

Pembuatan Karakter Animasi Sebagai Contoh Fenomena Gejar Budaya Mahasiswa Asal Pulau Sumatera di Pulau Jawa

Shakila Dwi Yulianti, Anung Rachman, Rendya Adi Kurniawan

Institut Seni Indonesia Surakarta

shakiladwi@std.isi-ska.ac.id

ABSTRAK Pengembangan karakter animasi dalam mendeskripsikan fenomena gejar budaya melalui media animasi. Pembuatan karakter animasi ini merupakan upaya untuk memanfaatkan animasi sebagai media komunikasi dalam menggambarkan fenomena gejar budaya dengan cara yang menarik dan informatif dengan visual yang disajikan. Dalam mengembangkan karakter animasi ini ada dua tahap untuk mengembangkan karakter yaitu, pengumpulan data dan metode pembuatan karakter animasi itu sendiri. Visualisasi fenomena gejar budaya ini dapat menjadi cara baru yang mengesankan, pendekatan ini memanfaatkan animasi sebagai alat pengenalan atau edukasi yang modern. Proyek ini mengembangkan tokoh seorang perantau asal Sumatera yang mengalami fenomena gejar budaya yang diciptakan sebagai karakter animasi. Pembuatan karakter memperhatikan keistimewaan karakter yang dapat diingat oleh penonton, keistimewaan tersebut mencakup identitas, hobi, pola aktivitas serta kesukaan sang karakter. Hasil final dari animasi diunggah ke situs YouTube.

Diterima:
2023-08-22
Direvisi:
2023-10-31
Disetujui:
2023-10-31

Kata Kunci: Animasi, Gejar Budaya, Karakter

Making Animated Character As An Example Of The Phenomenon Of Culture Shock Of Students From Sumatra Island In Java Island

ABSTRACT. Development of animated characters in describing the phenomenon of culture shock through animation media. The creation of this animated character is an effort to utilize animation as a communication medium in describing the phenomenon of culture shock in an interesting and informative way with the visuals presented. In developing this animation character, there are two stages to develop the character, namely, data collection and the method of making the animation character itself. Visualizing the phenomenon of culture shock can be an impressive new way, this approach utilizes animation as a modern introduction or education tool. This project develops the character of an immigrant from Sumatra who experiences the phenomenon of culture shock created as an animated character. The creation of the character pays attention to the features of the character that can be remembered by the audience, these features include the character's identity, hobbies, activity patterns and likes. The final result of the animation was uploaded to YouTube.

Keywords : Animation, Culture Shock, Character.

PENDAHULUAN

Menurut Pangaribuan dalam Wahyuni *et al.*, (2020) Mobilitas merupakan perpindahan penduduk ke suatu daerah dengan tujuan tertentu, atau sering disebut sebagai merantau. Tren merantau kerap dikaitkan dengan pendidikan dan pekerjaan yang ditempuh di kota besar seperti ibu kota. Peluang kerja sering sekali dihubungkan dengan seseorang yang menempuh jenjang perguruan tinggi. Menurut Suaidah *et al.* (2023) dalam penelitiannya menyatakan pendidikan tingkat lanjut dianggap dapat bersaing dalam dunia karir dan berpengaruh terhadap produktifitas,

selain itu pendidikan dapat membuat sumber daya manusia yang lebih cakap menghadapi revolusi dan dapat meningkatkan kesejahteraan suatu daerah. Maka dari itu, generasi muda kini berlomba-lomba mendapatkan pendidikan yang layak hingga rela bermigrasi ke daerah lain yang jauh dari tempat asal mereka. Pusat pemerintahan Indonesia terletak di Pulau Jawa, hal ini menyebabkan banyak mahasiswa yang memberanikan diri untuk merantau ke wilayah lain, salah satu target calon mahasiswa yang paling populer adalah Pulau Jawa (Dhei *et al.*, 2020).

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman pribadi, banyak pelajar yang baru menyelesaikan sekolah menengah atas asal Pulau Sumatera berkeinginan untuk melanjutkan studinya ke Pulau Jawa karena Pulau Jawa banyak memiliki perguruan tinggi ternama dan memiliki fasilitas pendidikan yang lebih dari Pulau Sumatera. Pada konteks ini, kegiatan merantau diperankan oleh mahasiswa dalam melanjutkan pendidikan.. Temuan Zubaidah *et al.*, (2014) menunjukkan, mayoritas pelajar yang merantau berpendapat bahwa Pulau Jawa tempat yang nyaman untuk melanjutkan pendidikan. Perbedaan budaya yang signifikan menjadi sebuah tantangan yang tidak terhindarkan bagi mahasiswa asal luar Pulau Jawa. Dikutip dari Ward dalam artikel oleh Zain (2020) Gegar budaya adalah proses menghadapi perubahan dalam mengakrabi lingkungan yang dialami seseorang. Gegar budaya merupakan sebuah fenomena dimana seseorang tidak siap bahkan terkejut akan budayan baru, fenomena ini sering kali terjadi ketika seseorang pergi ke daerah baru yang tidak pernah dikunjungi sebelumnya. Theodorus (2021) dalam penelitiannya, menemukan bahwa perjumpaan antar budaya dapat memengaruhi aspek – aspek kehidupan seseorang seperti contohnya hubungan sosial, akademis dan kesehatan.

Gegar budaya atau *cultural shock* dapat menimbulkan rasa cemas dan tekanan dari rasa khawatir terhadap perbedaan pembawaan akibat perbedaan budaya (Parlindungan, 2020) Gegar budaya tidak dapat dihindari bagi seorang perantau. Melihat keberagaman budaya yang melimpah dan kontras di negara ini tidak heran jika individu yang berpindah ke daerah yang baru mendapati fenomena ini. Keberagaman budaya menyebabkan lazimnya gegar budaya terjadi kepada seseorang sehingga menimbulkan praduga pandangan dan etnosentrisme terhadap

seseorang kepada lingkungan baru dan sebaliknya, suatu lingkungan kepada seseorang yang baru. Stereotip pula dapat menghasilkan masalah baru yaitu terhambatnya komunikasi, ketika seseorang percaya akan stereotip yang tersemat pada seorang pendatang dapat memicu konflik komunikasi yang tidak efektif (Jefriyanto *et al.*, 2020). Proses penyesuaian diri dilakukan oleh seorang individu dalam usaha menelaraskan diri di suatu lingkungan agar dapat mengatasi permasalahan dalam lingkungannya (Zain, 2020) Proses ini tentu memiliki hambatan seperti yang dituliskan oleh Aryand *et al.*, (2020) dalam penelitiannya, hambatan dalam proses adaptasi mengalami beberapa hal seperti kebingungan, ketakutan, hambatan relasi sosial dan masalah manajemen diri. Untuk beberapa kalangan perantau, penyesuaian diri merupakan hal yang sulit dilakukan namun, tidak sedikit yang menganggap proses penyesuaian diri seperti berkenalan dengan kebudayaan baru merupakan pengalaman yang menyenangkan.

Terjadinya gegar budaya muncul ketika adat dan tradisi suatu daerah atau masyarakat tertentu dengan cepat meluas ke daerah lain dan menarik perhatian yang cukup besar dari penduduk daerah tersebut. Gegar budaya berkaitan dengan diskriminasi terhadap sebuah komunitas dengan jumlah minoritas, hal ini dapat menimbulkan sikap etnosentrisme. Etnosentrisme ditimbulkan atas rasa superioritas kelompok yang kerap terjadi dengan kelompok mayoritas (Jefriyanto *et al.*, 2020). Proyek animasi ini mengembangkan tokoh animasi bernama "Rani" untuk mencontohkan fenomena Gegar Budaya yang terjadi di kalangan pelajar asal Pulau Sumatera yang merantau ke Pulau Jawa sebagai bentuk edukasi tentang fenomena gegar budaya. Dengan memahami konsep budaya, fenomena *culture shock*, dan animasi sebagai wahana budaya, penelitian ini memberikan wawasan tentang dampak penciptaan karakter animasi "Rani" dalam menyebarluaskan budaya Sumatera ke Jawa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan sebuah cara atau metode untuk menganalisis sehingga memperoleh intisari sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2013) Metode

penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh data yang akan digunakan dengan tujuan tertentu. Seluruh tahapan metodologi penelitian dilakukan untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan untuk penelitian ini. Dalam proyek dan penelitian ini, metode penelitian digunakan sebagai bentuk pencarian teori yang dapat membuktikan fakta mengenai penelitian ini.

- Metode pengumpulan data :

1. Observasi

Untuk proyek dan penelitian ini, pengamatan diadakan untuk mengidentifikasi gestur dan teknik yang digunakan pada karakter animasi 2D yang sudah ada sebelumnya. Observasi dilakukan dengan platform YouTube.

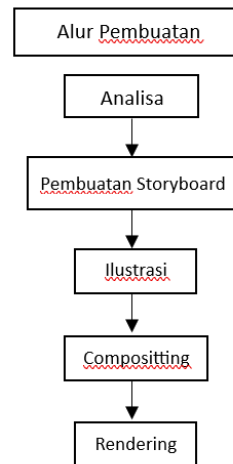
2. Kepustakaan

Kepustakaan atau literature view digunakan untuk mencari sumber – sumber literatur yang berkaitan dengan topik penelitian. Analisis terhadap literature view lalu dijadikan sintesis dan informasi yang diperoleh, digunakan dalam artikel penelitian ini. Sumber kepustakaan yang digunakan bersumber dari artikel terdahulu yang diterbitkan di internet.

- Pembuatan Karakter :

Bahan yang digunakan untuk penelitian ini adalah animasi per-adegan yang dikemas dalam format MP4 dan format video. Selain video animasi, audio pendukung seperti musik latar dan beberapa efek suara digunakan. Alat yang digunakan dalam perancangan karakter animasi meliputi perangkat keras berupa seperangkat komputer dan tablet grafis yang dapat digunakan untuk mengoperasikan 3 *software* yaitu Adobe Animate CC, Paint Tool Sai v.2 dan VSDC Free Video Editor.

Adapun penggambaran alur perancangan karakter animasi diurutkan secara garis besar dalam satu bagan ialah sebagai berikut (lihat gambar 1):



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan
Sumber : Shakila Dwi Yulianti, 2021

1. *Analisa*
Di tahap ini, animasi yang dijadikan referensi untuk mendapatkan informasi mengenai teknik pembuatan dianalisa untuk dijadikan bahan acuan pada tahap selanjutnya.
2. *Membuat Storyboard*
Membuat *storyboard* secara kasar untuk mendapatkan gambaran mengenai alur adegan pada video animasi akan berjalan.
3. *Ilustrasi*
Dalam tahap ini, karakter dan background digambar. Untuk menciptakan gambar yang bergerak, gestur demi gestur karakter digambar sehingga menjadi animasi yang nantinya disatukan dengan teknik *frame to frame*.
4. *Compositting*
Potongan – potongan adegan animasi disatukan agar menjadi video animasi yang utuh serta dalam tahap ini audio juga ditambahkan sebagai pendukung animasi.
5. *Rendering*
Tahap akhir dalam alur pembuatan animasi ini mengekspor proyek animasi menjadi file video final, tahap ini memakan waktu yang cukup lama karena mengikuti peforma perangkat yang digunakan.

PEMBAHASAN

Pembuatan karakter animasi merupakan tahap yang penting dalam membangun alur serta elaborasinya dengan narasi sebuah animasi yang akan dibawakan. (Feriana *et al.*, 2022) Menurut Tillman, (2012) pada bukunya yang berjudul *Creative Character Design*, sebuah karakter animasi dibuat dengan mengkombinasikan unsur – unsur yang dapat membuatnya dikenal atau menunjukkan suatu keistimewaan. Keistimewaan ini dapat ditunjukkan melalui atribut, siluet dan arketipe sebuah karakter. Karakteristik karakter ini menentukan bagaimana jalan cerita yang akan dibawakan, seperti bagaimana karakter tersebut berperilaku dan berinteraksi dengan karakter dan lingkungannya, yang hal tersebut merupakan inti dari cerita karakter tersebut. Tahap pembuatan karakter “Rani” dimulai dari menentukan visual berdasarkan latar belakang karakter ke dalam sebuah *moodboard*, konteks yang diambil dari latar belakang dapat membantu menonjolkan atribut – atribut yang dapat menunjukkan latar belakangnya seperti produk kebudayaan daerahnya. Tidak hanya itu karakter “Rani” dibuat dengan gaya dan warna yang sederhana dengan harapan dapat mudah dikenali dan diingat oleh penonton (lihat gambar 2).



Gambar 2. Moodboard Desain Karakter “Rani”
Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah menciptakan visualisasi sebuah karakter, tahap berikutnya adalah menentukan fitur-fitur yang dapat dikenali melalui pola aktivitas sebuah karakter. Tahap ini meliputi penentuan hobi, tingkah laku karakter, kesukaan dan kebiasaan karakter. Dari tahap ini menghasilkan beberapa visualisasi adegan karakter “Rani” melakukan aktivitasnya sebagai sebuah karakter dalam alur cerita. Karakter ini diceritakan sebagai seorang perantau yang senang menulis buku harian yang berisi temuannya saat merantau di kota lain, sebagaimana terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Adegan ketiga Animasi “Rani”
Sumber : Dokumen Pribadi

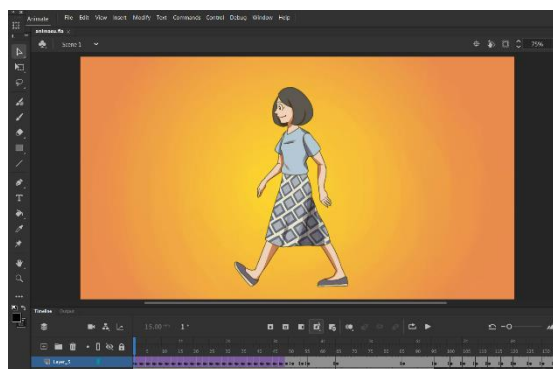
Dalam tahap ini, penulis menemukan suasana tertentu untuk sebuah konsep karakter. Elemen-elemen visual disesuaikan dengan kepribadian dan latar belakang karakter sebagai bentuk pengembangan konsep. Pewarnaan disesuaikan dengan suasana yang didapatkan dari penciptaan visual karakter. Setelah itu, karakter diterapkan ke dalam sebuah proyek animasi yang digerakkan secara sederhana menjadi sebuah *walkcycle*. Animasi ini menampilkan kegiatan-kegiatan yang memperkenalkan karakter pada penonton. Animasi dibuat menggunakan software

animasi Adobe Animate CC dengan teknik *frame to frame* yang disesuaikan (lihat gambar 4).



Gambar 4. Sketsa *walkcycle*
Sumber : Dokumen Pribadi

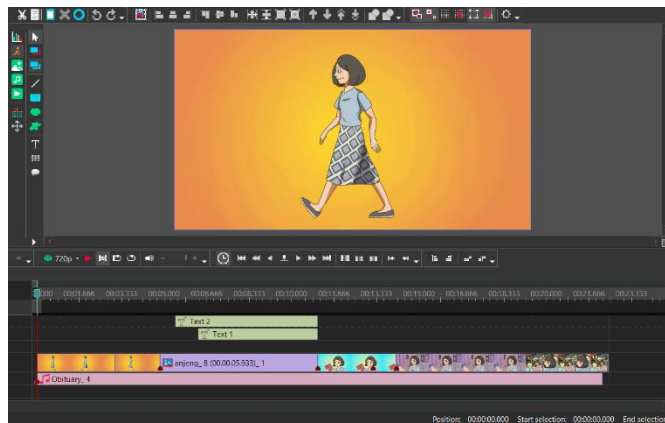
Animasi diawali dengan *walkcycle* yang disorot dari samping. Pembuatan *walkcycle* ini diawali dengan tahap sketsa. Adegan ini menampilkan wujud utuh seorang karakter utama dari animasi ini dari kepala hingga kaki. Sketsa dilanjutkan dengan tahap *cleaning* yang ditujukan untuk membuat visual yang rapih dari sketsa sebelumnya. Dari tahap ini dilanjutkan dengan pemberian warna dan background pada proses *animating* (lihat gambar 5).



Gambar 5. Proses *animating*
Sumber : Dokumen Pribadi

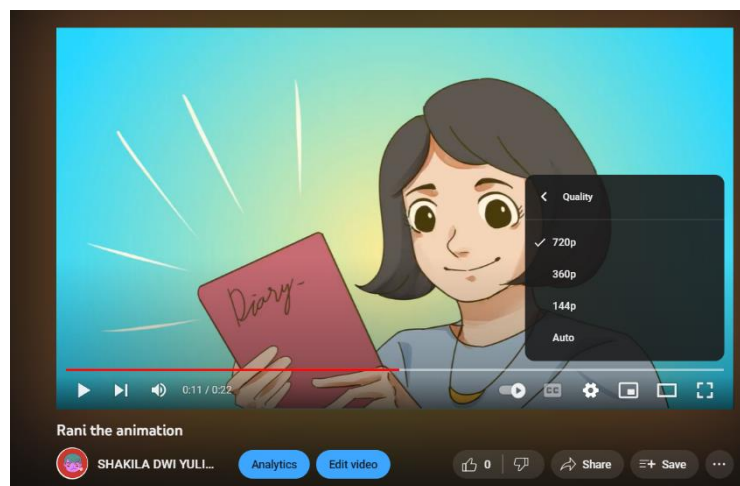
Setelah tahap – tahap tersebut, proses animasi berlanjut ke tahap *compositing*. Pada tahap ini, adegan demi adegan diurutkan dengan aplikasi editor video VSDC editor

video. *Compositing* dilakukan dengan memotong dan mengurutkan video adegan animasi yang telah di ekspor sebelumnya, di tahap ini pula audio seperti musik latar ditambahkan, sebagaimana terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. Proses *Compositing*
Sumber : Dokumen Pribadi

Proses *compositing* dilakukan untuk menyatukan dan mengekspor video adegan animasi kedalam format video MP4 dengan resolusi 1280 x 720 kualitas *High Defenition*. Karya animasi final diunggah ke situs YouTube (lihat gambar 7).



Gambar 7. Unggahan Video Animasi ke situs YouTube.
Sumber : Dokumen Pribadi

KESIMPULAN

Pembuatan karakter animasi “Rani” menampilkan pengenalan karakter dari aktivitas karakter berdasarkan latar belakang karakter sebagai seorang perantau asal Sumatera. Atribut karakter yang memperlihatkan identitasnya sebagai perantau asal Sumatera adalah dari pakaian yang menampilkan atribut daerah secara sederhana. Pembuatan karakter dilakukan berdasarkan latar belakangnya sebagai perantau dan aktivitasnya sebagai remaja. Produksi karakter yang diterapkan kedalam animasi dibuat menggunakan Adobe Animate CC dan VSDC Video Editor.

REFERENSI

- Aryand, A. D., Mardawan, O., & ... (2020). Proses Adaptasi Kaum Muda yang Bermigrasi ke Kota Yogyakarta dan Bandung. *Psikologika: Jurnal ...*
<https://journal.uui.ac.id/Psikologika/article/view/14412>
- Feriana, C., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2022). *Pembuatan Animasi Pendek 2D Cerita Rakyat Timun Mas*. 10(1), 61–72.
<https://doi.org/10.30998/jd.v10i1.13063>
- Jefriyanto, J., Mayasari, M., Lubis, F. O., & ... (2020). Culture Shock dalam Komunikasi Lintas Budaya pada Mahasiswa. *Jurnal Politikom*
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/politikomindonesiana/article/view/3740>
- Parlindungan, D. R. (2020). Komunikasi antar budaya mahasiswa perantau dalam beradaptasi di lingkungan pendidikan tinggi. *KALBISOCIO Jurnal Bisnis dan Komunikasi*.
<http://alumni.kalbis.ac.id/index.php/kalbisocio/article/view/146>
- Suaidah, Isnaini Harahap, Muhammad Rajab Ardiansyah, F. H. (2023). ANALISIS PENGARUH PENDIDIKAN, JUMLAH PENDUDUK DAN PENGANGGURAN TERBUKA TERHADAP TINGKAT KEMISKINAN DI PROVINSI SUMATERA UTARA. *Edunomika*, 07(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29040/jie.v7i1.7505>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Theodorus, E. (2021). Tema-tema Pengalaman Perjumpaan Antarbudaya

Mahasiswa Perantauan sebagai Bahan Perancangan Psikoedukasi Keterampilan Budaya. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 7(2), 162. <https://doi.org/10.22146/gamajop.58657>

Tillman, B. (2012). *Creative Character Design*. Focal Press.

Zain, M. R. (2020). Penyesuaian Diri dan Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Asing yang Mengalami Gegar Budaya. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 90. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4863>

Zubaidah, E., Pratiwi, P. H., Hamidah, S., & Mustadi, A. (2014). Migrasi Pelajar dan Mahasiswa Pendetang di Kota Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional "Meneguhkan Peran Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat dalam Memuliakan Martabat Manusia,"* 597–608. <http://yogyakarta.bps.go.id>