

PENGENALAN MOTIF BATIK MEGAMENDUNG MELALUI ANIMASI 2D KARAKTER GENDERUWO

Yoga Adhitya Pratama¹, Anung Rachman¹, Rendya Adi Kurniawan¹

Institut Seni Indonesia Surakarta¹

*Correspondence author: Yoga Adhitya Pratama, yogaadhityap@gmail.com, Klaten, Indonesia

Abstrak. Banyak faktor yang dapat menyebabkan terjadinya lunturnya nilai dan pemahaman yang dialami masyarakat Indonesia Khususnya anak anak salah satu diantaranya adalah dikarenakan banyak dari tayangan dalam hal ini tayangan animasi yang kurang sesuai dengan masyarakat Indonesia yang kebanyakan justru secara tidak langsung memperkenalkan kebudayaan asing. Film animasi yang didasari dengan karakter yang memiliki nilai lokal kebudayaan dapat menjadi alternatif yang strategis sebagai media edukasi terhadap masyarakat dan anak anak terhadap kebudayaan yang dimiliki Indonesia. Dalam karya tulis ilmiah ini, penulis melakukan perancangan karakter animasi 2 dimensi "Pengenalan Motif Batik Mega Mendung Lewat Animasi 2D Karakter Genderuwo" lewat animasi 2 dimensi dianggap bisa menginformasikan penyampaian pesan dalam kemasan yang sederhana namun unik dan terkesan menarik sehingga dapat diterima banyak kalangan masyarakat luas. Dikarenakan film animasi 2 dimensi termasuk salah satu media yang dapat dinikmati semua orang dari berbagai kalangan usia. Karakter yang dibuat nantinya diharapkan dapat menyampaikan nilai-nilai kebudayaan Indonesia khususnya batik megamendung lewat karakter cerita rakyat makhluk mitos kebudayaan Jawa (Genderuwo).

Kata kunci: Animasi 2D, Desain karakter, Batik Mega mendung, Genderuwo

Abstract. Many factors can cause the erosion of values and understanding experienced by the Indonesian people, especially children, one of which is because many of the shows, in this case animation shows, are not in accordance with the Indonesian people who most often do not directly introduce foreign cultures. Animated films based on characters that have cultural values can be a strategic alternative as a medium for educating the community and children about Indonesian culture. In this scientific paper, the author designs a 2-dimensional animated character "Introduction to Mega Mendung Batik Motifs through 2D Animation of Genderuwo Characters" through 2-dimensional animation which is considered to be able to convey messages in simple but unique packaging and seem attractive so that it can be accepted by many people at large. Because 2-dimensional animated films are one of the media that can be enjoyed by people of all ages. The characters created later are expected to convey Indonesian cultural values, especially Megamendung batik through the folklore characters of Javanese mythical creatures (Genderuwo).

Keywords: 2D animation, character design, Batik Mega mendung, Genderuwo

Pendahuluan

Latar Belakang

Zaman sekarang kita menjumpai berbagai informasi melalui media digital, media digital saat ini berperan penting dalam dunia informasi, informasi yang disampaikan pun melalui media perantara yang berbagai macam jenisnya tetapi pada saat ini media yang populer sekarang

adalah media yang dikemas lewat audio visual yang ditayangkan melalui platform televisi, layanan streaming seperti youtube dan lain sebagainya. Salah satu tayangan yang ditampilkan adalah animasi. Animasi terpecah dalam dua jenis, diantaranya yaitu animasi 2D dan 3D. Proses pembuatan animasi 2D dan 3D terbilang cukup sama namun juga memiliki perbedaan yang mencolok yang membedakan mereka adalah pembuatan karakter yang digambar oleh tangan atau manual dan komputer tetapi pada hasil akhirnya dengan menggunakan komputer (Yosuji dkk 1945). Berbicara tentang sejarah animasi sendiri bagi pandangan masyarakat, mereka beranggapan bahwa animasi merupakan tayangan hiburan khusus anak-anak saja, tetapi di era sekarang ini film animasi baik itu 2 dimensi maupun 3 dimensi, pada masa kini sudah tidak lagi menjadi konsumsi anak-anak, akan tetapi sudah mulai merambah menjadi tayangan publik yang umum untuk dinikmati siapa saja. Di negara adidaya seperti Amerika film animasi sudah menjadi tontonan populer bagi remaja mereka. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Ika Krismantari di Kompas Online, bagi negara yang tidak asing dengan yang namanya animasi seperti negara Paman Sam dan Negara matahari terbit, film animasi sudah dipandang bukan hanya untuk konsumsi anak-anak saja. Tetapi ada berbagai macam jenis animasi yang memiliki ragam muatan cerita baik untuk tontonan remaja, bahkan dewasa (Nusantara 2010). Dikarenakan hilangnya Batasan anggapan film animasi untuk anak anak saja semakin memperluas jangkauan audiens penayangan film animasi, komunikasi visual yang disampaikan melalui media animasi 2D dapat menjadi senjata baru dalam menyampaikan berbagai muatan informasi kepada para audiens. Selain itu penyampaian suatu informasi dapat lebih mudah tersampaikan lewat media animasi. Hal tersebut dikarenakan film animasi 2 dimensi memiliki sebuah keunggulan dalam memvisualkan suatu informasi baik sesuai realitas maupun meta-realitas yang dikemas secara imajinatif dan ekspresif melalui penerapan teknik visual yang beragam warna jenisnya (Muhdaliha dan Batuaya 2017).

Sebuah animasi tidak bisa lepas dari sebuah karakter pendukung di dalamnya, karakter dalam sebuah animasi berperan sebagai penyampai suatu informasi, gagasan, maupun pesan dalam sebuah jalannya cerita dalam video animasi. Muatan video animasi dapat dikemas melalui video pendek, iklan maupun film Panjang. Ide tentang penerapan budaya lokal Indonesia sebagai sumber ide referensi dalam pendekatan pembuatan karakter animasi selain menjadikan suatu keunikan karakter animasi juga menjadi sarana dalam memperkenalkan suatu ciri lokal atau kebudayaan yang ada di nusantara. Hingga saat ini pengaplikasian kebudayaan khas Indonesia telah banyak digunakan untuk bahan muatan dalam beberapa animasi buatan lokal yang mengambil cerita atau ide dari kultur sosial masyarakat Indonesia seperti animasi Adit Sopo Jarwo yang merupakan animasi bergaya 3 Dimensi buatan Indonesia dan tayang di TV Indonesia serta ada juga beberapa animasi 2 Dimensi seperti Si Juki, Battle of Surabaya menjadi salah satu kebanggaan animasi buatan anak bangsa (Trisna dan Rahma 2021). Dari animasi di atas kita bisa melihat pengaruhnya terhadap pengenalan kebudayaan lokal yang cukup dapat mengimplementasikan kebudayaan nusantara kepada audience, unsur lokal dalam suatu animasi dapat kita aplikasikan lewat motif suatu pakaian, makanan, arsitektur dan masih banyak lagi. Contoh kasus dalam memperkenalkan kebudayaan batik nusantara, salah satu motif batik yang memiliki keunikan tersendiri dan cukup populer di Indonesia adalah motif batik Mega mendung. Mega mendung adalah motif batik yang cukup unik dan memiliki kekhasan tersendiri kekhasan Mega mendung tidak hanya dari motif awan dengan warna tegas, tetapi juga filosofinya, Mega mendung merupakan visualisasi dari representasi bentuk awan. Motif yang didasari pada pengaruh kebudayaan cina. Dikarenakan memiliki kemiripan pada bentuk lukisan di piring peninggalan cina yang menempel pada bangunan di situs Gunung Jati. Bentuk awan dalam motifnya merupakan hasil kreasi dari para seniman yang berasal dari Cirebon sehingga menimbulkan keunikan gaya visualnya tersendiri (Hakim 2019). Penerapan motif batik Mega Mendung dapat diaplikasikan pada ornamen busana pada karakter animasi. Menggambarkan karakter animasi yang memiliki desain yang menarik serta menambahkan atribut ornamen batik

Mega Mendung di dalamnya diharapkan mampu menjadi wadah untuk menggelegarkan kebanggaan budaya lokal dengan cara yang menarik melalui animasi 2D, menurut (Anung dan Basnendar 2019). Sebagai generasi penerus bangsa sudah sepatutnya kita melestarikan kebudayaan jangan sampai mau didominasi dengan pengaruh budaya yang sedikit demi sedikit menggerus aspek seni tradisional sehingga ditakutkan para generasi muda akan kehilangan esensi makna dari peninggalan seni nenek moyang kita sendiri, hal ini dapat dilakukan dengan cara promosi lewat animasi.

Landasan Teori

Animasi 2D

Karakter yang akan dibuat akan diwujudkan dalam bentuk animasi lalu, apa itu animasi? Animasi menurut pengertiannya adalah gambar dari sesuatu yang digerakkan terbentuk dari gabungan sekumpulan beberapa objek yang kemudian akan disusun secara beraturan fram by fram menyesuaikan pergerakan yang telah dirancang pada setiap momen hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek animasi yang dimaksud bisa terdiri dari gambar manusia, hewan, tumbuhan, benda, element visual maupun tulisan intinya sesuatu yang dapat dianimasikan. Menurut ragam jenisnya sendiri animasi dibagi menjadi dua kriteria yang berbeda dari mulai animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi. Dari proses pembuatan dan pengerjaannya sendiri animasi 2D dan 3D memiliki keserupaan di beberapa aspek, hal yang membedakan ialah pembuatan karakter yang digambar dengan menggunakan tangan atau manual dan yang satunya lagi pembuatannya menggunakan komputer tetapi pada hasil akhirnya finishing keduanya tetap sama menggunakan bantuan komputer (Yosuji dkk 1945). Ada beberapa tahap yang harus dilewati untuk menciptakan suatu animasi yaitu dimulai dari pembangunan suatu cerita itu sendiri, kemudian dilanjutkan dengan pemilihan storyboard, perancangan dan desain dari karakter yang dipilih, moodeler, kemudian diakhiri dengan tahap pengisian suara dari para dubbing dan tahap akhir berupa finishing (Nusantara 2010). Sebuah karya film animasi dapat memberikan kesempatan kepada kita untuk menyampaikan suatu maksud informasi baik dalam bentuk berupa iklan atau hal yang lain sehingga dapat lebih mudah diterima dan dinikmati oleh para audiens.

Kearifan Lokal

Dalam pembuatan karakter animasi diharapkan untuk mengedepankan aspek budaya dan kearifan lokal. Kearifan lokal terbangun menjadi suatu citra kepribadian pada budaya sebuah bangsa yang menjadi penyebab bangsa tersebut mampu menerima dan mengolah suatu kebudayaan asing yang masih belum dipahami dan diterima secara luas diubah menjadi suatu watak dan keselarasan dengan budaya lokal itu sendiri. Kearifan lokal menjadi suatu ciri khas etika dan nilai-nilai suatu kebudayaan yang terbentuk dalam masyarakat lokal itu sendiri yang di kemudian hari akan dilestarikan dan diturunkan ke generasi berikutnya di Indonesia. Dengan mengedepankan aspek kearifan lokal dalam pembuatan karakter animasi diharapkan mampu mengangkat dan memperkenalkan unsur kebudayaan lokal di kalangan dunia dan terutama masyarakat kita sendiri baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun lansia agar lebih membumi pada budaya Nusantara dan memiliki rasa cinta tanah air yang tinggi. Salah satunya batik, batik tradisional, yang diangkat dari akar kebudayaan yang berada pada suatu daerah mampu menjadikannya suatu elemen dalam aspek kearifan lokal, hal yang menyebabkan batik yang memiliki kekayaan tersendiri dalam aspek muatan kearifan budaya lokal yang kemudian dicurahkan lewat lukisan dalam bahasa dan kain batik. Keunikan ini didapat dari penggabungan dan pengaplikasian nilai adat yang pernah ada di Indonesia seperti kebudayaan Jawa, Hindu, dan Islam dan beberapa budaya asing lainnya yang kemudian diserap menjadi suatu kebudayaan baru. Salah satu motif batik tradisional yang terkenal dan memiliki keunikan yang mencolok adalah batik Megamendung (Parmono 2013).

Batik Mega mendung

Batik menjadi salah satu seni budaya berupa kerajinan gaya motif busana di Indonesia yang sudah menjadi salah satu culture yang tidak bisa lepas dari orang Indonesia khususnya orang Jawa. Bahkan negara di belahan dunia sudah mengakui batik dan menjadikan batik sebagai salah satu dari sekian banyak intensitas seni yang keberadaannya tidak dapat diremehkan dan merupakan kebudayaan yang harus dilestarikan keberadaannya karena keunikannya dari budaya lain. Banyak sekali motif batik yang ada di Indonesia, hampir di setiap daerah di Nusantara memiliki berbagai ragam warna jenis corak motif batik yang berbeda beda satu dari yang lain. Dalam pembuatan karakter animasi, saya mengambil unsur lokal berupa pengambilan ornamen motif batik sebagai penunjang penampilan karakter atau tokoh animasi. Jenis motif batik yang di maksud disini ialah motif batik Mega mendung. Mega mendung sudah diketahui banyak orang sebagai batik yang cukup unik dan memiliki kekhasan tersendiri, kekhasan Mega mendung tidak hanya sebatas dari bentuk motif awan dengan pengaplikasian warna tegas yang dimiliki, tidak hanya itu tetapi juga filosofi yang terkandung di dalamnya. Mega mendung merupakan citraan visualisasi yang terbentuk dan terinspirasi dari bentuk awan di atas langit. Motif yang menurut sejarahnya memiliki banyak pengaruh dari kebudayaan mandarin. Statemen ini ada karena motif batik Mega mendung memiliki beberapa kemiripan pada pola gaya seni lukisan di piring yang ditinggalkan bangsa mandarin terdahulu. Keberadaannya sendiri dapat ditemui pada pada bangunan di situs Gunung Jati. Kemudian bentuk awan tersebut dikreasikan sedemikian rupa oleh beberapa seniman yang berasal dari Cirebon sehingga hasilnya memiliki gaya visual dan keunikannya tersendiri (Hakim 2019). Perlu diketahui motif batik Mega mendung pada zaman sekarang sudah banyak sekali mengalami perubahan dan dimodifikasi untuk dapat menyesuaikan permintaan pasar agar dapat terus bertahan melawan perubahan zaman dan masuknya budaya asing (Kusumowardhani 2017). Lewat karakter animasi yang mengenakan budaya hasil modifikasi corak ornamen batik Mega mendung, diharapkan dapat diterapkan dengan tetap mengedepankan ciri khas dari motif Mega mendung itu sendiri.

Mitologi/Mitos Genderuwo

Indonesia adalah negara yang kaya akan kepercayaan dan culture budaya, sebuah negara yang memiliki berbagai macam keyakinan, kepercayaan dan mitos yang berkembang dari peradaban nenek moyang. salah satu kepercayaan adalah hantu. Hantu sendiri adalah sejenis makhluk halus bukan dari dunia manusia hidup yang diyakini memiliki rupa atau wujud yang cukup menyeramkan. Citra dari keberadaan hantu dalam masyarakat pribumi dapat kita observasi melalui berbagai macam cerita rakyat yang terbentuk di kalangan masyarakat dan kemudian digunakan untuk merujuk kepada suatu hal yang dianggap memiliki nilai mistis (Febrindasari 2019). Salah satu mitologi hantu yang terkenal di Indonesia adalah Genderuwo, Genderuwo sendiri dipercayai sebagai makhluk mistis sejenis bangsa jin atau makhluk halus yang memiliki wujud menyerupai manusia memiliki kemiripan dengan ciri khas kera yang dipenuhi dengan bulu, bertaring dan bercakar, kemudian memiliki perawakan tubuh yang besar dan kekar dengan warna kulit dominan gelap hitam dengan mata merah. Rambut lebatnya hampir nyaris menutupi sekujur tubuhnya. Genderuwo merupakan hantu atau mitologi paling populer dan dikenal paling banyak dalam masyarakat khususnya masyarakat di Pulau Jawa, Indonesia. Sementara itu orang Sunda memiliki nama yang diberikan yaitu "Genderuwo" dan orang Jawa umumnya menyebutnya "Genderuwo". sebenearnya keduanya sama saja cuman berbeda dalam logat penyebutanya. Pembuatan desain karakter animasi menggunakan penggambaran figure Genderuwo yang di desain ulang secara sederhana dan lucu yang dipadupadankan dengan penambahan ornamen pakaian motif batik Mega mendung diharapkan mampu memancarkan kesan desain karakter yang menarik dan mudah disukai.



Filsafat Citra Genderuwo dalam Masyarakat Lokal

Di Indonesia banyak sekali mitos dan cerita rakyat yang berkembang salah satunya tentang hal mistis atau hantu, bicara tentang hal mistis tentu tidak akan ada habisnya, hal itu dikarenakan Indonesia sendiri memiliki berbagai macam mitos tentang hantu dan makhluk mistis yang berkembang dari cerita rakyat yang didukung dengan sejarah kepercayaan nenek moyang. Pulau Jawa sendiri memiliki nilai kharismatik jika membahas dalam hal magis hal ini terjadi pada masyarakat Jawa baik itu masyarakat Jawa Barat, Jawa Tengah, maupun Jawa Timur yang memiliki kepercayaan erat akan mitologi dimana masyarakat masing-masing daerah mempunyai pengalaman fenomena mistis tersendiri yang memiliki latar belakang yang tak sama dari satu daerah ke daerah yang lain. Keragaman mitos ini dapat kita banyak jumpai pada masyarakat di pulau Jawa karena mereka masih memegang erat kepercayaan akan hal mistis (Rahmah, Ridlwan, dan Surabaya n.d.).

Hantu jika dilihat dari sudut pandang agama tentu saja akan sangat berbeda dengan perspektif budaya yang ada. Selain itu, penggambaran hantu dalam masyarakat pribumi dapat dilihat melalui berbagai macam cerita dan dongeng yang berkembang dalam masyarakat dan digunakan untuk merujuk pada kepercayaan akan hal mistis, hal-hal tersebutlah yang menciptakan fenomena kebudayaan mistis itu sendiri. Di samping itu, ternyata fungsi kepercayaan hal mistis yang dianut dalam masyarakat ternyata memiliki beberapa macam fungsi, fungsi pedagogik, fungsi sosial, fungsi mistis, dan fungsi kosmologis, adalah beberapa fungsi yang dapat dijabarkan (Febrindasari 2019). Dalam karakter animasi kali ini saya mengambil fungsi kepercayaan mistis sebagai pedagogis yang berperan sebagai sarana dalam pengajaran dan penyampaian informasi yang masih berhubungan dan berdampingan erat dengan unsur seni, serta fungsi sosial yang penulis gunakan dalam pendekatan komunikatif sehingga diharapkan dapat menyampaikan informasi lewat media animasi agar dapat diterima masyarakat sosial. Hantu atau kebudayaan mistis yang dapat diangkat salah satunya adalah Genderuwo, Genderuwo sendiri dipercayai sebagai salah satu dari bangsa jin atau makhluk halus yang memiliki perupaan menyerupai manusia setengah kera yang memiliki tubuh yang tinggi besar dan kekar disertai rambut lebat yang menutupi tubuhnya.

Design Thinking

Design Thinking dapat kita artikan sebagai sebuah metode berpikir kreatif yang dalam pelibatangannya mencakup partisipasi nyata yang benar terjadi, bukan hanya menjadi sebuah teori saja. Kegunaan dari Design Thinking seperti yang sudah pernah dijabarkan dalam berbagai literatur adalah Design Thinking berperan dalam membantu menemukan suatu metode pemecahan masalah yang kemudian dapat dan akan dikembangkan lewat inovasi dan kreativitas, melalui proses Design Thinking dapat diharapkan perancangan dan penemuan sebuah ide yang diperlukan dalam pembuatan karakter animasi dapat direalisasikan secara matang (Duwika dan Paramasila 2019). Perlu diketahui dalam metode Design Thinking yang digunakan untuk pembuatan karakter Animasi memiliki beberapa urutan sistem kerja antara lain empathize, define, ideate, prototype, test, namun untuk prototype dan tes masih akan penulis bahas di kesempatan berikutnya.

1. Empathise

Empathise menjadi tahap awal dan yang paling mendasar dalam proses design thinking hal ini dilakukan untuk mendapatkan pematangan dari suatu sudut pandang dari sebuah subjek atau target material ide yang ingin dicapai (Alrazi dan Rachman 2021). Melakukan melalui berbagai kegiatan observasi dalam berbagai macam kajian penelitian guna mencapai pendekatan yang diinginkan dalam pembuatan karakter animasi, penggunaan empati sangat penting pada tahap ini untuk menentukan karakter apa yang akan dibuat.

2. Define

Pada tahap ini berbagai macam penemuan hasil yang didapat pada proses tahap pertama akan dijabarkan sedemikian rupa sehingga dapat terfokus salah satu permasalahan atau isu yang menjadi pokok pembahasan kemudian hasil tersebut dikupas lagi sebagai bahan pembuatan animasi. Penentuan fokus dari sebuah desain karakter animasi ini merupakan penentuan dari ide utama dari keseluruhan desain serta ruang lingkup yang terfokus dan dipersempit dalam keseluruhan proses define desain karakter animasi tersebut. Pada tahap ini akan mengungkap masalah utama yang akan dijabarkan dalam konsep ide dalam sudut pandang designer (Syafira n.d.).

3. Ideate

Semua akan berakhir pada tahap penyelesaian dari berbagai macam rumusan masalah yang ditemukan, penyelesaian itulah yang nantinya akan menghasilkan sebuah ide (Razi, Mutiaz, dan Setiawan 2018). Dalam proses ideate akan sangat terfokus dengan tujuan untuk mencapai sebuah pemahaman baru atau menemukan dan merumuskan gambaran dari ide visual yang didapat yang kemudian akan dijadikan landasan dalam membuat prototipe rancangan karakter animasi yang akan dibuat.

Desain Karakter

Pembuatan animasi tidak bisa jauh-jauh dari yang dinamakan suatu karakter yang menjadi objek di dalam film animasi tersebut dalam menyampaikan cerita. Mendesain karakter terlebih dahulu adalah tahapan dari proses yang harus dilakukan untuk mencapai sebuah karya animasi, menurut (Hilman dan Zufri 2018). Lewat desain karakter sebuah animasi dapat dihidupkan dengan berbagai visual yang imajinatif. Dilihat dari perkembangan industri animasi yang berkembang di negara Indonesia, desain karakter masih dipandang sebagai sebuah aspek visual belaka dan terkesan diremehkan, sehingga kadang kala pembangunan tokoh karakter dalam film animasi di Indonesia acap kali dibuat dengan setengah hati tanpa riset dan pendalaman karakter maupun pengangkatan unsur lokal sebagai bahan pembuatan yang menjadikannya hasil animasi yang terlihat belum dibuat secara serius. Padahal animasi 2D menjadi salah satu media yang kerap digunakan untuk menyampaikan komunikasi visual yang tepat dan sangat baik untuk disampaikan baik secara serius tetapi data dikemas secara ringan.

1. Bentuk karakter

Bentuk dari suatu karakter dapat menjadi salah satu faktor penting dalam desain karakter animasi, karakter animasi yang saya buat disini mengambil bentuk desain dari makhluk mistis yaitu Genderuwo dengan pendekatan cartoons bergaya seperti serial TV "Rick And Morty", jadi karakter Genderuwo disini diimplementasikan dengan gaya desain lucu sederhana yaitu berkepala besar, bertubuh tinggi dengan ekspresi lucu dengan tentu saja masih memperlihatkan ciri khas dari Genderuwo yaitu berambut Panjang, berbulu dan bertaring, serta lengan yang besar dan kuat, menggunakan pakaian penutup bagian bawah(celana/sarung) berornamen batik megamendung.

2. Warna Karakter

Tentu Saja dalam pembuatan karakter harus memperhatikan aspek warna, menurut (Luzar n.d.). Seberapa besar aspek daya tarik sebuah desain objek dapat ditentukan dari warna yang akan diterapkan di dalamnya. Warna yang ada pada karya seni atau desain dapat menjadi faktor yang mendukung penyempurnaan sebuah karya desain. Dalam pembuatan karakter animasi ini penulis menggunakan dominan warna hitam dan abu abu pada badan Genderuwo, kemudian warna merah pada ornamen batik Mega Mendung pada pakaian yang ia kenakan, warna merah sendiri menurut (Zharandont 2015). merupakan jenis warna yang memiliki makna berupa gairah yang terpancar nyata sehingga objek lebih memiliki energi dan semangat yang menggelora di dalamnya. Dilihat dari aspek psikologi warna merah sendiri merupakan perwujudan dari rasa atau perasaan semangat, keberanian dalam



menghadapi sesuatu, energi atau gairah yang menggebu-gebu, aksi, kekuatan yang besar dan kegembiraan yang terpancar. Tetapi warna merah juga memiliki hal yang tidak baik seperti digambarkan bahwa warna ini sangat identik dengan konflik kekerasan.

3. Pakaian

Karakter animasi Genderuwo yang saya buat memiliki penampilan bertelanjang dada dan hanya mengenakan pakaian bagian bawah (celana/sarung) yang bermotif batik Mega mendung. Mega mendung menurut (Hakim 2019). Merupakan gambaran citraan tiruan dari bentuk awan yang ada dilangit. Motif ini didasari dari pengaruh peninggalan bangsa mandarin, hal ini dapat terjadi karena memiliki kemiripan dengan bentuk pola lukisan di piring peninggalan bangsa mandarin, dimana lukisan ini menempel pada sebuah arsitektur yang berada di kawasan situs Gunung Jati. Yang kemudian dikembangkan oleh para seniman Nusantara sehingga menghasilkan identitas visualnya sendiri.

4. Sifat

Karakter yang saya buat memiliki sifat periang, lucu dan ceria walaupun kadang pemalu jika berada di keramaian. Diharapkan keceriaan tokoh yang saya buat dapat tersampaikan perasaan para audiens, jika karakter yang penulis buat dapat diterima di hati para penonton. Tentu saja hal ini akan mempermudah dalam penyampaian komunikasi visual yang ingin dicapai.

Metode

Pendekatan Design Thinking

Dalam penulisan ini pendekatan yang digunakan dalam melakukan perancangan karakter animasi adalah metode "design thinking", metode ini menjadi proses berpikir yang pencapaiannya diharapkan menemukan gambaran dari sebuah solusi yang diawali dengan proses empati untuk menemukan sebuah inovasi. Dalam pendekatan ini memiliki tiga tahapan utamanya yang menjadi dasar metode penciptaan diantaranya seperti inspiration yaituyaitu masalah yang mendorong untuk mencapai suatu solusi ide, inovasi itulah yang disebut inspirasi perihal perwujudan sebuah karya visual karakter animasi. Kemudian ada ideation, yaitu proses penemuan gagasan yang masih akan diuji dalam pembuatan karakter animasi, dan yang terakhir implementation yaitu proses finalisasi dari berbagai temuan ide yang didapat yang akan dicurahkan dalam karakter animasi. Dalam perkembangannya, ketiga tahapan di atas berkembang menjadi lima tahapan yang lebih rumit yang dapat dipersingkat dan disederhanakan sebagai berikut.

1. *Empathize*

Stanford d.school pernah menjelaskan mengenai pengertian proses empati bagi mereka, menurut mereka, empati merupakan elemen dasar dari sebuah karya desain yang kajiannya terfokus pada perasaan manusia. ia menjelaskan bahwa masalah yang dialami seseorang yang mereka coba selesaikan ternyata bukan menjadi masalah sendiri karena itu dapat menjadi masalah golongan dalam lingkup tertentu yang memiliki kesamaan (Herawan 2020). Pada tahap memungkinkan para desainer untuk menghasilkan berbagai macam pemahaman empati tentang problem yang dialami dan ingin menemukan penyelesaian terhadapnya. Melakukan kegiatan observasi dan usaha penelitian guna mendapatkan pendekatan yang lebih dari pembuatan karakter animasi, penggunaan empati sangat penting pada tahap ini untuk menentukan karakter apa yang akan dibuat.

2. *Define*

Menurut (Syafira n.d.). Define merupakan hasil temuan baru yang ditemukan pada proses sebelumnya yaitu Empathy yang akan digunakan untuk mendesain sudut pandang

para audien yang akan diatasi, dalam hal ini pandangan dalam animasi dan pengaplikasiannya terhadap kebudayaan lokal. Semua itu akan dijelaskan dan lebih tertuju pada satu permasalahan yang dapat di ulik sebagai suatu bahan pembuatan karakter animasi. Sebagai penentu fokus dari sebuah desain karakter animasi sama saja dengan penentuan dari sebuah ide utama dari keseluruhan ruang lingkup keseluruhan desain tersebut.

3. *Ideate*

Penyelesaian suatu masalah dalam pencarian ide pembuatan karakter animasi akan ditemukan pada proses ini (Razi, Mutiaz, dan Setiawan 2018). perumusan suatu ide akan lebih ditekankan dalam proses ini yang dari semua itu akan memunculkan berbagai macam inovasi visual sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan karakter animasi yang akan dibuat.

4. *Prototype*

Pada tahap ini, sebuah ide visual yang didapat sebelumnya dalam pembuatan karakter akan diusahakan untuk terimplementasikan dalam bentuk nyata yang dapat dilihat dan dinikmati dimana dalam hal ini hasil akhir berupa animasi. Kemudian (Chakimi dkk 2021). Menjelaskan bahwa Animasi yang sudah dirancang dapat juga diaplikasikan pada media yang sudah ditentukan seperti karya film, iklan, maupun komik atau karya poster.

5. *Test*

Ini adalah tahap akhir dari pemikiran desain yang didapat, melakukan berbagai pengujian sehingga dapat mencegah jika ditemukan suatu masalah di awal, sehingga masih belum terlambat untuk memperbaiki kekurangan dan menyempurnakan kesalahan yang ada pada suatu animasi.

Langkah Langkah Penciptaan

Dalam pembuatan animasi diperlukan sebuah rancangan yang nantinya akan menjadi landasan dalam pembuatan animasi yang dapat berupa diwujudkan dalam flowchart.

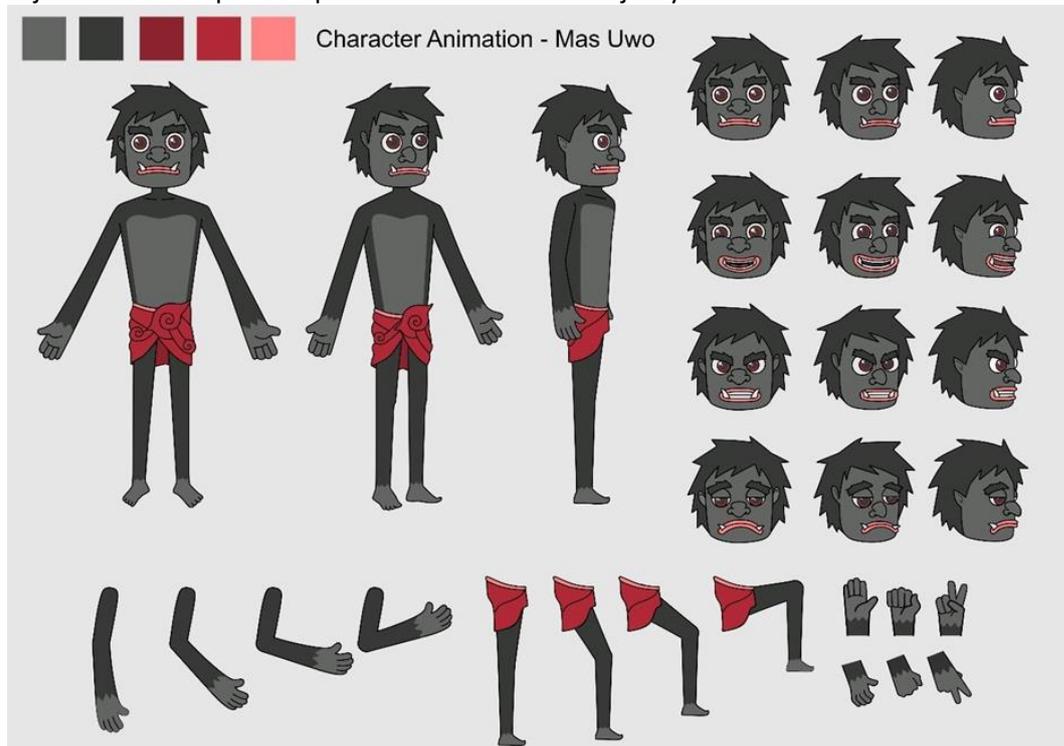


Gambar 1 Flowchart

Melalui Flowchart yang dibuat kita dapat menjalankan proses langkah-langkah pembuatan karakter animasi dengan lebih terstruktur, Adapun Langkah Langkah pembuatannya yang dapat dijabarkan lagi antara lain perancangan karakter animasi yang langkah pertamanya melalui proses produksi dalam proses produksi akan dilakukan pembentukan model, penyusunan dan pembuatan background, pengeditan dan pemasukan unsur warna yang disebut coloring kemudian diakhiri dengan penganimasian setelah melalui tahap produksi kemudian melanjutkan ke tahap pascaproduksi yang memiliki serangkaian proses seperti dubbing yang dilakukan oleh para pengisi suara, sound effect yang disesuaikan dengan muatan dalam tayangan animasi, editing, dan kemudian rendering animasi. Metode pembuatan animasi yang digunakan penulis adalah Metode frame by frame, metode ini bisa diimplementasikan dengan cara menggambar secara manual karya animasi kemudian dilanjutkan gambar utama yang menjadi keyframe bergerak, serangkaian gambar berbeda yang dibuat di layer yang berbeda kemudian disatukan menjadi satu dalam satuan waktu yang sudah ditentukan sehingga menciptakan sebuah gerakan dengan prinsip pose-to-pose dan straight-ahead (Firmansyah dan Kurniawan 2013).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dari tulisan ini berupa karya visual, yang berwujud desain karakter serta contoh aset-aset pendukung yang dimiliki karakter animasi (Pak Uwo) seperti tangan, kaki, badan, serta kepala yang dilengkapi wajah yang memiliki berbagai macam ekspresi yang menjadi rujukan dalam keperluan pembuatan animasi selanjutnya.



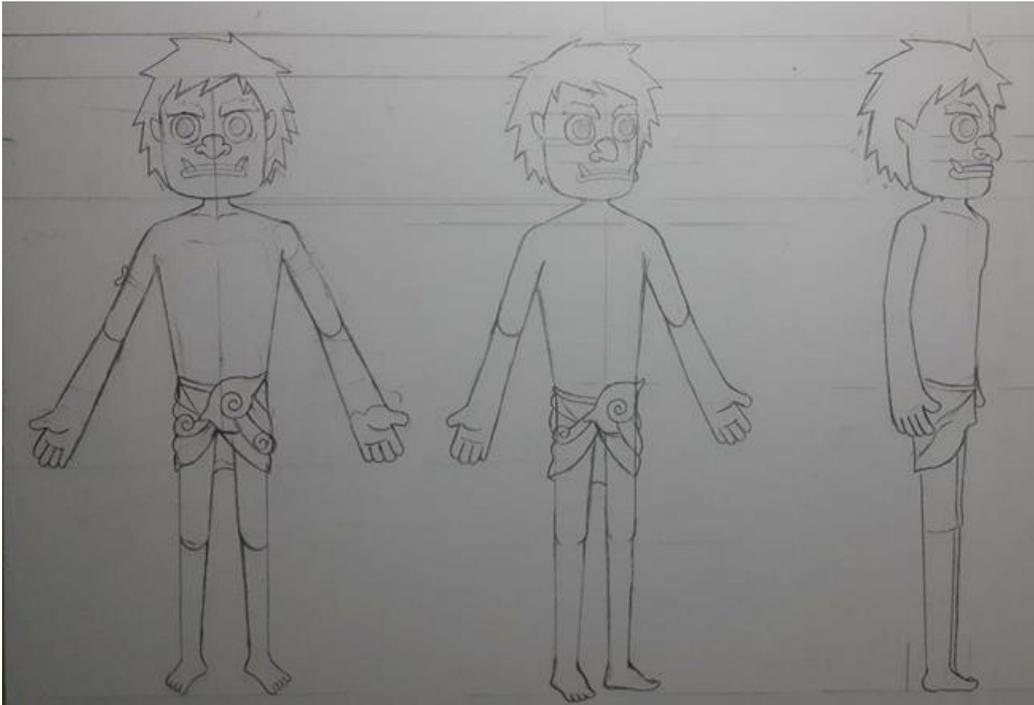
Gambar 2 Desain Karakter

Karakter

Pak Uwo adalah karakter perwujudan dari salah satu makhluk mistis di Nusantara yaitu Genderuwo, Genderuwo sendiri dipercaya berasal dari bangsa jin, memiliki ciri berbadan tinggi besar menyerupai primata yang dipenuhi bulu atau rambut lebat, serta memiliki cakar dan taring. Karakter animasi yang dibuat menyesuaikan karakteristik Genderuwo, sehingga karakter digambarkan memiliki tubuh yang tinggi tegap dengan lengan besar yang kuat tetapi memiliki wajah yang lucu. Hal ini tentu sangat kontradiktif dengan karakter sebenarnya dari Genderuwo yang terkesan menakutkan, hal itu disengaja untuk memberikan atau mencapai suatu keunikan tersendiri pada karakter animasi yang dibuat. Pak Uwo sendiri merupakan karakter yang lucu dan periang, Genderuwo yang mengenakan pakaian penutup bagian bawah yang berbentuk motif batik megamendung, Sama seperti Asal karakternya Pak Uwo tinggal di pedalaman hutan terutama gua gua dan lebih sering beraktivitas pada malam hari.

Konsep Desain

Dalam perancangan visual yang ingin penulis hasilkan dalam karakter animasi Pak Uwo yang terinspirasi dari karakter mistis di Nusantara adalah sebagai berikut. Dalam pembuatannya ini tidak lepas dari eksplorasi karakter, tanpa mengurangi kesan gahar yang dimiliki genderuwo itu sendiri karakter digambarkan sebagai sosok berbadan tubuh tinggi dan gagah serta memiliki pergelangan tangan yang besar akan tetapi paras serta tingkah karakter (Pak Uwo) sangat berbanding terbalik yaitu riang lucu, ceria dan penuh kegembiraan, sehingga karakter ini diharapkan mudah dan dapat diterima masyarakat luas.



Gambar 3 Sketsa gambar karakter

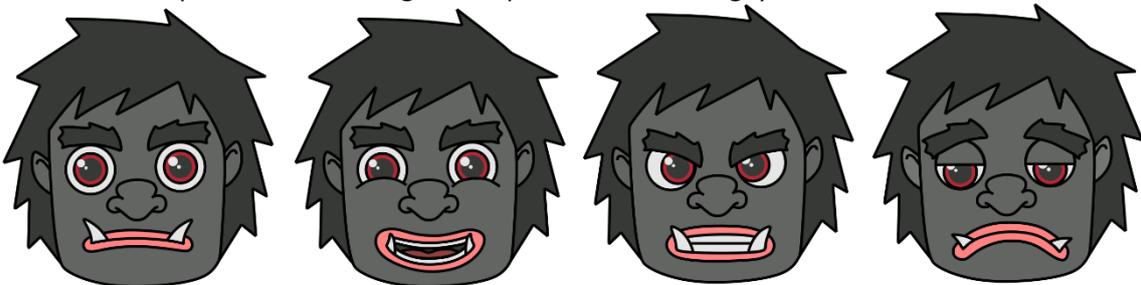
Dalam perancangan karakter ini, Saya menggunakan eksplorasi bentuk karakter yang sederhana tapi tetap memiliki nilai keunikannya tersendiri, Dengan menggunakan warna yang dominan gelap dan cenderung lebih dominan warna hitam karena mengikuti warna dasar yang dimiliki Genderuwo yang seluruh anggota tubuhnya ditutupi bulu berwarna hitam, warna Merah pada celana berbentuk batik Mega Mendung dimaksudkan memberikan kesan ceria dan berani.



Gambar 4 Palet warna yang digunakan

Desain Wajah

Ekspresi wajah yang dimiliki Pak Uwo adalah sebagai berikut, dibawah ini adalah 4 variasi ekspresi wajah utama yang ia miliki yaitu ekspresi biasa, gembira, marah dan sedih, kedepannya dapat dikembangkan lagi 4 jenis ekspresi ini guna sebagai referensi dasar. Permainan ekspresi lebih condong ke kelopak mata, alis dan gaya mulut atau bibir.



Gambar 5 Desain Wajah

Penerapan

Dalam pembuatan sebuah perancangan karakter untuk animasi saya harapkan penerapannya dapat sesuai karakter yang dimaksudkan memiliki sifat yang ceria sudah seharusnya disampaikan dengan cerita atau penerapan yang sesuai. Walaupun kita tahu pada dasarnya inspirasi karakter ini (Genderuwo) adalah karakter yang menyeramkan, tetapi itulah yang menjadi keunikan, karena karakter animasi ini (Pak Uwo) adalah karakter yang berbanding terbalik. Justru merupakan karakter yang lucu dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, pembuatan desain karakter animasi **“Pengenalan Motif Batik Megamendung Melalui Animasi 2D Karakter Genderuwo”** dapat ditarik kesimpulan yaitu pembuatan desain karakter animasi yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat khususnya anak-anak tentang kebudayaan Indonesia yaitu batik Mega Mendung, dan mitos mistis Jawa kuno tentang makhluk Genderuwo. Rendahnya ketertarikan masyarakat dan anak-anak tentang kebudayaan daerah menjadi dasar pembuatan karakter animasi ini. Konsep visual dan setting yang diambil dalam perancangan karakter animasi ini adalah mencoba menerapkan tanda-tanda vital visual lokal tradisional. Hal tersebut dapat dilihat dalam desain pakaian yang memasukkan unsur motif batik Megamendung. Pembuatan aset karakter animasi Pak Uwo diharapkan di kemudian hari dapat dikembangkan ke proses pra-produksi yang terdiri dari proses pengumpulan data, analisis hasil pengumpulan material, pembuatan konsep dasar, naskah cerita yang disusul dengan narasi dan storyboard cerita. Kemudian proses produksi yang meliputi perekaman suara oleh pada dubber, pembuatan ilustrasi gambar aset atau fram by fram, serta pembuatan karya tayangan animasi. Kemudian proses final berupa pasca produksi yang meliputi editing dan rendering video animasi. Lewat desain karakter animasi ini diharapkan masyarakat khususnya anak-anak dapat lebih paham dan mengetahui kebudayaan Nusantara yang mereka warisi dalam hal ini batik Mega Mendung dan cerita rakyat makhluk mitos kebudayaan Jawa (Genderuwo).

Daftar pustaka

- Alrazi, Camila Zahra, dan Anung Rachman. 2021. “Penerapan metode Design Thinking pada Model perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19 Pendahuluan” 14 (2): 190–202.
- Anung, Rachman, dan Herryprilosadoso Basnendar. 2019. “Karakter Wayang Purwa Sebagai Perancangan Media Promosi Dan Informasi Teknologi Audiovisual Desa Wisata Wayang Kupuhsari, Manyaran, Kabupaten Wonogiri,” 1–86.
- Chakimi, Nur, and M Abidin. 2022. “Perancangan Animasi 2D Edukasi Pengenalan Deforestasi Untuk Anak Usia 8-12 Tahun”. *BARIK 3* (1), 220-34. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/44779>.
- Herawan, Didit. 2020. *Design Thinking Dalam Proses Inkubasi Startup Suka-Grafis*.
- Duwika, Kadek, dan Kadek Wikan Paramasila. 2019. “Pengembangan Multimedia Interaktif Model Hybrid Bernuansa Karakter Bali ‘Cupak-Gerantang’ Pada Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi.” *Journal of Education Technology* 3 (4): 301. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22501>.

- Febrindasari, Chyndy. 2019. "Leksikon 'Hantu' Dalam Bahasa Indonesia: Kajian Linguistik Antropologis." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53 (9): 1689–99.
- Firmansyah, Angga, dan Mei P Kurniawan. 2013. "Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul 'Kancil dan Siput' Pendahuluan Landasan Teori Analisis" 14 (04): 10–13.
- Hakim, Muhamad Ardan Zia. 2019. "Corak Batik Mega Mendung Sebagai Warisan Budaya Cirebon Dalam Fashion Photography," 70.
- Hilman, Dodi, dan Tubagus Zufri. 2018. "Desain Karakter Berbasis Pada Wanda Wayang Bima." *Jurnal Desain* 6 (01): 41. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v6i01.2517>.
- Kusumowardhani, Pratiwi. 2017. "Penerapan Unsur Visual Ragam Hias Batik Mega Mendung Pada Desain Jas Hujan Glow In The Dark." *Industrial Research Workshop and National Seminar Politeknik Negeri Bandung*, 325–32.
- Luzar, Laura Christina. 2011. "Hasil dan Pembahasan Terminologi Warna" 2 (9): 1084–96.
- Muhdaliha, Benny, dan Dewa Ray Dharmayana Batuaya. 2017. "Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak." *Jurnal Bahasa Rupa* 1 (1): 61–72. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.143>.
- Nusantara, G. 2010. "Penerapan Gaya Komik Sebagai Usaha Untuk Penciptaan Teknik Film Animasi 2 Dimensi." <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/722/>.
- Parmono, Kartini. 2013. "Nilai Kearifan Lokal Dalam Batik Tradisional Kawung." *Jurnal Filsafat* 23 (2): 135–46.
- Rahmah, Istibillah dan M Ridlwan. 2021. "Mitos Jawa dalam Kumpulan Cerita Kisah Tanah Jawa Karangan Mada Zidan dkk : Kajian Realisme Magis," *Prosiding Samasta*. 430–39.
- Razi, Aria Ar, Intan Rizky Mutiaz, dan Pindi Setiawan. 2018. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer." *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)* 3 (02): 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>.
- Syafira, Pricilia Clarissa. n.d. "Design Thinking."
- Trisna, NMSW, dan H N Rahma. 2021. "Analisa Unsur Visual Khas Indonesia Dalam Animasi Atlas Boy Adventures Serial Hantu Abu-Abu." *Jurnal Nawala Visual* 3 (1): 53–59. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual/article/view/195%0Ahttps://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual/article/download/195/145>.
- Yosuji, Murato, Kimura Hakuzan, Kitavama Seitara, Masaoka Kenzo, Great Kanto, dan Dunia Kedua. 1945. "Yamamoto Sanae and Ofuji Noboro Merupakan Anak Murid Kepada Pada Tahun 1918 , Sebuah Anime Yang Dipanggil Momotaro (Peach Boy) Telah Dibuat Dengan Menggunakan Setting Lokasi Adalah Kota Jepang . Terdapat Juga Banyak Gambar-Gambar Yang Dikisahkan Mengguna."
- Zharandont, Patricia. 2015. "Jurnal Ergonomi Patricia Z." *Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia* 0 (1).

