



Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Animasi 3D “Kancil”

Angelia Lionardi

Universitas Telkom

angelialionardi@telkomuniversity.ac.id



ABSTRAK Dongeng merupakan salah satu karya budaya di Indonesia yang saat ini mulai banyak dilestarikan dengan cara diadaptasi ke bentuk yang lebih modern. Dongeng tidak hanya diadaptasi ke dalam lagu maupun dalam bentuk tulisan/ buku kumpulan dongeng namun juga ke dalam media animasi baik 2D dan 3D. Salah satu lagu anak yang terinspirasi dari dongeng dan mengalami proses adaptasi ke media animasi 3D adalah lagu Kancil si Anak Nakal dari dongeng Kancil. Penulis pun tertarik untuk mengamati bagaimana proses adaptasi untuk merancang karakter Kancil dilakukan. Pada penelitian ini, penulis juga akan melakukan kajian visual terhadap desain karakter kancil dalam film animasi Kancil yang diproduksi oleh Visinema Pictures bekerja sama dengan Studio Afterlab. Penelitian akan dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur dan melakukan wawancara kepada desainer dari karakter Kancil tersebut. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para desainer lain yang ingin melakukan proses adaptasi karakter dari dongeng kedalam media yang lebih modern terutama dalam media animasi 3D.

Diterima:

15-1-2022

Direvisi:

08-9-2022

Disetujui:

07-10-2022

Kata Kunci: animasi 3D, dongeng, desain karakter, kancil.

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil
menjadi Animasi 3D
Angelia Lionardi

Visual Study of Kancil Character Design from the 3D Animation “Kancil”

ABSTRACT. *Fairy tales are one of the cultures in Indonesia which are now starting to be preserved by adapting them to a more modern form. Fairy tales are not only adapted into songs or in the form of writings/books of fairy tales but also into animated media, both 2D and 3D. One of the song which inspired by a fairytale that has undergone a process of adaptation to 3D animation media is the Kancil fairy tale. The author is interested in observing how the adaptation process for designing the Kancil character is carried out. In this study, the author will also conduct a visual study of the design of the mouse deer character in the Kancil animated film produced by Visinema Pictures in collaboration with Afterlab Studio. The research will be conducted using a qualitative descriptive method. Data was collected through literature studies and interviews with the designer of the Kancil character. The results of this study can be a reference for other designers who want to carry out the process of adapting characters from fairy tales into more modern media particularly in 3D animation.*

Keywords : 3D animation, character design, fairytale, Kancil.

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara kepulauan, memiliki banyak sekali cerita rakyat. Cerita rakyat ini muncul dari kebiasaan manusia sebagai makhluk sosial yang selalu butuh untuk menceritakan pengalaman kepada orang lain. Menurut Purwantoro (2017), kegiatan bercerita ini semakin berkembang saat peradaban manusia mulai terbentuk kedalam lembaga tradisi kedaerahan atau tradisional (mulai terbentuk pedesaan dan pemerintahan). Informasi yang dulunya hanya disampaikan secara langsung (oral/ lisan), kini mulai disampaikan dengan bentuk yang lebih bersifat persuasif misalnya tulisan-tulisan, gambar, patung/ pahatan, ataupun pertunjukan dengan pertimbangan nilai-nilai etis dan estetis dalam bentuk simbol yang sarat makna. Media bercerita ini pun bertransformasi menjadi artifak budaya yang perlu diwariskan dan dilestarikan oleh generasi berikutnya.

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil menjadi Animasi 3D

Angelia Lionardi

Salah satu bentuk penceritaan yang masih bertahan hingga saat ini adalah cerita rakyat. Menurut Bascom dalam Danandjaja (2007), cerita rakyat terdiri atas tiga kelompok yaitu dongeng, legenda, dan mite. Dongeng dibagi lagi menjadi empat kategori yaitu: 1) fabel, dongeng yang tokoh ceritanya adalah hewan; 2) dongeng biasa, dongeng yang tokoh ceritanya adalah manusia; 3) dongeng jenaka; dan 4) dongeng berumus. Dongeng termasuk kedalam kategori sastra lama di Indonesia karena proses penyebarannya dilakukan secara lisan atau mulut ke mulut. Hal ini menyebabkan dongeng kerap mengalami perubahan dan mudah diadaptasi, tergantung siapa yang menceritakannya. Salah satu dongeng fabel yang terkenal adalah dongeng berjudul Si Kancil. Dongeng ini sangat terkenal sehingga muncullah juga lagu-lagu yang mengangkat dongeng kancil, salah satunya adalah lagu “Si Kancil Anak Nakal”.

Teknologi yang semakin berkembang membuat dongeng tidak hanya dapat diadaptasi dalam bentuk tulisan dan lagu, namun juga kedalam media digital yang lebih modern sehingga lebih dekat dengan kehidupan generasi muda saat ini. Salah satu upaya mengadaptasi dongeng kancil ke dalam media digital dilakukan oleh Akhmad Fadly bekerja sama dengan Studio Afterlab dan Visinema Pictures. Studio ini sedang menggarap adaptasi dongeng kancil kedalam bentuk animasi 3D. Menurut Munir (2012), pemilihan media film animasi didasari oleh beberapa keunggulan diantaranya, film animasi memiliki ruang publikasi serta distribusi yang luas. Film animasi dapat dengan mudah dipublikasikan melalui media sosial yang dekat dengan masyarakat saat ini sehingga anak-anak dan remaja lebih mudah mengakses media tersebut. Animasi 3D memiliki beberapa elemen visual antara lain desain karakter, desain latar, dan desain suasana dalam perumusan *color palette*. Dari sini kemudian penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana proses adaptasi yang dilakukan oleh kreator di Afterlab Studio untuk merancang desain karakter tokoh kancil dalam animasi 3D “Kancil” ini.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka dan wawancara kepada perancang desain karakter Kancil yaitu Akhmad Fadly di Afterlab Studio. Studi Pustaka dilakukan untuk mencari

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil menjadi Animasi 3D

Angelia Lionardi

literatur yang berhubungan dengan pembuatan desain karakter untuk animasi. Setelah data terkumpul kemudian data akan dianalisis dan ditarik kesimpulan.

PEMBAHASAN

1. Dongeng si Kancil

Menurut Danandjaja (2007), dongeng termasuk cerita rakyat yang disebarakan secara lisan dan tidak dianggap benar-benar terjadi oleh empunya cerita. Dongeng tidak terikat oleh tempat maupun waktu karena penceritaan dongeng bertujuan untuk mempersuasi atau menghibur para pendengar. Ciri-ciri dongeng antara lain: 1) tidak diketahui siapa pembuatnya; 2) disampaikan secara lisan secara turun temurun; 3) terdapat banyak versi disesuaikan dengan budaya lokal dimana cerita tersebut berkembang; 4) dari segi penceritaan, dongeng memiliki alur yang sangat sederhana sehingga ceritanya singkat dan dapat disampaikan dengan cepat, selain itu dongeng biasanya memiliki nilai moral didalamnya sehingga cocok untuk dikonsumsi anak-anak; 5) tokoh dalam cerita dongeng biasanya tidak disampaikan secara rinci.

Dongeng si kancil memiliki banyak sekali versi. Menurut Ahmad (Gamedia.com, 2021) ada 7 versi dongeng kancil yang diketahui oleh masyarakat yaitu: 1) Kisah Kancil dan Pak Tani; 2) Kisah si Kancil dan Buaya; 3) Cerita Si Kancil dan Jerapah; 4) Dongeng Si Kancil dan Harimau; 5) Kisah si Kancil dan Siput; 6) Kisah Si Kancil dan Pak Buaya; dan 7) Kisah Si Kancil dan Kerbau Dunggu. Persamaan dari ketujuh dongeng tersebut ada pada perwatakan dari tokoh si kancil. Kancil disini memiliki sifat cerdik atau punya banyak akal untuk menipu para lawannya, sedikit malas, ia suka membela hewan lain yang lebih lemah (misalnya pada cerita kancil dan harimau, serta kancil dan buaya), sifat penting lainnya adalah si kancil berani minta maaf apabila ia telah sombong maupun melakukan kesalahan (misalnya pada cerita kancil dan petani serta kancil dan siput). Dongeng Kancil sudah diadaptasi ke berbagai media, salah satunya adalah lagu anak-anak Si Kancil Anak Nakal. Lagu ini memiliki lirik sebagai berikut “Si Kancil anak nakal, suka mencuri ketimun, ayo lekas dikurung! jangan diberi ampun”.

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil menjadi Animasi 3D

Angelia Lionardi

2. Konsep Visual dari Desain Karakter si Kancil untuk Animasi 3D

Untuk merancang suatu media visual yang baik, diperlukan konsep visual yang matang untuk menghindari kesalahan dalam menyampaikan pesan. Pada perancangan desain karakter, setidaknya desainer harus mengacu pada dua unsur utama dari karakter yaitu unsur intrinsik (unsur yang berasal dari dalam karakter, biasanya tidak dapat langsung dibaca oleh audien) dan unsur ekstrinsik (unsur yang terlihat dari luar oleh mata audien).

a. Unsur Intrinsik

Penokohan karakter merupakan elemen penting dalam pembuatan karakter. Menurut Eboch (2017), dalam membuat penokohan karakter, desainer dapat menggunakan prinsip *Three-Dimensional of Character* yang terdiri atas kriteria fisik, psikologi/ sifat karakter, dan status sosial karakter. Hal ini bertujuan untuk menciptakan karakter yang terkesan nyata dan lebih mampu menarik simpati penonton.

b. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik merupakan penampakan karakter secara visual. Unsur ini merupakan representasi dari sifat yang ingin ditampilkan oleh perancang kepada target audiens. Menurut White (2009), dalam merancang desain karakter ada beberapa aspek yang harus diperhatikan yaitu pengayaan (*style*), bentuk, proporsi, siluet, dan warna. Hal lain yang juga perlu diperhatikan adalah ekspresi karakter dan bahasa tubuh karakter (*gesture*).

1) Pengayaan (*style*)

Terdapat tiga jenis pengayaan yang umum dalam desain karakter. Pengayaan pertama adalah bergaya *cartoon* (kartun), pengayaan ini terlihat abstrak dan sederhana jika dibandingkan dengan obyek asli di dunia nyata. Pengayaan kedua adalah *stylized cartoon* atau semi realis, pada pengayaan kedua ini proporsi karakter sudah mendekati proporsi obyek yang asli, namun tekstur yang digunakan masih sederhana. Pengayaan ketiga adalah realis yaitu baik bentuk, tekstur, dan proporsi karakter sudah hampir menyamai obyek asli di dunia nyata.

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil menjadi Animasi 3D

Angelia Lionardi

2) Bentuk

Menurut Bishop dalam Dotulong, dkk (2020), pemberian *shape* atau bentuk yang berbeda dalam merancang karakter dapat memberikan persepsi yang berbeda pula bagi penonton. Terdapat tiga bentuk dasar yang sering digunakan saat perancangan karakter yaitu lingkaran, segitiga, dan kotak. Bentuk lingkaran sering digunakan untuk menggambarkan karakter yang lembut, lucu, imut, ceria. Bentuk segitiga memiliki ujung-ujung yang runcing/ tajam sehingga sering digunakan untuk menggambarkan karakter antagonis yang usil, berjiwa pemimpin, ambisius, dan pemaarah. Bentuk kotak memberikan kesan kokoh sering digunakan untuk menggambarkan karakter yang kuat, tegas, dan pemberani.

3) Proporsi

Proporsi dalam desain karakter adalah perbandingan ukuran badan/ tinggi badan karakter dibandingkan dengan ukuran/ tinggi kepalanya. Ada beberapa macam jenis proporsi saat merancang desain karakter. Beberapa proporsi ideal yang sering digunakan oleh desainer saat membuat desain karakter dengan peng gayaan realis dan semi realis adalah 7 sampai 8 kepala untuk laki-laki, dan 6 sampai 7 kepala untuk karakter perempuan. Untuk karakter yang memiliki sifat kepahlawanan biasanya digambarnya memiliki proporsi 8-12 kepala. Filosofi penggunaan proporsi ini didasarkan pada golden ratio dari patung-patung Yunani yang menggambarkan karakter pahlawan/ *hero* sebagai penjelmaan dewa sehingga mereka digambarkan memiliki bentuk tubuh ideal dan proporsi yang lebih tinggi daripada proporsi manusia normal.

4) Siluet

Siluet adalah bayangan umum yang diperoleh saat membuat desain karakter. Gambaran ini biasanya hanya terdiri dari satu warna solid yaitu hitam, Desain karakter yang baik memiliki siluet karakter yang mudah dibedakan antara satu karakter dengan karakter lain. Untuk memperoleh siluet yang diinginkan, desainer bisa bereksperimen dengan menggabungkan beberapa bentuk dan proporsi karakter.

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil menjadi Animasi 3D

Angelia Lionardi

5) Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam desain karakter. Warna adalah salah satu bentuk visual yang mudah ditangkap dan dipersepsi oleh mata manusia. Swasty (2017), mendeskripsikan bahwa setiap warna memiliki psikologi masing-masing. Warna merah memvisualkan sifat berani, amarah, kuat, semangat, dan jiwa patriotis. Warna kuning memvisualkan sifat ceria, cerdas, hangat, ramah, dan agung. Warna biru memvisualkan sifat lembut, tenang, pemikir, dan sedih. Warna hijau memvisualkan sifat yang terus berkembang, subur, dan berwawasan luas. Warna ungu memvisualkan sifat bijaksana, kaya, mewah, depresi, dan duka. Warna putih memvisualkan sifat baik, bersih, polos, dan lugu. Warna hitam memvisualkan sifat berkuasa, kotor, dengki, dan kematian.

6) Ekspresi

Menurut Pranata (2014), ekspresi merupakan salah satu cara berkomunikasi berdasarkan emosi yang dirasakan dan diperlihatkan melalui wajah seseorang. Dalam desain karakter hal ini menjadi penting dalam membentuk persepsi orang dalam melihat karakter. Desain karakter dengan wajah yang tertutup akan meninggalkan kesan misterius bagi penonton. Sedikitnya ada 6 ekspresi karakter berdasarkan 6 ekspresi dasar manusia yaitu ekspresi senang, sedih, marah, terkejut, takut, dan jijik. Dalam perancangan desain karakter, penggambaran ekspresi sebaiknya dlebih-lebihkan agar karakter menjadi lebih menarik dan ekspresinya mudah ditangkap serta dipahami oleh penonton.

7) Bahasa Tubuh/ *Gesture*

Sifat karakter dapat terlihat jelas dengan penggambaran gestur, sehingga perancang desain karakter perlu mengetahui sifat karakter dengan baik. Menurut Buckley (2008), ada 6 jenis gestur karakter berdasarkan anggota tubuh yang melakukan gestur yaitu kepala, wajah, pundak, lengan/ tangan, kaki, dan torso/dada. Berdasarkan sifat, *gesture* dikelompokkan menjadi 2 jenis yaitu gestur terbuka (ditandai dengan tangan atau kaki yang membuka) dan gestur tertutup (ditandai oleh tangan atau kaki yang menutup). Gestur terbuka dapat merepresentasikan sifat ramah, terbuka, menyukai hal baru, dominan, dan kebahagiaan. Gesture tertutup merepresentasikan sifat yang tertutup, penyendiri, pemalu, dan kurang

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil menjadi Animasi 3D

Angelia Lionardi

percaya diri, namun bisa juga merepresentasikan sifat yang elegan atau tidak suka keributan.

3. Hasil wawancara dengan Akhmad Fadly

Wawancara dilakukan kepada desainer karakter Kancil yang juga menjadi bagian dari Afterlab Studio yaitu Akhmad Fadly pada tanggal 19 Desember 2021 di Bandung. Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses adaptasi yang ia lakukan dari tahap awal hingga tahap akhir perancangan. Hasil wawancara menyebutkan bahwa Fadly awalnya terinspirasi untuk mengadaptasi cerita Kancil yang berasal dari dongeng Indonesia menjadi versi yang lebih modern agar lebih mudah diterima oleh generasi muda. Penggambaran sifat Kancil dirumuskan berdasarkan lagu “Si Kancil Anak Nakal”.

Adaptasi cerita Kancil ini semula dituangkan kedalam media komik 2D dan diikuti sayembara yang diadakan oleh salah satu platform komik di Indonesia. Proses merancang desain karakter yang dilakukan adalah mulai tahap penentuan *storyline*, sinopsis cerita, dan pembabakan cerita. Kemudian desainer melanjutkan dengan merumuskan karakter dan penokohan karakter. Setelah aspek intrinsik karakter selesai dirancang, desainer mulai memikirkan aspek ekstrinsik yang cocok untuk cerita dan penokohan karakter yang sudah ia buat. Desain karakter awal untuk keperluan adaptasi dari dongeng dan lagu anak “Kancil si Anak Nakal” menjadi komik dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1: Desain karakter kancil untuk media komik

Sumber: Dokumentasi narasumber (2022)

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil menjadi Animasi 3D

Angelia Lionardi

Pada tahap penjurian, karya Fadly kemudian dilirik oleh Afterlab Studio. Pihak studio ingin mengadaptasi cerita tersebut kedalam bentuk animasi 3D. Sebelum dimulai proses produksi, pihak studio mencari tahu terlebih dulu bagaimana respon anak-anak muda (remaja) mengenai dongeng Indonesia berjudul Kancil dan bagaimana tanggapan mereka apabila dongeng tersebut diadaptasi kedalam animasi 3D dengan melakukan *polling*. Hasil *polling* tersebut memperoleh banyak respon positif dari para target audiens remaja sehingga akhirnya dimulailah proses adaptasi karakter dan cerita dari dongeng Kancil yang awalnya berbentuk 2D menjadi 3D. Tahap yang dilakukan dalam mengadaptasi karakter 2D menjadi 3D antara lain tahap *modelling* (pembuatan bentuk tubuh karakter secara utuh), *texturing* (pemberian warna dan tekstur), dan *rigging* (memberikan pertulangan pada karakter agar karakter siap digerakkan dalam *software* animasi 3D). Desain karakter untuk keperluan adaptasi dongeng dan lagu anak “Kancil si Anak Nakal” menjadi animasi 3D dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2: Desain karakter kancil (versi pertama) untuk media animasi 3D

Sumber: Dokumentasi narasumber (2022)

Desain karakter 3D di atas merupakan desain karakter awal dari film animasi 3D yang digarap oleh Afterlab Studio bekerja sama dengan Visinema Pictures. Desain karakter awal ini masih dalam tahap pengembangan sehingga masih terdapat perubahan dalam proses perancangan desain karakternya. Hasil perubahan desain karakter tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil menjadi Animasi 3D

Angelia Lionardi



Gambar 3: Desain karakter kancil (versi kedua) untuk media animasi 3D

Sumber: Dokumentasi narasumber (2022)

Desain karakter di atas merupakan desain karakter yang muncul dalam trailer resmi film animasi 3D “Kancil” yang dipublikasikan oleh Afterlab Studio dan Visinema Pictures pada akun Youtube resmi mereka.

4. Hasil kajian visual desain karakter Kancil dalam animasi 3D “Kancil”

Berikut adalah pemaparan terkait studi visual dari desain karakter dongeng Kancil yang diadaptasi menjadi animasi 3D. Unsur intrinsik dari desain karakter dianalisis menggunakan teori *three-dimensional of character* (3D), sedangkan unsur ekstrinsik dari desain karakter dianalisis menggunakan teori desain karakter untuk keperluan animasi dari White, 2009.

Tabel 1. Unsur Intrinsik Desain Karakter Kancil

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Elemen 3D Karakter	Keterangan
Fisik	Manusia, laki-laki, remaja, memiliki postur tubuh yang langsing (jangkung), berambut hitam, memiliki kostum robot kancil berwarna kuning, kostum tersebut dilengkapi topeng untuk menutupi identitasnya, kostum ini memiliki senjata di bagian telapak tangan yang bisa mengalirkan listrik
Sifat	Sifat si Kancil diadaptasi dari lagu “Si Kancil Anak Nakal” yaitu memiliki sifat yang usil, lincah, ramah, ceria, ceroboh, dan agak pelupa
Sosial	Karakter utama dari film “Kancil” adalah anak seorang profesor yang membelot dari perusahaan bernama Timun Corp. Perusahaan ini menjajah planet yang dihuni oleh para Ashura karena bumi dalam keadaan sudah tidak layak dihuni. Profesor yang tidak

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil menjadi Animasi 3D

Angelia Lionardi

<p>senang dengan kondisi tersebut pun memutuskan membelot. Namun, sang profesor pun ketahuan dan perusahaan pun memburunya. Profesor tersebut memiliki seorang anak (karakter utama Kancil) yang akhirnya dititipkan di desa para Ashura ke salah satu keluarga Ashura yang dipercaya oleh profesor. Sang profesor menitipkan anaknya bersama dengan kostum robot yang nantinya akan digunakan oleh karakter saat dia beranjak dewasa. Saat tokoh Kancil beranjak remaja, barulah ia mengerti keburukan Timun Corp dan bertekad menyelamatkan para Ashura dari kekejaman Timun Corp dengan cara mencuri data.</p>

Tabel 2. Unsur Ekstrinsik Desain Karakter Kancil

Sumber: Dokumentasi penulis (2022)

Elemen visual	Visual	Keterangan	Makna estetis
Pengayaan/ Style		<p>Menggunakan pengayaan semi realis.</p> <p>Karakter berbentuk manusia yang tidak mengalami banyak deformasi dari bentuk aslinya.</p> <p>Penggambaran tekstur sederhana dan pemberian warna dilakukan dengan cara <i>blocking solid color</i>.</p> <p>Dalam perancangan karakter dalam wujud 3D, tidak banyak perubahan dalam hal pengayaan. Wujud 3D dari karakter kancil menjadi lebih tinggi dan lebih langsing.</p> <p>Terdapat penambahan motif batik pada kain yang ada pada bagian depan kostum kancil.</p>	<p>Tokoh kancil dalam dongeng dan lagu “Kancil si Anak Nakal” mengalami perubahan dari bentuk kancil menjadi bentuk manusia. Hal ini dimaksudkan untuk membuat tokoh kancil terasa lebih dekat dengan remaja masa kini dibandingkan versi dongengnya yang lekat dengan image anak-anak.</p>

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil
menjadi Animasi 3D
Angelia Lionardi

<p>Bentuk</p>		<p>Lebih banyak menggunakan bentuk lengkung. Bentuk topeng kostum kancil terinspirasi dari bentuk kepala kancil yang lonjong (memiliki mocong) serta memiliki telinga yang runcing.</p>	<p>Hal ini dimaksudkan agar tokoh kancil terkesan ramah, ceria, tangkas/lincah, namun tidak terlalu mengandalkan kekuatan saat menyerang musuh maupun saat mencuri dari Timun Corp.</p>
<p>Proporsi</p>		<p>Pada versi desain karakter 2D (untuk komik), tokoh kancil memiliki proporsi 6,5 kepala dan pada versi 3D, proporsi badan kancil berubah menjadi 8 kepala</p>	<p>Pada versi awalnya, karakter kancil merupakan tokoh pencuri yang ingin menyelamatkan keluarganya sendiri. Karakter ini tidak direncanakan menjadi seorang <i>hero</i>/ pahlawan sehingga desainer tidak menggunakan proporsi badan yang lazim digunakan saat merancang karakter <i>hero</i>. Sedangkan pada versi 3D, terdapat perubahan dari cerita. Karakter kancil yang awalnya adalah seorang pencuri, memiliki tujuan mulia dan menjadi sosok <i>hero</i>. Proporsi badan kancil pun diubah menjadi proporsi 8 kepala. Tokoh kancil juga dibuat lebih langsing dari versi</p>

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil
menjadi Animasi 3D
Angelia Lionardi

			awal untuk menekankan pada kelincuhan yang ia miliki
Siluet		Mudah dibedakan dengan karakter lain	Melalui tampilan visual <i>silhouette</i> tersebut dapat diidentifikasi dengan mudah bahwa tokoh Kancil menggunakan kostum robot. Kostumnya terlihat langsing dengan 2 antena radar di kanan kiri helmnya. Kostum ini juga dilengkapi kain di bagian bawah.
Warna	 	Kuning, merah, hitam, biru. Komposisi kuning 65%; warna hitam 20%; warna merah 5%; warna biru 5%, dan warna abu-abu 5%	Warna kuning melambangkan sifat kancil yang ceria. Warna abu gelap – hitam adalah penggambaran sosok kancil sebagai pencuri yang misterius. Warna abu muda menggambarkan sifat metal pada kostum kancil sehingga meskipun badannya kecil, ia memiliki tekad sekuat logam. Warna merah menggambarkan keberanian. Warna ini ditambahkan ornamen batik sebagai bentuk pelestarian motif batik di Indonesia. Warna biru menggambarkan

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil
menjadi Animasi 3D
Angelia Lionardi

			ketenangan, futuristik, dan ilmu pengetahuan.
Ekspresi		Saat menggunakan topeng robot, ia tidak berekspresi	Karakter kancil merupakan manusia yang menggunakan topeng sehingga karakter kancil baru berekspresi saat ia melepas topengnya. Ekspresi kancil sengaja tertutup oleh topeng guna mendukung perannya dalam cerita yang merupakan pencuri misterius.
Gesture		<i>Open gesture</i> , menggunakan <i>line of action</i> yang lengkung	Karakter kancil tidak memperlihatkan emosi sehingga emosi dari karakter ini dituangkan dalam bahasa tubuh yang dilakukan oleh karakter. Gesture yang dilakukan lebih banyak bersifat <i>open gesture</i> untuk memperlihatkan kesan sifat si Kancil yang lincah, ceria, ramah, dan sedikit ceroboh. Hal ini juga diperkuat dengan penggunaan <i>line of action</i> (garis imajiner yang digunakan sebagai dasar perancangan pose/ aksi utama dari karakter) yang melengkung. Hal ini membuat <i>gesture</i>

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil
menjadi Animasi 3D
Angelia Lionardi

		dari tokoh kancil menjadi dinamis dan luwes.
--	---	--

5. Hasil analisis konsep visual desain karakter Kancil dalam animasi 3D “Kancil”

Desain karakter ini dikaji kedalam dua bagian yaitu analisis unsur intrinsik (kepribadian/ aspek emosional karakter) dan analisis unsur ekstrinsik (aspek fisik karakter). Kedua unsur ini saling menguatkan didalam proses perancangan karakter sehingga dapat tercipta desain karakter yang mampu merepresentasikan sifat karakter Kancil dalam animasi 3D yang diangkat sesuai dengan cerita yang sudah dituliskan. Pembuatan unsur intrinsik sudah menyesuaikan dengan sifat-sifat dari karakter Kancil dari lagu “Kancil, si Anak Nakal” yaitu usil, lincah, ramah, ceria, ceroboh, dan agak pelupa. Secara visual, desainer karakter melakukan personifikasi dari karakter kancil, tokoh kancil dalam dongeng yang berwujud hewan berubah berwujud manusia dalam animasi 3D. Untuk menyesuaikan dengan sifat kancil yang cerdas, tangkas, dan ceria, dalam perancangan karakter ini desainer menggunakan *line of action* yang lengkung untuk merepresentasikan gerakan yang luwes dan lincah. Dalam menyusun *color palette* juga menyesuaikan dengan sifat kancil yang ceria sehingga memiliki warna dominan kuning. Kesan berani ditunjukkan dengan warna merah, kesan misterius disimbolkan dengan menggunakan warna hitam, dan kesan futuristik menggunakan warna abu-abu dan biru. Kesan tradisional Indonesia ditunjukkan menggunakan motif batik pada kain yang digunakan karakter.

KESIMPULAN

Desain karakter kancil yang merupakan adaptasi dari dongeng Kancil ini secara visual telah berhasil merepresentasikan sifat tokoh kancil dalam bentuk yang baru dan lebih disukai oleh generasi muda masa kini. Penelitian ini hanya berfokus pada kajian visual karakter Kancil dalam animasi 3D Kancil, sehingga peneliti selanjutnya dapat dilakukan

Kajian Visual Desain Karakter Kancil pada Adaptasi Dongeng Kancil menjadi Animasi 3D

Angelia Lionardi

penelitian lebih lanjut terhadap perspektif remaja/ target audiens terhadap desain karakter Kancil tersebut. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para praktisi di bidang animasi agar dapat memperbanyak karya animasi dengan mengangkat dongeng Indonesia di masa depan.

REFERENSI

- Ahmad. (2021). *7 Dongeng Si Kancil Terbaik Sepanjang Masa Penuh Nasihat*. Diakses melalui laman <https://www.gramedia.com/best-seller/dongeng-si-kancil/> pada 20 Desember 2021.
- Buckley, S.G. (2008). *Buku Pintar Bahasa Tubuh*. Jakarta: Cerdas Pustaka.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Dotulong, E., & Heryanto, N. (2020). Metode Bishop's Shape Language Dalam Perancangan Desain Karakter Bagi Anak Usia Dini (Studi Kasus: Berbagi Cerita, Berbagi Cinta: Benji Sakit Gigi). *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*, 177-182.
- Eboch, Douglas J. (2017). *Three Ways to Make Characters More Three-Dimensional*. Diakses melalui laman <https://screencraft.org/2017/05/17/three-ways-make-characters-three-dimensional/> pada 7 Desember 2021.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Pranata, A. (2014). Ekspresi emosi melalui computer mediated communication pada pengguna Social network sites di kota surabaya. *Jurnal E-Komunikasi*, 2(3), 1-13.
- Purwantoro, E. (2017). Kajian Karakter Rupa Dongeng Sang Kancil Pada Media Komunikasi Visual. *WIDYAKALA: JOURNAL OF PEMBANGUNAN JAYA UNIVERSITY*, 4(2), 86-98.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna: Penerapan Pada Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- White, T. 2009. *How to Make Animation Film*. USA: Focal Press.