

Artikel Khusus
Paper terbaik Seminar FSMR ISI Yogyakarta 2022
“Seni Media Rekam: Memulihkan dan Membangkitkan”

Desain Karakter Animasi “Kinanti” Berbasis Local Genius

Ika Yulianti
Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam,
ISI Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia
ika@isi.ac.id

Abstrak

Kemampuan generasi muda dalam menyerap dan mendukung peran *local genius* dalam kehidupannya tentu saja beragam cara, salah satunya adalah mengimplementasikan pesan filosofis dari nenek moyang dalam karya. Kantil merupakan bunga yang biasa digunakan dalam sajian ubo rampe dalam tradisi Jawa. Kantil sendiri memiliki pesan filosofis yang harus dipahami oleh generasi muda. Proses studi penciptaan dalam pembuatan desain karakter animasi bernama Kanthi yang berasal dari imajinasi peneliti yang berasal dari bunga Kantil. Melalui pengambilan data penelitian kualitatif dari pengumpulan data langsung, dokumentasi literatur hingga penciptaan karya berupa proses pencarian ide, sketsa, *colour test*, *based colour* hingga *shading*. Studi ini menggunakan pendekatan teori dari Bryan Tilman, dimana desain karakter hasil dari studi penciptaan dirancang dengan berdasarkan sifat yang kemudian ditempatkan pada rangkaian cerita. Proses studi penciptaan ini menghasilkan pengalaman estetis bagi peneliti dalam mengungkapkan pengalaman berkarya dan perasaannya terhadap imajinasi objek bunga kantil.

Kata kunci: Desain, Karakter, Animasi, *Local*, *Genius*

Animation Character Design "Kinanti" Based on Local Genius.

Abstract

The ability of the younger generation to absorb and support the role of local geniuses in their lives certainly has a variety of ways, one of which is implementing philosophical messages from their ancestors in works. Kantil is a flower that is commonly used in ubo rampe in the Javanese tradition. Kantil itself has a philosophical message that must be understood by the younger generation. The creation study process in making the design of an animated character named Kanthi comes from the imagination of researchers who come from Kantil flowers. Through collecting qualitative research data from direct data collection, literature documentation to the creation of works in the form of ideas search processes, sketches, color tests, based colors to shading. This study uses a theoretical approach from Bryan Tilman, in which character designs resulting from creation studies are designed based on traits that are then placed in a series of stories. The process of this creation study produces an aesthetic experience for researchers in expressing their work experience and feelings towards the imagination of the magnolia object. The ability of the younger generation to absorb and support the role of local geniuses in their lives certainly has a variety of ways, one of which is implementing philosophical messages from their ancestors in works. Kantil is a flower that is commonly used in ubo rampe in the Javanese tradition. Kantil itself has a philosophical message that must be understood by the younger

generation. The creation study process in making the design of an animated character named Kanthi comes from the imagination of researchers who come from Kantil flowers. Through collecting qualitative research data from direct data collection, literature documentation to the creation of works in the form of ideas search processes, sketches, color tests, based colors to shading. This study uses a theoretical approach from Bryan Tilman, in which character designs resulting from creation studies are designed based on traits that are then placed in a series of stories. The process of this creation study produces an aesthetic experience for researchers in expressing their work experience and feelings towards the imagination of the magnolia object.

Keywords: Design, Character, Animation, Local, Genius

Pendahuluan

Indonesia memiliki karakteristik kebudayaan yang sangat beragam. Hal tersebut menjadikan Indonesia berbeda dengan negara lain dan menjadi value bagi negara Indonesia. Salah satu keragaman budaya Jawa terutama Jawa Tengah, bunga kantil atau cempaka putih memiliki nilai tradisi yang sangat kuat. Bunga ini sering digunakan dalam upacara pernikahan, terutama sebagai hiasan sanggul mempelai perempuan dan keris. Selain itu, juga digunakan dalam upacara kematian dan tabur bunga atau biasa disebut *nyekar* (Lismawanty, 2021).

Dalam Bahasa Jawa, kantil berasal dari kata '*kemantil-kantil*', yang berarti menggantung, memiliki makna selalu ingat di manapun berada atau tetap mempunyai hubungan yang erat meski alamnya sudah berbeda. Filosofi inilah yang kemudian menjadikan bunga cempaka putih sangat erat kaitannya dengan upacara pernikahan di Jawa (Muhammad Husni, 2000). Pasangan pengantin yang memakai bunga cempaka putih diharapkan dapat bersama selamanya, meskipun sudah berbeda dunia. Filosofi itu juga yang menjadi kebanggaan tersendiri bagi masyarakat Jawa, salah satu bentuk apresiasinya mereka tunjukkan dalam bentuk karya seni yang beragam seperti dalam ukiran, lukisan batik, dan sebagainya (Lismawanty, 2021). Bunga kantil yang memiliki nilai simbolis dan filosofis yang sangat tinggi tersebut mendorong peneliti untuk menjadikan bunga kantil sebagai sumber ide penciptaan karya desain karakter animasi.

Pembahasan

Teori dan Metodologi (*Theory and Methods*)

Bronislaw Malinowskidalam (Koentjaraningrat) mendefinisikan kebudayaan sebagai penyelesaian manusia terhadap lingkungan hidupnya serta usaha untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya sesuai dengan tradisi

yang terbaik . Dalam hal ini, Malinowski menekankan bahwa hubungan manusia dengan alam semesta dapat digeneralisasikan secara lintas budaya. Koentjaraningrat mendefinisikan kebudayaan sebagai seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikan miliknya dengan cara belajar.(Koentjaraningrat, 1990)

Plato mengatakan bahwa seni merupakan salinan alam (Wiratno, 2020). Salinan bisa berarti presentasi ulang mengenai alam, atau sebagai bentuk interpretasi alam. Selanjutnya, Plato mengatakan bahwa para seniman membuat salinan dari alam, tetapi alam merupakan salinan dari bentuk yang agung. Mengambil salah satu bagian yang ada di alam dalam hal ini adalah bunga kantil sebagai representasi keindahan dan keagungan yang diwujudkan menjadi karakter Kinanti.

Penelitian berbasis perancangan ini menggunakan pengambilan data melalui observasi dan wawancara terhadap narasumber yang memahami mengenai sejarah dan filosofi bunga kantil pada ubo rampe pada kegiatan ritual Yogyakarta. Selain itu, juga membutuhkan adanya foto dokumentasi untuk menganalisa visual dari subjek penelitian.

Perancangan desain karakter berdasarkan dari buku *Creative Character Design* oleh Bryan Tillman yaitu melalui pemahaman aspek dan unsur sebelum dan selama proses perancangan desain karakter. Penggambaran karakter melalui *personality* atau sifat dapat dijadikan acuan dalam merancang karakter.

Perancangan karakter Kinanti mengacu pada aspek Three Dimentional Development oleh Sheldon (Sheldon, 2004). yaitu:

1. Aspek psikologis

Aspek psikologis merupakan gambaran dari hubungan desainer karakter dengan kepribadian dari karakter itu sendiri. Biasanya dapat direalisasikan melalui perwujudan sifat, hobi, kelemahan hingga keunikan diri dari karakter.

2. Aspek Fisiologis

Aspek fisiologis merupakan visualisasi nyata dari desain karakter. Perwujudannya antara lain bentuk kostum, warna kulit, asesoris dan lain-lain.

3. Aspek Sosiologis

Aspek sosiologis adalah hubungan dari karakter itu sendiri dengan lingkungannya atau dunianya, dimana karakter tertentu memiliki posisinya terhadap kelompoknya.

Hasil

a. Dasar Cerita

Keberhasilan film animasi Upin Ipin dikarenakan konten sangat sederhana dan yang dapat dilakukan sehari-hari (Aprilia et al., 2022). Fenomena keberhasilan tersebut dapat memicu adanya kehidupan sebuah karakter animasi yang memiliki cerita yang panjang dan menarik dalam membawa misinya meskipun sangat sederhana sertadapat diimplementasi dalam kehidupan manusia sehari-hari.

Kajian salah satu tokoh yang diciptakan oleh Dalang Ki Seno yaitu karakter Bagong yang dijadikan sebagai komunikator sosial melalui fenomena yang berkembang dimasyarakat (Film & Seni, 2022). Karakter desain dalam animasi dapat diciptakan dan diposisikan perannya dalam penyampaian pesan baik terutama dalam pelestarian budaya Indonesia. Ubo rambe memiliki beberapa bunga yang menjadi simbol dan memiliki pesan-pesan yang berbeda-beda dari nenek moyang. Kantil memiliki filosofi ingat dimanapun dan tetap merasa memiliki hubungan yang dekat meskipun sudah berbeda alam. Dalam pernikahan kantil biasa digunakan sebagai simbol kelanggengan dalam pernikahan. Kinanti merupakan sosok perempuan yang membawa misi selain menebar wewangian juga memiliki misi utama yaitu menjadikan sebuah kedamaian dan kelanggengan hubungan antar manusia, alam dan leluhur. Misi tersebut selalu dibawa Kinanti dalam interaksinya.

b. Pendalaman Karakter

Karakter Kinanti merupakan sebuah gambaran atau imajinasi perancang berdasarkan data yang dianalisa sebelumnya. Berdasarkan teori *Creative Character Design* oleh Bryan Tillman, karakter Kinanti merupakan sosok yang memiliki sifat maupun bentuk

dari karakter Kinanti yang baik dan memiliki misi yang kuat. Melalui misinya yang baik, karakter Kinanti ditempatkan menjadi salah satu tokoh hero dalam perannya.

Berdasarkan teori *Three Dimentional Development*, karakter Kinanti memiliki 3 aspek pendekatan yaitu:

1) Aspek psikologis

Karakter memiliki sifat baik dan memiliki misi ingin menebarkan wewangian dan pesan bahwa manusia seharusnya mengingat adanya hubungan baik antara alam, leluhur dan sekitarnya.

2) Aspek Fisiologis

Kinanti adalah seorang sosok perempuan cantik dengan tinggi tubuh semampai, menggunakan gaun berwarna putih seperti kantil, wangi dan menggunakan perhiasan sebagai asesorisnya. Karakter ini memiliki kulit bersih putih dan berseri.

3) Aspek Sosiologis

Karakter Kinanti sangat mudah beradaptasi terhadap lingkungan yang dihadapinya, mudah berpindah-pindah tempat dan menjadi impian bagi perempuan masa kini sebagai gambaran perempuan cantik jelita.

c. Moodboard

Moodboard digunakan sebagai bahan analisa bentuk, warna, tekstur dan style dalam pembuatan karakter. Berikut adalah moodboard sebagai acuan perancangan karakter Kinanti:



Gambar 1 Moodboard Desain karakter Kinanti

Sumber gambar: Pinterest.com, Sumber desain moodboard: dokumen penulis

Melalui moodboard diatas didapatkan dominan warna putih, kuning dan emas. Warna dominan tersebut menggambarkan sosok yang wangi dan anggun dengan ketenangan perilakunya.

d. Sketsa

Sketsa menjadi bentuk proses desain karakter yang tertuang dari ide desainer karakter. Berikut adalah sketsa karakter Kinanti:



Gambar 2 Sketsa Desain karakter Kinanti

Sumber gambar: Dokumen penulis

e. *Colour Test*

Colour test digunakan sebagai analisa pemilihan warna pada karakter. Berikut adalah *colour test* pada karakter Kinanti:



Gambar 3 *Colour Test* Desain karakter Kinanti
Sumber gambar: Dokumen penulis

f. Digital

Proses digital pada karakter Kinanti menggunakan software affinity sebagai software pendukung ilustrasi digital. Berikut adalah gambar digital dari desain karakter Kinanti:



Gambar 4 Digital Desain karakter Kinanti
Sumber gambar: Dokumen penulis

Kesimpulan

Perancangan karakter kinanti dalam penelitian Saji: Concept Art Film Animasi 2D Berbasis *Local Genius* pada tahap pra produksi menggunakan pendekatan teori perancangan karakter dari Bryan Tillman “Creative Character Design” sangat membantu dalam perancangan karakter berdasarkan sifat karakter yang akan dibentuk. Desain karakter Kinanti terhadap kebudayaan lokal memiliki kesimpulan dalam proses perancangannya, yaitu:

1. Ubo rampe dalam rangkaian upacara adat Jawa memiliki banyak pesan yang berbeda-beda yang disimbolkan melalui perangkat-perangkat
2. Karakter Kinanti membawa filosofi bunga kantil membawa perannya dalam ubo rampe sebagai pesan dari nenek moyang kepada generasi penerusnya.
3. Nama Kinanti memiliki makna filosofis yang tuntunan dan dapat membawa pesan dari bunga kantil yang *kemanthil-kemanthil*.

Harapan dari hasil dan penulisan artikel yang merangkum proses perancangan desain karakter Kinanti dapat menjadi referensi bagi desainer karakter dalam bidang industri maupun ruang lingkup akademik. Selain hal tersebut, rangkaian perancangan aset dalam tahap pra produksi ini dapat dikembangkan menjadi produk film animasi 2D.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis ucapkan kepada pihak LPPM ISI Yogyakarta yang telah memfasilitasi jalannya penelitian Saji: Concept Art Film Animasi 2D Berbasis *Local Genius* pada tahap pra produksi. Terima kasih juga ditujukan kepada FSMR dan panitia Seminar Seni Seni Media Rekam 2022 kesempatannya sebagai penyaji artikel. Serta terima kasih kepada bapak Sumadi, Dwi Susanto dan Mujiman yang telah memberikan informasi terkait kebutuhan data wawancara penelitian. Terima kasih kepada semua pihak yang mendukung proses penelitian dan tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga hasil penelitian Saji: Concept Art Film Animasi 2D Berbasis *Local Genius* dapat bermanfaat dalam dunia akademis dan menjadi pengalaman berkarya bersama. Selain itu dibutuhkan adanya informasi dari sumber-sumber dari literasi maupun masyarakat lokal agar dapat menggali lebih dalam kekayaan lokal Indonesia. Selama proses penciptaan desain karakter Kinanti, penulis sebagai pencipta desain karakter mendapatkan sensasi yang berbeda

Referensi

- Aprilia, M. P., Animasi, V., Isi, A., & Upin, A. (2022). RELIGIOSITY IN ANIMATED VIDEOS (QUANTITATIVE CONTENT ANALYSIS OF THE UPIN AND IPIN ANIMATED SHOW). *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 18(2), 69–80.
- Film, P. S., & Seni, F. (2022). PADA KANAL YOUTUBE DALANG SENO. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 18(2), 113–124.
- Koentjaraningrat. (1990). *Bunga rampai kebudayaan mentalitas dan pembangunan*.
- Lismawanty, A. (2021). Makna Simbolis Upacara Ritual Nadran Empang Di Desa Karangsong Kabupaten Indramayu (Kajian Simbol Dan Makna. *Institut Seni Budaya Indonesia Bandung*, 102.
- Muhammad Husni, T. R. S. (2000). *Perhiasan Tradisional Indonesia* (p. 200). Direktorat Jendral Kebudayaan.
- Sheldon, L. (2004). *No Title*. Boston: Thomson Course Technology.
- Wiratno, T. A. (2020). *Kritik Seni Rupa Berbasis Budaya Kritis*. Scopindo Media Pustaka.