

## IMPLEMENTASI MOTIF KAIN LURIK DALAM KARAKTER ANIMASI BERBASIS KEARIFAN NUSANTARA

Noval Dhana Ardhani Piliang\*<sup>1</sup>, Anung Rachman<sup>2</sup>, Rendya Adi Kurniawan<sup>3</sup>

Institut Seni Indonesia Surakarta<sup>123</sup>

\*Correspondence author: Noval Dhana Ardhani Piliang, novaldhana99@gmail.com, Jember, Jawa Timur, Indonesia

**Abstrak.** Di abad 21 ini media berkembang cukup pesat, yang tentunya membawa perubahan besar dalam perkembangan dunia industri, khususnya industri kreatif. Animasi adalah salah satu bentuk implementasi dari industri kreatif yang banyak ditemui di sekitar kita. Perkembangan Animasi yang begitu masif banyak dimanfaatkan sebagai penunjang dalam dunia media seperti periklanan dan perfilman, karena penggunaannya yang dinilai lebih efektif dan interaktif dalam proses menyampaikan pesan. Dalam animasi, karakter berperan penting sebagai simbol utama, visualisasi dalam karakter harus sesuai dengan tujuan awal apa yang akan disampaikan. Analisis dan studi literatur perancangan karakter animasi ini akan dilakukan dengan mempelajari dan memasukkan unsur-unsur estetika nusantara dalam desain, yang nantinya akan diimplementasikan pada desain karakter. Implementasi objek budaya nusantara sangat penting diterapkan untuk menciptakan sebuah karakter yang memiliki simbol budaya yang kuat. Dengan menggunakan pendekatan metode kualitatif, analisis dan konsep rancangan ini memberikan data deskriptif secara teori tentang rancangan desain karakter animasi berbasis budaya tradisional Indonesia.

**Kata Kunci:** animasi 2D, desain karakter, visual, estetika, media komunikasi

**Abstract.** In the 21st century, the media is growing quite rapidly, which certainly brings significant changes in the development of the industrial world, especially the creative industry. Animation is one form of implementation of the creative sector widely encountered around us. The development of animation that is so massive is widely used as a support in the world of media such as advertising and film because of its use which is considered more effective and interactive in conveying messages. In animation, the character plays an important role as the main symbol; the visualization of the character must correspond to the original purpose of what will be conveyed. The analysis and study of the literature on the animated character design will be carried out by studying and including the aesthetic elements of the Nusantara in the design, which will later be implemented in character design. Implementing cultural objects of the Nusantara is very important to create a character with a strong cultural symbol. Using a qualitative method approach, the analysis and concept of this design provide descriptive data in theory about the design of animated character designs based on traditional Indonesian culture.

**Keywords:** 2D animation, character design, visual, aesthetics, communication media

## Pendahuluan

### Latar Belakang

Dewasa ini teknologi komunikasi berkembang cukup pesat, berkembangnya teknologi komunikasi berdampak besar terhadap kehidupan sosial masyarakat. Media adalah salah satu contoh perkembangan teknologi komunikasi, dimana media memiliki pengaruh besar terhadap perubahan perilaku dan pola pikir masyarakat dalam menanggapi sebuah fenomena yang sedang terjadi. Teknologi komunikasi juga memiliki peranan penting dalam mendukung berbagai bidang industri, salah satunya industri kreatif. Maraknya industri kreatif di Indonesia tentunya didukung oleh para pakar dan sineas muda yang memiliki peran dalam mengenalkan industri kreatif di masyarakat, salah satu industri kreatif yang kini berkembang pesat adalah animasi. Animasi adalah kumpulan gambar yang kemudian disusun sedemikian rupa sehingga menimbulkan efek gerakan sesuai alur irama pada rancangan gambar (Adzani and Murwonugroho 2021). Di seluruh dunia, animasi banyak sekali digunakan oleh industri media sebagai pendukung dalam menyampaikan sebuah informasi. Animasi banyak digunakan sebagai sarana hiburan dan iklan. Di Indonesia, animasi berkembang mengikuti permintaan pasar internasional, bahkan banyak animator di negeri ini telah mengharumkan nama bangsa untuk ikut andil dalam pembuatan industri film animasi dan *3D effect* di hollywood. Sangat disayangkan meskipun banyak talenta di industri ini, animasi di Indonesia untuk saat ini belum memiliki nama yang besar, generasi muda disini memiliki peran penting untuk mengembangkan kemampuan yang kompeten untuk memajukan industri animasi agar lebih dikenal oleh masyarakat.

Dalam rancangan animasi, yang menjadi fokus utama adalah visualisasi karakter. Representasi tujuan komunikasi didasarkan pada bentuk karakter. Penelitian ini akan berfokus bagaimana membuat karakter animasi yang memiliki tampilan yang kuat dan konsisten, hal ini sangat penting karena animasi adalah salah satu bentuk media yang dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan gagasan dan pesan. Menurut Ambrose (2015) ada tujuh tahapan proses berpikir dalam mendesain, yaitu *Define Problem, Research, Ideate Solutions, Implement Delivery, Learn Feedback, Prototype Resolve, Research Background, and Select Rational*, hal ini senada dengan teori dan konsep karakter animasi yang dibuat (Dewangga and Kurnianto 2017). Dalam perencanaan perancangan, animasi ini akan berfokus terhadap proses pembuatan karakternya, Dimana representasi dari karakter animasi sangat penting dalam menggambarkan cerita atau informasi yang akan disampaikan. Pada tema ini konsep animasi menggunakan jenis 2D dan style western pada karakter, dengan sentuhan unsur estetika nusantara secara umum sebagai identitas dalam karakter animasi, seperti motif tradisional, arsitektur lokal, dan unsur Indonesia lainnya. Memasukkan unsur tradisional sangat penting untuk menciptakan estetika kebaruan pada karakter animasi (Wikayanto 2018).

Pemilihan *style western* pada animasi yang akan dibuat terdapat alasan, karena gaya *western* memiliki bentuk karakter yang unik, mudah dikenali, dan *outstanding* dari pada gaya dari asia timur seperti manga, karena dalam kartun *western* bentuk dari karakter tidak mengikuti bentuk nyata manusia. Untuk menutupi kekurangan tersebut, karakter animasi yang dibuat harus benar-benar menonjolkan ciri khas bentuk dan sifat utama sebagai konotasi dan representasi dari gambaran karakter animasi. Konsep kreatif akan diterapkan pada pembuatan karakter animasi, inspirasi karakter tentunya berpedoman pada referensi kartun western, yang memiliki ciri khas warnanya yang solid dengan permainan warna yang kontras. Dalam beberapa sumber *style* ini memiliki ciri khas yang sangat spesial dimana menggunakan unsur metafora dan bentuk anggota tubuh yang kebanyakan tidak proporsional. Prinsip-prinsip desain nantinya akan diterapkan pada karakter animasi, namun tetap harus mengadopsi konsep dan prinsip *appeal* agar animasi lebih hidup dan memiliki daya tarik. Selain visual karakter yang menarik, yang



terpenting adalah isi pesan atau informasi dalam wujud karakter animasi harus sampai kepada penonton (Putra and Yasa 2020).

Menciptakan rupa rancangan karakter animasi yang ikonik dan menarik memiliki proses dan tahapan yang panjang, beberapa faktor teknis dan teori sangat penting untuk diterapkan dalam proses perencanaan perancangan karakter animasi (Fathoni, Kartika, and Lubis 2018). Melalui studi literatur bentuk dan perbandingan animasi, penelitian ini akan memecahkan masalah problematika visual dari karakter animasi, Perencanaan dalam merancang karakter animasi dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai prinsip dalam ilmu desain, dengan menggunakan teori yang telah ada sekaligus menumbuhkan identitas nasional nusantara pada karakter animasi sebagai bentuk apresiasi terhadap kekayaan budaya lokal. dengan proses perencanaan dan implementasi dalam jangka waktu yang panjang dengan kajian yang tepat, diharapkan karakter animasi memiliki nilai yang positif dengan tetap mengangkat konten lokal sebagai awal peluang berkembangnya industri animasi di Indonesia.

Karakter animasi merupakan elemen utama dalam perancangan animasi, sangat perlu bagi seorang animator untuk menentukan konsep agar karakter pada animasi memiliki ciri khas dan mudah dikenali oleh audience yang melihatnya. Karakter animasi juga harus memiliki representasi yang kuat dengan didukung visual yang tepat, seperti sifat, warna, dan penunjang lainnya harus disesuaikan dengan tujuan awal penggunaan karakter animasi. Perumusan data yang valid melalui riset harus dilakukan untuk menemukan konsep yang nantinya akan diterapkan, karena itu diperlukan sumber data guna menginterpretasikannya. Pada dasarnya sebuah animasi harus memiliki makna yang dapat dikomunikasikan kepada khalayak umum. Analisis dan studi literatur perencanaan ini dilakukan dengan mempelajari dan memasukkan unsur-unsur estetika dalam desain yang nantinya akan diimplementasikan pada desain karakter, hal ini sangat penting dilakukan untuk menciptakan sebuah karakter yang memiliki simbol kuat dan memiliki kesinambungan dengan tujuan pembuatan.

## Tinjauan Literatur

### Animasi 2D

Animasi 2D adalah bentuk animasi yang memiliki ruang dua dimensi, yang berarti bahwa animator 2D membuat gambar dan karakter dalam dua dimensi dan menghidupkannya melalui proses membuat gerakan dengan manual dan komputerisasi. Animasi 2D dianggap sebagai bentuk media animasi tradisional yang bercirikan datar, tidak memiliki volume, dan hanya dapat bergerak dalam arah ke kanan, kiri, bawah, dan atas. Gambar yang dihasilkan dalam animasi 2D tidak terlalu realistis, karena pada dasarnya objek digambar dengan hanya melalui proses manual atau digital dalam bentuk flat, dan kemudian masuk dalam mode pewarnaan secara *one spot* atau dengan bayangan dan garis yang tidak nyata (maya). Dalam penjelasan tersebut terbukti bahwa animasi 2D sangat berbeda dengan 3D, karena animasi 2D memiliki ciri mutlak. Dalam tugas ini animasi 2D dipilih karena alternatifnya yang sangat beragam dan memiliki gaya karakter yang cocok dalam pembuatan tema rancangan animasi ini. Ada banyak sekali contoh animasi 2D yang mungkin pernah kita lihat sebelumnya, diantaranya Scooby Doo, The Simpsons, Doraemon, dan lain-lain. Animasi jenis ini juga memiliki estimasi pengerjaan yang sangat lama, karena animasi 2D dirancang melalui proses frame by frame, tetapi dengan munculnya banyak *software* animasi yang sangat beragam, tentunya membuat pengerjaan animasi 2D menjadi lebih mudah dengan teknologi dan efek tertentu pada *software* animasi. (“SAE Indonesia - Perguruan Tinggi & Pelatihan Media Kreatif” n.d.)

### Desain karakter animasi

Pendapat Iona Sopov dalam artikelnya tentang bagaimana merancang desain karakter, menyebutkan bahwa ada beberapa unsur penting yang harus diterapkan sebelum membuat rancangan karakter, diantaranya: fungsi, *style* atau estetika, dan kepribadian karakter.

Penggambaran karakter animasi pada umumnya sama dengan penggambaran karakter nyata manusia dalam film, hal ini karena karakter animasi memiliki sifat, ciri, dan unsur humanis yang menggambarkan visual utuh sebuah karakter animasi. Secara spesifik karakter animasi akan mudah dikenali jika tampilan animasi memiliki ciri visual yang unik dan mudah diingat (Alrazi and Rachman 2021). Kepribadian dalam karakter animasi harus tergambar jelas pada bentuk visualnya, karena pertama kali yang akan terlihat dalam karakter animasi adalah visualnya, dari tampilan utama ini *audience* dapat mengenal langsung bagaimana kepribadian dan karakter dari animasi. Dalam karakter animasi pemilihan *style* sangat penting sebagai citra utama dari animasi, gaya dan estetika dari animasi dapat diwujudkan dalam bahasa visual dan bentuk yang unik sebagai representasi dari karakter, *style western* dipilih karena memiliki bentuk visual yang sangat berbeda dengan kebanyakan kartun di asia dengan proporsi bagian tubuh yang tidak seimbang dan bentuknya yang sangat beragam akan menimbulkan kesan ikonik (Nadya, dan Santoso 2021).

### Estetika

Dalam pendapat J. W. Moris, estetika memiliki arti yang sama dengan seni karena estetika dapat diterapkan pada semua jenis objek dan benda, yang memiliki keindahan ataupun tidak. Selain itu, Moris menyebutkan bahwa estetika adalah objek seni "Art". Disini dapat diartikan bahwa estetika adalah sebuah sentuhan yang memiliki keindahan dan diterapkan pada objek tertentu agar terlihat memiliki nilai. Disini objek animasi adalah salah satu bentuk karya seni yang harus memiliki estetika, dalam artian animasi nantinya akan menggunakan unsur-unsur estetika gabungan dari unsur western dan tradisional Indonesia untuk menciptakan estetika yang khas dan menonjolkan karakter animasi agar *eye catching*, disini estetika bukan hanya unsur yang ada pada karakter animasi, estetika juga dapat diartikan pewarnaan, pengambilan ukuran *shoot* animasi, audio visual, dan jalan cerita, karena estetika bukan hanya keindahan yang tampak pada visual, tetapi juga dapat dirasakan oleh banyak orang yang melihatnya. Seperti yang sudah dijelaskan diatas estetika adalah unsur penting dalam merancang animasi, karena keindahan dan perasaan dalam animasi harus sampai kepada khalayak umum yang melihatnya. Penggabungan estetika pada animasi dinilai penting untuk tujuan menyampaikan pesan dengan *audience* luas, yang pada perencanaannya menghasilkan sebuah konsep yang matang untuk mengembangkan animasi dalam konteks keindahan dan informatif (Putra and Yasa 2020).

### Konten lokal dan budaya nusantara

Indonesia terkenal dengan budayanya yang kaya, dan dijuluki sebagai negara pluralisme, yang artinya sangat beragam. Budaya yang beragam ini dapat dijadikan sebuah sumber bahan untuk menciptakan karya yang bercirikan budaya lokal nusantara. Pemanfaatan media teknologi yang berkembang dapat menjadi alternatif untuk membuat sebuah identitas budaya. Nilai visual dan cerita yang ditampilkan dalam konten lokal merupakan refleksi dari berbagai macam budaya. Mengembangkan estetika budaya lokal merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk melestarikan dan mengubah pandangan masyarakat bagaimana budaya lokal itu dapat mempengaruhi keadaan sosial di lingkup masyarakat. Menurut (Sya, Marta, and Hadi 2020) dijelaskan bahwa ada beberapa elemen yang harus ada pada analisis konten. tiga elemen utama tersebut, antara lain eksplikasi, abstraksi, dan strukturasi. Ketiga analisa tahapan ini dapat diidentifikasi penulis sebagai refleksi atau cerminan nilai pluralisme sebagai identitas budaya sebuah bangsa. Memperkenalkan nilai budaya nusantara adalah salah satu cara untuk mengembangkan konten lokal sebagai sebuah simbol dalam media kreatif. Disini animasi yang mengangkat budaya dan estetika nusantara harus memiliki sebuah pedoman yang tentunya berhubungan secara langsung dengan penyajian nilai-nilai budaya pada konten animasi.



## Metode

Metode yang akan digunakan dalam perancangan karakter animasi ini adalah metode *design sprint*. Metode *design sprint* adalah proses atau metode praktis untuk memvalidasi ide berdasarkan desain, pengujian, pembuatan prototipe, dan kolaborasi. Uniknya, metode ini bisa dilakukan dalam jangka waktu yang cepat. Metode ini dipilih sebagai alternatif menemukan ide dengan cepat dan tepat, serta untuk menciptakan gagasan yang dapat digunakan untuk eksekusi pada animasi. Beberapa langkah metode *design sprint* yang akan diterapkan pada proses perancangan adalah sebagai berikut:

1. *Understanding the problem* (memahami permasalahan)
 

Dalam proses ini akan ditemukan beberapa permasalahan yang umumnya ada pada industri animasi khususnya di Indonesia. Salah satunya adalah kurangnya unsur seni budaya lokal, hal ini merupakan permasalahan mendasar yang harus diperhatikan sebagai tolak ukur untuk mengembangkan estetika nusantara pada media animasi.
2. *Diverge solution* (mengembangkan solusi)
 

Setelah memahami berbagai problem atau fenomena yang terjadi, pada tahap ini solusi mulai dibuat dan dikembangkan dengan mempertimbangkan unsur-unsur yang ada untuk menemukan solusi yang tepat pada perancangan karakter dan scene animasi. Disini proses harus dilalui dengan mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya.
3. *Decide* (membuat keputusan)
 

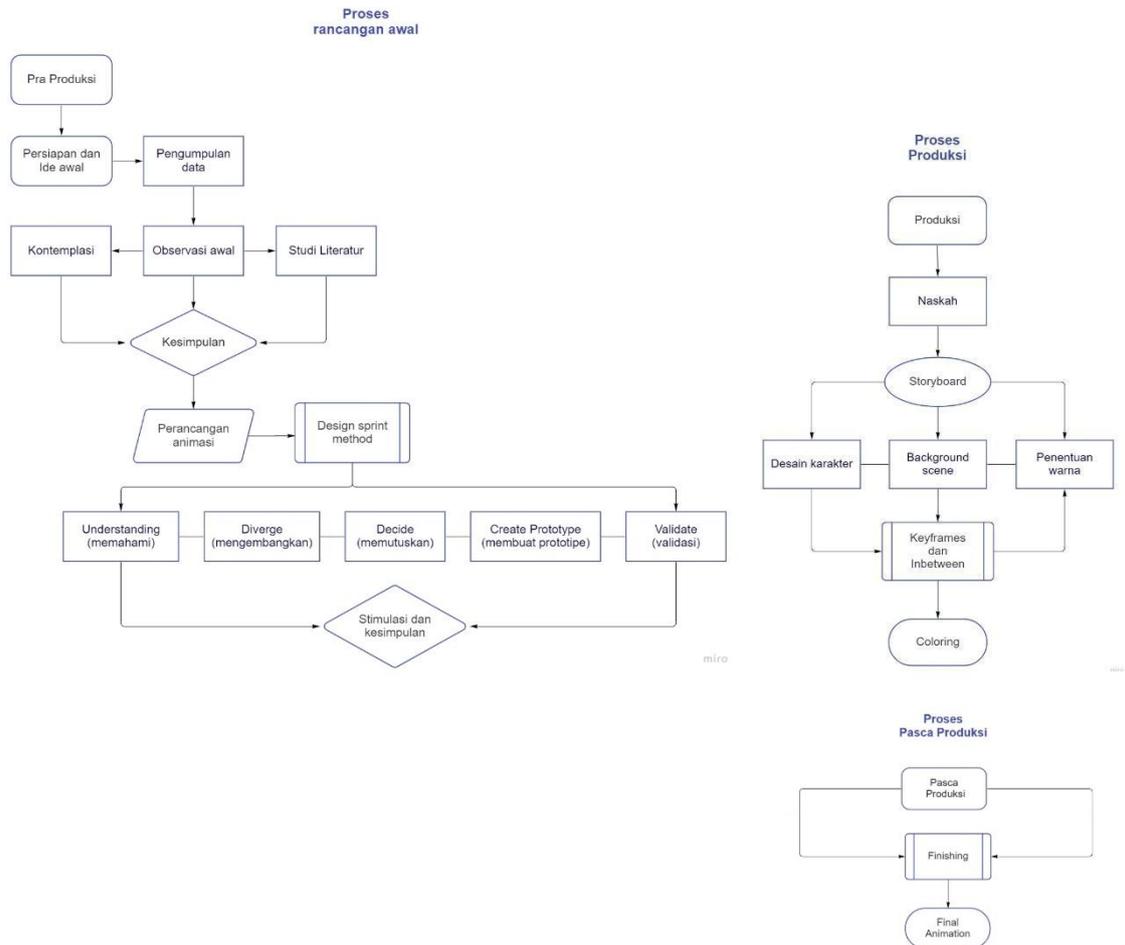
Setelah menemukan solusi, pada proses ini harus diputuskan hal apa saja yang harus diterapkan pada rancangan animasi dengan karena sebelum mengambil langkah keputusan diperlukan uji coba dari solusi tersebut.
4. *Create prototype* (membuat prototype)
 

Dalam tahap ini animasi mulai dibuat dengan mengimplementasikan rancangan pada tahapan sebelumnya. Tapi dalam proses ini produk animasi yang dihasilkan belum final karena masih dalam tahap pengembangan atau sketsa kasar. Walaupun prototipe animasi ini hanya sebagai percobaan, namun animator disini harus teliti sehingga bisa mendapatkan masukan dan ide lain dari luar.
5. *Validate* (validasi atau uji prototipe)
 

Pada proses ini, prototipe animasi akan diuji dengan pendekatan kepada audience. Disini animator juga memiliki peranan penting untuk memberikan keahliannya sebagai tolak ukur untuk rancangan animasi. Tapi pada dasarnya disini validasi dan pengujian harus dilakukan oleh pihak luar (audience) agar *feedback* yang diberikan lebih objektif.

Selain menggunakan metode *design sprint*, dalam rancangan penciptaan karakter animasi ini dibagi menjadi tiga tahapan atau proses, yaitu: tahap pra produksi dilakukan persiapan sebelum memulai untuk membuat animasi, Fase pra-produksi adalah fase perencanaan, desain, dan penelitian dari semua animasi 2D. Pada fase ini, pengembangan ide sangat penting untuk proses animasi. Praproduksi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil akhir dari sebuah animasi. kedua tahap produksi, pada tahapan ini akan dibuat implementasi dari apa yang sudah direncanakan pada tahap pra produksi, Produksi didasarkan pada desain sketsa, yang merupakan tolak ukur untuk desain karakter animasi. Apa yang dibuat pada tahap pra-produksi diwujudkan dalam bentuk gambar 2D. Pada tahap ini, semua elemen visual dibuat. dan tahapan paling terakhir adalah pasca produksi, tahapan ini sangat penting karena akan dilakukan proses *finishing* dengan dilakukan *editing* dan finalisasi dari hasil produksi karakter animasi, Pada tahap ini, karakter animasi yang telah melalui proses selama tahap produksi akan dipoles agar terlihat lebih baik. Hasil perancangan karakter animasi kemudian dikomposisikan dan

disempurnakan dengan menggabungkan beberapa elemen. Berikut *flowchart* dan penjelasan detail dari tahapan penciptaan animasi yang akan dibuat:



**Gambar. 1** Flowchart proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

## Hasil dan Pembahasan

### Unsur tradisional pada karakter animasi

Dalam perancangan Karakter animasi ini menggunakan desain pakaian modern kekinian dengan sentuhan tradisional pada motif pakainya. Pemilihan unsur tradisional pada karakter animasi yang penulis buat menggunakan motif tradisional kain nusantara, tepatnya motif kain lurik. Tenun lurik merupakan kerajinan tradisional dalam bentuk kain yang tersebar di beberapa daerah seperti Solo dan Yogyakarta. Pada awal mula pembuatannya, kain lurik dibuat dalam bentuk kain selendang, ataupun digunakan untuk menggondong keranjang (membawa alat). Polanya sangat sederhana dan mudah diingat yaitu berbentuk garis-garis hitam, coklat muda, coklat tua, putih atau kombinasi gabungan lainnya.

Menurut beberapa sumber sejarah kain lurik bahkan sudah dikenal sejak zaman kerajaan majapahit. Disini kain lurik merupakan bentuk representasi utama budaya Indonesia dalam penciptaan karakter animasi. Disini penulis membuat motif kain lurik secara digital menggunakan *software adobe illustrator*, dengan teknik pattern yang sebelumnya melalui tahapan *layering* dan sketsa. Kain lurik ini digunakan dalam motif baju atasan lengan panjang

pada karakter animasi. Dengan diterapkannya estetika kain tradisional Indonesia pada karakter animasi akan memperkuat identitas lokal secara luas dalam medium animasi.



**Gambar. 2** Motif kain lurik dan rancangan baju karakter animasi

### Representasi ras Indonesia dalam penciptaan desain karakter animasi

Berikut ini merupakan penciptaan karakter animasi ini terinspirasi dari nilai-nilai budaya lokal Indonesia. Dimana struktur ras seperti warna kulit, bentuk mata, dan lain-lain menggunakan ciri khas masyarakat nusantara dalam penerapannya. Masyarakat Indonesia pada umumnya memiliki warna kulit sawo matang, mata yang berwarna hitam, rambutnya yang lurus dan berombak, memiliki bibir dan hidung yang tebal dengan tinggi badan rata-rata sekitar 150-165 cm. Ras bangsa Indonesia memang sangat beragam, tetapi disini penulis memilih untuk menciptakan representasi dari ras *malayan-mongoloid* yang merupakan ras paling dominan di Indonesia dengan ciri-ciri yang sudah disebutkan.

Desain karakter animasi ini merepresentasikan seorang anak muda yang memiliki karakter ceria dengan bentuk ekspresi tubuh yang ekspresif dan menyenangkan. Penciptaan bentuk karakter animasi ini juga terinfluence dengan *style* animasi barat yang memiliki karakter humanis kuat, digabungkan dengan *style flat illustration* menciptakan sebuah eksistensi kebaruan pada karakter animasi. Penulis memberi nama animasi ini Jono, nama ini dipilih sebagai representatif nama Indonesia yang sangat melokal, dan umumnya banyak dipakai oleh masyarakat daerah jawa. Dalam karakter animasi ini tentunya memiliki sebuah nilai tradisional, dimana penggabungan visual ekspresi dan warna kulit karakternya memiliki unsur Indonesia yang sangat kuat meskipun tampilan animasi terlihat sangat modern dan mengadopsi ilustrasi gaya barat.

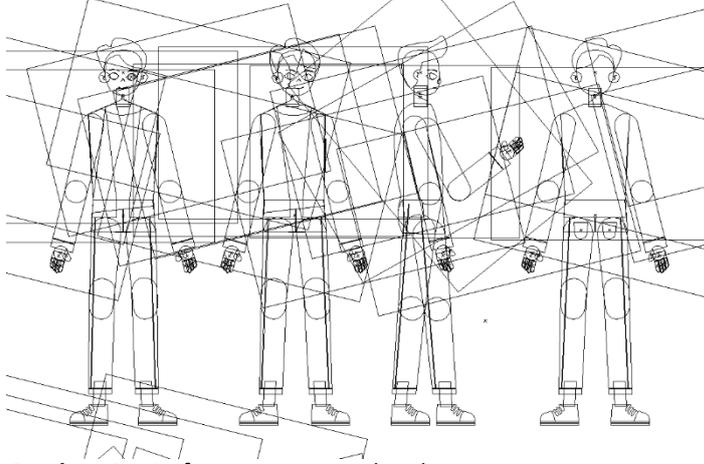
### Tahapan dan proses perancangan karakter animasi

Dalam rancangan animasi yang dibuat, akan melalui proses dan tahapan yang panjang. Karakter animasi ini dibuat secara digital dengan menggunakan teknik *layering* terpisah pada setiap *bone* atau bagian tubuhnya. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pergerakan animasi pada *software adobe animate*. Berikut merupakan proses perancangan karakter animasi dari awal sampai akhir:

#### *Wireframe* atau sketsa digital

Tahapan ini merupakan salah satu tahapan yang sangat penting, karena sketsa merupakan proses awal dalam merancang karakter animasi. Dalam membuat sketsa animasi

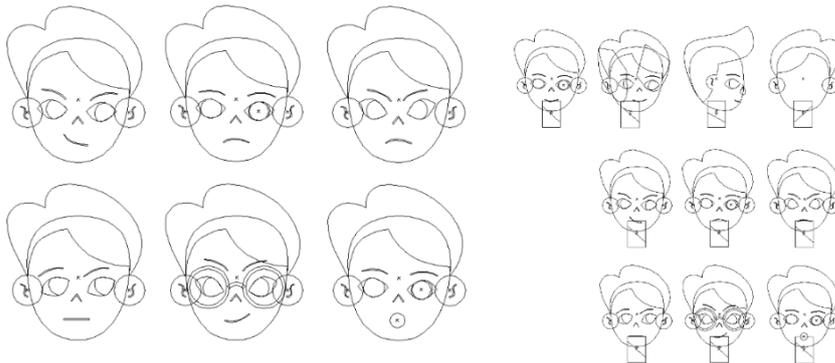
berpedoman terhadap bentuk visual yang sudah digagas sebelumnya, berikut merupakan rancangan *wireframe* karakter animasi yang saya buat.



**Gambar. 3** Wireframe rancangan karakter

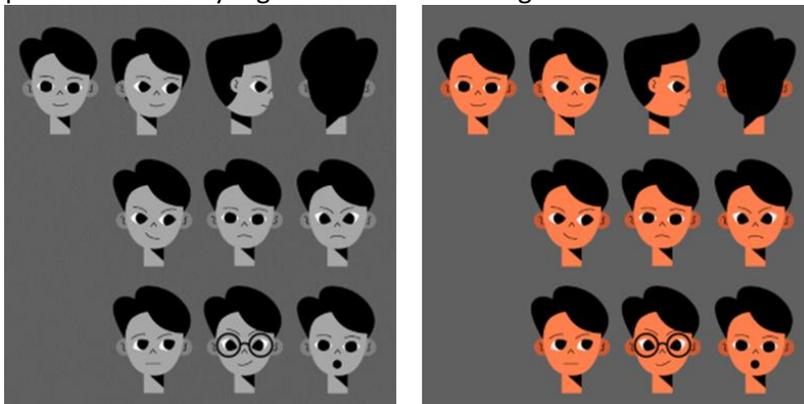
#### Rancangan ekspresi wajah karakter animasi

Ekspresi merupakan kunci utama yang membuat karakter animasi terlihat memiliki nyawa. Pada rancangan karakter ini akan dibuat beberapa macam ekspresi perasaan, seperti sedih, senang, bingung, marah dan lainnya. Berikut ini merupakan rancangan ekspresi yang dibuat dalam format *wireframe*.



**Gambar. 4** Wireframe ekspresi karakter

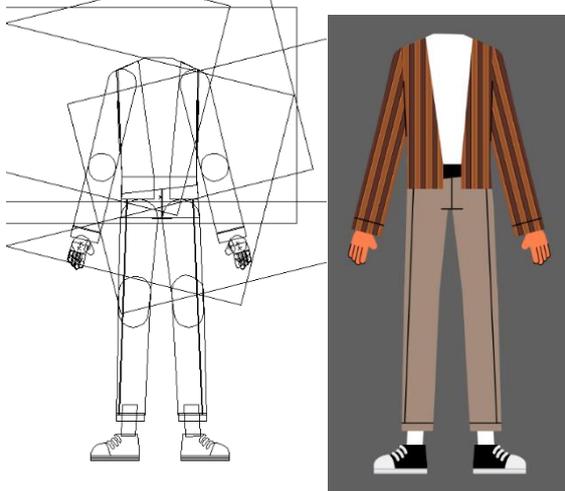
Setelah rancangan *wireframe* dibuat, ekspresi karakter diberi warna dengan kombinasi palet warna kulit yang terlihat sawo matang dan memiliki ciri khas wajah Indonesia



**Gambar. 5** Rancangan ekspresi karakter animasi

### Pewarnaan baju pada karakter animasi

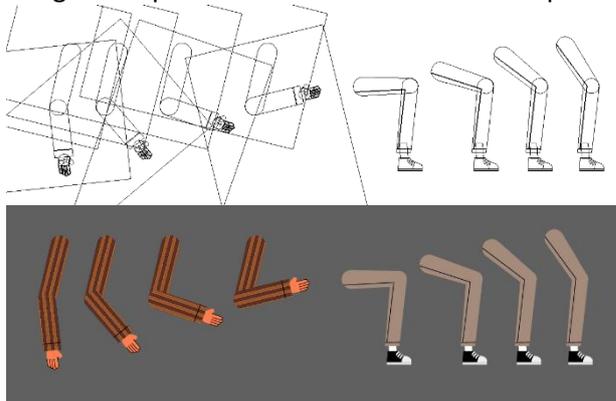
Pakaian pada karakter animasi juga berperan penting dalam menciptakan *inner* dan *manner* dari karakter. Disini konsep pakaian pada perancangan animasi menggunakan konsep modern dengan sentuhan unsur kain lurik tradisional didalamnya. Setelah rancangan animasi telah dibuat, pewarnaan pakaian didasarkan pada warna pastel coklat, dengan perpaduan warna asli pada kain lurik. Berikut merupakan gambaran prosesnya.



**Gambar. 6** Wireframe rancangan karakter

### Proses rancangan bone tangan dan kaki

*Bone* dalam kata lain yang artinya tulang, merupakan elemen utama yang digunakan dalam ranah gerak karakter animasi. Dalam rancangan ini *bone* akan dibuat dengan menunjukkan *preview* bagaimana tampilan karakter jika digerakkan dalam beberapa frame. Tujuan dari pembuatan *bone* ini adalah mempermudah menggerakkan animasi secara instan dengan tetap memunculkan elemen asli dari perancangan karakter animasi.



**Gambar. 7** Bone karakter animasi

### Finalisasi rancangan karakter animasi

Setelah semua proses perancangan setiap elemen tubuh animasi dibuat, penggabungan setiap elemen akan dilakukan dengan teknik *layering*. Dalam tahap ini setiap bagian tubuh animasi akan dipisah menjadi beberapa *layer*. Pemisahan setiap layer dilakukan secara manual dengan memisahkan setiap bagian dengan teknik *copy paste*. Berikut merupakan hasil *layer* dan final karakter animasi pada *software adobe illustrator*.



**Gambar. 8** Layering dan finalisasi karakter animasi

### Kompilasi set karakter animasi dalam bentuk preview penjualan

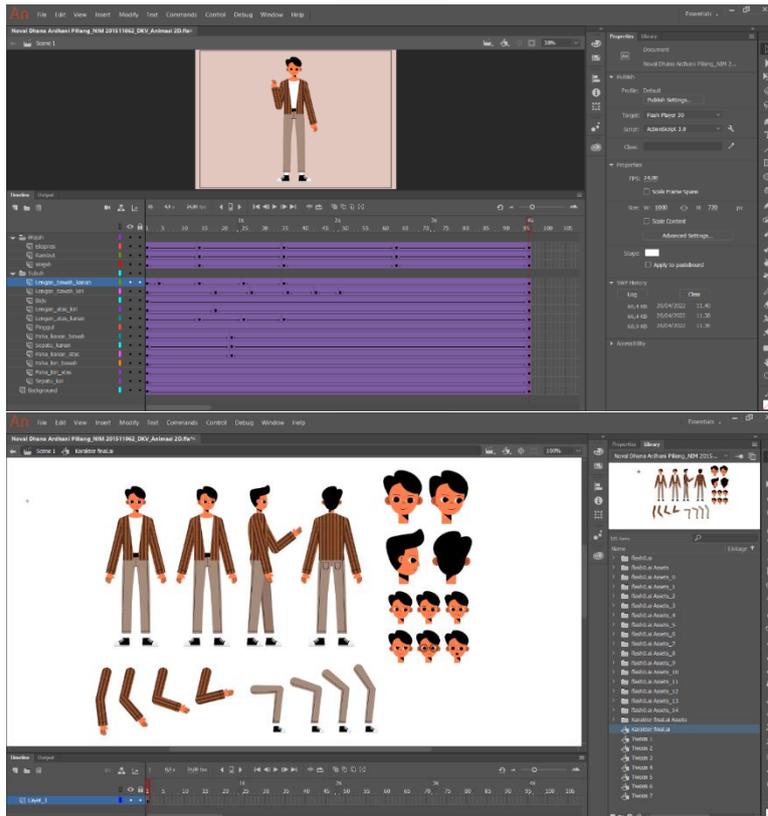
Tugas karakter animasi ini memiliki tujuan untuk membuat rancangan karakter yang dapat diperjualbelikan, *layouting* pada tahap ini akan memisahkan beberapa bagian tubuh, yang dilengkapi dengan ekspresi, rancangan *bone*, dan gerak jalan. Pemisahan setiap elemen dilakukan agar konsumen yang membeli rancangan set animasi ini tinggal menggerakkan animasi pada *software adobe animate* atau *after effects*. Sehingga hal ini dapat mempermudah mereka dalam membuat animasi secara mandiri. Berikut ini merupakan bentuk final dari katalog rancangan karakter animasi.



**Gambar. 9** Katalog penjualan karakter animasi

### Proses import rancangan animasi pada adobe animate CC

Berikut ini merupakan rancangan karakter animasi yang sudah di-*import* ke dalam program *animate CC*. Pada tahap *import* ini, elemen animasi dibagi menjadi beberapa bagian dalam *layer* yang terpisah. Pemisahan *layer* ini dapat diimplementasikan dalam membuat *mode movie clip*, *motion tween*, dan pergerakan animasi lainnya agar lebih mudah dalam klasifikasi dan pergerakannya. Berikut merupakan tampilan *interface adobe animate CC* yang berisi rancangan elemen karakter dengan beberapa *layer*.



Gambar. 10 Bone karakter animasi

### Analisis keberhasilan perancangan karakter animasi

Rancangan karakter animasi ini merupakan sebuah bentuk produk dari desain komunikasi visual dengan tujuan untuk memperkenalkan budaya Indonesia melalui media animasi. Disini karakter animasi dibuat dengan semenarik mungkin dengan tetap mengadopsi dan menggabungkan *style modern* dan tradisional. Menurut analisa yang saya lakukan karakter animasi ini memiliki nilai lokal khas Indonesia pada visualisasinya. Dengan rancangan animasi ini diharapkan budaya Indonesia bisa menjadi ide baru untuk dimasukkan dalam elemen pembuatan animasi. Seperti yang kita tahu, perkembangan film animasi di Indonesia masih dalam tahap berkembang, oleh karena itu kita sebagai salah satu generasi muda Indonesia yang terjun didalam industri kreatif harus memiliki visi, inovasi dan kreatifitas untuk menciptakan sebuah media animasi yang dapat memperkenalkan Indonesia kepada khalayak luas. Keahlian yang kita miliki dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bentuk kontribusi terhadap bangsa Indonesia melalui perspektif budaya dan teknologi.

### Simpulan

Karakter animasi dinilai sebagai salah satu bagian yang penting dalam menggambarkan sebuah representasi cerita dan komunikasi yang akan disampaikan. Visualisasi karakter sangat perlu dilakukan dengan pendekatan dan proses berpikir yang panjang. Proses dalam mendesain karakter animasi tentunya memiliki sebuah dominasi yang kuat dalam menentukan kunci utama dari berhasilnya karakter animasi untuk mengkomunikasikan sebuah hal. Konsep estetika tradisional pada perancangan karakter animasi ini dinilai penting diterapkan sebagai bentuk mengembangkan dan memperkenalkan kebudayaan nusantara melalui media animasi. Gabungan motif kain lurik dengan gaya rancangan baju modern pada karakter animasi ini

membuat visual animasi lebih futuristik dan mempunyai nilai-nilai estetika nusantara sebagai salah satu bentuk penerapannya. Gaya desain animasi barat dapat dikombinasikan dengan objek-objek estetika nusantara sebagai apresiasi dalam melestarikan budaya tradisional dalam rancangan media baru. Gaya desain barat yang pada umumnya memiliki bentuk yang unik akan menambahkan kesan tersendiri setelah diimplementasikan dalam konsep dan nuansa tradisional nusantara. Rancangan karakter animasi dua dimensi ini merupakan bentuk akulturasi dari sebuah budaya populer dan tradisional. Dengan terciptanya rancangan karakter animasi ini akan memperluas popularitas kebudayaan nusantara dengan media kreatif.

Dari hasil rancangan karakter animasi ini menghasilkan sebuah visualisasi baru yang mengadopsi konsep gaya desain modern dengan tetap mempertahankan dan menambahkan unsur tradisional nusantara sebagai bentuk identitas utama budaya bangsa. Disini karakter animasi juga dirancang sedemikian rupa dalam bentuk *prototype* siap jual dengan tujuan mempermudah orang yang memakainya dalam menggerakkan rancangan karakter menjadi sebuah animasi yang utuh. Di era berkembangnya media seperti sekarang, animasi dinilai penting sebagai bentuk dan elemen pendukung informasi. Diharapkan rancangan karakter animasi ini dapat bermanfaat sebagai salah satu pembelajaran bahwa kebudayaan lokal nusantara akan memiliki nilai yang lebih jika dapat dikombinasikan dengan berbagai media baru. Tentunya munculnya berbagai macam platform media secara langsung dapat dimanfaatkan sebagai media menyebarkan animasi yang dibuat untuk memperkenalkan budaya Indonesia secara global. Sebagai seorang yang bergerak di Industri kreatif, kita harus memiliki minat yang besar dalam mengembangkan dan memperkenalkan kebudayaan Indonesia melalui keahlian yang kita miliki. Animasi yang merupakan salah satu produk dari desain komunikasi visual dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memperkenalkan Indonesia dengan konsep yang baru. Rancangan animasi yang telah dibuat diharapkan dapat menginspirasi para animator di Indonesia untuk membuat karakter animasi yang memiliki konsep tradisional. Dengan maraknya animasi berbasis budaya nusantara akan menambah wawasan setiap individu yang melihatnya. Indonesia saat ini membutuhkan pemuda yang memiliki ide besar untuk mengembangkan kebudayaan nusantara melalui ranah industri kreatif.

## Daftar Pustaka

- Adzani, Fachrina, dan Wegig Murwonugroho. 2021. "Pentingnya Kesesuaian Visual Karakter Tokoh Dalam Film Animasi 'My Little Pony: The Movie'". *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Lembaga Penelitian Universitas Trisakti* 6(1): 68-84. <https://trijurnal.trisakti.ac.id/index.php/lemlit/article/view/8630>
- Alrazi, Camila Zahra, dan Anung Rachman. 2021. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19." *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual* 14 (2): 190–202. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2247>.
- Anindita, Marsha, dan Menul Teguh Riyanti. 2016. Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.25105/jdd.v1i1.1816>
- Ardiyansah. 2015. *Desain Karakter Komik Dan Animasi Di Indonesia Dalam Pergulatan Wacana. Statewide Agricultural Land Use Baseline 2015, 1.*
- Dewangga, Stevanus, dan Arik Kurnianto. 2017. "Perancangan Animasi Pendek dengan Tema Gangguan Kecemasan "ANGST". *Jurnal Desain*, 4 (3): 298–310. [https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal\\_Desain/article/view/1269](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/1269).



- Fathoni, A.F Choiril Anam, Rina Kartika, dan Sulaiman Hakim Lubis. 2018. "Penerapan Physiognomy Untuk Pengembangan Desain Karakter Pada Animasi." *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain* 3 (1): 31. <https://doi.org/10.25105/jdd.v3i1.2846>.
- Julianto, I Nyoman Larry. 2019. Nilai Interaksi Visual Dalam Perkembangan Medium Komunikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 26–30. <https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/249>
- Kurnianto, Arik. 2015. Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia. *Humaniora*, 6(2), 240. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3335>
- Nadya, dan Santoso, Lusi. 2021. "Analisa Visual Desain Karakter Serial Animasi Kuku Rock You." *Titik Imaji* 4 (1): 35–44. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imagi/article/view/2758>
- Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma, dan Gede Pasek Putra Adnyana Yasa. 2020. "Estetika Karakter Animasi Pada Media Komunikasi Sosial Dengan Kategori Audience Remaja." *Jurnal Bahasa Rupa* 4 (1): 10–16. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v4i1.576>.
- "SAE Indonesia - Perguruan Tinggi & Pelatihan Media Kreatif." n.d. Accessed March 23, 2022. <https://indonesia.sae.edu/id/perbedaan-animasi-2d-dan-3d/>.
- Saraswati, Agni, Kathryn Widhiyanti, dan Nindya Galuh Fatmawati. 2021. Desain karakter film animasi *Raya and The Last Dragon* dalam membangun politik identitas Asia Tenggara. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(2), 254–267. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i2.17587>
- Sya, Meta, Rustono Farady Marta, and Ido Prijana Hadi. 2020. "Refleksi Pluralisme Melalui Film Animasi Si Entong Sebagai Identitas Budaya Indonesia." *Jurnal Riset Komunikasi (JURKOM)* 3 (1): 18–33. <https://doi.org/10.24329/jurkom.v3i1.102>.
- Wikayanto, Andrian. 2018. "Representasi Budaya Dan Identitas Nasional Pada Animasi Indonesia." *International Conference on Art for Technology, Science and Humanities (ARTESH)* 3: 1–22.
- Wikayanto, Andrian, Banung Grahita, dan Ruly Darmawan. "Unsur-unsur budaya lokal dalam karya animasi Indonesia periode tahun 2014-2018." *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi* 15(2): 83-102. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3003>