah dengan gradasi jingga dihiasi rumbai-rumbai, dengan gelang emas, sanggul dari roda dan sebuah rok diikat oleh selendang berwarna biru. Selendang tersebut membantu Srikandi pada saat ia terbang untuk mengarahkan anak panahnya ke arah target. Nama Srikandi sendiri berarti rumbai-rumbai sehingga pakaiannya dipenuhi oleh rumbai kuning. Pada roknya terdapat motif panah. Srikandi juga memiliki sebuah busur yang terinspirasi dari busur Arjuna. Warna merah dan jingga dibalut dengan kain berwarna merah. Merah memiliki keberanian, dan cinta sedangkan jingga memiliki arti perasaan bahagia, dan tekad menggambarkan semangat Srikandi.

4.2.7 Gatotkaca/Serok



Srikandi mengenakan pakaian adat Sunda wanita berwarna merah dengan gradasi jingga, dihiasi rumbai-rumbai kuning, gelung emas, sanggul dari roda, dan rok diikat selendang biru. Selendang ini membantu Srikandi saat terbang untuk memanah. Namanya berarti "rumbai-rumbai," dan roknya memiliki motif panah. Ia membawa busur terinspirasi dari busur Arjuna, yang menikahnya dan mengajarkannya memanah. Warna merah melambangkan keberanian dan cinta, sedangkan jingga melambangkan kebahagiaan dan tekad. Gestur Srikandi untuk adegan bertarung, dan ekspresi terdiri dari bahagia, sedih, dan terkejut, diekspresikan melalui mata.

4.2.7 Rahwana



Rahwana adalah antagonis utama dalam dunia Serok yang mengalahkan Gatot Kaca dan menyebabkan Gina terpanggil ke Serok. Tubuhnya besar dengan bentuk dasar persegi dan segitiga, melambangkan maskulinitas dan kelicikan. Kepala Rahwana terbuat dari mangkuk besi, dengan tubuh besar, bahu lebar, tangan lancip, dan mata merah tajam. Ia mengenakan baju pangsi ungu, gelung emas, dan perisai emas, dengan rok hitam yang memberikan efek misterius. Warna hitam mencerminkan kematian dan sifat jahat. Gesturnya mencakup pose menantang, berlari, melompat, dan mendarat, sementara ekspresinya meliputi marah, curiga, dan bingung.

5.1 Kesimpulan

Dalam perancangan desain karakter ini, penulisan mengangkat fenomena minimnya informasi akan Wayang Serok Baros dan ingin mengenalkannya di kalangan remaja dan dewasa muda di wilayah Jawa Barat khususnya Bandung. Dalam proses perancangan dilakukan observasi terhadap objek yaitu Wayang Serok yang memiliki bahan utama dari sampah dan barang bekas rumah tangga. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, Wayang Serok menggunakan barang bekas organik dan anorganik seperti plastik, kain bekas, hingga batok kelapa dan rambut. Tokoh utama yaitu protagonis seperti Dawala, Cepot, dan Srikandi hingga Gatot Kaca yang terinspirasi dari karakter wayang Jawa (Wayang Golek) dibuat dari bahan seperti saringan teh, gelas stainless steel, sendok sayur, hingga serok/saringan minyak lalu tokoh antagonis seperti para Buta dan Rahwana dibuat dengan bahan batok kelapa dan alat makan berbahan stainless steel. Wayang-wayang tersebut juga menggunakan pakaian khas Sunda sebagai atributnya dengan tubuh seperti boneka. Data-data tersebut kemudian dianalisis dan diterjemahkan menjadi sebuah desain karakter melalui berbagai proses kreatif sehingga menjadi sebuah desain karakter yang sesuai untuk cerita animasi 2D “Adventure of Serok” sebagai media informasi seni pertunjukan Wayang Serok.

5.2 Saran

Dengan dirancangnya desain karakter animasi 2D “Adventure of Serok” ini, penulis mengalami beberapa kesulitan dalam menerjemahkan hampir seluruh tokoh dari Wayang Serok terutama dalam hal visual dalam memenuhi kebutuhan desain karakter. Beberapa kesulitan yang dialami adalah membuat karakter yang memiliki kemiripan dengan wayang aslinya, kemudian menggunakan kombinasi warna pada karakter sehingga tidak berbeda jauh dengan Wayang Serok aslinya yang menjadi objek pengenalan dalam animasi. Sebagai karakter animasi 2D dalam cerita yang bertema fantasi dan komedi, penulis kesulitan dalam menerapkan tema tersebut dalam desain karakter, sebagian karakter tidak memiliki wajah untuk memperlihatkan ekspresi mereka sehingga perlu dibuatkan wajah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra, Q., M., Sumarlin, R., Afif, R. T. (2023). Perancangan Background dalam Sebuah Animasi Motion Comic Berjudul “Kecemasan: Perjuangan Tak Terlihat”
- Bancroft, T (2006). Creating Characters with Personality. <https://archive.org/details/creatingcharacte0000banc/page/n5/mode/1up>
- Firdaus, Y, Afif, R, Sumarlin, R (2023). Perancangan Desain Karakter untuk animasi 2d “Maya dan Jalu: Sarung Ajaib” sebagai media informasi produk kebudayaan sarung Majalaya.
- Karlsson & Bergendorf (2013). Game Trailers: A Study of Game Trailer Design. Stockholm School of Economics.
- Soedarso (2000) Seni Rupa & Apresiasi. Yogyakarta: Penerbitan Institut Seni Indonesia.
- Suantari, E (2016) Dunia Animasi. https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV Sumatra Utara. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/juspi/article/view/1679>
- Sunarto. (1979). Wayang dan Seni Pertunjukan: Jurnal Universitas Islam Negeri
- Tillman, B. (2011). Creative Character Design. Oxford: Elsevier Focal Press.
- Webster, C. (2005). Animation The Mechanics of Motion. Oxford: Elsevier Focal Press.