

Perancangan Desain Karakter Putri Jembersari untuk Buku Anak “Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari”

Salsabilla Melinia Amanah

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
salsabillamelinia25@student.uns.ac.id

Jazuli Abdin Munib

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
jazuliabdin@staff.uns.ac.id

Diterima: Juli, 2022 | Disetujui: Agustus, 2022 | Dipublikasi: Juli, 2023

ABSTRAK

Sebuah karakter atau tokoh merupakan sebuah unsur penting dalam membawakan jalan dan pesan yang ingin disampaikan. Perancangan desain karakter dalam “Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari” ini merupakan sebuah upaya dalam mengenalkan budaya lokal yang ada. Konsep buku cerita anak ini dirancang untuk anak usia 9-12 tahun sehingga desain karakter yang dibuat akan menyesuaikan dengan target audiens. Anak dengan usia 9-12 tahun pada umumnya sudah memiliki daya pikir yang lebih kompleks dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan sekitarnya. Hal ini dapat dijadikan sebagai upaya dalam mengenalkan budaya lokal sejak dini. Perancangan ini menggunakan sumber data yang dikumpulkan melalui *depth interview*, kuesioner serta studi literatur dan teori-teori terkait. Hasil dari perancangan ini adalah tokoh utama dalam buku cerita “Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari” dengan berbagai ekspresi, gestur, palet warna dan pakaian yang diharapkan mewakili karakteristik sesungguhnya dari tokoh cerita rakyat yang ada sekaligus dapat menarik perhatian anak-anak.

Kata Kunci: Desain Karakter, Cerita Rakyat Jember, Anak

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keberagaman budaya yang menari untuk dilestarikan dan dikembangkan. Ragam motif, bahasa, adat istiadat hingga legenda menjadi kekayaan nusantara yang tidak ternilai harganya. Budaya lokal yang juga merupakan kekayaan budaya Indonesia juga memiliki potensi kuat yang perlu dikembangkan. Salah satu ragam budaya lokal adalah legenda, dimana legenda secara turun-temurun dipercaya oleh masyarakat setempat.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu alternatif sebagai alat edukasi dan hiburan yang efektif. Dalam proses pembuatannya, sebuah buku cerita membutuhkan desain karakter untuk membawakan plot dan alur cerita agar pesan yang ingin disampaikan tersampaikan. Tokoh atau karakter yang lucu serta memiliki alur cerita yang rapi merupakan hal yang penting dalam menarik perhatian anak dalam berbagai konten mulai dari film, animasi hingga buku cerita anak. Ide dan konsep merupakan kunci penting dalam suksesnya sebuah konten agar pesan yang dimuat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Salah satu perancangan yang dibuat oleh peneliti adalah buku cerita anak yang berjudul “Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari”. Buku ini menceritakan

mengenai kisah kehidupan, jasa dan kebaikan Jember hingga namanya diabadikan menjadi nama dari suatu kota.

Kurangnya pengenalan cerita rakyat nusantara pada anak-anak sangat disayangkan karena akan sangat ideal jika anak-anak muda mendapatkan edukasi mengenai budaya lokal sehingga mereka bisa lebih mengenal identitas daerahnya sendiri. Selain itu, hingga saat ini cerita rakyat yang banyak dibukukan sebagian besar merupakan cerita rakyat yang terkenal dan diketahui semua orang. Padahal pada umumnya suatu daerah pasti memiliki sebuah cerita rakyat yang merupakan salah satu warisan budaya lokal daerah tersebut. Untuk itu pengenalan cerita rakyat lokal kepada anak-anak menggunakan media yang tepat dan menarik sangat diperlukan. Dengan adanya buku ini diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal salah satu budaya lokal nusantara dalam wujud cerita rakyat.

Desain karakter mengacu pada penampilan, kepribadian, karakteristik hingga watak tokoh yang mudah dipahami (Hermanudin dan Ramadhani, 2019). Anak-anak cenderung untuk menyukai sebuah visualisasi yang memiliki warna *colorful* dan desain yang tidak terlampaui dan rumit. *Style* yang dirancang dalam pembuatan desain karakter ini memiliki gaya ilustrasi anak-anak dengan sentuhan tekstur sebagai tambahan estetika. Gaya gambar ini memberikan keunikan tetapi tetap menjaga proporsi tubuh karakter yang dirancang.

Agar tercipta buku cerita anak yang menarik, perlu diciptakan sebuah konsep cerita secara keseluruhan yang harmonis dan sesuai dengan psikologis anak. Dengan begitu diperlukan adanya **“Perancangan Desain Karakter Putri Jember Untuk Buku Anak “Cerita Rakyat Jember: Putri Jember”**.

STUDI PUSTAKA

Karakter dalam karya ilustrasi merupakan simbol representasi dari tokoh asli dari cerita history, namun telah mengalami transformasi, baik dari sisi visual, komponen, struktur dan perilaku. Dengan melihat latar belakang cerita bagi seorang perancang karakter dapat memvisualisasikan kedalam Bahasa gambar yang disesuaikan dengan tokoh dari legenda sebenarnya. Proses rancangan karakter harus seimbang dengan hasil riset dan observasi terkait objek tokohnya.

Desain Karakter

Menurut Bryan Tillman (2011), dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design*, plot sebuah cerita merupakan elemen dalam menciptakan sebuah karakter. Cerita akan menjadi sebuah *background* yang membangun sifat karakter tersebut sehingga kita akan mendapatkan gambaran yang kuat dan berkesan dalam mendesain karakter tersebut.

Sajian visual yang terlihat bagus, fungsional, informatif mampu menarik perhatian pembaca yang menyaksikan desain dari sebuah karakter (Cikita dan Murwonugroho, 2018). Oleh karena itu visualisasi desain pada suatu tokoh hendaknya memiliki karakteristik yang sesuai dengan watak yang ingin ditunjukkan. Tampilan fisik akan mempengaruhi dan membentuk ekspektasi terhadap nilai - nilai lain dalam diri karakter tersebut (Haake dan Gulz, 2008).

Melalui pendapat ini dapat dipahami jika sebuah representasi melalui visualisasi karakter berperan dalam menunjukkan nilai, identitas dan watak yang dimilikinya. Tokoh dalam cerita juga dapat memiliki posisi sebagai pembawa dan penyampai pesan baik amanat, pesan moral atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada audiens.

Cerita Rakyat Jember

Jember sendiri pada dasarnya merupakan sebuah kota yang dikenal dengan budaya

pandalungannya. Budaya ini tercipta dari percampuran suku Madura dan Jawa hingga membentuk subkultur sendiri. Cerita rakyat merupakan salah satu budaya yang diwariskan di Kota Jember. Cerita rakyat Jember ini juga merupakan salah satu bentuk budaya lokal nonmateril yang masih ada dan berkembang di kota Jember.

Widodo (2014) dalam bukunya yang berjudul *Djember Tempoe Doeloe* menyebutkan bahwa cerita rakyat ini menceritakan kehidupan Putri Jembersari. Seorang gadis yang baik hati, pemberani, dan suka menolong. Atas jasanya, namanya pun diabadikan sebagai nama sebuah kota. Cerita ini dipercaya secara turun-temurun sebagai sejarah asal-usul nama Jember didapatkan.

Perkembangan Anak Usia 9-12 Tahun

Dalam buku Psikologi Perkembangan oleh Drs. Zulkifli (2009) menyebutkan bahwa pada usia 8-12 tahun anak memasuki masa *Robinson Crusoe* dimana anak-anak tidak lagi menyukai dongeng khayal yang fantastis. Mereka lebih menyukai cerita yang logis dan beralasan seperti cerita perjalanan, roman, mite dan sebagainya.

Dalam usia ini perkembangan kognitif anak juga sudah lebih kompleks sehingga mereka memiliki kemampuan memahami dan mengolah informasi secara baik. Anak pada usia ini juga memiliki rasa ingin tahu akan segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya dan rasa ingin tahu ini akan mendorong mereka untuk menemukan informasi tersebut. Pada masa inilah waktu yang tepat untuk membantu anak menyerap lebih banyak informasi termasuk mengenalkan budaya dan nilai-nilai yang dikandungnya. Sehingga dapat membentuk kepribadiannya dan lebih mengenal serta mencintai budaya bangsa.

METODOLOGI DESAIN

Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan desain karakter ini digunakan sebuah metode deskriptif kualitatif. Menurut Kumar (2011) metode deskriptif adalah sebuah penelitian yang fokus utamanya adalah sebuah deskripsi daripada meneliti hubungan atau asosiasi. Sebuah studi deskriptif mencoba menggambarkan situasi, masalah, fenomena atau menggambarkan sikap terhadap suatu masalah. Sementara metode penelitian kualitatif menurut Shank (2002) adalah suatu bentuk penyelidikan empiris yang sistematis ke dalam makna. Dengan sistematis penelitian tersebut berarti telah direncanakan, teratur dan umum. Secara empiris berarti penelitian ini berdasarkan pada pengalaman nyata. Sehingga dalam penelitian ini dapat dikatakan peneliti berusaha untuk memahami pengalaman yang mereka rasakan. Data yang akan dikumpulkan berupa data gambar dan tulisan yang tidak bersifat kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data yakni:

1. Data Primer

Metode ini mengumpulkan data wawancara dan penyebaran kuesioner secara *online*. Wawancara digunakan dengan harapan memperoleh informasi dengan realibilitas dan validasi yang lebih tinggi. (Koentjaraningrat, 1977). Sementara sebaran kuesioner digunakan untuk menjangkau lebih banyak orang dan melihat referensi yang lebih diminati pasar.

2. Data Sekunder

Metode ini mengumpulkan data melalui berbagai media publikasi dan informasi yang dikeluarkan di berbagai organisasi atau perusahaan termasuk buku, majalah, jurnal (Koentjaraningrat, 1977). Data yang didapatkan akan digunakan sebagai referensi dalam pembuatan desain karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan Cerita Rakyat Jember

Cerita rakyat yang diyakini merupakan asal-usul dari nama kota Jember menceritakan tentang kehidupan Putri Jembersari. Putri Jembersari kecil dan sebagian warga desa yang melarikan diri ke sebuah daerah setelah desa mereka diserang. Putri Jembersari hidup dan membaur bersama dengan para warga desa tersebut. Ia banyak belajar dan bekerja dengan tekun sehingga ketika pemilihan kepala desa berikutnya warga pun banyak yang menaruh kepercayaan padanya. Ia berhasil memajukan daerah tersebut dan menjadi pemimpin. Hingga suatu hari, datang segerombolan perampok yang mengincar Putri Jembersari untuk menguasai daerah maju tersebut dan akhirnya menyerang Putri Jembersari. Pertarungan tak terelakkan dan memakan banyak korban di kedua belah pihak termasuk Putri Jembersari sendiri. Untuk mengenang daerah tersebut, masyarakat menamainya sebagai Kota Jember.

Proses Desain

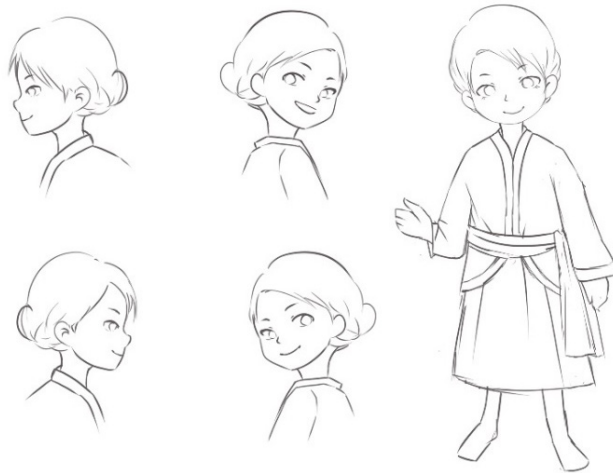
Istilah “proses” dalam kamus Bahasa Indonesia (2020) sementara desain berasal dari kata “*design*” dalam bahasa Inggris yang berarti rancang/rancangan/merancang. Clara Lundwall (2017) dalam *Creating Guidelines for Game Character Designs* menjelaskan bahwa proses pembuatan dalam mendesain sebuah karakter mencakup tiga langkah yakni:

1. Riset
Riset digunakan untuk mencari inspirasi dan referensi dari karakter yang dirancang. Karakteristik, watak dan cerita latar belakang tokoh menjadi sumber utama inspirasi dan informasi desain karakter yang dirancang.
2. Konsep
Konsep didapatkan berdasarkan data referensi dan inspirasi yang dikumpulkan. Konsep karakter yang dibuat bisa memiliki banyak satu sketsa yang memiliki berbagai variasi desain yang berbeda.
3. *Finishing*
Pada proses ini desain karakter yang telah dibuat sudah disetujui dan siap untuk dilakukan *test drive*.

Visualisasi Desain Karakter

Dalam perancangan ini karakter yang didesain adalah karakter Putri Jembersari dalam cerita rakyat yang menceritakan asal-usul nama kota Jember. Dalam website resmi Pemerintah Daerah Kabupaten Jember, Jember banyak dikenal orang dengan julukan Kota Tembakau, Kota Karnaval dan Kota Seribu Bukit. (Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Jember, 2022). Sehingga dalam perancangannya peneliti akan memasukkan unsur-unsur tersebut.

Putri Jembersari dalam cerita dikenal sebagai gadis muda yang baik hati, pemberani, dan suka menolong. Warna cerah yang terkesan hangat serta wajah yang penuh senyum akan digunakan untuk membangun watak ini pada tokoh. Warna cerah juga digunakan untuk menarik perhatian anak-anak. Pada pakaiannya, Putri Jembersari akan menggunakan kebaya untuk menyesuaikan latar waktu di masa lampau dan kain bermotif batik tembakau yang merupakan batik khas Jember sebagai rohnya.



Gambar 1 Sketsa Desain Putri Jembersari. (Sumber: Amanah, 2022)



Gambar 2 Visualisasi Desain Putri Jembersari. (Sumber: Amanah, 2022)

Implementasi Desain

Berikut ini merupakan implementasi dari desain karakter dan *environment* pada buku cerita dalam "Cerita Rakyat Jember: Putri Jembersari". Implementasi ini untuk memberikan gambaran penggabungan antar desain karakter dan desain *environment*.



Gambar 3 Implementasi Desain Karakter Putri Jembersari. (Sumber: Amanah, 2022)



**Gambar 4 Implementasi Desain Karakter Putri Jembersari dalam Buku.
(Sumber: Amanah, 2022)**

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Mengenalkan dan mengajarkan kepedulian terhadap budaya sangat penting untuk menjaga eksistensi budaya yang ada. Akan sangat disayangkan jika banyak anak muda tidak mengenal budaya lokal yang ada di daerah mereka sendiri sehingga akan penting untuk memberikan edukasi mengenai identitas budaya mereka sejak dini agar nilai budaya dan identitas daerah mereka melekat dan tidak hilang tergerus modernisasi.

Perancangan desain karakter Putri Jembersari ini merupakan sebuah rancangan sebagai salah satu upaya mengenalkan cerita rakyat yang termasuk dalam budaya lokal dari kota Jember. Hal ini penting mengingat dengan derasnya arus globalisasi cenderung menggeser keberadaan cerita rakyat nusantara sebagai bacaan anak. Harapan dari adanya perancangan ini agar anak lebih mengenal dan menyukai kembali cerita rakyat yang ada. Perancangan desain karakter ini menggunakan beberapa unsur identitas kota Jember dalam implementasinya sehingga anak-anak dapat lebih mengapresiasi ide dan karakteristik dari suatu daerah, khususnya Jember.

DAFTAR PUSTAKA

- Cikita, A., dan Murwonugroho, W. (2018). *Analisis Kebaruan Komposisi Simetrik Pada Kedinamisan Visual Film "Fantastic Mr. Fox"*. Seminar Nasional Cendekiawan Ke 4, Buku 2, 873–878.
- Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Jember. (2022). *Selayang Pandang*. Pemerintah Daerah Kabupaten Jember. <https://www.jemberkab.go.id/selayang-pandang/> (Diakses pada 15 Juni 2022)
- Drs.Zulkifli L. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Bagian Penerbitan PT. Remaja Rosdakarya.
- Haake, M. dan Gulz, A. (2018) *Visual Stereotypes and Virtual Pedagogical Agents*. *J. Educ. Technol. Soc.* 11: 1-15.
- Hermanudin, D. C. dan Ramadhani, N. (2019). *Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D "Puyu to The Rescue" Dengan Mengapatasi Biota Laut*. *Jurnal Sains dan Seni ITS*Vol. 8, No. 2 (2019), 2337-3520 (2301-928X Print)
- Koentjaraningrat. (1977). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: P.T Gramedia
- Kumar, R. (2011). *Research Methodology: A Step-by-Step Guide for Beginners*. Sage Publications: 3rd Ed. Pp-334
- Lundwall, C. (2017) *Creating Guidelines for Game Character Designs: Bachelor Thesis In The Subject Of Computer Graphics Arts*. Luleå University of Technology Department of Arts, Communication and Education
- Shank, G. (2002) *Qualitative Research. A Personal Skills Approach*. Merrill Prentice Hall, Upper Saddle River.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design (1st ed.)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780240814964>
- Widodo, D. I. (2014). *Djember Tempoe Doeloe*. Surabaya: PT. Jepe Press Media Utama