
PERANCANGAN DESAIN KARAKTER LEMBU SURO SEBAGAI VISUALISASI KARAKTER ANIMASI

Vanessa Amelia Puteri, Gilang Rizky Gardianto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian
Nuswantoro Kediri

614202100070@mhs.dinus.ac.id, gilang.rizky@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 18 November 2024

Disetujui : 18 Desember 2024

Kata Kunci :

Desain Karakter, Kediri,
Lembu Suro, Manga Matrix.

ABSTRAK

Perancangan ini mengangkat topik dari cerita “Lembu Suro Gunung Kelud” yang bertujuan untuk memvisualisasikan tokoh Lembu Suro sebagai desain karakter animasi 2D. Adapun pengumpulan data riset terbagi menjadi wawancara, kuisioner, studi literatur, dan observasi. Perancangan ini terfokus pada pembuatan desain karakter dengan menggunakan pendekatan manga matrix karena mencakup elemen – elemen yang dibutuhkan seperti kostum karakter, personality character, struktur dan bentuk karakter. Perancangan ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai karakter lembu suro sehingga dari kalangan manapun mudah dikenali dan dipahami. Hasil dari perancangan ini terwujudnya desain digital dari karakter Lembu Suro dalam bentuk 2D yang masih mempertahankan ciri khas tokoh yang ada didalam cerita.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 18 Nopember 2024

Accepted : 18 December 2024

Keyword :

Character Design, Kediri,
Lembu Suro, Manga Matrix

ABSTRACT

This design raises the topic of the story "Lembu Suro Gunung Kelud" which aims to visualize the character Lembu Suro as a 2D animated character design. The research data collection is divided into interviews, questionnaires, literature studies, and observations. This design focuses on creating character designs using a manga matrix approach because it includes the required elements such as character costumes, character personalities, character structures and shapes. It is hoped that this design will provide an overview of the character of the Lembu Suro ox so that it is easy to recognize and understand from all walks of life. The result of this design is the digital design of the Lembu Suro character in 2D form which still maintains the characteristics of the characters in the story.

1. PENDAHULUAN

Animasi kini menjadi bagian dari kehidupan dan sarana yang digemari oleh anak - anak, remaja, maupun khalayak umum. Adanya perkembangan film animasi yang begitu pesat dengan teknologi yang menunjang, membuat film animasi memiliki beragam karakter tokoh dan jalan cerita yang menarik (Hermanudin & Ramadhani, 2019). Animasi berasal dari bahasa latin yakni anima yang memiliki arti nyawa, hidup, dan semangat. Animasi merupakan sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melewati stage atau berubah ukuran, berubah bentuk, berubah putaran, berubah warna, dan berubah properti - properti lainnya (Jaya, Darmawiguna , & Kesiman, 2020).

Ide dan konsep pada animasi merupakan salah satu kunci kesuksesan film animasi, namun untuk mewujudkannya perlu adanya visualisasi dari karakter dalam pembuatan animasi karena akan memberikan kesan yang sesuai dengan cerita disajikan. Karakter merupakan bentuk luapan perasaan yang dirancang untuk para audiens supaya memberikan kesan masuk dan merasakan cerita film yang dibuat. Pada perancangan ini penulis akan berfokus pada visualisasi desain karakter Lembu suro sebagai pendukung konsep cerita. Karakter dalam konsep ini mengambil dari kisah legenda Lembu Suro di Gunung Kelud Kediri yang akan digunakan sebagai tokoh utama dari cerita tersebut.

Kisah lembu Suro ini memiliki pesan moral tentang keserakahan, keangkuhan, dan dampak dari melanggar kesepakatan. Sosok Lembu Suro sering dipandang sebagai simbol ambisi yang tidak terkontrol, sementara Putri Dyah mewakili kebijaksanaan tetapi juga kekurangan manusiawi seperti rasa takut dan manipulasi. Kisah ini juga mencerminkan harmoni antara manusia dan alam, di mana pelanggaran terhadap keseimbangan tersebut membawa konsekuensi berupa bencana. Sebagai warisan budaya, cerita ini tidak hanya menjadi dongeng, tetapi juga alat untuk memahami nilai-nilai kehidupan.

Lembu Suro merupakan patung manusia berkepala sapi yang ada di Gunung Kelud dan diyakini oleh masyarakat sebagai ramalan adanya bencana dasyat letusan Gunung Kelud karena bentuk balas dendam dari Lembu Suro. Kisah ini berawal dari Lembu Suro yang ditipu dan dikhianati oleh Dewi Putri Diah Ayu dan Raja Brawijaya Kediri, karena menolak atas keberhasilannya dalam memenangkan sayembara yang diadakan untuk menikahi Putri Diah. Karena merasa tidak suka terhadap fisik Lembu Suro, putri Diah dan Raja Brawijaya mengajukan permintaan untuk membangun sumur yang ada di Gunung Kelud selama satu

malam kepada Lembu Suro, dan secara diam - diam mereka mengubur Lembu Suro hidup - hidup didalam sumur tersebut.

Dalam hal ini perancangan dibuat bertujuan untuk memvisualisasikan karakter animasi 2d pada karakter Lembu Suro dengan menggunakan *style* ilustrasi kartun. Desain Karakter mengacu pada penampilan Lembu Suro yang ditampilkan dengan pakaian seperti panglima perang pada zaman itu dipadu dengan berbagai warna yang colorful. Kemudian Lembu Suro diilustrasikan sebagai sosok yang garang dengan tubuh manusia kekar dan berkepala sapi bermata merah. Karakter ini membawa busur Kyai Garudayaksa yang menjadi alat tempur perang, busur ini merupakan alat yang dapat diangkat Lembu Suro dalam sayembara tersebut. Segmentasi pasar yang dituju yaitu kalangan anak - anak dan remaja. Hal ini karena konsep cerita dan visualisasi karakter cocok untuk disukai oleh kalangan anak - anak dan remaja sehingga nantinya akan menjadi sebuah cara kita mempertahankan cerita kearifan lokal.

2. METODE

Perancangan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang memaparkan tentang latar belakang tokoh karakter dan lingkungan sekitar saat ini. Teknik pengumpulan data primer dilakukan dengan observasi di lokasi yang melibatkan dua tempat yaitu Sugihwaras, Kec. Ngancar, Kabupaten Kediri, Jawa Timur dan di kawasan Perhutani, di lereng Gunung Desa Gadungan Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar. Kemudian untuk pengumpulan data sekunder dilakukan dengan studi literatur untuk mencari jurnal - jurnal ilmiah yang berkaitan riset data terhadap tokoh karakter Lembu Suro dan perancangan karakter. Pada perancangan ini variabel yang akan dirancang adalah pengkarakteran tokoh, penampilan tokoh, kepribadian tokoh, watak tokoh, dan nilai budaya cerita tokoh. Adapun penulis menggunakan teknik perancangan desain karakter manga matrix yaitu dikemukakan oleh Hiroyoshi Tsukamoto yang dituangkan ke dalam bukunya *Manga Matrix: Create Unique Characters Using The Japanese Matrix System* (2006), merupakan teknik perancangan karakter baru dengan menggunakan metode matematik yang sistem pembuatan pada karakter dengan cara diurai dari elemen - elemen pembangunnya yang kemudian disederhanakan ke dalam sebuah diagram untuk dijadikan panduan dalam proses penciptaan karakter. Pada tahapan metode manga matrix terdiri dari 3 tahapan yaitu : 1)Form Matrix (Matrix Bentuk), tahapan yang mengacu pada perancangan struktur dan bentuk tubuh karakter yang dikombinasikan dengan elemen - elemen pembentuk tubuh hingga menghasilkan tipe karakter baru. 2)Costume Matrix (*Limitless Costumes*), tahapan merancang kostum dari ujung atas kepala sampai ujung kaki sebagai

pelengkap dalam memperkuat identitas karakter dengan pertimbangan parameter list dalam manga matrix yaitu : *body wear, covering/footwear, ornament, makeup, wrap/tie, carry-on item, dan material kostum*. 3) Personality Matrix (*Limitless personalities*), tahapan menentukan personality karakter berdasarkan enam parameter yaitu: *behavior, status, profession, position, biological environment, special attribute, weaknes, dan desire*.

3. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Pada perancangan ini menggunakan teknik pengumpulan yang didapat langsung oleh sumbernya, adapun dua teknik pengumpulan data yang terbagi yaitu teknik pengumpulan data primer dan teknik pengumpulan data sekunder.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan meninjau lokasi patung legenda Lembu Suro yang melibatkan dua tempat yaitu di Sugihwaras, Kec. Ngancar, Kabupaten Kediri, Jawa Timur dan di kawasan Perhutani, dan di kawasan Perhutani, lereng Gunung Desa Gadungan Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar. Proses observasi yang dilakukan penulis dengan mengamati, mencatat, dan mendokumentasikan visual dari patung Lembu Suro untuk mendapatkan referensi mengenai karakter yang akan dibuat.

2. Studi Literatur

Pada tahapan ini penulis melakukan pencarian sumber data yang berkaitan dengan objek perancangan. Literatur tersebut bersumber dari jurnal - jurnal ilmiah, artikel, dan laporan penelitian yang dapat ditemukan di situs - situs google, sinta, google scholar, dan garuda. Pencarian Studi literatur untuk mencari seputar referensi jurnal ilmiah yang relevan dengan objek perancangan saat ini, mengutip teori - teori para ahli yang mendukung dalam objek perancangan, referensi desain dan metode pembuatan karakter sebagai acuan dalam proses pembuatan karakter baru.

3.1 Data

Berdasarkan data yang didapatkan penulis dari studi literasi pada jurnal yang membahas legenda rakyat, penulis mendapatkan data mengenai cerita legenda rakyat lembu suro dan hal-hal positif yang bisa didapatkan dari cerita legenda tersebut.

Legenda lembu suro dimulai dengan sayembara yang diadakan oleh Raja Brawijaya dari Kediri (Siti Yulaikha, 2024) (Intan Kusuma Wardani, 2020). Raja ingin menemukan suami untuk putrinya yang bernama Putri Diah Ayu Pusparini. Putrinya belum mempunyai seorang pendamping yang kelak menjadi pewaris kerajaan. Karena pinangan raja raja ataupun para

bangsawan di tanah Jawa selalu ditolak. Rajapun menyelenggarakan sayembara untuk mencari pemuda untuk menikahi sang putri.

Setelah berbicara dengan putrinya, raja kemudian mengumumkan sayembara kepada siapapun yang mampu meregangkan busur Kyai Garudayaksa dan mengangkat Gong Kyai Sekardelima ia akan menjadi suami Putri. Sang putri berharap agar pemenang sayembara nantinya adalah seorang pemuda yang gagah dan tampan. Akhirnya sayembara diadakan dan diikuti oleh semua orang baik itu raja, bangsawan dan pemuda. Semua peserta berlomba agar bisa merenggangkan busur Kyai Garudayaksa dan mengangkat Gong Kyai Sekardelima. Agar bisa mendapatkan sang putri raja.

Sementara itu Lembu Suro, pemuda dengan kepala yang menyerupai sapi, datang sebagai peserta terakhir dalam sayembara tersebut. Ia berhasil memenangkan sayembara dengan meregangkan busur Kyai Garudayaksa dan mengangkat Gong Kyai Sekar Delima. Meskipun sang Raja dan Putri tidak menyukai Lembu Suro karena penampilannya, Raja Brawijaya tetap tidak bisa membatalkan janjinya. Sebagai siasat menolak hasil sayembara, Putri Diah Ayu Pusparini mengajukan syarat baru kepada Lembu Suro. Lembu Suro diminta membuatkan sumur di puncak Gunung Kelud karena dirinya ingin mandi dari air sumur tersebut. Syarat tersebut harus bisa diselesaikan dalam satu malam.

Syarat yang diajukan oleh Putri Diah Ayu itupun diterima oleh Lembu Suro. Dengan kesaktiannya dirinya menggali sumur di puncak Gunung Kelud. Sampai akhirnya putri raja bingung saat Lembu Suro berhasil membuatkan sumur diatas puncak Gunung Kelud itu.

Raja Brawijaya dan Putri Dyah Ayu Pusparini bersama dengan pengawal kerajaan mendatangi sumur yang digali oleh Lembu Suro di puncak Gunung Kelud. Saat sampai di sumur buatan Lembu Suro. Putri Dyah meminta Lembu Suro agar memeriksa air di bawah sumur yang akan digunakan berbau wangi atau tidak.

Lembu Suro pun akhirnya turun kedasar sumur yang dalam itu untuk memeriksa air tersebut. Saat Lembu Suro berada di dasar sumur, Raja Brawijaya memerintahkan kepada prajurit pengawalnya untuk segera menutup sumur dengan batu dan tanah. Batu besar dan kecil serta tanah digunakan menimbun Lembu Suro yang berada didasar sumur. Batu dan tanah akhirnya menimbun Lembu Suro. Melihat dirinya di tipu dan dikhianati oleh putri dan Raja Brawijaya, sebelum mati, Lembu Suro mengucapkan sumpah yang terkenal sampai hari ini. Bahwa Lembu Suro akan membalas dendam kepada Raja Brawijaya dengan mengatakan, " Kediri dadi kali, Blitar dadi latar, Tulungagung dadi kedung." Artinya bahwa nanti Kediri akan menjadi sungai, Blitar akan menjadi halaman dan Tulungagung akan menjadi cekungan sungai.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Konsep Desain Karakter Lembu Suro

a. Deskripsi Karakter








Desain Karakter Lembu Suro adalah desain karakter seorang manusia berkepala sapi yang hidup pada zaman Raja Brawijaya. Pembuatan karakter ini didasarkan atas cerita tentang pengkhianatan Putri Diah dan Raja Brawijaya kepada Lembu Suro. Ciri khas karakter Lembu Suro terdapat pada bagian kepalanya yang berbentuk seperti kepala sapi dan bertanduk. Lembu Suro memiliki tubuh yang tegap dan gagah, warna tubuh cenderung coklat, pakaian hanya menggunakan celana dan dilengkapi oleh alat perang busur Kyai garudayaksa.

b. Form Matrix

Form Table
Fixed Form
Non - Fixed Form
Mechanical Form
Combination


	Human	Doll	Mammal	Reptile
Human			○	
Doll				
Mammal				
Reptile				

Bentuk tubuh karakter ini tampak seperti manusia dari anggota gerak maupun badan, namun pada bagian kepala ada tambahan kombinasi dengan kepala sapi yang bertanduk. Karakter Lembu Suro memiliki bentuk mata yang mirip seperti sapi asli dan tubuh manusia pada umumnya, tetapi terdapat penyesuaian ciri – ciri fisik yang menonjol yaitu memiliki mata berwarna merah, tubuh yang berotot, tegap, gagah, bertanduk tipis, dan lain sebagainya.




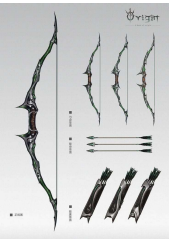

			Bertanduk tipis
			Mata berwarna Merah
			Bentuk Mulut seperti Sapi pada umumnya
			Badan manusia tampak proposional
			Kaki manusia tampak proposional

c. Costume Matrix

Dress – Up Table	
Body Wear	
Covering / Footwear	
Ornament	

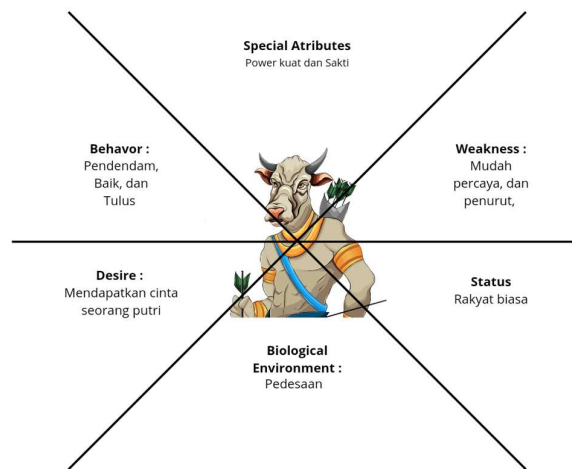
Make up	
Wrap/Tie	
Carry – on item	

Pakaian atau body wear yang dipakai karakter Lembu Suro dengan latar belakang seperti prajurit zaman dahulu. Warna pakaian yang digunakan kombinasi antara celana panjang biru, selendang warna orange dan kuning, kain penutup celana luar warna merah. Pada alas kaki Lembu Suro mengenakan sepatu dengan warna hijau. Ornamen yang digunakan si karakter berupa kalung dan gelang tangan seperti pada zaman kerajaan. Kemudian pada carry - on time karakter membawa busur berwarna hijau yang terinspirasi dari alat perang busur Kyai garudayaksa.

			<p><i>Ornament</i> yaitu kalung dan gelang kombinasi orange dan kuning</p>
			<p><i>Carry – on item</i> yaitu busur berwarna hijau</p>
			<p><i>Body wear</i> yaitu celana panjang biru, selendang warna orange dan kuning, kain penutup celana luar warna merah</p>

			<p><i>Covering/footwear</i> yaitu sepatu berwarna hijau</p>
--	---	--	---

d. Personality Matrix



1

Karakter Lembu Suro memiliki power yang kuat dan sakti yang melampaui orang pada umumnya.

2. Behavior

Karakter Lembu Suro memiliki karakter yang baik dan tulus kepada orang lain, namun sekali dihajati oleh orang lain, karakter ini akan menyimpan rasa dendam yang dimiliki dan membalasnya.

3. Desire

Lembu Suro memiliki keinginan atau hasrat untuk menikahi Putri Diah sehingga bertekad mengikuti sayembara yang diadakan oleh Raja Brawijaya.

4. Weakness

Mudah percaya kepada orang lain membuat karakter Lembu Suro mudah dibodohi oleh orang lain, selain itu sifatnya yang penurut membuat si karakter sering dimanfaatkan oleh orang - orang.

5. Status

Karakter Lembu Suro berasal dari rakyat biasa yang memiliki lingkungan yang baik.

6. Biological Environment

Lembu Suro merupakan manusia yang berbeda dengan memiliki bentuk kepala menyerupai sapi bertanduk tetapi memiliki power yang kuat dan sakti. Lembu Suro tinggal di daerah pedesaan yang kecil dan makmur.

e. Karater



Gambar 4.1 Sketsa Karakter Lembu Suro



Gambar 4.2 Digital Karakter Lembu Suro

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari proses perancangan desain karakter yang telah dilakukan menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara, kuisioner dan studi literatur, untuk mengumpulkan informasi mengenai gaya desain karakter, warna yang merepresentasikan karakter, penggunaan kostum yang cocok untuk si karakter, dan menentukan watak dari si karakter sebagai acuan dari konsep desain karakter lembu suro .
- b. Konsep utama pada perancangan ini adalah mendesain karakter lembu suro dengan menyesuaikan dari cerita “Lembu Suro di Gunung Kelud” yang dimana dibuat untuk memvisualisasikan karakter animasi 2d.
- c. Desain karakter dibuat dengan pendekatan metode manga matrix karena rangkaian tahapannya mudah dan sederhana sehingga, karakter yang dibuat dapat mencakup elemen – elemen yang dibutuhkan seperti kostum karakter, personality character, struktur dan bentuk

karakter. Metode ini menimbulkan hasil yang berbeda dengan metode design character Aaron Blaise.

d. Hasil akhir yang dihasilkan oleh penulis dalam perancangan ini berupa desain digital karakter Lembu Suro dalam bentuk 2D.

DAFTAR PUSTAKA

- Allison, A., & Fuad, A. (2023, Desember 11). Perancangan Karakter Animasi 2D Sang Penunggu Bulan Cerita Rakyat dari Jawa Barat. *Jurnal Desainpedia*, 2, 70 -78.
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2019). Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D"Puyu to The Rescue"Dengan Mengadaptasi Biota Laut. *Jurnal Sains dan Seni*, 8, 1-7.
- Intan Kusuma Wardani, R. N. (2020). Analisis Nilai Moral Cerita Rakyat Legenda Gunung Kelud dan Lembu Suro Menggunakan Pendekatan Mimetik. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 70-80.
- Jaya, I. M., Darmawiguna , I., & Kesiman, M. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9, 222-231.
- Siti Yulaikha, H. A. (2024). Analisis Struktural Alih Wahana Sastra Lisan: Representasi Legenda Lembu Suro dalam Pada Film Animasi . *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 67-84.