

**APLIKASI TEORI *CHARACTER ARCHETYPES*
DALAM PROSES REKA BENTUK KARAKTER.
KAJIAN KES: KARAKTER P. RAMLEE SEBAGAI IKON REKA
BENTUK KEPADA TEORI *CHARACTER ARCHETYPES* TERHADAP
PROSES REKA BENTUK KARAKTER P.RAMLEE
DI DALAM ANIMASI**

Vanden Anak Michael¹

Universiti Malaysia Sarawak

¹ vandenmichael88@gmail.com

Noorhaslina Senin²

Universiti Malaysia Sarawak

² noorhaslinasenin@gmail.com

ABSTRAK

Character Archetypes merupakan salah satu teori yang diperkenalkan oleh Carl G Jung untuk mengenalpasti ciri-ciri karakter dan personaliti terhadap seseorang. Penyelidikan ini mengaplikasikan teori *Character Archetypes* dalam proses penghasilan reka bentuk karakter. Dalam penyelidikan ini, karakter P Ramlee dijadikan sebagai kajian kes untuk menghasilkan sebuah reka bentuk karakter berdasarkan filem-filem terbaiknya. Namun itu, teori ini belum pernah diaplikasikan dalam proses reka bentuk karakter standard walaupun teori *Character Archetypes* juga turut diaplikasikan dalam bidang animasi. Penyelidikan ini adalah bertujuan untuk mengkaji terhadap karakter P Ramlee berdasarkan teori *Character Archetypes* dalam mengenalpasti tentang ciri-ciri karakter dan personaliti melalui filem-filem terbaiknya. Ciri-ciri *Archetypes* P Ramlee yang dikenalpasti adalah sebagai panduan untuk menghasilkan reka bentuk karakter. Kumpulan fokus, analisa karakter, analisa visual merupakan metodologi kajian yang digunakan dalam penyelidikan ini. Sampel kajian ialah kanak-kanak yang berumur lingkungan 7 hingga 11 tahun. Penyelidikan ini mendapati teori *Character Archetypes* sahaja tidak memadai untuk menghasilkan sebuah reka bentuk karakter. Teori ini harus digabungkan dengan aspek visual untuk menyokong hasil dapatan data dalam menghasilkan reka bentuk karakter.

Kata kunci: *Character Archetypes*, Reka bentuk karakter

PENGENALAN

Perkembangan industri animasi di Malaysia sedang berkembang dengan pesat. Dengan kemunculan siri animasi seperti Bola Kampung, Upin Ipin dan Boboiboi, ia telah memberi dimensi baru pada industri kreatif negara. Kemunculan animasi ini telah membawa satu fenomena yang menjadi kegilaan kepada golongan kanak-kanak untuk setia menonton siri animasi tersebut. Hal ini kerana reka bentuk karakter merupakan salah satu daya tarikan yang menyebabkan golongan kanak-kanak menyukai animasi tersebut. Kemunculan kartunis tanah air iaitu Datuk Mohd. Nor Khalid atau dikenali sebagai Lat telah membawa satu era perkembangan reka bentuk karakter tempatan melalui karya komiknya yang terkenal iaitu *The Kampung Boy* pada tahun 1979. Beliau telah menghasilkan karakter-karakter yang mencerminkan elemen-elemen masyarakat Malaysia menerusi komiknya. "Komik *The Kampung Boy* telah diterbitkan di beberapa buah negara dengan mendapat sambutan yang baik. Atas populariti karya tersebut, ia telah diadaptasikan ke dalam bentuk siri animasi dengan hasil kerjasama pihak produksi

animasi luar.Siri animasi tersebut turut ditayangkan dengan 26 episod di stesen televisyen tempatan iaitu saluran Astro dan dialih bahasa Jerman, Francis serta Jepun untuk tayangan di beberapa buah negara" (Kosmo, 16 Mac 2011). Penghasilan sesebuah reka bentuk karakter bukan sahaja menghasilkan rupa bentuk fizikal tetapi ia termasuklah dengan rekaan kostum. Malah, rekaan kostum harus menepati pembawaan ciri-ciri karakter dan personaliti agar reka bentuk karakter dihasilkan mempunyai peranannya dalam penceritaan. Penyelidikan ini mengkaji teori *Character Archetypes* dalam menghasilkan reka bentuk karakter berdasarkan ciri-ciri karakter P Ramlee menerusi filem-filem terbaiknya. Teori *Archetypes* adalah salah satu teori untuk mengenalpasti personaliti melalui pengalaman seseorang yang diperkenalkan oleh Carl Gustav Jung. Ryckman (2008) menjelaskan bahawa Jung mempraktikkan teori *Archetypes* untuk menganalisa personaliti seseorang dengan merujuk kepada tema sebagai corak prilaku. Dalam penyelidikan ini, *Character Archetypes* berfungsi sebagai teori untuk mengenalpasti ciri-ciri karakter serta personaliti P Ramlee melalui filem-filem terbaiknya. Teori ini juga bertindak untuk mengkaji dan menghuraikan peranan karakter P Ramlee dalam penceritaan berdasarkan filem-filem terbaiknya. Ciri-ciri karakter dan personaliti yang dikenalpasti diadaptasikan sebagai reka bentuk karakter. Ia bertujuan untuk mengekalkan personaliti P Ramlee secara visual walaupun telah dijadikan sebagai sebuah reka bentuk karakter.

KARAKTER P RAMLEE SEBAGAI KAJIAN KES

Seniman agung Allahyarham Tan Sri P Ramlee merupakan seorang pengarah dan pelakon yang baik dalam memegang kepelbagaian karakter menerusi filem-filemnya. Memang tidak dapat dinafikan bahawa Allahyarham Tan Sri P Ramlee memiliki bakat yang unik dalam pengarah dan lakonan. Beliau juga telah mengarah dan berlakon filem komedi yang membolehkan beliau memenangi beberapa anugerah sehingga ke peringkat antarabangsa menerusi filem komedi terbaik seperti Seniman bujang lapok (1962), Pendekar bujang lapok (1959), Madu tiga (1964) dan Nujum Pak Belalang (1960). Selain itu, Allahyarham Tan Sri P Ramlee turut memenangi beberapa anugerah filem-filem terbaik menerusi filem Hujan panas (1953), Semerah padi (1956), Sumpahan orang minyak (1958), Penarik beca (1956), Antara senyum dan tangisan (1952) dan Anakku Sazali (1956). Penyelidikan ini telah memilih karakter P Ramlee sebagai kajian kes kerana Karakter P Ramlee mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai sebuah ikon reka bentuk karakter tempatan. Justeru, proses menghasilkan reka bentuk karakter ini perlu melakukan pemilihan karakter secara mengumpulkan filem-filem terbaik P Ramlee yang telah memenangi anugerah. Teori *Character Archetypes* ini mengenalpasti ciri-ciri karakter dalam penceritaan melalui filem-filem terbaik yang dilakonkan oleh P Ramlee. Ciri-ciri karakter ini memberi gambaran kepada pereka dalam menghasilkan reka bentuk karakter agar rekaan yang dihasilkan masih mengekalkan personaliti P Ramlee .

SOROTAN KAJIAN LEPAS

Archetypes merupakan satu teknik pembinaan asas dalam sebuah penceritaan yang diaplikasikan oleh penulis. Ia berfungsi sebagai draf untuk menghasilkan karakter dalam sebuah cerita seperti watak hero, watak antagonis dan watak sampingan. Perkataan *Archetypes* adalah gabungan daripada dua buah perkataan daripada bahasa Yunani kuno yang bermaksud corak asal. Carl G Jung merupakan pakar psikologi yang telah memperkenalkan teori *Archetypes* untuk mengkaji tentang karakter atau jiwa manusia. Menurut Golden (2012) menjelaskan bahawa terdapat 12 ciri-ciri *Archetypes* iaitu *the sage, the orphan, the innocent, the magician, the fool or jester, the caregiver, the seeker, the warrior, the creator, the lover* dan *the destroyer*. Maka tidak hairanlah, ramai penulis novel juga mengaplikasikan 12 ciri-ciri *Archetypes* untuk mencipta karakter-karakter dalam penceritaan. Dalam proses reka bentuk karakter, penulis skrip perlu menyediakan klu-klu berkenaan dengan ciri-ciri karakter dan personaliti diperingkat awal. Ini membantu kepada pereka karakter mengenali peranan sesebuah karakter yang akan dipersembahkan dalam bentuk animasi. Sehubungan itu, Azhari, Haswanto dan Zpalanzani memberi

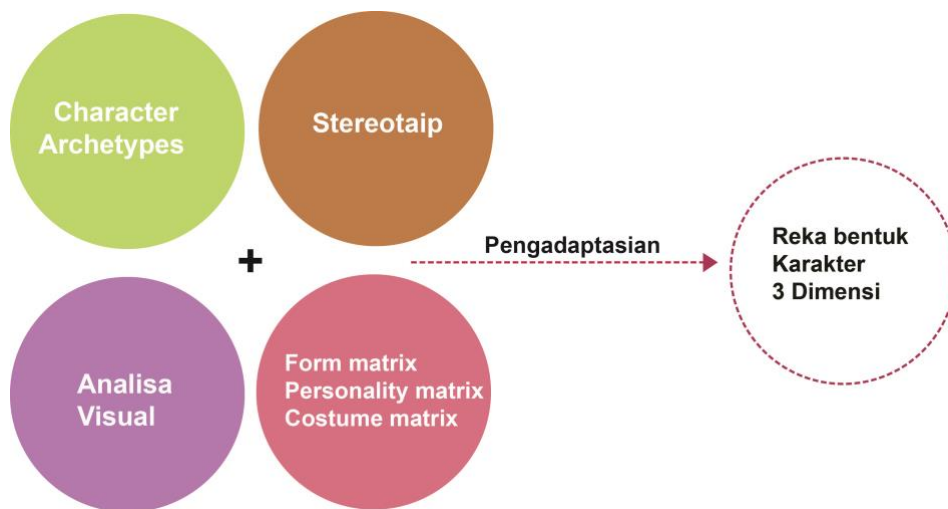
pandangan tentang pengaplikasian 3 matriks yang mempunyai sedikit persamaan dengan teori *Character Archetypes* dalam menganalisa ciri-ciri sesebuah karakter. Azhari, Haswanto dan Zpalanzani (2009) telah mengaplikasikan 3 matriks iaitu *form matrix*, *costume matrix* dan *personality matrix* adalah untuk menganalisa sesebuah reka bentuk karakter. *Form matrix* adalah berkaitan dengan rupa bentuk fizikal karakter. Manakala, *custom matrix* adalah berkaitan menganalisa kostum pemakaian ke atas karakter. *Personality matrix* adalah berkaitan analisa tentang sifat lahir sesebuah karakter. Namun itu, Haryanto dan Zpalanzani (2009) berpendapat melakarkan sesebuah reka bentuk karakter seharusnya menerapkan teori stereotaip yang menampilkan ciri-ciri karakter berdasarkan perkerjaan karakter tersebut agar ia mudah diterima secara umum oleh penonton. Teori ini telah diperkenalkan oleh Eisner untuk penghasilan reka bentuk karakter dalam karya komiknya. Ini kerana komik mempunyai sedikit ruang untuk mengembangkan peranan karakter dalam penceritaannya. Imej atau karikatur mestilah mempunyai kemampuan menerangkan karakter dengan serta-merta untuk membuat pembaca komik memahami karakternya. Berdasarkan teori yang dilemparkan oleh beliau, ia lebih menekankan reka bentuk karakter yang boleh difahami oleh penonton terhadap karakternya dalam bentuk visual. Selain itu, mereka bentuk karakter bukan semata-mata menghasilkan rupa bentuk fizikal dan kostum tetapi warna yang digunakan turut diambil kira dalam penyampaian karakter dalam animasi. Fogelström (2013) telah memperkenalkan penggunaan warna dalam menampilkan personaliti sesebuah reka bentuk karakter menerusi hasil penyelidikannya. Dalam proses reka bentuk karakter, penggunaan warna haruslah sesuai untuk menampilkan ciri-ciri karakter dalam sesebuah animasi. Sebagai contoh, Warna merah mempunyai ciri-ciri personaliti yang betenaga dan berkeyakinan. Dalam penyelidikan ini, Teori ini sesuai diaplikasikan untuk pemilihan warna kostum terhadap reka bentuk karakter. Hal ini kerana filem-filem terbaik P Ramlee adalah filem hitam putih. Oleh itu, teori *Character Archetypes* berfungsi untuk mengenalpasti personaliti terhadap karakter P Ramlee supaya warna kostum yang digunakan saling berkaitan dengan penampilan ciri-ciri karakter. Warna kostum adalah cara yang mudah untuk menyampaikan personaliti secara visual. Beiman (2012) berpendapat melakukan eksperimen dengan melakarkan ekspresi muka terhadap reka bentuk karakter adalah satu langkah yang efektif bagi mendapatkan gambaran-gambaran awal mengenai karakter dalam persembahan. melakarkan pelbagai ekspresi muka terhadap reka bentuk karakter membantu meningkatkan gaya lakonan sesuatu karakter dalam persembahan. Kepelbagaian lakaran mengenai ekspresi muka ini mampu membantu kepada pereka untuk memilih gaya ekspresi yang sesuai untuk ditampilkan oleh karakter berdasarkan sesebuah penceritaan. Secara kesimpulannya, Teori 12 *Archetypes* yang diperkenalkan oleh Golden ini mampu mengenalpasti ciri-ciri karakter lebih terperinci. Ini kerana teori 12 *Archetypes* adalah menganalisa terhadap personaliti sesebuah karakter dan ia bukan mengenalpasti tentang peranan karakter. Dengan ini, pengaplikasian teori 12 *Archetypes* dalam proses reka bentuk karakter membantu memberi panduan kepada pereka untuk melakarkan reka bentuk berdasarkan ciri-ciri karakter dan personaliti. Dengan memperlihatkan kemampuan teori 3 tahap matriks dalam menganalisa visual ke atas sesebuah karakter, ia amat sesuai diaplikasikan dalam penyelidikan ini. Teori ini menganalisa secara menyeluruh dengan 3 aspek yang terdiri daripada rupa bentuk fizikal, personaliti dan pemakaian khususnya pengadaptasian reka bentuk karakter. Dalam penyelidikan ini, pendekatan Fogelstrom terhadap penggunaan warna untuk menyampaikan ciri-ciri karakter dan personaliti menerusi rekaan karakter harus dipraktikkan dalam proses reka bentuk karakter. Tidak dapat dinafikan bahawa melakukan eksperimen dengan melakarkan ekspresi muka amat membantu memberi gambaran tentang penyampaian emosi secara pembawaan personaliti karakter tersebut.

PENYATAAN MASALAH

Kajian ini mengindetifikasi ciri-ciri karakter untuk menghasilkan reka bentuk karakter dengan mengaplikasikan teori *Character Archetypes* dalam reka bentuk karakter standard untuk produksi animasi.

KERANGKA TEORI

Kerangka teori ini adalah memberi gambaran tentang teori-teori yang diaplikasikan dalam proses menghasilkan sebuah reka bentuk karakter berdasarkan ciri-ciri karakter dan personaliti. Teori *Character Archetypes* ini telah diperkenalkan oleh Carl G Jung iaitu pakar psikologi dari Switzerland. Umumnya, *Character Archetypes* adalah berfungsi untuk mengenalpasti peranan karakter dalam sesebuah penceritaan. Teori ini juga diaplikasikan dalam penghasilan karakter untuk penulisan skrip seperti filem, novel dan buku cerita. Oleh itu, teori-teori yang diaplikasikan dalam kerangka teoretikal merupakan teori yang sedia ada untuk membantu teori *Character Archetypes* dalam menghasilkan reka bentuk karakter. Dalam kerangka teoritikal ini, teori *Character Archetypes* dan teori stereotaip saling memerlukan antara satu sama lain kerana kedua-dua teori ini melibatkan ciri-ciri karakter. Teori stereotaip ini telah diperkenalkan oleh Eisner dan teori ini berfungsi untuk membantu memberi gambaran mengenai bentuk fizikal dan penampilan dalam menghasilkan reka bentuk karakter berdasarkan ciri-ciri karakter serta personaliti. Pengaplikasian teori stereotaip dalam mereka bentuk karakter adalah memudahkan penonton mengenalpasti peranan karakter yang dihasilkan. Tiga teori *matrix* ini adalah diasaskan oleh Hiroyoshi Tsukamoto yang terdiri daripada *costume matrix*, *personality matrix* dan *form matrix* adalah berfungsi untuk mengenalpasti dan menganalisa terhadap ciri-ciri karakter, bentuk fizikal karakter dan kostum sesebuah karakter secara visual. Maka, teori *Character Archetypes* saling bergantung kepada 3 teori *matrix* kerana ia menganalisa sesebuah karakter secara menyeluruh untuk menghasilkan reka bentuk karakter.



Rajah 1: Kerangka teori

METODOLOGI KAJIAN

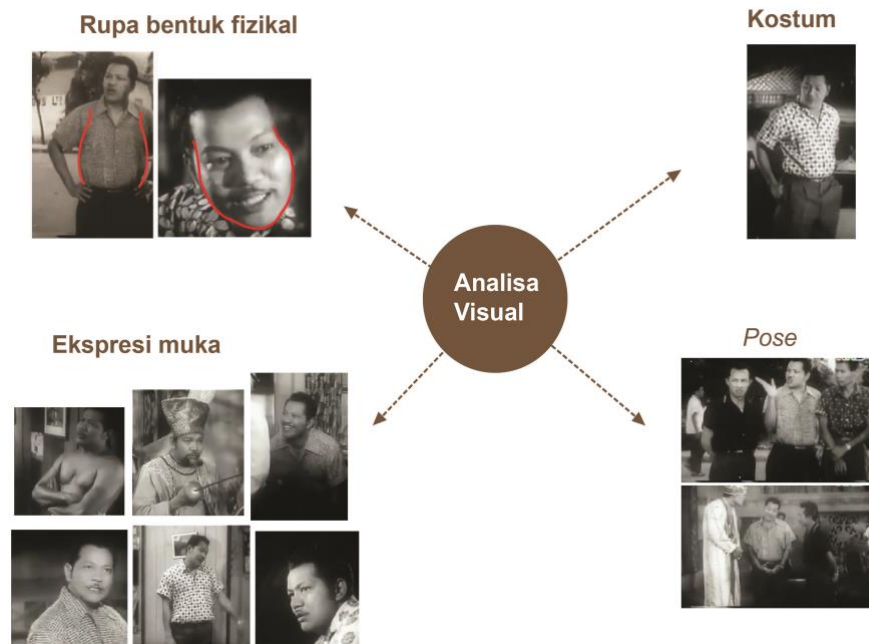
Pada peringkat awal, penyelidik mengumpul filem-filem P Ramlee yang telah memenangi anugerah filem terbaik P Ramlee. Penyelidik berpendapat karakter P Ramlee melalui filem-filem terbaiknya mempunyai potensi untuk dijadikan sebagai ikon karakter animasi tempatan. Sumber filem-filem terbaik P Ramlee adalah diperolehi daripada cakera padat video. Dengan ini, penyelidik berpendapat kumpulan fokus adalah kaedah yang sesuai dalam proses pemilihan karakter P Ramlee untuk dijadikan sebuah reka bentuk karakter. Ini kerana kumpulan fokus dapat melakukan temu bual secara berkumpulan untuk membincangkan tentang genre dan karakter P Ramlee. Daripada hasil pengumpulan filem-filem terbaik P Ramlee, terdapat 10 buah filem telah dikenalpasti yang memenangi anugerah filem terbaik. Antaranya adalah Hujan panas, Sumpahan orang minyak, Semerah padi, Antara senyum dan tangisan, Pendekar bujang lapok, Seniman bujang lapok, Madu tiga, Nujum Pak Belalang, Anakku Sazali dan Penarik beca. Filem-filem tersebut dikategorikan kepada beberapa genre iaitu komedi, drama dan cerita lagenda.

Filem-filem tersebut dikategorikan bertujuan untuk mengenalpasti genre filem terbaik P Ramlee. Seterusnya, filem-filem terbaik P Ramlee yang telah dikategorikan dibawa ke dalam sesi kumpulan fokus untuk membincangkan tentang genre dan karakter yang digemari oleh peserta-peserta. Dalam kumpulan fokus ini, penyelidik membahagikan kepada 3 kumpulan yang mempunyai seramai 6 hingga 10 orang peserta dalam setiap kumpulan. Bilangan ini mudah untuk peserta berinteraksi antara satu sama lain semasa sesi perbincangan berlangsung. Selain itu, kumpulan fokus ini juga memerlukan peserta –peserta yang berumur lingkungan 7 hingga 11 tahun. Menurut Jaggi (2015) kanak-kanak berumur 7 hingga 11 tahun mengemari animasi seperti pengembaraan, karakter adiwira, reka bentuk comel dan memiliki gajet. Penyelidik berpendapat peserta-peserta ini adalah golongan kanak-kanak yang kerap menonton animasi. Namun itu, penyelidik juga berpendapat bahawa setiap kanak-kanak mengemari karakter animasi yang berbeza berdasarkan kehendak masing-masing. Dalam analisa karakter, teori *Character Archetypes* diaplikasikan untuk mengenalpasti karakter P Ramlee berdasarkan hasil dapatan daripada kumpulan fokus. Proses analisa karakter ini dikenalpasti berdasarkan 12 ciri-ciri *Archetypes* yang terdiri daripada *The Innocent, The Orphan, The warrior, The Caregiver, The seeker, The Lover, The Destroyer, The Creator, The Ruler, The Magician, The Sage* dan *The Fool or Jester* ke atas karakter P Ramlee yang diperkenalkan oleh Golden. Daripada 12 ciri-ciri *Archetypes* ini, analisa karakter menentukan ciri-ciri karakter yang dimiliki P Ramlee. Teori *Character Archetypes* ini menghuraikan ciri-ciri karakter serta personaliti P Ramlee untuk membantu dalam proses reka bentuk karakter. Analisa visual turut dijalankan bagi mengkaji aspek keseluruhan visual ke atas filem terbaik P Ramlee yang dipilih berdasarkan hasil dapatan kumpulan fokus. Analisa visual ini bertujuan untuk mengkaji berkenaan elemen-elemen reka bentuk karakter yang terdapat pada fizikal karakter. Antara analisa visual yang dikaji adalah kostum, rupa bentuk fizikal karakter dan ekspresi muka dan *pose*. Selain itu, ekspresi muka yang dipersembahkan oleh karakter dikenalpasti berdasarkan 6 asas ekspresi muka manusia. Data yang diperolehi daripada analisa ini diaplikasikan ke dalam proses reka bentuk karakter. Analisa reka bentuk karakter adalah mengkaji tentang reka bentuk karakter daripada filem atau siri animasi. Dalam proses analisa ini, ia mengkaji dua buah animasi dijadikan sebagai perbandingan reka bentuk karakter. Ia bertujuan sebagai rujukan mengenai elemen-elemen reka bentuk karakter berdasarkan genre. Selain itu, analisa reka bentuk karakter menjalankan 3 tahap *matrix* iaitu *personality matrix, form matrix* dan *costume matrix*. Dua buah animasi tersebut dipilih berdasarkan genre yang disukai oleh peserta-peserta daripada kumpulan fokus. Seterusnya, data-data daripada hasil dapatan tersebut membantu untuk perkembangan proses reka bentuk karakter seperti membuat lakaran rupa bentuk fizikal, kostum dan ekspresi muka karakter. Setelah reka bentuk karakter selesai direka, reka bentuk karakter ini perlu menjalankan proses model 3 dimensi dengan menggunakan perisian Autodesk Maya.

HASIL DAPATAN

Dalam sesi kumpulan fokus, majoriti peserta daripada 3 kumpulan ini mengemari filem Seniman bujang lapok kerana filem yang bergenre komedi mampu membuat penonton rasa terhibur. Selain itu, karakter juga merupakan salah satu faktor yang menyebabkan filem Seniman bujang lapok digemari oleh majoriti peserta dan ia saling berkaitan antara satu sama lain. Karakter Ramlee daripada filem Seniman bujang lapok menjadi pilihan oleh majoriti peserta dalam ketiga-tiga kumpulan. Hal ini kerana peserta-peserta mengemari karakter tersebut kerana tingkah laku, dialog dan ekspresi muka yang lucu. Penceritaan dan adegan yang lucu turut membawa faktor kepada karakter Ramlee daripada filem Seniman bujang lapok lebih digemari jika dibandingkan dengan karakter Ramlee melalui filem Pendekar bujang lapok. Malahan, ramai peserta daripada setiap kumpulan fokus bersetuju bahawa karakter Ramlee daripada filem Seniman bujang lapok dijadikan sebuah reka bentuk karakter. Peserta-peserta menyatakan karakter Ramlee sesuai dijadikan reka bentuk karakter kerana ia mempunyai ciri-ciri karakter yang digemari oleh golongan kanak-kanak seperti bijak untuk menyelesaikan masalah, lucu dan berani. Tambahan pula, ia memiliki tingkah laku dan ekspresi muka yang lucu apabila adegan melucukan. Karakter ini berpotensi

membuat penonton khususnya golongan kanak-kanak rasa terhibur apabila disampaikan dalam bentuk animasi. Seterusnya, proses analisa karakter ini dikenalpasti berdasarkan 12 ciri-ciri *Archetypes* terhadap karakter Ramlee daripada filem Seniman bujang lapok. Teori *Character Archetypes* ini membantu untuk menghuraikan ciri-ciri karakter dan personaliti yang dimiliki oleh karakter Ramlee menerusi filem Seniman bujang lapok. Ciri-ciri karakter Ramlee yang pertama berdasarkan filem Seniman bujang lapok adalah *the fool or jester*. Ia dapat dilihat dengan penyampaian gaya bahasa badan dan pengucapan bahasa yang lucu secara spontan. Tingkah laku dan pergerakan yang lucu oleh karakter Ramlee juga ditonjolkan dalam beberapa babak dalam filem tersebut seperti adegan uji bakat, memohon pekerjaan dan kehidupan seharian di rumah sewa. Ciri-ciri karakter Ramlee yang kedua adalah *the lover*. Ciri-ciri karakter ini dapat dilihat apabila Ramlee mempunyai perasaan terhadap Cik Salmah yang merupakan jiran di rumah sewanya. Ramlee dan Cik Salmah telah jatuh cinta antara satu sama lain serta merancang untuk berkahwin bagi mengelakkan daripada gangguan Sarip dol. Ciri-ciri karakter Ramlee yang ketiga adalah *the seeker* dan ia mempunyai sifat kepimpinan dalam persahabatan iaitu bujang lapok. Karakter Ramlee memiliki pemikiran yang waras dan boleh dipercayai jika dibandingkan dengan karakter Sudin dan karakter Ajis. Karakter ini ditonjolkan apabila Ramlee mengajak sahabatnya untuk mencari pekerjaan sebagai seniman di Jalan Ampas. Selain itu, ciri-ciri karakter Ramlee yang keempat adalah *the warrior* kerana Ramlee telah berjaya menewaskan dan menangkap Sarip dol yang telah membakar rumah sewanya atas menolak lamaran oleh Cik Salmah. Ciri-ciri karakter Ramlee yang kelima adalah *the caregiver*. Ramlee sentiasa bertanggungjawab dengan menyelesaikan masalah sosial dalam warga sekitar rumah sewanya. Ramlee juga sentiasa memberi nasihat kepada jiran-jirannya dengan diselitkan unsur humor.



Rajah 2: Analisa visual terhadap karakter Ramlee

Analisa visual ini berfungsi mengidentifikasi visual ke atas filem Seniman bujang lapok yang berfokuskan kepada karakter Ramlee. Analisa visual ini akan mengkaji aspek visual yang terdapat pada karakter Ramlee seperti kostum, rupa bentuk fizikal, ekspresi muka, dan *pose* untuk mendapatkan elemen-elemen dalam reka bentuk karakter. Selain itu, ekspresi muka karakter Ramlee akan dikenalpasti berdasarkan 6 asas ekspresi muka manusia. Hasil analisa ini membantu dalam proses menghasilkan karakter Ramlee ke dalam bentuk karakter animasi.

PERKEMBANGAN PROSES REKA BENTUK KARAKTER

Data-data yang diperolehi daripada hasil dapatan kajian diaplikasikan dalam proses reka bentuk karakter Ramlee. Lima ciri-ciri *Archetypes* Ramlee ini memberi panduan tentang personaliti karakter dalam melakarkan reka bentuk karakter. Oleh itu, teori stereotaip turut diaplikasikan untuk membantu dalam membuat lakaran reka bentuk supaya ia mudah penonton mengenali reka bentuk karakter Ramlee yang diadaptasikan daripada filem Seniman bujang lapok. Seterusnya, proses reka bentuk karakter menjalankan lakaran-lakaran awal mengenai karakter Ramlee. Dalam proses ini, pelbagai reka bentuk wajah telah dilakarkan untuk mencari rekaan yang ideal. Pada setiap lakaran wajah reka bentuk karakter Ramlee masih mengekalkan ciri-ciri rupa bentuk asal wajah karakter Ramlee berdasarkan filem Seniman bujang lapok. Lakaran-lakaran yang dihasilkan terhadap reka bentuk wajah karakter Ramlee adalah berdasarkan hasil dapatan daripada analisa visual. Rupa bentuk wajah karakter Ramlee yang dikenalpasti adalah berbentuk seperti buah pir dan memiliki rupa bentuk pipi lebih kembang berbanding dengan atas kepalanya. Gaya rambut karakter Ramlee dalam filem Seniman bujang lapok adalah pendek dan kemas. Dalam proses perkembangan idea, lakaran wajah karakter haruslah menerapkan elemen-elemen seperti rupa bentuk wajah, gaya rambut dan bentuk misai yang mencerminkan ciri-ciri karakter serta personaliti Ramlee. Lakaran –lakaran kostum ini direka berdasarkan hasil dapatan daripada analisa visual ke atas kostum karakter Ramlee menerusi filem Seniman bujang lapok. Lakaran-lakaran ini merupakan perkembangan idea bagi menghasilkan rekaan-rekaan kostum untuk menampilkan ciri-ciri karakter Ramlee. Terdapat beberapa idea yang dihasilkan mengenai rekaan baju bagi reka bentuk karakter Ramlee. Ia adalah terdiri baju kemeja. lengan pendek bercorak kotak besar, baju kemeja lengan pendek bercorak kotak kecil, baju kemeja berlipat lengan serta bercorak kotak besar dan baju kemeja berlipat lengan serta bercorak kotak kecil. Selain itu, lakaran kostum reka bentuk karakter Ramlee masih dikekalkan seperti karakter Ramlee menerusi filem Seniman bujang lapok iaitu seluar panjang dan kasut hitam. Lakaran-lakaran ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran awal tentang ekspresi muka karakter Ramlee. Selain itu, lakaran ekspresi muka ini adalah berdasarkan hasil dapatan daripada analisa visual yang telah dikenalpasti secara 6 asas ekspresi muka manusia. Ekspresi muka tersebut adalah sedih, gembira, jijik, takut, terkejut dan marah. Ekspresi muka ini juga sering ditonjol dalam filem Seniman bujang lapok oleh karakter Ramlee. Lakaran terhadap ekspresi muka karakter Ramlee juga membantu semasa proses *blendshape* iaitu pada peringkat proses model 3 dimensi. Lakaran ekspresi muka ini menggambarkan kepelbagaian emosi karakter Ramlee. Lakaran komprehensif dilakukan setelah mendapat hasil daripada lakaran-lakaran awal. Lakaran komprehensif ini adalah lakaran keseluruhan rupa bentuk karakter Ramlee termasuklah kostum. Dalam peringkat ini, lakaran komprehensif dan *character sheet* merupakan lakaran idea yang terakhir sebelum menjalankan proses model 3 dimensi. Proses model karakter 3 dimensi dilakukan dalam perisian *Autodesk Maya*. Reka bentuk karakter Ramlee 3 dimensi ini perlu melalui proses pra ujian dan berfungsi untuk mendapatkan maklum balas tentang reka bentuk karakter yang dihasilkan. Data yang diperolehi daripada proses pra ujian digunakan untuk proses penambahbaikan ke atas reka bentuk karakter Ramlee 3 dimensi. Proses ini amat penting untuk memperbaiki kekurangan ke atas reka bentuk karakter dan mendapatkan maklum balas daripada peserta-peserta ke atas reka bentuk karakter Ramlee 3 dimensi yang telah dihasilkan. Pra ujian ini dijalankan terhadap peserta-peserta yang telah menyertai dalam sesi kumpulan fokus. Reka bentuk karakter Ramlee 3 dimensi dipamerkan kepada peserta-peserta untuk menilai keseluruhan reka bentuk karakter. Majoriti peserta memberi pendapat bahawa mereka mengemari reka bentuk karakter Ramlee 3 dimensi. Peserta-peserta dapat mengecam reka bentuk karakter yang dihasilkan bahawa ia adalah menampilkan karakter Ramlee melalui filem Seniman bujang lapok. Namun itu, segelintir peserta-peserta kurang gemar dengan reka bentuk karakter dan berpendapat lebih mengemari karakter kanak-kanak yang bergenre komedi.



Rajah 3: Reka bentuk karakter Ramlee 3 dimensi.

PERBINCANGAN

Kebiasaanya pengaplikasian teori *Character Archetypes* adalah untuk mencipta karakter-karakter dalam bentuk penulisan. Penghasilan pelbagai karakter seperti karakter antagonis dan protagonis mampu menyampaikan sesuatu plot penceritaan yang menarik untuk dibaca. Malahan, teori *Character Archetypes* juga diaplikasikan dalam bidang perfileman untuk mengenalpasti dan menghuraikan ciri-ciri karakter berdasarkan sesebuah persembahan filem. Ini menunjukkan bahawa teori ini berpotensi untuk mengenalpasti ciri-ciri karakter melalui pemerhatian filem. Penyelidikan ini mengaplikasikan teori *Character Archetypes* dalam menghasilkan sebuah reka bentuk karakter. Dalam proses analisa karakter, penyelidikan ini telah mengaplikasikan teori *Character Archetypes* untuk mengenalpasti ciri-ciri karakter Ramlee dalam *Seniman bujang lapok*. Teori ini mempunyai kelebihan yang tersendiri kerana ia telah membahagikan kepada 12 ciri-ciri karakter berdasarkan *The twelve Archetypes*. Berdasarkan penyelidikan ini, terdapat 5 ciri-ciri *Archetypes* yang telah dikenalpasti terhadap karakter Ramlee. Dengan itu, 5 ciri-ciri *Archetypes* karakter Ramlee telah membantu memberi gambaran-gambaran tentang ciri-ciri karakter Ramlee untuk diadaptasikan dalam reka bentuk karakter. Tambahan pula, teori *Character Archetypes* ini mampu memberi stereotaip ke atas reka bentuk karakter Ramlee dengan pengadaptasian ciri-ciri karakter. Namun itu, pengaplikasian teori *Character Archetypes* hanya membantu untuk mengenalpasti dan menghuraikan karakter Ramlee daripada filem *Seniman bujang lapok*. Kekurangan pada teori *Character Archetypes* ini adalah ia tidak mampu membantu sepenuhnya dalam proses reka bentuk karakter. Dalam sesebuah proses reka bentuk karakter, ia adalah melibatkan rekaan-rekaan yang berbentuk fizikal seperti kostum dan rupa bentuk fizikal karakter. Berdasarkan penyelidikan ini, proses reka bentuk karakter ini banyak dibantu daripada hasil dapatan kajian terutamanya analisa visual dan analisa reka bentuk karakter. Hasil analisa visual dan analisa reka bentuk karakter menyumbangkan sepenuhnya dalam penghasilan reka bentuk karakter Ramlee darisegi fizikal. Selain itu, segelintir peserta-peserta kurang mengemari karakter Ramlee kerana golongan kanak-kanak lebih mengemari karakter kanak-kanak yang menampilkan ciri-ciri adiwira, memiliki gajet dan mempunyai unsur komedi seperti Boboiboi. Ini menunjukkan kanak-kanak lebih mengemari animasi yang menampilkan karakter kanak-kanak.

KESIMPULAN

Memang tidak dapat dinafikan bahawa teori ini mampu menghuraikan ciri-ciri karakter Ramlee menerusi filem *Seniman bujang lapok* berdasarkan *The Twelve Archetypes*. Lima ciri-ciri *Archetypes* telah dikenalpasti terhadap karakter Ramlee dan ciri-ciri ini membantu pereka dalam menghasilkan reka bentuk karakter berdasarkan personaliti. Namun itu, teori stereotaip juga harus diaplikasikan untuk membantu menghubungkan kait diantara reka bentuk dan personaliti supaya memudahkan penonton untuk mengenali reka bentuk karakter yang dihasilkan adalah menampilkan karakter Ramlee. Tiga matriks yang dikemukakan dalam penyelidikan ini membantu daripada aspek visual seperti mengidentifikasi kostum, *pose* dan rupa bentuk fizikal. Oleh itu, melalui penyelidikan serta sorotan kajian yang dijalankan bahawa teori *Character Archetypes* tidak boleh berdiri sendiri dalam menghasilkan reka bentuk karakter berdasarkan ciri-ciri karakter. Pengadapatasian ciri-ciri karakter adalah tidak mencukupi untuk menghasilkan reka bentuk karakter. Ia perlu digabungkan dengan aspek visual untuk membantu sepenuhnya dalam proses reka bentuk karakter. Pendekatan pengaplikasian teori *Character Archetypes* dalam proses reka bentuk karakter memberi sumbangan kepada produksi animasi tempatan. Ia dapat dilihat daripada aspek kecekapan produksi animasi dalam peringkat awal proses reka bentuk karakter. Kebiasaannya, proses reka bentuk karakter bermula dengan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan karakter untuk memberi pemahaman kepada pereka supaya memudahkan perkembangan idea dalam mereka bentuk. Tiga peringkat asas proses reka bentuk karakter dalam sesebuah produksi animasi iaitu mengkaji, konsep dan reka bentuk akhir. Dengan pengaplikasian teori *Character Archetypes*, ia telah memudahkan awal proses reka bentuk karakter secara mengidentifikasi ciri-ciri karakter dan personaliti tanpa mengkaji dengan persoalan-persoalan.

RUJUKAN

Buku

Beiman, N.(2012). *Prepare to Board!: creating story and character for animated features and shorts*. Boston: Focal Press.

Eisner, W.(2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative: Principle and Practices from the Legendary Cartoonist* (1st ed.). New York: Norton, W.W. & Company.

Ryckman. R.(2008). *Theories of personality*, Ninth Edition. Wadsworth 10 Davis Drive Belmont, CA 94002-3098 USA. Cengage learning.

Internet

Azhari, R. Haswanto, N. & Zpalanzani A. (2009). *Analysis of Kung Fu Panda's Animation Character Design*. Retrieved 10 December 2014 from https://www.academia.edu/1505875/Analysis_of_Kung_Fu_Panda_s_Animation_Character_Design.

Fogelström, E.(2013). *Investigation of Shapes and Colours as Elements of Character Design*. Retrieved 5 April 2015 from http://www.diva-portal.e/smash/get/diva2:651309/FULL_TEXT01.pdf

Haryanto, Y. Haswanto, N. & Zpalanzani A.(2009). *Analysis of Pocoyo's Animation Character Design*. Retrieved 14 March 2015 from http://www.academia.edu/1505885/Analysis_of_Pocoyo_s_Animation_Character_Design.

Golden, C.(2012). *Archetypes and Symbols*. Retrieved 25 December 2014 from

<http://teacherpress.ocps.net/wellsmf/files/2012/05/Archetypes-and-Symbols.pdf>

Jurnal

Jaggi. R.(2015). *An overview of Japanese content on children's Television in India*. Volume 41 number 3. Singapore. Media Asia international published. pp. 240-250.

Akhbar daripada internet

Ridwan. R.(2011, Mar16). Kampung Boy, komik ke muzikal. Kosmo. *Retrieved from* http://www.kosmo.com.my/kosmo/content.asp?y=2011&dt=0317&pub=Kosmo&sec=Rencana_Utama&pg=ru_01.htm