

Gaya Visual Reka Bentuk Karektor Organik Bagi Pelajar Sijil Animasi 3D Kolej Komuniti Teluk Intan

Noorazzahrawani Abdul Rani*, Mohd Najib Hamdan dan Nani Idayu Samsudin

Kolej Komuniti Teluk Intan, Kementerian Pendidikan Malaysia.

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji gaya visual rekabentuk karektor organik dalam Kursus Rekabentuk Karektor (Organik) bagi pelajar Sijil Animasi 3D Kolej Komuniti Teluk Intan. Karektor organik yang dikaji adalah manusia yang melibatkan aspek fizikal dan personaliti. Pembangunan karektor animasi perlu berdasarkan jalan cerita atau watak karektor dalam cerita. Justeru, proses pembangunan karektor animasi seharusnya memberi penekanan terhadap elemen rekabentuk visual seperti budaya iaitu bangsa dan pakaian, fizikal tubuh badan iaitu jantina dan umur berdasarkan jalan cerita. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif iaitu dengan menganalisis dokumen. Pengkaji telah meneliti dan menganalisa elemen-elemen rekabentuk visual pada lakaran karektor bagi tugas projek animasi pelajar. Sampel adalah seramai 40 orang daripada populasi pelajar Sijil Animasi 3D di Kolej Komuniti Teluk Intan iaitu seramai 78 orang yang telah mengambil Kursus Rekabentuk Karektor (Organik). Hasil dapatan kajian dalam nilai peratus merumuskan gaya visual rekabentuk karektor organik pelajar Sijil Animasi 3D Kolej Komuniti Teluk Intan. Dapatan kajian ini juga boleh dijadikan rujukan oleh pensyarah animasi Kolej Komuniti Teluk Intan bagi memberi penekanan terhadap elemen-elemen rekabentuk visual karektor dengan menerapkan nilai atau ciri-ciri budaya tempatan dalam kursus rekabentuk karektor pada masa akan datang.

PENGENALAN

Kursus Rekabentuk Karektor Organik (STD 2474) merupakan kursus teras bagi program Sijil Animasi 3D yang ditawarkan di Kolej Komuniti Teluk Intan. Kursus ini mendedahkan pelajar kepada teknik pemodelan karektor organik atau manusia. Hasil pembelajaran kursus ini pelajar akan dapat menghasilkan model karektor manusia 3D yang lengkap. Pemilihan gaya visual rekabentuk karektor oleh pelajar adalah penting tanpa mengabaikan aspek gaya visual yang berciri-cirikan budaya tempatan. Sesuatu karektor direkabentuk berdasarkan aspek fizikal dan personaliti. Fizikal karektor dilihat dari segi jantina, etnik/bangsa, rupa bentuk badan, rambut, pakaian manakal aspek personaliti dibangunkan berdasarkan archetype, latar belakang atau sejarah hidup karektor. Oleh itu, adalah penting kepada pensyarah memberi penekanan pada aspek gaya visual rekabentuk karektor ini sewaktu proses produksi animasi agar animasi yang dihasilkan mencerminkan gaya visual tersendiri pelajar berasaskan nilai-nilai atau ciri-ciri budaya tempatan atau masyarakat Malaysia. Filem animasi Ejen Ali yang telah meraih kejayaan besar semasa tayangannya telah dikatakan bertaraf dunia (Bernama, 10 Disember 2019) membariskan karektor-karektor yang berciri-cirikan budaya tradisional tempatan. Contohnya watak Nikki yang menggunakan kain pengikat kepala bercorak batik.

Gaya visual rekabentuk karektor yang dikaji melibatkan ciri-ciri fizikal dan ciri-ciri budaya. Kedua-dua aspek ini adalah ciri-ciri utama dalam menentukan gaya dan tema animasi yang akan dihasilkan. Dapatan kajian ini diharap dapat membantu pensyarah dan pelajar untuk terus membangunkan asset animasi yang mencerminkan nilai budaya tempatan.

*Koresponden: azzah850@gmail.com

Penyataan Masalah

Dalam kursus ini, hasil lakaran akhir karektor akan dimodel dalam perisian animasi 3D. Pelajar boleh merekabentuk pelbagai watak karektor manusia dengan pelbagai bentuk fizikal dan personaliti. Lazimnya, hasil model karektor 3D pelajar amat memuaskan. Walau bagaimanapun, kebanyakan gaya visual rekabentuk karektor pelajar kurang menampilkan ciri-ciri budaya tempatan dalam hasil kerja mereka (Faryna Mohd Khalis & Normah Mustafa, 2017). Lakaran pelajar berdasarkan sumber rujukan yang lazimnya dipengaruhi oleh watak animasi di sekeliling mereka seperti filem-filem animasi dan permainan digital. Nilai-nilai budaya tempatan perlu diterapkan oleh pensyarah kepada pelajar agar gaya visual animasi pelajar akan bercirikan adat, sejarah serta nilai tradisional masyarakat Malaysia. Kekuatan sesuatu karektor yang direkabentuk perlu menarik (Kevin, Hedgpeth, & Missal, 2004) dan menampilkan atau mencerminkan nilai identiti tempatan demi kesinambungan industri animasi negara, contohnya seperti filem animasi Upin dan Ipin: Keris Siamang Tunggal yang mengangkat nilai-nilai budaya tradisional dalam jalan cerita mereka (Nur Naquyah, Mohd Farquar & Aliya, 2019).

Justeru, kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti aspek gaya visual rekabentuk karektor yang perlu ditekankan dalam kandungan pengajaran dan pembelajaran serta penilaian projek pelajar agar animasi yang dihasilkan mempunyai kualiti dan ciri-ciri budaya tempatan.

Objektif Kajian

Berikut adalah objektif bagi kajian ini:

1. Menenalpasti elemen visual rekabentuk karektor animasi yang mempengaruhi gaya rekabentuk karektor bagi pelajar kursus Rekabentuk Karektor.
2. Menenalpasti tema gaya visual rekabentuk karektor animasi dalam rekabentuk karektor bagi pelajar Kursus Rekabentuk Karektor.

Persoalan Kajian

Berikut adalah persoalan kajian yang ingin dijawab dalam kajian ini:

1. Apakah elemen visual rekabentuk karektor animasi yang mempengaruhi gaya rekabentuk karektor bagi pelajar kursus Rekabentuk Karektor?
2. Apakah tema gaya visual rekabentuk karektor animasi dalam rekabentuk karektor bagi pelajar Kursus Rekabentuk Karektor?

KAJIAN LITERATUR

Rekabentuk karektor yang baik perlu dibangunkan secara koheren dan konsisten bagi memastikan watak dibangunkan sesuai dengan cerita (Mohd Rosli, Kim Hae Yoon & Muhammad Azmin, 2018). Elemen budaya memberi pengaruh besar dalam penghasilan animasi. Di Jepun, Manga (komik Jepun) dan anime (animasi Jepun) berkait rapat dengan budaya, sejarah, politik, ekonomi, keluarga, agama, kepercayaan dan gender yang merupakan dua budaya popular utama Jepun dan sangat popular di seluruh dunia. (Roslina, Normaliza, Nik Rafidah, & Roswati, 2019). Pembangunan sesuatu karektor direkabentuk adalah berdasarkan dua aspek iaitu bentuk fizikal dan pakaian (Batsirai, 2015) (Faryna Mohd Khalis & et.al, 2017). Bentuk fizikal mengambil kira elemen badan, warna kulit, saiz tubuh badan, rambut, berat, jantina dan umur manakala pakaian melibatkan warna, bentuk, keperluan dan rekabentuk yang bermakna (Toby Gard, 2000).

METODOLOGI KAJIAN

Kajian menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik yang digunakan adalah secara analisis kandungan dokumen. Pengkaji meneliti dan mengklasifikasikan lakaran karektor bagi projek pelajar. Populasi adalah pelajar Sijil Animasi 3D di Kolej Komuniti Teluk Intan iaitu seramai 78 orang. Sampel adalah seramai 40 orang yang terdiri daripada pelajar semester dua yang telah mengambil kursus Rekabentuk Karektor Organik.

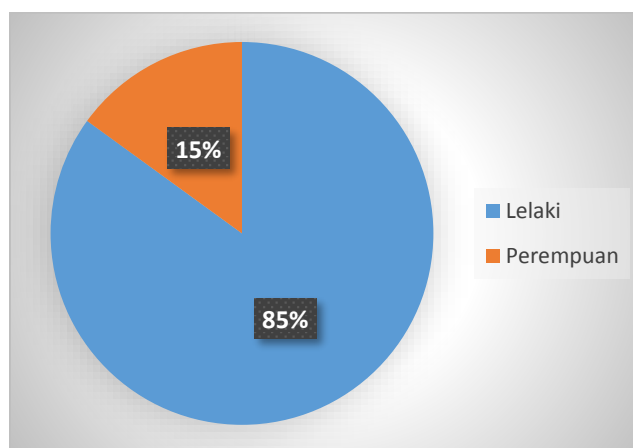
Pelajar-pelajar telah didedahkan dengan prinsip rekabentuk karektor termasuk personaliti karektor daripada gaya rekabentuk karektor iaitu realistik atau kartunik, bangsa/etnik, peringkat umur, jantina, agama, gaya rambut, ketinggian badan, zaman/masa, pakaian, pekerjaan/kerjaya dan menyatakan sumber rujukan. Konstruk yang dipilih untuk mengklasifikasikan gaya visual lakaran karektor pelajar adalah ciri-ciri fizikal; iaitu umur melibatkan kategori kanak-kanak, remaja, dewasa dan orang tua, dan jantina melibatkan kategori lelaki dan perempuan, dan ciri-ciri budaya; iaitu bangsa melibatkan bangsa Melayu, India, Cina, kacukan dan lain-lain, dan pakaian melibatkan kategori tradisional dan moden. Hasil dapatan dianalisa dalam bentuk peratus bagi tujuan rumusan kecenderungan pemilihan gaya dan tema rekabentuk karektor pelajar.

DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian diperolehi dengan meneliti dan mengklasifikasikan lakaran rekabentuk karektor bagi projek pelajar berdasarkan konstruk ciri-ciri fizikal iaitu umur dan jantina, dan ciri-ciri budaya iaitu bangsa dan pakaian. Berikut adalah peratus kecenderungan gaya visual rekabentuk karektor organik pelajar. Seramai 30 orang pelajar adalah berbangsa Melayu manakala 10 orang pelajar lagi berbangsa India. Berdasarkan peratus, rumusan berkaitan gaya visual rekabentuk karektor pelajar akan dijelaskan.

Jantina Karektor

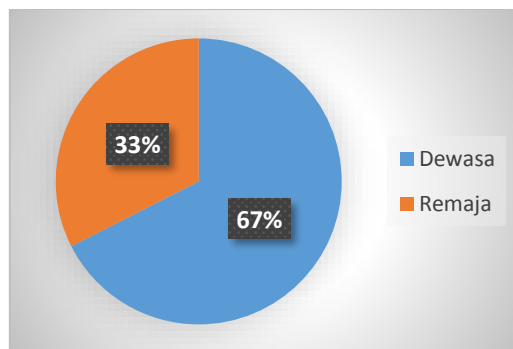
Sebanyak 85% pelajar memilih karektor lelaki berbanding 15% pelajar memilih karektor perempuan.



Rajah 1. Jantina karektor yang dilakar.

Umur karektor

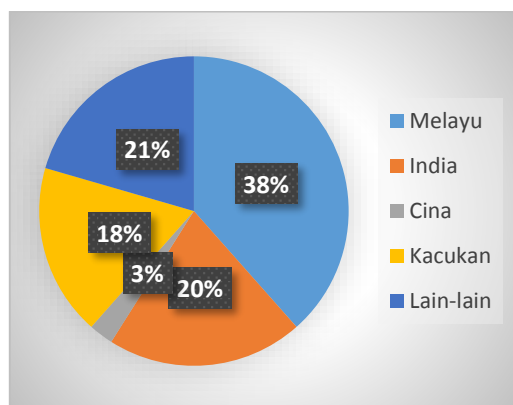
Sebanyak 67% pelajar memilih karektor dewasa berbanding 33% pelajar memilih karektor remaja.



Rajah 2. Peringkat umur karektor yang dilakar.

Bangsa Karektor

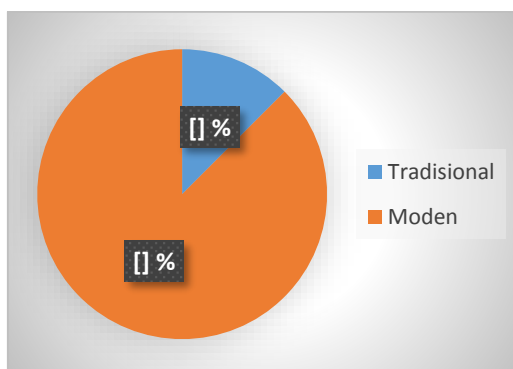
Sebanyak 38% pelajar memilih karektor berbangsa Melayu, 21% berbangsa lain-lain, 20% berbangsa India, 18% berbangsa kacukan dan 3% berbangsa Cina. Kecenderungan pemilihan karektor Melayu dan India adalah disebabkan oleh 75% sampel berbangsa Melayu dan 25% sampel berbangsa India dan tiada bangsa lain. Bagi bangsa lain-lain, kebanyakan adalah terdiri daripada bangsa Jepun.



Rajah 3. Bangsa bagi karektor.

Pakaian Karektor

Sebanyak 87.5% pelajar memilih pakaian karektor yang bercirikan moden berbanding 12.5% pelajar memilih pakaian karektor bercirikan tradisional.



Rajah 4. Jenis pakaian yang dilakar.

RUMUSAN

Pemilihan pembangunan karektor lelaki lebih banyak berbanding karektor perempuan berkemungkinan anatomi lelaki lebih mudah berbanding anatomi perempuan dan lazimnya watak hero dipegang oleh watak lelaki. Pemilihan pembangunan karektor dewasa lebih banyak berbanding karektor remaja berkemungkinan watak yang dipilih menggambarkan diri pelajar sendiri. Walau bagaimanapun kebanyakan umur karektor adalah dalam lingkungan 20 hingga 25 tahun. Tema gaya visual rekabentuk karektor dirumuskan dan dinilai dari ciri-ciri bangsa dan pakaian yang dipilih oleh pelajar. Bangsa kacukan dan lain-lain yang dipilih adalah bangsa Jepun. Ini berkemungkinan besar pelajar dipengaruhi oleh animasi Jepun iaitu Anime (Shazila Dasuki, Nurkhazilah Idris, Nurhasliza Abdullah dan Norhazalen Saad, 2015). Walau bagaimanapun, pelajar masih cenderung memilih bangsa tempatan iaitu Melayu, Cina dan India. Bagi pakaian, pelajar lebih cenderung memilih pakaian moden berbanding tradisional. Daripada kedua-dua aspek bangsa dan pakaian menampakkan bahawa pelajar cenderung memilih bangsa tempatan sebagai tema, namun masih kurang yang memilih tema tradisional untuk pakaian karektor animasi mereka. Ini adalah disebabkan oleh jalan cerita yang dipilih. Secara umumnya, kajian ini dapat memberi gambaran kecenderungan pemilihan gaya visual rekabentuk karektor oleh pelajar daripada aspek jantina, umur, bangsa dan pakaian. Kebanyakan faktor yang dikatakan mempengaruhi pemilihan pelajar adalah pandangan pengkaji. Justeru kajian lanjut perlu dijalankan untuk mengenalpasti faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan gaya visual ini. Selain itu, masih banyak ciri-ciri dan elemen-elemen lain yang perlu dikaji bagi memberi kesan terhadap pendekatan pemilihan rekabentuk karektor yang boleh diterapkan oleh pensyarah agar karektor yang dihasilkan mempunyai kualiti dan beridentitikan budaya tempatan.

RUJUKAN

- Bernama. Animasi tempatan kini bertaraf dunia - PM Tun Mahathir. (2019, 10 Disember). Retrieved from <http://www.astroawani.com/berita-malaysia/animasi-tempatan-kini-bertaraf-dunia-pm-tun-mahathir-224913>
- B. Nur Naquyah, A. Mohd Farquar & N. Aliya, (2019). Buku Konsep Seni & Visual 'Upin & Ipin: Keris Siamang Tunggal'. Karangkrif, Selangor Malaysia.
- Faryna Mohd Khalis & Normah Mustaffa, (2017). Cultural Inspirations towards Malaysian Animation Character Design. *Malaysian Journal of Communication*. Vol 33(1):487-501
- F. Batsirai. (2015). A study of an African Aesthetic in character designs for animation through an analysis of the work by Kenneth Shofela Coker.
- Kevin, Hedgpeth, K. & Missal, S. (2004). *Exploring Drawing for Animation*. Thomson Delmar Learning. Canada.
- Mohd Rosli Arshad, Kim Hae Yoon & Muhammad Azmin Mohamad Ghazali, (2018). Appealing Characters in Malaysian Animated Film. *Journal of Computing Technologies and Creative Content*. Vol. 3(2):1-3.
- M. Roslina, A. R. Normaliza, N.M.A. Nik Rafidah, & A. R. Roswati, (2019). Perkembangan Komik dan Animasi: Satu Kajian Perbandingan antara Melayu dan Jepun. *Malaysian Journal of Communication*. Vol. 35(2): 260-276.
- Shazila Dasuki, Nurkhazilah Idris, Nurhasliza Abdullah dan Norhazalen Saad (2015). Penghayatan Budaya Kebangsaan Dalam Karya Animasi Malaysia Pasca-Merdeka. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/319351843_PENGHAYATAN_BUDAYA_KEBANGSAAN_DALAM_KARYA_ANIMASI_MALAYSIA_PASCA-MERDEKA
- Toby Gard (2000). *Building Character*. Gamasutra Gama Network. http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm

