

**KENNA, DESAIN KARAKTER DALAM “SAJI”:
SEBUAH FILM ANIMASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL**

***KENNA, CHARACTER DESIGN IN “SAJI”:
AN ANIMATION FILM BASED ON LOCAL GENIUS***

Ika Yulianti¹

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

ABSTRACT

The current research aims at acquiring data for character design of “Kenna” in an animation film entitled “Saji” based on the values of local genius. The character name of “Kenna” itself refers to ylang-ylang flower, one of the mixed sweet flowers (“kembang setaman”) used for Javanese offerings. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Results of data analysis are used for designing the character of “Kenna” using three-dimensional development theory involving psychological aspect, physiological aspect, and sociological aspect. The subsequent result is animation character design of “Kenna. Through the animation film, character design of “Kenna” puts forward the importance of remembering and preserving cultural identity inherited from our ancestors.

Keywords: character design, animation, local genius, three-dimensional development, ylang-ylang flower.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data bagi perancangan karakter “Kenna” dalam film animasi “Saji” yang berbasis *local genius*. Nama karakter “Kenna” sendiri mengacu kepada bunga kenanga, yang menjadi salah satu dari bunga setaman pada sesaji yang dilakukan oleh orang Jawa. Teknik pengambilan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis untuk melakukan perancangan karakter “Kenna” dengan menggunakan teori *three-dimensional development* yang meliputi aspek psikologis, fisiologis, dan sosiologis dalam mendesain karakter. Hasil yang diperoleh adalah desain karakter animasi “Kenna” yang digunakan dalam film animasi “Saji”. Pesan yang disampaikan melalui desain karakter “Kenna” melalui film animasi ini adalah pentingnya mengingat dan melestarikan warisan budaya leluhur yang merupakan identitas budaya.

Kata kunci: desain karakter, animasi, *local genius*, *three dimensional development*, kenanga.

¹ Ika Yulianti adalah seorang dosen di Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang menyelesaikan pendidikan terakhirnya di Program Studi S-2 Magister Penciptaan Seni Videografi. Penulis berkarier bidang *lecturer, illustrator, designer* dan *animator*. Karya tulis ilmiah yang pernah dihasilkan antara lain “Langen Katresnan: Video Animasi dengan Tema Ramayana Episode Penculikan Shinta” (2013) dalam Jurnal Rekam Vol. 10 No. 1 – April 2014, “Intellectual Property of Character Design Based on Local Content of Ngada District, Indonesia” (2020) dalam International Proceeding 2020 Nicograph International (NicoInt), “Intellectual Property Design of Moi Character in “Ata Ngada” Animation Film Flores, Indonesia” (2020) dalam International Prosiding ADADA + CUMULUS 2020 Japan, “Perancangan Desain Karakter Jole Berbasis Lokal Flores Indonesia” (2021) dalam Jurnal JAGS, “Virtual Collaboration of VR Borobudur Project: An Artistic Research” (2020) dalam International Proceeding ADADA + CUMULUS 2020 Japan, “Digitalisasi Guru & Konservasi *Sociocultural*: Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Indigenous Knowledge*” (2021) dalam Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat UAD, “Analisis Perkembangan Penggunaan Aplikasi Digital di Indonesia” (2021) dalam Prosiding Seminar Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta, “Pendekatan Visual untuk Terapi Klien Skizofrenia Gejala Sedang” dalam Prosiding Seminar Virtual FSMR 2021 Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta ISBN : 978-623-5884-14-1, “Pengembangan Media Pembelajaran bagi Guru SD Muhammadiyah Girikerto di Turi, Sleman” dalam buku “Seni Media Rekam untuk Masyarakat”, No. ISBN: 978-602-6509-92-5/, “Desainer Karakter Animasi Berbasis Konten Lokal Menjadi Primadona Bangsa” (2022) dalam majalah Artista, dan buku “Desainer Karakter Animasi” (2021) yang diterbitkan oleh BP ISI Yogyakarta.

PENDAHULUAN

Upaya melestarikan dan mengembangkan budaya menjadi hal yang penting dalam era yang memberi banyak ruang dan kesempatan untuk berinteraksi dengan budaya asing. Setiap daerah atau wilayah di Indonesia memiliki keragaman unsur budaya yang spesifik yang memunculkan identitas dari wilayah tersebut. *Cultural identity* atau identitas budaya merupakan *local genius* (Ayatrohaedi, 1986), yaitu identitas atau kepribadian budaya bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap dan mengolah kebudayaan asing sesuai watak dan kemampuan sendiri (Sartini, 2004). Dalam hal ini, unsur budaya daerah yang masih bertahan terhadap budaya luar sampai saat ini menjadi salah satu indikator bahwa unsur budaya tersebut merupakan *local genius*.

Di dalam masyarakat Jawa, khususnya di Yogyakarta, tradisi perayaan bagi aspek-aspek kehidupan manusia yang memiliki tujuan dan pesan yang berbeda-beda masih terjadi, terutama di kalangan generasi tua. Sajian yang harus disiapkan dalam tradisi tersebut merupakan simbol yang bermakna bagi kehidupan manusia. Akan tetapi, tradisi ini tidak lagi begitu dikenal dan dipahami oleh kalangan generasi muda pada masa kini sejalan dengan hal-hal yang bersifat modern lebih mendominasi arus informasi di kalangan mereka. Media dalam hal ini menjadi penting untuk ikut berkontribusi dalam mempromosikan *local genius*.

Pengembangan literasi sebagai media edukasi dan pelestarian budaya menurut Sepudin (2018) dapat dilakukan melalui *culture experience*, yaitu dengan melaksanakan pentas seni, budaya, dan berbagai upacara ritual; selain itu, pengembangan literasi juga dapat dilakukan melalui *culture knowledge* dengan media film edukasi dan membangun taman bacaan masyarakat. Film animasi 2 dimensi menjadi bagian dari media yang bersifat edukatif, sebagaimana dikatakan oleh Yasa (2018), bahwa film animasi menjadi inspirasi untuk merevitalisasi atau melestarikan budaya masyarakat, baik objek budaya yang kian terpinggirkan, maupun budaya masyarakat yang masih eksis. Animasi berperan sebagai salah satu media yang berperan dalam pelestarian budaya daerah.

Perkembangan industri animasi di Indonesia mengalami peningkatan dengan munculnya beberapa animator Indonesia yang mulai populer di bidang teknisnya. Sebagai

bagian dari industri kreatif, animasi menjadi bagian dari kekuatan Indonesia. Pemerintah, asosiasi, bahkan industri peduli terhadap konten lokal Indonesia untuk menambah nilai lebih dari karya. Animasi sendiri tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun juga sangat berpotensi menjadi bahan edukasi dan penguatan identitas budaya.

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data perancangan karakter “Kenna” dalam film animasi berjudul “Saji” yang gagasannya mengambil unsur *local genius*, yaitu sesaji pada perayaan adat di Yogyakarta. Ada *ubo rampe* dalam sesaji yang diperlukan pada berbagai prosesi ritual. *Ubo rampe* merupakan benda-benda dalam sesaji yang digunakan untuk acara ritual, seperti kemenyan, bunga setaman, kelapa muda, tumpeng, ingkung, bubur, jajanan pasar, dan sebagainya. Masing-masing piranti yang ada dalam sesaji tersebut merupakan simbol yang memiliki makna sendiri-sendiri (Erawanto, 2022). Sesaji bagi masyarakat Yogyakarta menurut Supriyani, dkk. (2019) merupakan wujud syukur kepada Tuhan yang diwujudkan dalam rangkaian dari beberapa jenis makanan, bunga, dan lain-lain yang digunakan dalam upacara ritual, sesaji oleh masyarakat Yogyakarta, yang dipercaya dapat memperlancar prosesi ritual. Salah satu *ubo rampe* dalam sesaji yang digunakan adalah kembang setaman, yaitu bunga-bunga yang tumbuh atau ditanam di taman rumah yang memiliki berbagai warna dan jenis. Kembang setaman merupakan simbol keharmonisan dan kebahagiaan hidup. Kembang setaman terdiri dari bunga mawar merah, mawar putih, melati, kenanga dan kantil (Wahyuti, dkk., 2019).

Bunga kenanga dalam perancangan film animasi ini dipilih untuk dijadikan sebagai objek penciptaan karakter animasi karena bentuk dari kelopak bunga yang unik, yang berbeda dengan bunga-bunga pada umumnya dan memiliki aroma sangat harum. Indra (2018) mengatakan bahwa karakter bunga dapat merepresentasikan simbol wanita yang dikaitkan dengan makna keindahan, kecantikan, dan femininitas. Penggunaan antropomorfis bunga ke dalam karya gambar karakter animasi dapat lepas dari isu sosial dalam konteks kecantikan, ras, warna kulit, gender, bentuk tubuh, dan persepsi masyarakat terhadap apa yang dianggap ideal.

Kekayaan budaya suatu bangsa sangat memengaruhi aspek naratif dan sinematik dalam sebuah karya animasi. Visualisasi karakter animasi yang mengangkat budaya lokal dapat mengambil konten seperti keris, candi, wayang,

upacara ritual, sesaji dan sebagainya, yang kebanyakan penggambaran visualnya berupa campuran dari visualisasi budaya tradisional dengan gambar imajinasi dari kreatornya (Wikayanto, dkk., 2019). Gagasan konten lokal Yogyakarta berupa bunga kenanga sebagai salah satu *ubo rampe* dalam sesaji diangkat dalam karya animasi pada tulisan ini melalui desain karakter “Kenna”.

METODE PENELITIAN

Metode Pengambilan Data

Pengambilan data untuk perancangan karakter “Kenna” berbasis *local genius* dilakukan melalui observasi, wawancara terhadap beberapa narasumber yang memahami filosofi dari bunga kenanga dalam *ubo rampe* pada ritual Yogyakarta, dan dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa dokumen tertulis maupun dokumen berupa gambar atau foto. Pengumpulan data dokumentasi dilakukan dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen tentang subjek penelitian.

Metode Perancangan

Pendekatan metodologi yang digunakan dalam perancangan visualisasi desain karakter “Kenna” adalah *Three-Dimensional Development* (Sheldon, 2004), yaitu proses perancangan desain dengan memperhatikan tiga aspek fisiologis, sosiologis dan psikologis. Menurutnya, karakter merupakan hal paling penting untuk dimiliki dalam visualisasi desain animasi. Tiga aspek ini digunakan dalam perancangan visualisasi desain karakter “Kenna”:

1. Aspek psikologis: merupakan dasar kepribadian karakter yang menghubungkan kreator dengan karakternya. Imajinasi kreator divisualisasikan pada karakter animasi melalui pembawaan karakter berupa sifat, kelebihan, kegemaran serta kepandaian.
2. Aspek fisiologis: merupakan visual dari karakter yang terlihat seperti warna kulit, baju, hingga tekstur. Gambaran dari karakter dapat dikaitkan dengan sifat dari karakter. Penampilan dari karakter menjadi kekuatan visual dari karakter.
3. Aspek sosiologis: merupakan hubungan karakter dengan lingkungan melalui respon, posisi karakter dalam sebuah kelompok maupun luar kelompok. Aspek ini dapat membantu karakter menjadi lebih jelas posisinya.

HASIL PENELITIAN UNTUK PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI

Hasil Observasi

Bunga kenanga merupakan bunga asli Indonesia. Bunga kenanga tumbuh secara terkulai dan memanjang, memiliki enam kelopak yang berukuran sempit, berwarna kuning kehijauan dengan pewarnaan yang dominan berwarna kuning. Apabila masih muda, bunga ini berwarna hijau muda. Bentuk bunga kenanga hampir menyerupai bentuk binatang laut. Aroma bunga kenanga sangat harum sehingga sering dimanfaatkan untuk bahan minyak dan wewangian lainnya. Bunga kenanga dipilih untuk dijadikan sebagai objek penciptaan karakter animasi karena bentuk dari kelopak bunga yang unik ini berbeda dengan bunga-bunga pada umumnya.

Makna filosofis bunga kenanga (*kenanga, kenang-en ing angga*) adalah supaya anak atau generasi muda selalu mengenang warisan leluhur tradisi, kesenian, kebudayaan, filsafat, dan lain yang baik-baik, mencapai segala keluhuran yang telah dicapai oleh para pendahulu (Abidin, 2014). Generasi penerus seyogyanya mencontoh perilaku yang baik dan prestasi tinggi yang berhasil dicapai para leluhur semasa hidupnya.

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap narasumber terkait sajian ritual adat Yogyakarta. Pemilihan narasumber dilakukan berdasarkan beberapa kriteria yaitu aktif dalam kegiatan kesenian maupun ritual adat Yogyakarta, memiliki pengetahuan mengenai ritual atau upacara adat Yogyakarta, mengenai *ubo rampe* secara lengkap, dan mengenai filosofi dan pesan dari bunga kenanga.

Dari wawancara yang dilakukan terhadap Dwi Susanto (34), pegiat seni yang aktif sebagai pawang dalam kesenian *jathilan* Yogyakarta, diperoleh keterangan bahwa bunga kenanga sering digunakan dalam acara ritual dan bersifat wajib. Bunga kenanga memberikan pesan kepada generasi muda agar dapat mengenang kebaikan-kebaikan dari leluhur, pendahulu, orangtua, pahlawan, guru-guru terdahulu. Pesan kebaikan menjadi penting bagi generasi muda karena dapat mengingatkan manusia mengenai kehidupan yang sesungguhnya. Warisan leluhur itu berupa tradisi, adat istiadat, kebiasaan yang baik yang wajib dikenang dan dilanjutkan oleh anak turun atau anak cucu. Prestasi yang dicapai oleh leluhur juga tentunya perlu diteruskan, dilanjutkan dan diperjuangkan. Seseorang melakukan doa tetap

sesuai dengan keyakinannya, sehingga bunga kenanga hanya dijadikan sebagai sarana atau alat pendukung saja. Menurutnya, bila digambarkan, bunga kenanga mewakili sosok perempuan yang memiliki tubuh semampai dengan gaun yang menjuntai dan memiliki aroma tubuh yang sangat wangi.

Wawancara yang dilakukan terhadap narasumber Sumadi (59) merepresentasikan warga masyarakat yang masih melakukan ritual adat dan mendapatkan pengetahuan tersebut dari orang tuanya dan masih terus mencoba untuk *nguri-nguri* tradisi yang ada. Disampaikan olehnya, diperlukan pengetahuan bagi generasi muda untuk mengenal dan melestarikan *ubo rampe*. Selain itu, edukasi atau pengetahuan mengenai filosofi atau pesan yang ada dalam setiap bahan atau media ritual juga diperlukan bagi generasi muda, karena dalam media ritual tersebut terdapat pesan khusus yang sesungguhnya dan harus dipahami sehingga masyarakat tidak salah menafsirkan atau mengartikan barang-barang ritual adat tersebut. Generasi muda juga harus mengetahui pesan-pesan kebaikan yang harus dijalankan dan diteruskan pada generasi berikutnya. *Ubo rampe* menjadi penting dan menjadi alat penyampaian pesan dalam ritual adat, khususnya Yogyakarta. Lebih lanjut, dikatakan Sumadi bahwa hanya tersisa sedikit orang tua saja yang mengetahui bahan-bahan dan pesan-pesan yang terkandung dalam *ubo rampe* ritual adat, dan hal ini menjadi ancaman bagi keberlangsungan warisan budaya, yang dapat menjadi punah.

Joko Gunadi (60) yang tergabung sebagai anggota paguyuban Tosan Aji Yogyakarta menyampaikan bahwa tradisi ritual sesaji bagi masyarakat Yogyakarta merupakan upacara adat pada saat melaksanakan sebuah hajatan atau acara-acara budaya seperti pernikahan, *merti* dusun, dan sebagainya, sebagai wujud syukur kepada Tuhan, sedangkan *ubo rampe* atau rangkaian makanan, benda, dan bunga-bunga adalah sebagai simbol dan sebuah sarana untuk lebih memberikan rasa yakin kepada Tuhan dan seluruh ciptaan-Nya. Kembang yang digunakan dalam berbagai upacara ritual menurutnya merupakan simbol kekayaan, keluasan, keragaman dan keharmonisan yang disatukan dalam rangkaian kembang setaman, dengan masing-masing bunga yang digunakan mengeluarkan aroma harum yang khas, sehingga keharuman bunga setaman tersebut akan dapat memberikan kesejukan dan ketenteraman batin.

Mujiman (34), narasumber berikutnya, aktif dalam berkesenian dan tergabung dalam paguyuban Runcing Wangi Kulonprogo. Ia menjelaskan dan memberikan informasi terkait apa dan bagaimana filosofi serta fungsi dari bunga kenanga dari jaman dahulu kala dan perkembangannya. Menurutnya, *ubo rampe* tidak bisa berdiri sendiri, tetapi harus ada kenanga, mawar dan kantil. Bunga kenanga sendiri memiliki filosofi, yaitu *ngongo*, yaitu memiliki tujuan apa dalam *ubo rampe* itu. Bunga kenanga dapat berfungsi memperhalus kulit dan memberikan wewangian yang dapat menjadi terapi dalam meditasi seseorang. *Ubo rampe* dahulu kala disediakan karena belum ada dupa, jadi *ubo rampe* digunakan juga sebagai bahan untuk relaksasi. Orang jaman dulu memiliki nilai simbolik namun mengutamakan pengetahuan ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan. Bunga kenanga juga digunakan sebagai alat mendeteksi ruangan baik atau tidak dengan cara mengecek kesegarannya. Apabila bunga tersebut layu dan cepat membusuk, maka ruangan dapat dikatakan panas, artinya ruangan kurang nyaman untuk ditinggali. Bunga kenanga dapat memberikan energi positif dalam ruangan. Banyaknya manfaat dari bunga kenanga menjadikan bunga kenanga sebagai bahan wajib dalam *ubo rampe*.

Berdasarkan data wawancara, dapat disimpulkan bahwa pemakaian *ubo rampe* dalam sesaji pada upacara ritual Yogyakarta memberikan pesan kepada generasi muda pada khususnya dan masyarakat pada umumnya mengenai pentingnya memahami makna dari sebuah warisan budaya. Pemahaman yang tepat dari sebuah upacara ritual akan menjadikan persepsi positif dan menjauhkan persepsi yang bertentangan dengan keyakinan. Kembang setaman sebagai salah satu *ubo rampe* sesaji yang memiliki makna keragaman dan keharmonisan merupakan warisan pesan dari para pendahulu agar di masa modern dan global sekarang ini masyarakat dapat menyatukan berbagai perbedaan menjadi kesatuan yang harmonis.

Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan melalui proses pengambilan gambar dari bunga kenanga dan rangkaian kembang setaman. Gambar 1 berikut merupakan foto dokumentasi kembang setaman berisi bunga kenanga, mawar dan kantil yang biasa digunakan dalam ritual adat Yogyakarta.



Gambar 1. Kembang Setaman
(Sumber: Foto Koleksi Peneliti)

Bentuk detail dari tanaman bunga kenanga dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Foto Bunga Kenanga
(Sumber: Foto Koleksi Surtantini, 2021)

Hasil Perancangan

Perancangan desain karakter melibatkan proses imajinasi peneliti dalam menghubungkan hasil analisis ke dalam bentuk visual. Mengacu Sheldon (2004), *three-dimensional development* diterapkan sebagai proses dalam perancangan desain yang memperhatikan tiga aspek (psikologis, fisiologis, dan sosiologis). Berdasarkan tiga aspek tersebut perancangan desain karakter “Kenna” dideskripsikan sebagai berikut.

1. Aspek psikologis

Karakter “Kenna” memiliki sifat yang peduli dan memiliki tujuan ingin mengharumkan udara di alam bebas. Misi kebajikannya tidak dapat ditoleransi oleh siapapun. Karakter “Kenna” juga memiliki sifat acuh tak acuh, yang terlihat pada saat dia menjalankan misinya yaitu mewangikan semua tempat. Ia tetap bekerja dengan baik walaupun ada banyak orang di sekitar dan banyak konflik di sekitarnya. Acuh

tak acuh yang dilakukan oleh karakter “Kenna” dimaksudkan agar dia dapat fokus terhadap misinya yang akhirnya banyak menebar kebaikan dalam segala kondisi. Meskipun acuh tak acuh, karakter “Kenna” juga memiliki sifat rendah hati atau mudah berteman dengan makhluk lain apabila disapa atau dihampiri meskipun ia masih menjalankan tugasnya. Meskipun terlihat sangat acuh tak acuh, karakter “Kenna” memiliki banyak teman dan banyak yang mengetahui keberadaannya.

2. Aspek fisiologis

Karakter “Kenna” terinspirasi dari bentuk bunga kenanga yang berwarna dominan hijau dan kuning. Karakter “Kenna” berjenis kelamin perempuan yang memiliki aroma sangat harum. Setiap kali karakter “Kenna” muncul, maka aroma wangi mengikuti dan tertinggal di tempat ia berada. Hijau memberikan nuansa sejuk dan alami. Rambut “Kenna” diikat secara simpel ke atas sebagai simbol bahwa karakter “Kenna” adalah sosok yang aktif. Terdapat beberapa helai akar menghias rambut dan pakaian dari karakter. Rambut sedikit ikal mengintrestasikan akar tanaman. Karakter “Kenna” memiliki warna kulit cokelat muda dan lembut, yang menekankan bahwa karakter “Kenna” adalah sosok yang sangat sempurna cantiknya.

3. Aspek Sosiologis

Karakter “Kenna” sama dengan tumbuhan bunga kenanga yang mampu bertahan di bawah terik matahari langsung namun tetap menjaga aroma harumnya. Karakter “Kenna” sangat mudah menyesuaikan dirinya dengan suhu panas maupun dingin dalam segala musim. Hal ini membentuk karakter “Kenna” sebagai sosok yang adaptif dan mampu menerima keadaan yang ada. “Kenna” yang merupakan representasi dari bunga kenanga juga sangat setia bersama teman-temannya, yaitu mawar dan kantil. Meskipun dalam menjalankan misinya mereka sering berpisah, dalam misi besarnya mereka harus bersatu dalam kesatuan sebagaimana dalam dalam *ubo rampe* berupa kembang setaman. Sifat yang baik dari karakter “Kenna” selalu dibawa teguh dan tidak dapat digoda oleh kondisi atau orang lain. Karakter “Kenna” juga dapat dijadikan sebagai tempat bertanya apabila makhluk lain tersesat. Hal tersebut dikarenakan karakter “Kenna” terus berjalan menaburkan wewangian dan dia menghafal lokasi-lokasi yang sudah dilaluinya.

Dari hasil analisis berdasar teori *three-dimensional development* tersebut, maka proses imajinasi yang dilakukan diarahkan kepada bentuk atau visual dari karakter “Kenna”. Menurut Rusli (2018), manusia dapat melakukan proses merekam dan mereproduksi pengalaman visual sehingga mendorong tercipta media baru dengan representatif menghadirkan realitas alam dan lingkungan. Imajinasi peneliti menjadi penentu arah visual yang dibuat, baik berupa *style* karakter, warna, maupun pembawaan karakter. Dalam proses ini, karakter “Kenna” terwujud melalui beberapa tahapan desain, yaitu tahap dasar bentuk wajah, sketsa, *colour test* hingga proses digital desain karakter.

Bentuk Dasar Karakter

Dasar bentuk utama pada bentuk wajah desain karakter dapat berasal dari bentuk persegi, lingkaran, dan segitiga; ketiga bentuk tersebut akan menginterpretasikan sifat dari karakter tersebut. Bentuk persegi menjadikan karakter menjadi lebih bijaksana, adil dan kepatuhan. Bentuk dasar lingkaran dapat memvisualkan karakter yang baik, lembut, humanis, dan bersahabat. Bentuk segitiga dapat menginterpretasikan karakter yang licik, jahat, dan suka mencuri. Bentuk dasar dari karakter animasi “Kenna” diawali dari bentuk lingkaran yang menginterpretasikan sifat karakternya yang lembut, ramah, dan sangat peduli pada alam sekitar. Gambar 3 berikut adalah bentuk dasar wajah desain karakter “Kenna”. Dari aspek psikologis, wajah karakter Kenna memiliki sifat yang baik, sehingga bentuk lingkaran mampu mempresentasikan sifat tersebut.



Gambar 3. Dasar Bentuk Karakter “Kenna”
(Sumber: Koleksi Gambar Peneliti)

Sketsa Desain Karakter

Sketsa merupakan sebuah ungkapan paling esensial sebagai bagian dari media proses

keaktivitas seseorang dan dapat disebut sebagai karya. Karakter “Kenna” memiliki tahapan sketsa desain sebagai usaha dalam menemukan bentuk ideal dari kreator sesuai dengan imajinasinya. Berikut adalah sketsa desain karakter “Kenna” yang dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Sketsa Global Karakter “Kenna”
(Sumber: Koleksi Gambar Peneliti)



Gambar 5. Sketsa Detail Karakter “Kenna”
(Sumber: Koleksi Gambar Peneliti)

Rancangan Warna Desain Karakter

Melalui analisis data dan analisis dari aspek fisiologis, karakter “Kenna” memiliki warna dominan hijau dan kuning. Warna hijau memiliki makna sejuk, harum dan damai. Dalam hal ini, karakter “Kenna” dikemas menjadi sosok penyejuk jiwa dan menyatu dengan alam secara alami. Kesan alamiah yang diimajinasikan oleh peneliti divisualisasikan melalui warna hijau dan aksentuasi warna kuning. Rancangan warna desain

karakter sangat dibutuhkan untuk mencapai *based colour* dan gradasi dari desain karakter animasi. Gambar 6 berikut adalah *colour test* dari desain karakter “Kenna”.



Gambar 6. *Colour Test* Karakter “Kenna”
(Sumber: Koleksi Gambar Peneliti)

Hasil Akhir Digital Karakter

Imajinasi peneliti dalam proses visual perancangan karakter “Kenna” memiliki tahapan yang runtut atau teratur. Untuk menekankan hasil dari rancangan bentuk dan warna karakter, dibutuhkan bentuk solid dari karakter yaitu gambar digital karakter sebagai finalisasi karya.



Gambar 7. Visualisasi Karakter “Kenna”
(Sumber: Gambar Desain Peneliti)

Proses yang dilakukan adalah dengan mengubah gambar sketsa menjadi gambar digital dengan format vektor sehingga desain karakter “Kenna” ini dapat dilanjutkan pada proses produksi animasi dan termasuk bentuk solid. Gambar 7 di atas merupakan hasil akhir perancangan desain karakter “Kenna” untuk film animasi berjudul “Saji”, yang berbasis gagasan *local genius*.

SIMPULAN

Merancang desain karakter “Kenna” berdasarkan pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi serta menggunakan teori *three-dimensional development* sangat membantu dalam menciptakan desain karakter untuk film animasi yang detail, utuh, dan memiliki ciri khas Indonesia atau berbasis *local genius*. Bunga kenanga yang menjadi bagian dari *ubo rampe* peringatan atau upacara adat Yogyakarta yang mengandung pesan terhadap generasi muda agar dapat mengenang dan melestarikan warisan leluhur dapat divisualisasikan menjadi karakter “Kenna” untuk sebuah film animasi.

Desain karakter animasi “Kenna” dapat dikembangkan menjadi film animasi yang dapat memberikan tontonan edukatif bagi generasi muda Indonesia. Desain karakter “Kenna” juga dapat membantu untuk mengungkap makna filosofis atau pesan dari para leluhur melalui rangkaian dalam sajian *ubo rampe*. Hasil penelitian dan penciptaan karakter “Kenna” ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi kepada masyarakat khususnya generasi muda mengenai pentingnya melestarikan tradisi dan budaya lokal sehingga beragam warisan leluhur yang sarat akan *values* dan makna akan menjadi bagian dari identitas karakter generasi muda Indonesia.

Melalui penelitian ini, pengalaman estetika diperoleh oleh peneliti dengan mengonfirmasi dasar teori yang sesuai dalam perancangan desain karakter, sehingga proses yang dialami terstruktur namun tetap dapat bersifat imajinatif. Imajinasi didapatkan dari analisis data yang diperoleh untuk kemudian divisualisasikan. Proses ini dapat dikembangkan sebagai pengetahuan sekaligus pengalaman dalam mencipta karya seni.

REFERENSI

Abidin, Z. Makna Bunga dalam Filosofi Jawa.kompasiana.com/zaenal_a/54f7936fa33

- 311807b8b4708/makna-nama-bunga-dalam-filosofi-jawa
- Ayatrohaedi. 1986. *Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Erawanto, U. (2022). Makna Simbolik Pada Piranti Tradisi Nyadran Bumi Desa Songgowareng Kecamatan Bluluk Kabupaten Lamongan sebagai Referensi Pendidikan Budaya Lokal. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran FKIP, Universitas Islam Blitar*, 14(1), 1-12.
- Indra, V. (2018). Perancangan *Concept Art* Karakter Animasi 2D sebagai Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Wanita Remaja-Dewasa. *e-Proceeding of Art & Design. Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom*, 5(1), 174-180.
- Rusli, E. (2018). Citra dan Tanda Malioboro dalam Konstruksi Fotografi, *Jurnal Rekam*, 14(1).
- Sartini. (2004). Menggali Kearifan Lokal Nusantara: Sebuah Kajian Filsafati. *Jurnal Filsafat*, 14(2), 111-119.
- Sepudin, E., Damayani, Rusmana, A. (2018). Model Literasi Budaya Masyarakat Tatar Karang di Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi Perpustakaan Universitas Gajah Mada*, 14(1), 1-10.
- Sheldon, L. (2004). *Character Development & Storytelling for Games*. Nelson Education.
- Supriyani, D., Baehaqie, I., Mulyono (2019). Istilah-istilah sesaji Ritual Jamasan Kereta Kanjeng Nyai Jimat di Museum Kereta Keraton Yogyakarta. *JIS Jurnal Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang*, 8(1), 6-11.
- Wahyuti, Y., Syafrial, Rumadi. H. (2019). Makna Simbolik pada Upacara Pernikahan Adat Jawa Dusun Tegal Rejo Kecamatan Padang Tualang Kabupaten Langkat Sumatera Utara. *JURNAL TUAH, Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Universitas Riau*, 1(2), 163-171.
- Wikayanto, A., Grahita, B., Darmawan, R. (2019). Unsur-unsur Budaya Lokal dalam Karya Animasi Indonesia Periode Tahun 2014-2018. *Jurnal Rekam Institut Teknologi Bandung*, 15(2), 83-101.
- Yasa, G. (2018). Animasi sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan. *Seminar Nasional. Manajemen, Desain, & Aplikasi Bisnis Teknologi. Sekolah Tinggi Desain Bali*. 27 November 2018, hal.110-116.

Informan/Narasumber

1. Dwi Susanto, 34 tahun, penggiat seni, tinggal di Sleman, Yogyakarta
2. Joko Gunadi, 60 tahun, anggota Paguyuban Tosan Aji Yogyakarta
3. Mujiman, 34 tahun, anggota Paguyuban Runcing Wangi Kulonprogo
4. Sumadi, 59 tahun, wiraswasta