

PERANCANGAN ART BOOK TENTANG REDESAIN KARAKTER HANUMAN DALAM BENTUK POPULER SEBAGAI PENGAYAAN KERAGAMAN DALAM PENGEMBANGAN BUDAYA DAN TRADISI

Vinsensius Wahyu Jatmiko Wibisono¹, Aditya Nirwana², Bintang Pramudya P.P³

Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung

331610017@student.machung.ac.id

ABSTRAK

Semakin berkembangnya zaman dan teknologi, maka semakin banyak hal yang dikembangkan para pegiat industri dalam hal apapun. Pengantar tugas akhir ini berjudul Perancangan *Art Book* tentang Redesain Karakter Hanuman dalam Bentuk Populer Sebagai Pengayaan Keragaman dalam Pengembangan Budaya dan Tradisi. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kembali folklor Ramayana, karena masih banyak masyarakat yang kurang mengetahui cerita ini dalam tingkat lapisan umur sekolah sampai dewasa (usia 15 sampai 30 tahun). Oleh karena itu, perancangan ini dibuat untuk mengenalkan kembali kepada masyarakat tentang folklor Ramayana di Indonesia. Cara pengenalan kembali dengan menggunakan media buku ilustrasi. Eksekusi buku ilustrasi ini dikerjakan dengan proses digital melalui perangkat komputer. Perancangan *Art Book* tentang Redesain Karakter Hanuman ini diharapkan dapat menjadi pengingat kembali akan cerita yang sudah jarang diceritakan pada zaman sekarang ini serta dapat menjadi solusi untuk pengajaran menggunakan media buku ilustrasi dalam kegiatan bercerita dimanapun. Redesain karakter dalam perancangan *Art Book* juga akan menambah nilai sendiri karena dibuat dalam bentuk populer dengan mengusung tema klasik namun tetap modern. Tujuan dari redesain karakter juga sebagai pengayaan keragaman dalam pengembangan budaya dan tradisi di Indonesia.

Kata Kunci: *Art Book*, Redesain Karakter, Folklor

ABSTRACT

The development of time and technology have led to many things that can be developed by industrial activists in any case. The introduction of this final project entitled Perancangan Art Book contains the redesign of Hanuman characters in popular form as an enrichment of diversity in the development of culture and traditions. This study aims to reintroduce the Ramayana folklore, because there are many people at school-age to adults (with the age range of 15 to 30 years) who still do not know about this story. Therefore, this project was made with purpose to reintroduce the folklore of Ramayana to the people in Indonesia. The author reintroduces the characters by using illustration book as the medium. The execution of this illustration book is done by digital process through a computer device. This Art Book project about the redesign of Hanuman Characters is expected to be a reminder of the folklore that is rarely told today and as a solution for certain teaching strategies using illustration book as the medium in any storytelling activity. This project also has the more value because it is made in a popular form with the classic concept but still modern. The purpose of this project is also to make this character's redesign as an enrichment of diversity in the process of culture and traditions development.

Keywords : *Art Book*, *Redesign of Character*, *Folklore*

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020 dimana masyarakat sudah sangat familiar dengan elektronik, mengakibatkan kurang dikenalnya budaya tradisional Indonesia dikarenakan masyarakat lebih mementingkan hal-hal berbau moderen daripada budayanya sendiri. Banyak sekali budaya tradisional Indonesia yang mulai tidak dapat ditemui atau bahkan menghilang dikarenakan masyarakat tidak tertarik dengan hal-hal yang berbau kuno dan tidak modern. Salah satu budaya tradisional yang hilang atau sedikit masyarakat milenial yang tahu adalah folklor. Folklor menurut (Saleh, 2012) adalah dimensi masa lampau yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang terbaik untuk melangkah di masa depan. Dalam arti ini folklor dalam pendidikan menjadi resolusi untuk mencerminkan dan menjaga kearifan lokal. Sedangkan pengertian folklor menurut Saleh dan dengan kenyataan yang kita hadapi saat ini itu berbanding terbalik. Berbanding terbalik dikarenakan di zaman milenial saat ini, penyampaian folklor secara lisan dari generasi ke generasi jarang atau bahkan tidak dapat ditemui.

Seperti yang sudah diungkapkan oleh Saleh bahwa folklor dapat dijadikan media pembelajaran yang terbaik untuk melangkah di masa depan. Salah satu folklor yang tidak asing didengar oleh masyarakat Indonesia yaitu folklor Ramayana.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Jurnal Ilmiah

Studi pustaka yang pertama dilakukan terhadap artikel jurnal penelitian yang berjudul Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital, oleh Ruyattman dkk. (2013). Perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan rancangan pembuatan karakter fiksi yang menarik dimana dapat bersaing dalam industri kreatif global. Dengan metode deskriptif kualitatif yang terdiri dari Metode observasi, dan dokumentasi, diperoleh kesimpulan (sintesa) : 1) Gagasan perancangan desain karakter fiksi dua dimensi ini adalah untuk membuat desain karakter fiksi yang menarik yang dapat bersaing dalam industri kreatif global 2) Dalam buku panduan perancangan karakter fiksi dua dimensi, memiliki pembahasan berfokus pada desain karakter yang terdiri dari 8 poin, yaitu: Desain, Karakter Fiksi, Secara Digital, Desain Karakter Fiksi, Konsep Perancangan, Target Audience, Gaya Visual/Grafis, Teknik Visualisasi. Artikel ini memberikan masukan dalam perancangan ini berupa 1) Metode dalam perancangan karakter fiksi; 2) Poin-poin

penting yang dapat membantu menciptakan karakter fiksi yang berdaya saing.

2.1.2 Buku Referensi

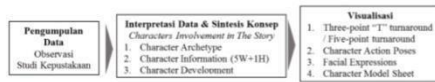
Desain Karakter merupakan aspek yang penting untuk menceritakan kisah dan membangkitkan sebuah respon emosional di dalam cerita dan permainan (Adams, 2007, p.149). Dalam menciptakan sebuah desain karakter yang baik, poin pertama yang harus diperhatikan adalah arketipe (*archetype*). Arketipe mewakili kepribadian dari karakter yang dapat diumpamakan sebagai manusia. Ada beragam arketipe yang berbeda-beda, tetapi terdapat beberapa jenis yang umum dan selalu digunakan berulang kali. Carl Jung mengembangkan banyak arketipe, namun yang sering digunakan di dalam sebuah cerita yaitu pahlawan, penjahat, si bodoh, anima/animus, pembimbing, penipu. Arketipe ini dapat ditemukan di dalam mitologi dan sastra yang dimana telah digunakan selama berabad-abad untuk menceritakan sebuah cerita, khususnya cerita petualangan epik. (Krawczyk, 2006, p.108). Arketipe sendiri dianggap sebagai cetakan atau model asli dari manusia, sifat, ataupun perilaku yang kita sebagai manusia berharap agar dapat diteladani dan dicontoh. Tak dapat dipungkiri juga bahwa penggunaan berbagai jenis arketipe sendiri sudah ada sejak dahulu, terbukti dapat ditemukan mulai dari karya-karya Shakespeare. Selain penggunaan arketipe, unsur penting yang kedua yaitu cerita. Cerita sendiri untuk berguna untuk pengembangan serta mengenalkan karakter dengan lebih jelas.

Selain menggunakan buku referensi tentang pembuatan karakter, dalam perancangan ini menggunakan buku tentang wayang purwa dikarenakan sosok tokoh Hanuman sendiri terkenal di masyarakat Indonesia melalui penampilan wayang purwa. Wayang merupakan istilah bahasa Jawa yang dapat dimaknai sebagai “bayangan” dikarenakan tampilan yang disajikan hanya berupa bayangan saja. Wayang juga merupakan seni tradisi dan juga warisan dari nenek moyang yang merupakan dasar dari budaya timur. Cerita yang disajikan oleh wayang sendiri mengandung kearifan lokal dan mengandung nilai-nilai dan ajaran yang bersifat positif seperti kebijaksanaan serta keluhuran budi pekerti.

Wayang selain dijadikan sebagai media informasi, juga merupakan media hiburan. Seringkali pertunjukan wayang diisi dengan Campursari dan lawak. Namun meskipun diisi dengan lawakan, tujuan pertunjukan wayang sendiri tetap berpegang teguh sebagai tontonan dan tuntunan. Wayang juga dapat dipakai sebagai sarana pendidikan khususnya pendidikan mental dan watak. Dalam hal pendidikan, dapat ditunjukkan dari cerita wayang yang terdapat tentang unsur kebenaran, keadilan, kejujuran, ketaatan, kesetiaan, kepahlawanan, dan spiritual. Unsur pendidikan watak dalam pagelaran wayang juga tergambar pada masing-masing wayang sebagai perwujudan watak dan sifat manusia. Sebagian besar watak manusia digambarkan melalui bentuk raut wajah yang ada pada wayang seperti pada mata, hidung, mulut, dan warna wayang dapat mengekspresikan perwatakan dan sifat wayang.

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan karakter Hanuman ini, metode perancangan karakter yang digunakan adalah metode dari Bryan Tillman (2011) yang bukunya berjudul *Creative Character Design*. Bryan Tillman menjelaskan metode perancangan karakter diawali dengan menentukan jenis karakter atau arketipe apa yang ingin digunakan. Arketipe merupakan cetakan atau model asli dari manusia yang terdiri dari sifat, ataupun perilaku yang berharap untuk dapat disalin dan ditiru. Dalam Arketipe terbagi menjadi sisi yang baik dan jahat. Dalam bukunya juga, Tillman (2011:12-23) menjelaskan bahwa terdapat 6 jenis arketipe karakter yang sering digunakan atau bisa disebut dengan populer, yaitu : 1) *The Hero*; 2) *The Shadow*; 3) *The Fool*; 4) *The Anima/Animus*; 5) *The Mentor*; 6) *The Trickster*. Masing-masing arketipe tersebut dijelaskan definisinya. Yang pertama *The Hero* yaitu merupakan sosok yang berjiwa sosial yang tinggi, peduli terhadap orang yang membutuhkan, dan merupakan sosok yang berani. Biasanya *The Hero* ini merupakan sosok protagonis yang memiliki sifat-sifat baik. Adapula *The Shadow* dimana merupakan sosok karakter yang misterius, kejam, jahat, dan tidak menyenangkan yang biasanya *The Shadow* ini merupakan sosok antagonis. *The Fool* merupakan sosok dalam cerita yang dalam keadaan bingung yang justru membuat semua orang mau tidak mau berada dalam situasi yang tidak diinginkan. *The Fool* di dalam cerita biasanya menguji karakter utama. *The Anima/Animus* terbagi menjadi dua, yaitu Anima dan Animus. *Anima* yaitu pasangan wanita untuk pria sedangkan *animus* merupakan mitra pria untuk wanita. Selanjutnya *The Mentor* merupakan sosok yang memiliki peran penting agar protagonis menyadari potensi yang dimilikinya. Biasanya *The Mentor* digambarkan sebagai pria ataupun wanita tua. Hal tersebut tidak sembarangan, penggambaran berupa orangtua karena biasanya identik dengan kebijaksanaan. Sedangkan yang terakhir yaitu *The Trickster* merupakan sosok yang bisa memberikan dorongan perubahan. *The Trickster* bisa berada pada sisi yang baik ataupun sisi yang jahat. Diantara kedua situasi tersebut, *The Trickster* biasanya berusaha untuk mengarahkan cerita ke arah yang menguntungkan baginya. *The Trickster* juga biasanya menyebabkan keraguan bagi karakter protagonis. Setelah menentukan arketipe karakter apa yang dipilih, langkah selanjutnya yaitu melengkapi informasi terkait karakter dengan 5W+1H, yaitu: 1) *Who?* (membeberkan informasi mengenai karakter); 2) *What?* (Apa yang menjadi motivasi karakter untuk melakukan aksinya); 3) *When?* (Kapan cerita karakter tersebut dialami); 4) *Where?* (Dimana cerita tersebut terjadi); 5) *Why?* (Mengapa karakter tersebut menjadi termotivasi untuk melaksanakan aksinya); 6) *How?* (Bagaimana karakter tersebut melaksanakan aksinya?). Selanjutnya yaitu membuat *Character development worksheet* yang mencakup informasi-informasi inti dari karakter. Informasi tersebut terdiri dari : 1) Basic Statistics; 2) Distinguishing Features; 3) Social Characteristics; 4) Attributes dan Attitudes; 5) Emotional Characteristics; dan 6) Spiritual Characteristics.



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

Tabel 1. Character Information

Tabel 2. Character Development Worksheet

1.	<i>Who?</i> (Siapa?)
2.	<i>What?</i> (Apa yang dilakukan karakter tersebut dalam cerita)
3.	<i>When?</i> (Kapan <i>setting</i> waktu dalam cerita tersebut?)
4.	<i>Where?</i> (Di mana <i>setting</i> tempat dalam cerita tersebut?)
5.	<i>Why?</i> (Hal apa yang menjadi dasar karakter melakukan tindakan dan upaya dalam cerita?)
6.	<i>How?</i> (Bagaimana caranya?)

<i>Basic Statistics</i>	
Name	
Real Name	
Alias	
Age	
Height	
Weight	
Sex	
Race	
Eye Color	
Hair	
Nationality	
Skin color	
Shape of face	

<i>Social Characteristics</i>	
Hometown	
Current Residence	
Occupation	
Talents	
Family Status	

<i>Emotional Characteristics</i>	
Introvert/Extrovert?	
Fear	
Motivation	
Happiness	
Relationship	

<i>Distinguishing Features</i>	
Clothing	
Mannerisms	
Habits	
Health	
Hobbies	
Favorite Sayings	
Disabilities	
Greatest Flaw	
Best Quality	

<i>Attributes and Attitudes</i>	
Educational Background	
Intelligence Level	
Short-term Goal	
Long-term Goal	
Self-esteem	
Confidence	
Emotional state	

<i>Spiritual Characteristics</i>	
Does the character believe in a supreme being?	

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perumusan Kerangka Cerita

4.1.1 Alur

Pada zaman dahulu terdapat sebuah kerajaan yang terletak di

utara Sungai Gangga bernama Kosala yang memiliki pemimpin seorang raja bernama Dasarata. Dasarata memiliki tiga orang istri yaitu Kausalya, Kaikeyi, dan Sumitra. Ketiga istrinya tersebut melahirkan empat putra yang bernama Rama, Bharata, Laksmana, dan Satruguna. Salah satu anaknya yang bernama Rama kemudian berguru bersama Wiswamitra setelah membantu beliau mengusir para raksasa yang sering mengganggu para Resi. Setelah menjadi murid Wiswamitra dan mengembara, di tengah-tengah perjalanan Ramapun mengikuti sebuah sayembara pengangkatan busur yang menawarkan hadiah berupa pernikahan dengan Sinta. Ramapun berhasil memenangkan sayembara tersebut dan kemudian menikah dengan Sinta.

Setelah Rama selesai berguru dan mengembara bersama Wiswamitra, dia kembali di desa asalnya yang disambut bahagia oleh Dasarata dimana sang raja berpikiran akan memberikan kekuasaan raja untuk Rama. Seluruh keluarga dan masyarakat desapun menyetujui hal tersebut, namun salah satu istri beliau yang bernama Kaikeyi menolak penobatan Rama sebagai raja baru. Hal tersebut berujung pada pengasingan Rama yang ditemani oleh Sinta dan Laksmana yang selalu setia bersamanya.

Ditengah-tengah pengasingan tersebut terdapat insiden buruk yaitu diculiknya Sinta oleh seorang raksasa bernama Rahwana sang penguasa Alengka. Hal tersebut dipicu saat Sinta melihat seekor rusa berbulu indah yang kemudian menyuruh Rama untuk menangkapnya. Tapi sayangnya rusa tersebut ternyata hanya berupa pancingan agar Rama jauh dari sisi Sinta yang akhirnya berhasil diculiknya Sinta oleh Rahwana.

Rama dan Laksemmana pun akhirnya meminta bantuan kepada Sugriwa dan Hanuman yang keduanya merupakan sosok wanara yang sangat sakti. Permintaan tolong Rama kepada wanara ini pun membuahkan hasil yaitu berhasil

diselamatkannya Sinta serta Rama pun berhasil menjadi Raja dan akhirnya hidup bahagia bersama.

4.1.2 Karakter

1) Hanuman

a. Character Information

1.	<i>Who?</i> (Siapa?) Hanuman yang merupakan wanara
2.	<i>What?</i> (Apa yang dilakukan karakter tersebut dalam cerita) Melakukan penyelamatan Sinta. Melawan Rahwana dan Indrajit
3.	<i>When?</i> (Kapan <i>setting</i> waktu dalam cerita tersebut?) Saat Sinta diculik Rahwana
4.	<i>Where?</i> (Di mana <i>setting</i> tempat dalam cerita tersebut?) Di kerajaan Alengka
5.	<i>Why?</i> (Hal apa yang menjadi dasar karakter melakukan tindakan dan upaya dalam cerita?) Karena hal yang sudah dilakukan Rahwana salah serta Rama merupakan seseorang yang dapat dipercaya dan merupakan calon raja.
6.	<i>How?</i> (Bagaimana caranya?) Dengan melawan Rahwana serta membakar kerajaan Alengka dan membebaskan Sinta

Tabel 4. 1 Hanuman Character Information

b. CharacterDevelopment Worksheet

Tabel 4. 2 Hanuman Character Development Worksheet

Basic Statistics	
Name	Hanuman
Real Name	Maruti, Ramadayaapati, Bayutanaya, Kapiwara, Anjaniputra, Bayu-siwi, Guruputra, Yudawisma, Maruta, Prabancana, Resi Mayang-kara.
Alias	
Age	300 tahun
Height	2 meter
Weight	85 kg
Sex	Pria
Race	Wanara
Eye Color	Merah
Hair	Putih keabu-abuan
Nationality	Indonesia
Skin color	Coklat tua
Shape of face	Oval

Social Characteristics	
Hometown	Kendhalisada
Current Residence	Kendhalisada
Occupation	Indonesia
Talents	Berjalan seperti angin
Family Status	-

Emotional Characteristics	
Introvert/Extrovert?	Introvert
Fear	-
Motivation	Menyelematkan Sinta
Happiness	Menolong orang yang membutuhkan
Relationship	Lajang

4.3 Pemilihan Tipografi

CONCEPT ARTBOOK OF
RAMAYANA
 CHARACTER DESIGN

Gambar 4. 1 Tipografi pada Art Book

4.2 Format Perancangan

4.2.1 Media

Media yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah buku, beberapa *merchandise* seperti *totebag*, kaos dan topi, media sosial seperti *instagram*, *facebook*. Penggunaan media *artbook* sendiri ditujukan agar pembaca dapat mengenal cerita yang disampaikan tanpa mengalami rasa bosan dikarenakan terdapat gambar ilustrasi di dalamnya. Isi dari *artbook* yaitu cerita singkat tentang epos Ramayana dan juga ilustrasi karakter-karakter dalam epos tersebut yang sudah di redesain beserta penjelasanpenjelasannya. Penggunaan beberapa *merchandise* sendiri juga untuk mengenalkan karya kekhlayak umum secara langsung dan penggunaan media sosial bisa dijadikan sebagai media promosi dikarenakan mengingat majunya jaman saat ini membuat media sosial dapat diakses dengan mudah oleh siapapun tanpa mengenal tempat dan waktu.

4.2.2 Visual

Visual merupakan hal yang penting dalam suatu *artbook*. Visual yang ditampilkan yaitu visual yang semi realis agar dapat menghibur pembaca tanpa menghilangkan unsur kenyataan (realisnya).

Tipografi yang digunakan dalam perancangan *Art Book* ini adalah Helvetica. Font ini sendiri merupakan *typeface* yang berjenis *sans serif* berlandaskan pada prinsip *Swiss style* yang *typefacenya* mempunyai bentuk dan tingkat kejelasan yang nyata. Maksud dari nyata sendiri yaitu *font* yang bersih, tidak

Gambar 4. 2 Palet Warna Karakter Hanuman

Hanuman yang disajikan disini mempunyai warna kulit

<i>Distinguishing Features</i>		<i>Attributes and Attitudes</i>	
Clothing	Gabungan modern dan tradisional	Educational Background	Murid dari Sugriwa yang merupakan Raja Kera
Mannerisms	Jawa klasik campur modern	Intelligence Level	Diatas rata-rata
Habits	Melakukan hal baik	Short-term Goal	Menyelamatkan Sinta
Health	Baik	Long-term Goal	Mendampingi Rama sampai menjadi Raja
Hobbies	Menolong	Self-esteem	Tinggi
Favorite Sayings	Berbuatlah baik kepada semua orang	Confidence	Rata-rata
Disabilities	-	Emotional state	Baik dan Sabar
Greatest Flaw	-	<i>Spiritual Characteristics</i>	
Best Quality	Kekuatan supernatural, bela diri	Does the character believe in a supreme being?	Iya

ada makna intrinsik, dan juga mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi. Alasan menggunakan *font* Helvetica sendiri juga dikarenakan menggambarkan sikap modernisme yang kuat.

coklat dan bulu yang berwarna putih. Penggunaan kedua warna tersebut untuk tubuh Hanuman didukung dengan arti atau makna psikologis yang ada, yang pertama yaitu warna coklat yang mempunyai makna kehangatan serta dapat dipercaya. Sedangkan warna putih memiliki makna kesucian dan keyakinan. Sosok Hanuman yang direndesain tetap menyajikan unsur visual monyet. Adapula *armor* yang dikenakan berwarna emas karena memiliki makna aktif dan dinamis serta kesuksesan. Terdapat juga warna merah yang memiliki makna enerjik, kekuatan, serta percaya diri. Warna hijau juga digunakan pada bagian celana juga memiliki arti yaitu ketenangan, ketabahan dan kedamaian. Penggunaan warna hijau yang merupakan warna dingin inilah yang membantu agar karakter terlihat stabil mengingat mayoritas warna atribut yang dikenakan berwarna panas.

4.4 Palet Warna Karakter Hanuman

Hanuman Color Palette.



4.5 Pemilihan Gaya Gambar

Pemilihan gaya gambar pada karya *Art Book* ini adalah

semi realism. Hal tersebut ditunjukkan dari anatomi yang masih terlihat jelas menyerupai aslinya (manusia asli) meskipun muka dari karakter sendiri tidak nyata. Jadi *semi realism* sendiri merupakan gabungan gaya gambar lucu dan gambar realis yang bertujuan agar menghibur pembaca dari segi tampilan yang lebih menarik tanpa menghilangkan unsur nyatanya.



Gambar 5. 3 Rough Sketch Hanuman (Sumber: Data Penulis)

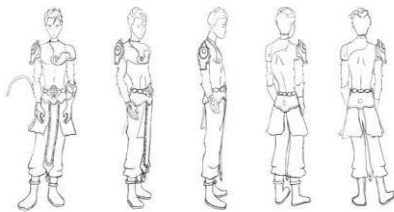
IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

5.1 Hasil Perancangan

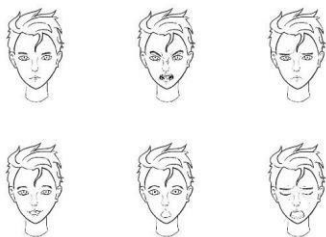
5.1.1 Rough Sketch

Rough Sketch disini dibagi menjadi dua yaitu *rough sketch* sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan. Bagian pertama yaitu merupakan *rough sketch* hasil awal dimana masih merupakan konsep awal kreator, dan yang kedua yaitu *rough sketch* sesudah dilakukan perbaikan. Berikut merupakan lampiran *rough sketch* dari karakter-karakter yang sudah didesain yaitu 1) Hanuman; 2) Rama; 3) Sintia; 4) Rahwana; 5) Indrajit:

1) Hanuman:



Gambar 5. 5 Rough Sketch Hanuman (Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 6 Rough Sketch Hanuman (Sumber: Data Penulis)

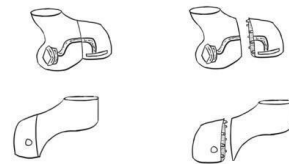
Gambar 5. 2 Rough Sketch Hanuman (Sumber: Data Penulis)



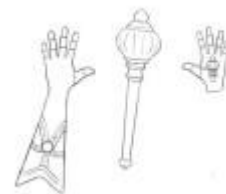
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 5 Rough



Gambar 5. 1 Rough Sketch Hanuman (Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 7 Rough Sketch Hanuman (Sumber: Data Penulis)

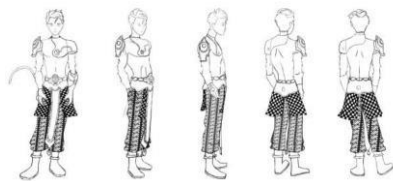
Gambar-gambar sebelumnya merupakan hasil desain awal. Setelah melakukan konsultasi maka terdapat beberapa perubahan terhadap beberapa karakter, berikut akan dilampirkan terkait hasil desain yang sudah mengalami perubahan:

1) Hanuman:

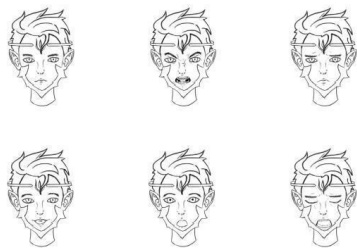
Pada karakter Hanuman sendiri terdapat perubahan yaitu ditambahkannya jambang pada bagian muka, kemudian simbol yang ada di dahi dimana simbol tersebut merupakan simbol yang ada pada Hanuman, kemudian ditambahkannya pola Poleng pada kain bagian atas dan juga Baik Parang Rusak yang diletakkan di celama.



Gambar 5. 11 Final Sketch Hanuman
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 8 Final Sketch Hanuman
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 9 Final Sketch Hanuman
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 10 Final Sketch Hanuman
(Sumber: Data Penulis)

5.1.2 Render

Yang dimaksud dengan *render* adalah pewarnaan yang meliputi gelap terang dari hasil *sketch* akhir. Berikut merupakan hasil *render* karakter-karakter yang ada:

1) Hanuman:



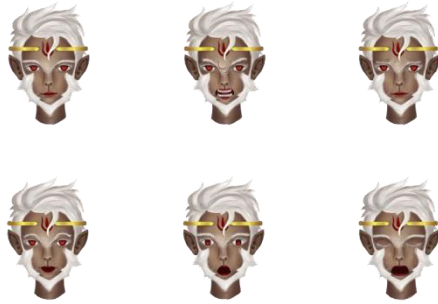
Gambar 5. 12 Final Render Hanuman
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 13 Final Render Hanuman
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 14 Final Render Hanuman
(Sumber: Data Penulis)



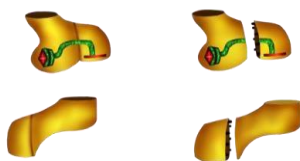
Gambar 5. 15 Final Render Hanuman (Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 16 Final Render Hanuman (Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 17 Final Render Hanuman (Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 18 Final Render Hanuman (Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 19 Final Render Hanuman (Sumber: Data Penulis)

KESIMPULAN

Semakin berkembangnya waktu dan juga jaman mengakibatkan budaya-budaya asli Indonesia mulai dilupakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan mulai susahny ditemukan budaya-budaya asli Indonesia disekitar kita terutama di kota-kota karena masyarakat milenial menganggap bahwa budaya-budaya tersebut sudah kuno atau juga *kolot*. Salah satu yang susah ditemukan yaitu epos atau folklor. Folklor merupakan salah satu budaya yang ada di Indonesia dimana merupakan dimensi masa lampau yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran untuk melangkah kedepannya.

Pengenalan folklor atau budaya Indonesia ini sendiri juga penting terlebih untuk generasi milenial agar tidak lupa akan budaya-budayanya sendiri. Salah satu folklor yang ada di Indonesia yaitu Ramayana. Ramayana sendiri merupakan folklor yang berasal dari India, dan kemudian mengalami akulturasi di Indonesia. Folklor Ramayana mempunyai nilai-nilai kehidupan yang baik yang dapat dijadikan sebagai acuan atau teladan di kehidupan yang nyata terlebih untuk generasi milenial.

Proses perancangan atau redesain ini menerapkan metode pengumpulan data yang berisi tentang observasi dan studi kepustakaan. Observasi sendiri melihat ke masyarakat tentang hal atau karakter seperti apa yang mereka sukai yang kemudian ditambah dengan studi kepustakaan. Dalam studi kepustakaan ini mengumpulkan data-data terkait dengan karakter-karakter asli dalam folklor Ramayana dan juga tentang pembuatan sebuah karakter. Studi kepustakaan terkait pembuatan karakter ini, kemudian dijabarkan ke dalam beberapa tahapan yaitu menentukan karakter jenis apa yang dibuat, kemudian mengisi form yang berupa data-data pendukung karakter. Hasil akhir dari perancangan ini berupa *artbook*, yang berisikan tentang *fivepoint turn around*, *character action poses*, *facial expressions*, kemudian media sosial yaitu instagram, serta media pendukung seperti *totebag*, kaos dan juga topi serta 5 buah *concept art*.

DAFTAR PUSTAKA

Krawczyk, N. 2006, *Game Development Essentials: Game Story & Character Development*, Thompson Delmar Learning, Clifton Park. New York

Adams, E. 2007. *Fundamentals of Game Design*. New Riders, Thousand Oaks. California

- Tillman, B. 2011, *Creative Character Design*, Focal Press. Oxford, USA
- Tofani, A. 2013, *Mengenal Wayang Kulit Purwa*, Pustaka Agung Harapan, Surabaya, Indonesia Gopalachari. 2008, *Ramayana*, IRCiSoD, Jogjakarta. Indonesia Sindusastra, RNg. 1930. *Arjunasasrabau*. Balai Pustaka, Jakarta. Indonesia
- Ruyattman, M. 2013, Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital, *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*, **1**
- Nirwana, A. 2018, Desain Karakter Jaka Kembang Kuning: Sebuah Re-Interpretasi Tokoh Wayang Beber Pacitan ke Dalam Bentuk Populer, *Prosiding Seminar Nasional FSRD – ISI Denpasar*
- Rahman, A. 2020, Perancangan *Artbook* Visual Karakter Kaba Anggun Nan Tongga, *Jurnal Desain Komunikasi Visual jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang*
- Yazid, M. 2018, Perancangan Desain Karakter Urang Bunian Dalam Budaya Minangkabau Melalui Media Art Book, *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, **7**
- Haryadi, T., dan Khamadi. 2014, Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan dalam Pembentukan Identitas dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter dalam Karya DKV, *Jurnal Dekave*, **7**; 56-77
- Kim, Y. 2004, The Structural Analysis of the Hindi and South-East Asian Versions of the Indian Epic, the Ramayana: With Particular Reference to Hindi, Javanese, and Thai Versions, *Antropologi Indonesia*, **75**: 101-114
- Soekimin. 1990, Hanuman dalam Karya Sastra Jawa, *Cakrawala Pendidikan, Jurnal Ilmiah Pendidikan*, **1**: 1231
- Redaksi. 2017, 'Kisah Ramayana: Mitos atau Sejarah?' *Timur Jawa*, diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, <<http://www.timurjawa.com/2017/01/06/kisah-ramayanamitosatau-sejarah/>>
- Indonesia Student. 2017. 'Pengertian Folklore Menurut Para Ahli dan Contohnya Lengkap' *Indonesia Students*, diakses ada tanggal 15 Oktober 2018, <<http://www.indonesiastudents.com/pengertian-folkloremenurut-para-ahli-dancontohnya/>>
- Rao, D.H. dan Murthy, K.M.K. 1998-2007. 'Sundarakanda', diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, <http://sejarah-indonesia.perpustakaan.web.id/id3/446329/Sundarakanda_35262_sejarah-indonesiaperpustakaan.html>
- Cakiel, H. 2018. 'Hanoman: Ciri Fisik, Kisah Singkat dan Watak Sifat Karakteristik' Jagad.ig, diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, <<https://jagad.id/wayanghanoman/>>
- Nisa, H. 2017. 'Pengertian Tokoh dan Penokohan Menurut Para Ahli' TekoNeko, diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, <<https://tekoneko.net/pengertian-tokoh/>>
- Stein, F.N. 2017. 'Arti Kata "Figur" Makna Pengertian dan Definisi' ArtiKBBI, diakses pada tanggal 15 Oktober 2018, <<https://artikbbi.com/figur/>>
- Pemajuan Kebudayaan, 2018. Undang-undang, diakses pada tanggal 4 Maret 2020, <<http://pemajuankebudayaan.id/undang-undang/>>