

Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro

Hastuti Retno Kuspiyah^{1*)}, Khusnatul Amaliah², M. Iqbal Mustofa³, Dimas Ramadhani⁴

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Nurul Huda, Sukaraja

^{2,3,4}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Nurul Huda, Sukaraja

^{1,2,3,4}Jl. Kota Baru, Sukaraja, Buay Madang, OKU Timur, Sumatera Selatan, 32361, Indonesia

email: ¹retno@stkipnurulhuda.ac.id, ²khusnatul@stkipnurulhuda.ac.id, ³iqbal@stkipnurulhuda.ac.id, ⁴dimasR54@gmail.com

Abstract – Folklore is a local culture that has an important role in providing exemplary values and moral norms to the younger generation in Indonesia. Technological development provides space and the necessity to innovate in preserving the existing culture. 2-dimensional animation is an alternative media. It is used by combining audio and visuals that are conveyed through moving images that can provide focus and interest for the audience to know about the story presented. Making characters in animation has an important role in supporting the achievement of a story that is conveyed. The process of making the character is done by looking for relevant references. Moreover, it is a starting to make a character for sketches or illustrations in lines which are then carried out in the coloring stage to strengthen the impression of the characters to be built.

Key Words: animation 2D, character, kemaro Island, visualization

Intisari – Cerita rakyat merupakan budaya lokal yang memiliki peran penting untuk memberikan nilai teladan dan norma moral kepada generasi muda di Indonesia. Perkembangan teknologi memberikan ruang dan keharusan untuk melakukan inovasi dalam melestarikan budaya yang ada. Animasi 2 dimensi dapat menjadi alternatif media yang dapat digunakan dengan menggabungkan audio, visual yang di sampaikan melalui gambar bergerak yang dapat memberikan fokus dan minat audience untuk mengetahui tentang cerita yang disajikan. Pembuatan karakter dalam animasi memiliki peran yang penting dalam menunjang ketercapaian sebuah cerita yang disampaikan. Proses dalam pembuatan karakter penelitian ini dilakukan dengan mencari referensi yang relevan yang selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karakter dan mulai membuat sketsa atau ilustrasi dalam bentuk garis yang kemudian dilakukan tahap pewarnaan untuk memperkuat kesan karakter yang akan dibangun.

Kata Kunci – animasi 2D, karakter, pulau kemaro, visualisasi

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah sebuah negara yang kaya akan legenda/ cerita rakyat. Cerita rakyat adalah salah satu kebudayaan yang memberikan nilai teladan norma dan moral kepada setiap orang yang menyimak, membaca dan mempelajari cerita tersebut[1]. Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk kebudayaan local yang ada pada suatu daerah [1].

*) penulis korespondensi: Khusnatul Amaliah
Email: khusnatul@stkipnurulhuda.ac.id

Cerita rakyat memberikan kisah tentang banyak hal diantaranya terjadinya alam semesta, manusia pertama, kematian, bentuk khas suatu binatang, bentuk topografi, gejala alam tertentu, tokoh sakti, tokoh pembawa kebudayaan, makanan pokok, asal masal nama suatu daerah, tarian, upacara, binatang dan lain-lain yang wujud tokohnya berupa binatang, manusia maupun dewa yang diasosiasikan memiliki sifat seperti manusia[2].

Palembang merupakan sebuah daerah yang berada di pulau sumatera dan memiliki beberapa cerita rakyat diantaranya: kisah Si Pahit Lidah, Asal Mula Nama Palembang, Baginde Lubuk Gong, Butu Paru, Asal Usul Silampari, Pati Enggang dan Rio Brani, Legenda Asal Mula Lomba Bidar, Pengorbanan Putri Kemarau, Putri Berias dan Legenda Pulau Kemaro [3]. Legenda pulau kemaro merupakan sebuah legenda yang menceritakan tentang asimilasi sebuah kebudayaan melalui jalur pernikahan di Palembang. Legenda Pulau Kemaro tersebar lebih banyak dalam bentuk lakon cerita; bukan narasi peristiwa[4].

Dalam cerita yang berkembang, mengisahkan Tan Bun An yang merupakan pangeran dari kerajaan China datang ke Palembang untuk berdagang. Ketika ia meminta izin ke Raja Palembang, ia bertemu dengan putri raja yang bernama Siti Fatimah. Ia langsung jatuh hati, begitu juga dengan Siti Fatimah. Akhir cerita ini kedua orang yang saling mengasihi ini terjun kedalam sungai musi setelah Tan Bun An mengetahui isi kendi yang dikirimkan oleh ayahnya sebagai syarat dari Raja Sriwijaya untuk meminang Siti Fatimah ternyata hanya guci yang berisikan sayuran dan akhirnya Siti Fatimah menyusul tan bun an yang tidak kunjung Kembali dari dalam sungai dan lambat laun muncullah gundukan tanah dari dalam sungai yang saat ini tempat itu dinamakan sebagai pulau kemaro[4].

Budaya lokal memiliki peran penting terhadap pembangunan budaya bangsa[5]. Legenda merupakan salah satu jenis dongeng nusantara yang menjadi rutinitas kegiatan sebelum tidur pada generasi Y atau sebelumnya, tetapi pada generasi Z saat ini yang terbiasa dengan perkembangan teknologi, dongeng bukan menjadi kegiatan pilihan pada rutinitas mereka [6]. Literasi budaya akan membangun identitas bangsa di masa globalisasi agar masyarakat mampu melestarikan dan mencintai kebudayaan yang ada pada setiap daerah di Indonesia[7]. Perkembangan teknologi memberikan ruang untuk melakukan adaptasi budaya lokal tanpa harus menghilangkan ciri khas dari cerita sebuah budaya [5]. Media audio visual merupakan alat perantara yang efektif dalam

memberikan informasi melalui bentuk yang dapat dilihat dan didengarkan oleh pengguna[8].

Animasi 2 dimensi menjadi alternatif media audio visual yang menampilkan gambar-gambar yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang terlihat hidup sesuai dengan karakter gambar tersebut[9]. Animasi merupakan salah satu media yang saat ini banyak digunakan dalam berbagai kebutuhan yang dimaksudkan untuk memberikan informasi atau menyampaikan sebuah pesan kepada *audience* [10].

Desain karakter merupakan salah satu hal yang penting dalam pembuatan animasi. Desain karakter akan memberikan kesan yang sesuai dengan cerita disajikan[11]. Karakter merupakan unsur penting dalam sebuah perancangan Animasi 2D yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam sebuah cerita [12]. Karakter merupakan bentuk luapan perasaan yang dirancang untuk memberikan kesan terhadap *audience* untuk masuk dan merasakan cerita film yang dibuat[13].

Desain pembuatan karakter terbagi dalam 3 tahapan diantaranya pra produksi, produksi dan pasca produksi [14]. Fokus pada penelitian ini adalah tahap pra produksi yang berupa pencarian ide atau referensi, pembuatan konsep, pemilihan style, kepribadian, attitude, proporsi, *head height*, siluet, dan detail serta tahap produksi berupa proses pewarnaan karakter.

II. PENELITIAN YANG TERKAIT

Penelitian tentang upaya dalam melestarikan budaya telah dilakukan oleh [5] yang melakukan pengembangan buku ilustrasi cerita legenda candi pari dan candi sumur di sidoarjo, buku ilustrasi dibuat untuk memberikan pemahaman dan minat kepada pemuda untuk mau mempelajari dan melestarikan budaya di Indonesia. Buku ilustrasi legenda pulau kemaro menjadi media yang digunakan oleh [15] dalam upaya melestarikan budaya yang ada di sumatera selatan.

Samsiyah, 2019 melakukan penelitian tentang pengembangan literasi baca audio visual berbasis kearifan lokal di kabupaten madiun yang ditujukan untuk menumbuhkan minat baca siswa dan memberikan inovasi dalam literasi di sekolah dasar. Penggunaan animasi dalam penyampaian budaya dilakukan oleh [9] yang menyimpulkan bahwa tampilan gambar-gambar dan animasi serta adanya audio menjadikan penggunaan animasi merupakan media yang efektif dalam penyampaian informasi.

Animasi yang memiliki komponen lengkap dan saat ini menjadi daya Tarik tersendiri tentunya dapat di implementasikan sebagai upaya dalam melestarikan budaya yang dikembangkan mengikuti gaya dan perkembangan budaya teknologi sehingga media ini dapat digunakan untuk melestarikan legenda pulau kemaro yang berasal dari sumatera selatan.

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif yang dilakukan karena perlunya pemahaman terkait fenomena social atau masalah melalui pengambilan data yang bersifat deskriptif untuk menghasilkan konsep dan ide [5]. Pada penelitian ini dilakukan kajian untuk mendapatkan tokoh karakter yang sesuai dengan cerita yang akan disajikan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Karakter Visual

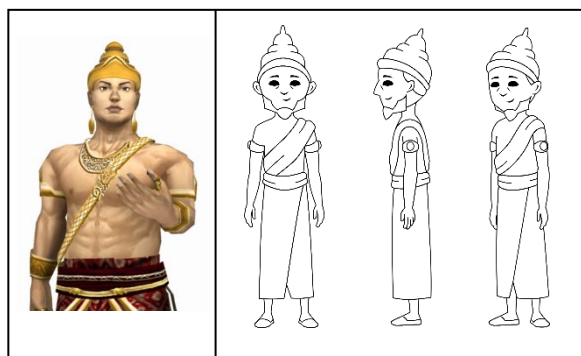
Target *audience* pada penelitian ini adalah siswa SMP kelas VIII yang berusia 12-15 tahun. Karakter yang ditampilkan pada penelitian ini adalah dibuat untuk memberikan kesan yang sesuai dengan asal cerita.

b. Hasil Ilustrasi Karakter

Proses pembuatan karakter dilakukan dengan mencari referensi sebagai acuan pembuatan karakter dan selanjutnya membuat garis pola karakter yang akan mempermudah proses pewarnaan pada karakter, karakter akan dibuat dalam 3 sudut pandang penglihatan. Tahap selanjutnya dilakukan proses pewarnaan pada masing-masing bagian.

1. Raja Sriwijaya

Desain karakter raja sriwijaya diambil dari referensi yang ada dengan menyederhanakan pakaian yang dikenakan.



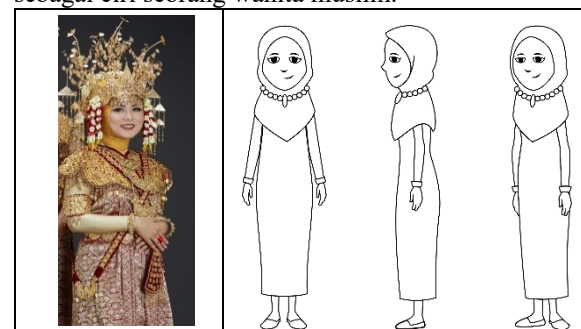
Gambar 1. Desain Ilustrasi Karakter Raja Sriwijaya

(Sumber Gambar Referensi:

<https://www.kompas.com/stori/read/2021/05/06/153229779/balap-utradewa-pembawa-kejaayaan-kerajaan-sriwijaya?page=all>)

2. Siti Fatimah

Siti fatimah yang merupakan seorang puteri raja yang beragama islam, maka desain karakter siti fatimah dibuat lebih sederhana dengan mengenakan hijab sebagai ciri seorang wanita muslim.



Gambar 2. Desain Ilustrasi Karakter Siti Fatimah

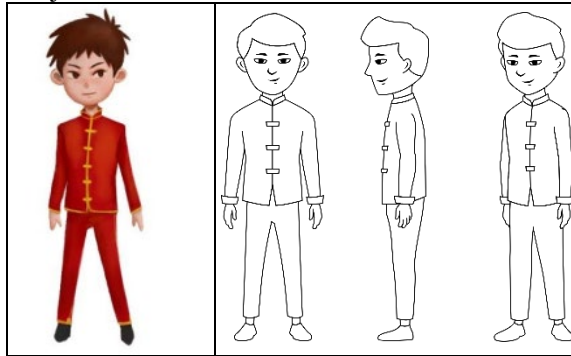
(Sumber Gambar Referensi:

<https://i.pinimg.com/originals/ad/79/0f/ad790f2ba28ea74d6c427b0ffa1ec9db.jpg>)

3. Tan Bun An

Desain Karakter Tan Bun An ditampilkan dengan gaya rambut yang modis dan mengenakan pakaian

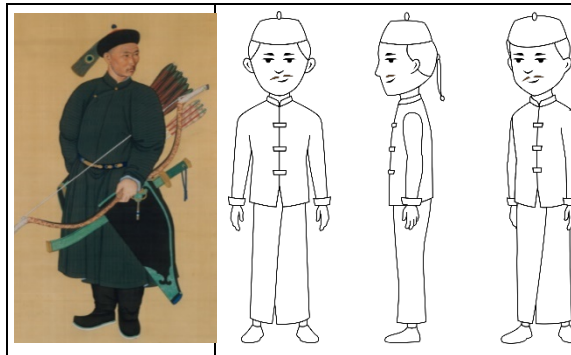
khas pemuda china yang memberikan kesan elegan pada tan bun an yang merupakan seorang pangeran kerajaan.



Gambar 3. Desain Ilustrasi Karakter Tan Bun An
(Sumber Gambar Referensi: [15])

4. Pengawal Pangeran Tan Bun An

Desain karakter pengawal pangeran diambil pada referensi seorang ahli Kungfu yang ada pada dinasti qing dengan menggunakan penutup kepala khas negara china.



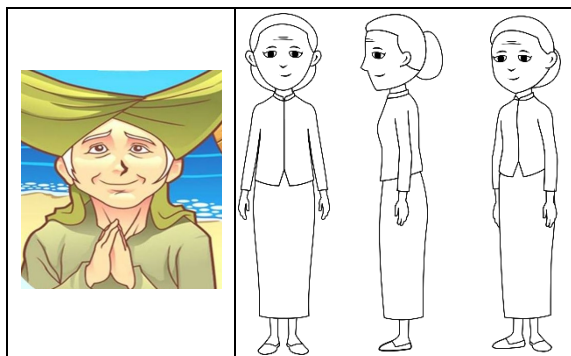
Gambar 4. Desain Ilustrasi Karakter Pengawal

(Sumber Gambar Referensi:

<http://beladirikungfu.blogspot.com/2014/12/legenda-kungfu-wu-quanyou.html>)

5. Dayang Siti Fatimah

Ilustrasi dayang menggunakan referensi ibu malin kundang yang memiliki karakter seorang yang sudah berumur dan memiliki kerutan pada wajahnya.

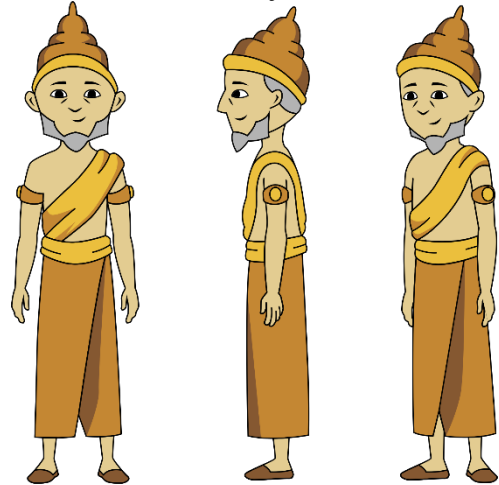


Gambar 5. Desain Ilustrasi Karakter Dayang

(Sumber Gambar: <https://www.yuksinau.id/wp-content/uploads/2020/10/366-cerita-rakyat-nusantara.jpg>)

c. Hasil Pewarnaan Karakter

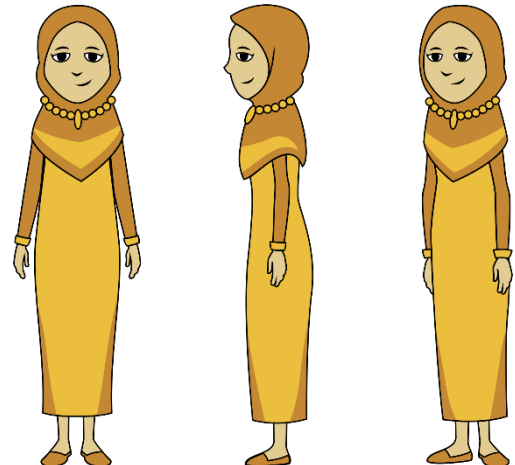
1. Pewarnaan Karakter Raja



Gambar 6. Hasil Pewarnaan Karakter Raja

Sumber: Dok. Pribadi

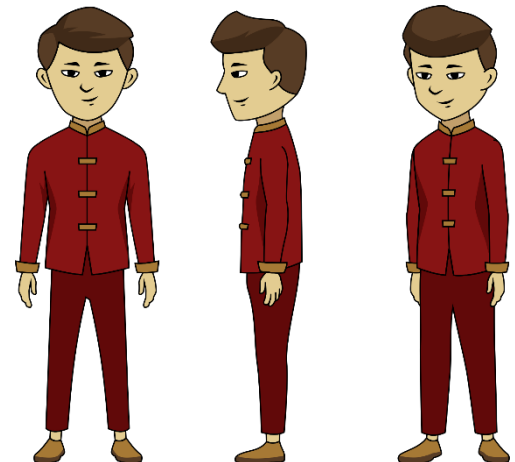
2. Pewarnaan Karakter Siti Fatimah



Gambar 7. Hasil Pewarnaan Karakter Siti Fatimah

Sumber: Dok. Pribadi

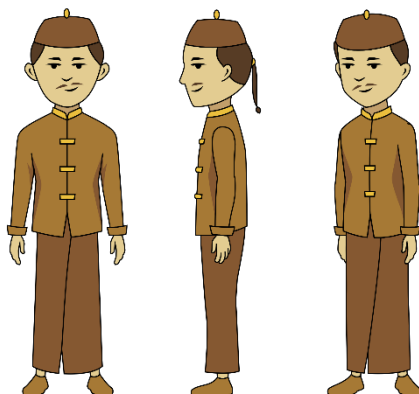
3. Pewarnaan Karakter Tan Bun An



Gambar 8. Hasil Pewarnaan Karakter Tan Bun An

Sumber: Dok. Pribadi

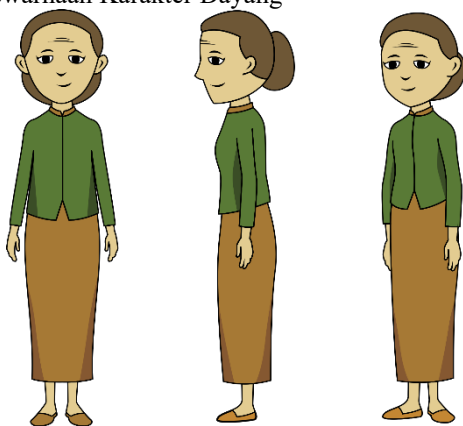
4. Pewarnaan Karakter Pengawal Tan Bun An



Gambar 9. Hasil Pewarnaan Karakter Pengawal

Sumber: Dok. Pribadi

5. Pewarnaan Karakter Dayang



Gambar 10. Hasil Pewarnaan Karakter Pengawal

Sumber: Dok. Pribadi

V. KESIMPULAN

Kebudayaan Indonesia yang beragam menjadikan setiap generasi muda untuk dapat melestarikan budaya dengan menyesuaikan media melalui perkembangan teknologi yang ada. Perancangan karakter menjadi Langkah awal dari pembuatan sebuah animasi yang dapat memberikan kesan yang menarik dan rasa ingin tahu lebih terhadap informasi yang disajikan. Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan desain costum menggunakan pakaian adat sumatera selatan yang dikaji dan dianalisis berdasarkan referensi yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti Mengucapkan Terimakasih Kepada Direktorat Riser Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jendral Penguatan Riset Dan Pengembangan Kementrian Riset, Teknologi Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Yang Telah Membiayai Penelitian Ini

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Zamrullah and I. D. A. D. P. Patra Aditia, "Perancangan webtoon cerita rakyat putri kandita," *e-Proceeding Art Des.*, vol. 8, no. 2, pp. 378–385, 2021.
- [2] F. Y. Wutoy and Y. Baru, "Pengajaran Apresiasi Nilai-Nilai Cerita Rakyat 'Empat Raja' Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Model Pembelajaran Kontekstual Di Kabupaten Raja Ampat," *J. Trit. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, p. 69, 2016, doi: 10.30862/jtp.v1i1.800.
- [3] E. Dahlia, "ANALISIS STRUKTURISME DAN NILAI PENDIDIKAN DALAM CERITA RAKYAT 'SI PAHIT LIDAH,'" vol. 1, no. 2, pp. 47–54, 2017.
- [4] J. Supriyanto, "Legenda Pulau Kemaro : Studi Pandangan Pengunjung Dan Hubungannya Dengan Ayat-Ayat Keimanan," *J. Ilmu Agama Mengkaji Doktrin, Pemikiran, dan Fenom. Agama*, vol. 19, no. 1, pp. 143–158, 2018, doi: 10.19109/jia.v19i1.2384.
- [5] A. A. Laksono, "PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA LEGENDA CANDI PARI DAN CANDI SUMUR DI SIDOARJO SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA LOKAL," Universitas Dinamika, 2021.
- [6] R. T. Rakhman, Y. A. Piliang, H. A. Ahmad, and I. Gunawan, "Pemetaan Jenis Dongeng Nusantara Dalam Infografis," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 7, no. 01, pp. 59–78, 2021, doi: 10.33633/andharupa.v7i01.3938.
- [7] A. Pratiwi and E. N. K. Asyarotin, "Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia," *J. Kaji. Inf. Perpust.*, vol. 7, no. 1, pp. 65–80, 2019, doi: 10.24198/jkip.v7i1.20066.
- [8] N. Samsiyah, "PENGEMBANGAN LITERASI BACA AUDIO VISUAL BERBASIS," *Pros. Semin. Nas. "Penguatan Muatan Lokal Bhs. dan Sastra Drh. sebagai Fondasi Pendidik. Karakter Gener. Milen."*, no. 0291, 2019.
- [9] H. Siswantari and N. Mukarromah, "VIDEO ANIMASI CERITA WAYANG TOKOH YUDHISTIRA," vol. 5, pp. 141–155, 2021.
- [10] D. D. Putri, Y. S. S. Sn, and M. Sn, "Perancangan Storyboard Untuk Film Animasi Pendek 2D Tentang Prokrastinasi Di Kalangan Mahasiswa Berjudul 'Escape ' Storyboard Design of 2D Short Animation Film Regarding To Procrastination Around College Student With the Title ' E Scape ,' " vol. 7, no. 2, pp. 2428–2437, 2020.
- [11] A. D. Saputra and E. G. Limbong, "Visualisasi Karakter Pocong, Kuntilanak, dan Tuyul pada Film Animasi Keluarga Hantu Indonesia," *J. Desain*, vol. 7, no. 1, pp. 1–11, 2019.
- [12] A. P. Anindya and A. Budiman, "Perancangan Desain Karakter Untuk Short Animation 2D ' Sakai ' Designing Character Design for Short 2D Animation " Sakai " ," *J.*

- e-Proceeding Art Des.*, vol. 5, no. 3, pp. 1616–1622, 2018.
- [13] A. N. Gozali, Z. Ramdhan, S. Sn, and M. Sn, "PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 2D HANOMAN BERDASARKAN ADAPTASI BUKU HANOMAN SI BURUK RUPA BERJIWA MULIA Design of Hanoman 2D Animation Character Based on Hanuman ' s Noble Soulful Adaptation Book," vol. 6, no. 2, pp. 1090–1098, 2019.
- [14] S. Yunita and Y. Sudaryat, "KONSEP DESAIN KARAKTER DARI BUNGA NASIONAL NEGARA INDONESIA UNTUK ANIMASI 2D," *e-Proceeding Art Des.*, vol. 2, no. 1, pp. 673–686, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP/article/download/83/65%0Ahttp://www.embase.com/search/results?subaction=viewrecord&from=export&id=L603546864%5Cnhttp://dx.doi.org/10.1155/2015/420723%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76>.
- [15] M. F. Septiawan, "Buku Ilustrasi Legenda Pulau Kemaro," 2018.