

TUGAS AKHIR S-1

**PERANCANGAN TOKOH
FILM ANIMASI 3D CERITA “TAN UNGGAL”
BERDASARKAN KARYA SASTRA
MELAYU SAMBAS**



ARIFIANSYAH FUAD

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2004

TUGAS AKHIR S-1

**PERANCANGAN TOKOH
FILM ANIMASI 3D CERITA “TAN UNGGAL”
BERDASARKAN KARYA SASTRA
MELAYU SAMBAS**



ARIFIANSYAH FUAD

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2004

TUGAS AKHIR S-1

**PERANCANGAN TOKOH
FILM ANIMASI 3D CERITA “TAN UNGGAL”
BERDASARKAN KARYA SASTRA
MELAYU SAMBAS**



KARYA DESAIN

Oleh :

ARIFIANSYAH FUAD

NIM. 9810992023/DK

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2004

Tugas Akhir Desain berjudul :
 PERANCANGAN TOKOH FILM ANIMASI 3D CERITA “TAN UNGGAL”
 BERDASARKAN KARYA SASTRA MELAYU SAMBAS
 diajukan oleh Arifiansyah Fuad, NIM 9810992023, Program Studi Desain Komunikasi
 Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
 dipertahankan
 di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Juni 2004 dan dinyatakan telah
 memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



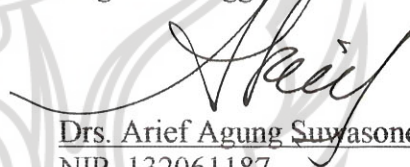
Drs. Lasiman, M. Sn.
 NIP. 131773135

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Wibowo, M. Sn.
 NIP. 131661172

Cognate/ Anggota



Drs. Arief Agung Suwasono, MS.
 NIP. 132061187

KPS. DKV/ Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro
 NIP. 131996632

Dekan Fakultas Seni Rupa
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. Sukarman
 NIP. 130521245

Ketua Jurusan/ Ketua/ Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.
 NIP. 131474284



Motto

Semuanya
selalu dimulai dari tempat berpijak
sebelum
mulai melangkah maju.

Persembahan

Alhamdulillah kuucapkan pada Allah Tuhan yang memberikanku rahmat
hidup dengan segala suka dan dukanya.

Pakde A. Muin Ikram atas pengetahuannya yang luas

Bapak dan Mamak atas doa, pengertian, dan kepercayaannya

Kartika untuk semangat, perhatian, waktu, dan segalanya

Ardian yang mencurahkan pikiran, waktu, dan tenaganya

Joko dengan kamera digital, referensi yang luas, dan canda yang gila

Bakuh atas scannya yang amat membantu

Sindu atas kerelaannya mendisplay

Yopie untuk foto wajahnya

Sigit Fractal yang mau minjem kamera digitalnya

Rika dan Rini adik-adikku

Keluarga Blank! Magazine yang banyak membantu, semoga jaya!

Serta semua pihak yang telah membantu yang mungkin namanya tidak
sempat disebutkan di sini.

Sekapur Sirih

Bismillahi rahmaa nirrahim,

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Rasa syukur pada Allah saya ucapkan atas kuasa dan kemurahan-Nya sehingga kita masih dapat menikmati rahmat dan indahnya kehidupan sampai detik ini.

Tiada manusia yang sempurna memang benarlah adanya. Walau dalam waktu yang tidak singkat, akhirnya karya Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan mekipun tidak sesempurna seperti yang diharapkan karena tidak terhindar pula dari kesalahan-kesalahan, hambatan, serta ketidakmampuan untuk mencapai apa yang telah dirancang sebelumnya.

Karya ini dibuat dengan keyakinan penulis akan kekuatan budaya tradisional yang pada masa ini cenderung terlupakan. Penulis memilih perancangan tokoh animasi 3D yang berdasarkan budaya tradisional karena sebelumnya belum ada yang menjadikan perancangan tokoh animasi 3D yang berdasarkan budaya tradisional sebagai Tugas Akhir di program studi Desain Komunikasi Visual. Dengan karya ini diharapkan pula akan merangsang minat untuk ikut terjun dalam dunia animasi 3D yang sarat teknologi tanpa harus melupakan budaya tradisi kita.

Alhamdulillah, begitu banyak bantuan dan dorongan yang penulis terima, yang apabila tanpa bantuan mereka akan mustahil bagi penulis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan serta hambatan-hambatan yang ditemui dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Yth. Bapak Drs. Sukarman, Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Yth Bapak Drs. Umar Hadi, MS., selaku Ketua Jurusan Diskomvis Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

3. Yth. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, selaku Ketua Program Studi.
4. Yth. Bapak Drs. Lasiman, M. Sn., selaku dosen pembimbing yang begitu teliti, sabar, dan murah hati dalam mendorong dan membimbing penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Yth Bapak Drs. Wibowo, M. Sn., selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan begitu banyak bimbingan yang amat berarti bagi penulis.
6. Yth. Pak Drs. Arief Agung Suwasono, MS. selaku *Cognate*.
7. Yth. Bapak Drs. Asnar Zacky, selaku Dosen Wali yang selalu memberikan bimbingannya selama penulis menempuh studi dan memberikan ilmunya yang begitu berharga bagi penulis.
8. Ibu Hesti Rahayu, S. Sn., selaku Dosen Wali yang membimbing dengan serius dan baik.
9. Yth. Seluruh Staf pengajar di Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah mencurahkan segala ilmu, waktu, dan tenaga selama penulis menjalani studi.
10. Yth. Bapak A. Muin Ikram selaku nara sumber yang penulis kagumi akan pengetahuan budayanya dan atas semangatnya untuk mengembangkan dan melestarikan budaya Melayu Sambas.

Akhirnya, penulis tutup dengan ucapan *Alhamdulillahirabbil'alamin*.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 26 Juni 2004

Arifiansyah Fuad

Daftar Isi

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Motto	iii
Halaman Persembahan	iv
Halaman Sekapur Sirih	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Metodologi Perancangan	5
E. Sistematika Perancangan	7
 BAB II. LANDASAN TEORI	 8
A. Pengertian Judul	8
B. Terminologi Perancangan	8
C. Tokoh	9
D. Animasi	11
E. Sastra Lisan Melayu Sambas	16
 BAB III. KONSEP PERANCANGAN	 24
A. Pemecahan Masalah	24
B. Pencarian Visual	30

C. Teknis Perancangan	45
BAB IV. VISUALISASI	84
A. Studi Karakter	85
B. Studi Pakaian	96
C. Studi Senjata	102
D. Studi Atribut	105
E. Studi Motif (Kain Tenun)	109
F. Studi Istana	113
G. Figur	116
H. Studi Ekspresi	127
I. Studi Tipografi	133
J. Storyboard	137
K. Studi Material	139
L. Studi Cover CD	145
M. Studi Poster	149
N. Studi Katalog	152
BAB V. PENUTUP	155
Daftar Pustaka.	160
Lampiran.	162

Daftar Gambar

Gb. 1 <i>A. Muin Ikram sebagai nara sumber cerita Tan Unggal</i> , Video Capture, Arifiansyah Fuad	18
Gb. 2 <i>Mesjid Jami' Keraton Sambas yang berada di antara rumah penduduk di tepi sungai</i> , Kantor Balai Kajian Sejarah Provinsi Kalimantan Barat, Foto DR. H. Chairul Fuad, M.Kes	44
Gb. 3 <i>Modelling bagian wajah dan kepala Tan Unggal di Poser 5</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	49
Gb. 4 <i>Pembuatan texture untuk wajah Tan Unggal dengan Photoshop CS</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	51
Gb. 5 <i>Pemberian material pada wajah Tan Unggal di Poser 5</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	52
Gb. 6 <i>Pewarnaan mata</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	53
Gb. 7 <i>Mapping wajah Bujang Nadi dengan Photoshop</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	55
Gb. 8 <i>Modelling kepala dan wajah Dare Nandung di Poser 5</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	57
Gb. 9 <i>Pemberian Material untuk wajah Panglima Arum Bunga</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	59
Gb. 20 <i>Material untuk Ibu Dayang Pengawas</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	61
Gb. 11 <i>Seleksi vertices pada bagian yang membentuk jas</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	63
Gb. 12 <i>Proses Edit Mesh yang dilakukan separo untuk kemudian di Mirror</i> , Screen Capture , Arifiansyah Fuad	64
Gb. 13 <i>Pembuatan kerah dengan Path Deform Modifier</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	66

Gb. 14 <i>Pembuatan songkok mahkota raja di 3DS MAX 5.1</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	67
Gb. 15 <i>Pembuatan keris Tan Unggal di 3DS MAX 5.1</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	68
Gb. 16 <i>Pembuatan selop dengan memanfaatkan Compound Object</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	69
Gb. 17 <i>Pemberian Material keris</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	72
Gb. 18 <i>Pembuatan baju untuk Dare Nandung di 3DS MAX 5.1</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	78
Gb. 19 <i>Pembuatan atribut sanggul, kembang getar, dan tusuk konde</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	78
Gb. 20 <i>Pembuatan Material dan Mapping pakaian Dare Nandung</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	79
Gb. 21 <i>Mapping di 3DS MAX 5.1 dengan UVW Unwrap modifier</i> , Screen Capture, Arifiansyah Fuad	80
Gb. 22 <i>Iphenk Haemes pemeran Tan Unggal versi teater</i> , Dinas Pariwisata Daerah Tingkat I Kalimantan Barat. Kabupaten Sambas Selayang Pandang (Budaya dan Wisata).	86
Gb. 23 <i>Pentas Bujang Nadi Dare Nandung di TMII</i> , Dinas Pariwisata Daerah Tingkat I Kalimantan Barat. Kabupaten Sambas Selayang Pandang (Budaya dan Wisata).	86
Gb. 24 <i>Sultan Muhammad Mulia Ibrahim Syafiuddin</i> , Kabupaten Sambas Sejarah Kesultanan Dan Pemerintahan Daerah. Dinas Pariwisata Pemda Kabupaten Sambas. Sambas, Ansor Rahman.	86
Gb. 25 <i>Sultan Muhammad Ali Syafiuddin II Sultan Sambas ke-14</i> , Kabupaten Sambas Sejarah Kesultanan Dan Pemerintahan Daerah. Dinas Pariwisata Pemda Kabupaten Sambas. Sambas, Ansor Rahman.	86

- Gb. 26 *Iwan Dharmawan pemeran Bujang Nadi versi teater*, Dinas Pariwisata Daerah Tingkat I Kalimantan Barat. Kabupaten Sambas Selayang Pandang (Budaya dan Wisata). 88
- Gb. 27 *Ilustrasi Bujang Nadi dan Dare Nandung, Raja Tanunggal, Romeo* Grafika Pontianak, Abdul Muin Ikram 88
- Gb. 28 *Heni Noviandini pemeran Dare Nandung*, Dinas Pariwisata Daerah Tingkat I Kalimantan Barat. Kabupaten Sambas Selayang Pandang (Budaya dan Wisata). 90
- Gb. 29 *Sultan Muhammad Syafiuddin II bersama kerabat kesultanan Sambas dan Panitia Pembangunan Mesjid Jamik Sambas*, Kabupaten Sambas Sejarah Kesultanan Dan Pemerintahan Daerah. Dinas Pariwisata Pemda Kabupaten Sambas. Sambas, Ansor Rahman. 92
- Gb. 30 *Sultan Muhammad Syafiuddin II Sultan Sambas Ke-13*, Kabupaten Sambas Sejarah Kesultanan Dan Pemerintahan Daerah. Dinas Pariwisata Pemda Kabupaten Sambas. Sambas, Ansor Rahman. 97
- Gb. 31 *Sultan Muhammad Mulia Ibrahim Syafiuddin Sultan Sambas Ke-15 (1931-1943)*, Kabupaten Sambas Sejarah Kesultanan Dan Pemerintahan Daerah. Dinas Pariwisata Pemda Kabupaten Sambas. Sambas, Ansor Rahman. 98
- Gb. 32 *Pakaian adat tradisional Melayu Sambas*, Dinas Pariwisata Daerah Tingkat I Kalimantan Barat. Kabupaten Sambas Selayang Pandang (Budaya dan Wisata). 98
- Gb. 33 *Pakaian Adat upacara perkawinan Melayu Sambas*, Kantor Balai Kajian Sejarah Provinsi Kalimantan Barat. 99
- Gb. 34 *Pakaian Adat upacara perkawinan Melayu Sambas*, Kantor Balai Kajian Sejarah Provinsi Kalimantan Barat, Foto DR. H. Chairul Fuad, M.Kes 100
- Gb. 35 *Pakaian Adat upacara perkawinan Melayu Sambas*, Kantor Balai Kajian Sejarah Provinsi Kalimantan Barat, Foto DR. H. Chairul Fuad, M.Kes 100

Gb. 36 <i>Lelaki Melayu yang mengenakan pakaian tradisional Sambas</i> , Foto DR. H. Chairul Fuad, M.Kes	100
Gb. 37 <i>Pakaian Upacara Pernikahan tradisional Sambas dan Pakaian Raja serta kerabat koleksi Keraton Sambas</i> , Foto DR. H. Chairul Fuad, M.Kes dan Arifiansyah Fuad	101
Gb. 38 <i>Senjata khas Kalimantan Barat berupa Keris dan Parang</i> , Kantor Balai Kajian Sejarah Provinsi Kalimantan Barat, Foto DR. H. Chairul Fuad, M.Kes	103
Gb. 39 <i>Perisai Logam</i> , Kantor Balai Kajian Sejarah Provinsi Kalimantan Barat, Foto DR. H. Chairul Fuad, M.Kes	103
Gb. 40 <i>Keris Pusaka kesultanan Sambas</i> , Video Capture, Arifiansyah Fuad	103
Gb. 41 <i>Senjata Pusaka dan Kebesaran kesultanan Sambas</i> , Video Capture, Arifiansyah Fuad	104
Gb. 42 <i>Atribut-atribut yang dipakai dalam upacara pernikahan adat Melayu Sambas</i> , Kantor Balai Kajian Sejarah Provinsi Kalimantan Barat.	106
Gb. 43 <i>Berbagai jenis songkok dan alas khaki tradisional Sambas</i> , Foto DR. H. Chairul Fuad, M.Kes dan Arifiansyah Fuad	107
Gb. 44 <i>Pending dan kepalanya yang berasal dari logam</i> , Kantor Balai Kajian Sejarah Provinsi Kalimantan Barat, Foto DR. H. Chairul Fuad, M.Kes	108
Gb. 45 <i>Berbagai motif Kain Tenun Melayu Sambas</i> , Kantor Balai Kajian Sejarah Provinsi Kalimantan Barat, Foto DR. H. Chairul Fuad, M.Kes	110
Gb. 46 <i>Berbagai motif Kain Tenun Melayu Sambas</i> , Kantor Balai Kajian Sejarah Provinsi Kalimantan Barat, Foto DR. H. Chairul Fuad, M.Kes	111
Gb. 47 <i>Berbagai motif Kain Tenun Melayu Sambas</i> , Kantor Balai Kajian Sejarah Provinsi Kalimantan Barat, Foto DR. H. Chairul Fuad, M.Kes	112
Gb. 48 <i>Keraton Sambas</i> , Kabupaten Sambas Sejarah Kesultanan Dan Pemerintahan Daerah. Dinas Pariwisata Pemda Kabupaten Sambas. Sambas, Ansor Rahman.	114

- Gb. 49 *Mesjid Jamik Keraton Sambas*, Dinas Pariwisata Daerah Tingkat I Kalimantan Barat. Kabupaten Sambas Selayang Pandang (Budaya dan Wisata). 114
- Gb. 50 *Kompleks Keraton Sambas beserta Interiornya*, Video Capture, Arifiansyah Fuad. 115



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak dulu kegiatan bercerita telah biasa dilakukan oleh masyarakat Sambas. Legenda dan Cerita Rakyat atau Dongeng adalah bentuk karya sastra yang secara turun-temurun diwariskan kepada anak cucu oleh para orang tua sebagai rasa tanggung jawab akan pendidikan budi pekerti dan akhlak. Legenda dan cerita rakyat selalu mengandung pesan-pesan terselubung di dalamnya tentang berbagai masalah kehidupan yang berisi pelajaran, hikmah hidup, dan nilai-nilai budaya yang selalu selaras dengan tradisi dan adat istiadat masyarakat setempat walau tanpa diketahui siapa yang membuat cerita dan tanpa dapat dipastikan kebenaran legenda dan cerita rakyat dalam kehidupan nyata. Legenda dan cerita rakyat Melayu Sambas selalu penuh dengan keajaiban dan hal-hal yang fantastis namun tetap manusiawi dan berlatar alam nyata.

Melihat perkembangan sekarang ini di mana laju teknologi secara perlahan mulai menggeser karya budaya tradisional menuju pada suatu kepunahan, maka diperlukan suatu tindakan berupa usaha untuk menjaga agar karya budaya yang dalam hal ini adalah legenda dan cerita rakyat Melayu Sambas tetap lestari dan dikenal luas oleh masyarakat yang semakin lama semakin jauh dan melupakan salah satu khasanah budaya Melayu Sambas yang sangat bernilai.

Perancangan akan menekankan pada karakter tokoh yang sesuai dengan isi dan makna cerita dalam legenda “Tan Unggal” serta sesuai menurut persepsi komunitas budaya atau masyarakat setempat (Sambas). Penekanan pada karakter

tokoh bertujuan untuk mengangkat gambaran nyata (visual) dari budaya Melayu Sambas yang dapat dibawa oleh karakter tokoh yang akan mengenakan pakaian adat, senjata adat, serta atribut tradisional lainnya.

Pemilihan film animasi 3D sebagai media perancangan yaitu agar dapat mengangkat kembali dan memperkenalkan secara nyata (visual) legenda dan cerita rakyat Melayu Sambas sebagai suatu khasanah budaya yang hampir punah terutama oleh kekuatan media canggih yang sarat dengan teknologi modern. Penggunaan teknik 3D ini diharapkan akan memberikan angin segar bagi karya-karya budaya tradisional dalam bentuk yang lebih modern dan dapat diterima oleh generasi masa kini serta mencoba memberikan jalan tengah bagi budaya tradisional dan kecanggihan teknologi modern. Melihat fungsi dari legenda dan cerita rakyat Melayu Sambas adalah sebagai media pendidikan akan nilai-nilai budaya, maka dipilih media yang akan dapat bersaing dengan media-media lain, baik itu dari kekuatan teknologi maupun dari kekuatan penyampaiannya. Robert W. Wagner seorang *chairman* dari Department of Photography & Cinema di Ohio State University mengatakan :

“In a world which is in dire need of better communication between people at all levels, the potentials of this exciting and challenging form is limitless because there is something fundamental and timeless about the animated image which attracts and engages human beings everywhere.”¹

Dalam dunia di mana benar-benar membutuhkan komunikasi yang lebih baik antara masyarakat pada segala tingkatan, kehandalan dari bentuk kesenangan dan tantangan ini adalah tidak terbatas karena ada sesuatu yang fundamental dan tanpa batasan waktu tentang gambar teranimasi yang menarik dan menggerakkan

¹ Roy Madsen. *Animated Film Concepts, Methods, Uses*. Interland Publishing Inc. New York. 1969. P xi.

manusia di manapun. Jadi dengan memakai Film Animasi sebagai media penyampaian, maka diharapkan akan dapat memberikan suatu komunikasi yang lebih baik kepada masyarakat di segala tingkatan yang mampu menarik dan menggerakkan orang yang menontonnya.

*“Animation today is being used for a variety of purposes from the delivery of exacting screen images of reality to visions of exciting fantasies. Religion, social problems, folklore, and music are its province as well as science and entertainment.”*²

Kecocokan penggunaan film animasi dalam dongeng(*folklore*) didukung oleh ucapan Robert W. Wagner di atas. Kemampuan film animasi dalam menciptakan suatu fantasi yang hebat dan mencapai batas imajinasi manusia adalah suatu yang amat menguntungkan. Dengan bebas kita dapat bereksplorasi ke dunia lain yang memang biasanya hanya ada dalam Legenda dan Cerita Rakyat. Seperti yang dikatakan Charles Solomon : *“Animation can be magic. To the world of animation, the most flexible, protean, and challenging art form mankind...”*³.

Teknik yang digunakan dalam perancangan film animasi ini adalah teknik 3D (tiga dimensi). Teknik Animasi 3D dipakai karena mempertimbangkan kelebihan-kelebihannya dengan penggunaan teknologi digital yang dapat membuat segalanya jadi mungkin, relatif mudah, waktu relatif singkat, dan relatif praktis dengan hasil yang relatif lebih halus dengan pencahayaan yang nyata daripada menggunakan teknik *2D/Cell Animation*, tapi dapat menghasilkan karya yang amat baik dari segi visual.

² *Ibid*

³ Charles Solomon. *The Complete Kodak Animation Book*. Eastman Kodak Company. 1983. P 7.

B. Rumusan Masalah

Untuk merancang tokoh film animasi 3D dari cerita Tan Unggal ini telah dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang tokoh film animasi 3D yang dapat memvisualkan (menggambarkan) tokoh dalam legenda cerita Tan Unggal sebagai karya sastra budaya Melayu Sambas yang sesuai dengan persepsi komunitas budaya atau masyarakat setempat (Sambas).

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah :

- a. Merancang karakter tokoh 3D beserta atribut yang sesuai dengan isi dan makna cerita yang dapat menggambarkan legenda dan cerita rakyat “Tan Unggal” sebagai karya sastra budaya Melayu Sambas yang sesuai dengan persepsi komunitas budaya atau masyarakat setempat (Sambas).
- b. Mendapatkan konsep perancangan tokoh animasi 3D untuk memvisualkan legenda dan cerita rakyat “Tan Unggal”.
- c. Mendapatkan teknis perancangan tokoh 3D dari cerita “Tan Unggal” untuk kemudian memberikan langkah teknis tersebut dengan memaparkannya dalam bentuk *tutorial*.
- d. Memberikan sumbangan pada perkembangan dan kelestarian seni dan budaya daerah Melayu Sambas.

D. Metodologi Perancangan

a. Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data tentang aspek-aspek kebudayaan Melayu Sambas secara umum, dan cerita “Tan Unggal”. Dari pengumpulan data diharapkan dapat memberikan elemen-elemen dasar yang diperlukan untuk membangun suatu konstruksi yang kokoh dalam proses perancangan.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara :

1. Wawancara

Merekam pendapat-pendapat yang diberikan oleh masyarakat Sambas (tokoh masyarakat, budayawan, masyarakat umum, atau nara sumber lain) untuk mendapat gambaran cerita berdasarkan persepsi masyarakat Sambas tentang cerita “Tan Unggal”, terutama pada detil karakter/tokoh beserta pakaian dan atribut yang dikenakannya. Alat yang digunakan adalah *tape recorder* atau *Handycam Sony*.

2. Survei Lapangan

Dilakukan dengan pemotretan maupun *video shooting* di beberapa lokasi khusus (keraton, mesjid, serta bangunan bersejarah) untuk mendapatkan data-data secara langsung serta mendapatkan penggambaran suasana *setting* cerita. Alat yang digunakan adalah kamera foto SLR Casio atau *Handycam Sony*.

3. Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data dari literatur-literatur yang dapat berupa buku-buku cerita rakyat yang relevan dengan “Tan Unggal” serta buku-

buku lain yang dapat memperkaya elemen perancangan yang dapat berupa data verbal dan visual.

4. Dokumentasi

Mengumpulkan data-data dokumentasi dari berbagai sumber tentang cerita, karakter tokoh, pakaian, atribut, dan segala hal yang relevan dengan cerita “Tan Unggal”. Data dapat berupa foto-foto tentang cara masyarakat sambas berpakaian, penampilan fisik, sampai pada penggunaan atribut lainnya.

b. Analisis

Analisis dilakukan untuk menyaring semua data yang masuk, kemudian dipisahkan menurut kelompoknya, lalu melakukan penyilangan data untuk menemukan keterkaitan di antaranya. Dari proses analisis dihasilkan data relevan yang kuat dan diperlukan untuk membangun konstruksi perancangan tokoh film animasi 3D cerita “Tan Unggal”.

c. Eksperimen

Perancangan melibatkan banyak langkah eksperimen untuk menciptakan karakter tokoh dalam cerita Tan Unggal.

E. Sistematika Perancangan

