

PENERAPAN DESAIN KARAKTER DAN *ART DIRECTION* PERANCANGAN KARAKTER FILM ANIMASI

Oleh
Paramita Hapsari, S. Ds, M.Ds

Abstrak

Salah satu aspek dalam membuat desain karakter yang sukses adalah cerita. Meskipun dongeng bukanlah aspek terpenting dari pengembangan karakter, cerita akan membantu kita dalam mengidentifikasi dan mengembangkan karakter melalui atribut karakter cerita. Sehingga kita dapat membangun karakter dengan citra yang mencolok. Desainer karakter harus ingat bahwa karakter selalu diciptakan untuk membantu sebuah cerita berjalan dengan lancar. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami mengenai penerapan desain karakter dan *Art Direction* dalam melakukan perancangan karakter film animasi. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan pustaka, yang terdiri dari urutan tindakan yang berhubungan dengan pengumpulan data perpustakaan, membaca dan mencatat, dan mengorganisasikan bahan penelitian.

Kata Kunci : Desain Karakter, *Art Direction*, Animasi

Abstract

One aspect of creating a successful character design is the story. Although fairy tales are not the most important aspect of character development, stories will help us in identifying and developing characters through story character attributes. So that we can build a character with a striking image. Character designers must remember that characters are always created to help a story run smoothly. The purpose of this research is to find out and understand the application of character design and Art Direction in designing animated film characters. The research methodology used in this study is a literature review, which consists of a sequence of actions related to collecting library data, reading and taking notes, and organizing research materials.

Keywords: *Character Design, Art Direction, Animation*

PENDAHULUAN

Pada awal 1970-an, desain grafis mulai dikenal luas di Indonesia dan banyak art director atau creative director asing beroperasi di Indonesia karena kebutuhan akan komunikasi grafis. Perusahaan desain grafis independen mulai berkembang

pada akhir 1970-an, melepaskan diri dari perusahaan besar, organisasi pemerintah, dan lembaga swasta. Jurusan desain grafis menjadi semakin populer di institusi pendidikan Indonesia. Pada tanggal 16-24 Juni 1980, Indonesia mengadakan pameran desain grafis pertama yang diberi nama "Pameran Desain Grafis Hanni, Gauri, Didit 80". Tujuan dari pameran ini adalah untuk meningkatkan kesadaran desain grafis sebagai karir dan untuk meningkatkan apresiasi terhadap karya desain grafis sebagai karya seni (Stevani & Santoso, 2019).

IPGI (Ikatan Desainer Grafis Indonesia) didirikan pada tanggal 25 April 1980. Jumlah perusahaan desain grafis di Indonesia meningkat drastis pada awal tahun 1980-an, terutama di Jakarta, Bandung dan Yogyakarta. Pada tahun 1980 diadakan lomba poster dan stiker yang menghasilkan 313 poster dan 278 stiker. Karya-karya terpilih dicatat dan negara mencetak ratusan ribu eksemplar. Pameran grafis pertama di Jepang dan Indonesia yang dari tanggal 9 hingga 15 Februari 1988, diadakan pameran yang memuat karya terbaru lebih dari 100 desainer terkemuka Jepang bekerja sama dengan poster Jagda (Japan Graphic Designers Association) 1961 (Novica & Hidayat, 2019).

IPGI menjadi ADGI (Asosiasi Desain Grafis Indonesia) pada Oktober 2005, sebuah yayasan yang mendukung minat anggotanya dan pertumbuhan desain di Indonesia. Pada tanggal 13 Maret 2007, website DGI (Graphic Design Indonesia) diluncurkan, sebagai platform virtual bagi desainer grafis Indonesia untuk meningkatkan saling pengertian. Situs web DGI biasanya menerima sekitar 2000-2500 pengunjung per hari. Tujuan dibuatnya website ini sebagai media pengajaran dan informasi adalah untuk memajukan desain grafis sebagai suatu disiplin ilmu yang profesional dan ilmiah di Indonesia sehingga dapat berperan lebih aktif dalam perekonomian Indonesia. “Dari pendataan desain grafis di Indonesia dari zaman dahulu hingga saat ini, saya merasakan pentingnya mendirikan sebuah organisasi yang dapat mengelola artefak desain grafis dari masa ke masa dalam bentuk museum desain grafis” (Hamdari & Heryanto, 2022).

Konten situs desain grafis mewakili karya desain grafis berkualitas tinggi.

Karya-karya tersebut merupakan karya grafis dengan segudang pengalaman dan prestasi di bidang ini, seperti ilustrasi Lupus yang menjadi ikon dalam film Indonesia tahun 1980 dan Weda Abdur Rasyid yang lebih dikenal dengan "Keluarga Semala". Ini adalah hasil desain oleh seorang desainer. , Hanny Kardinata, Priyanto Sunarto, Henricus Kusbiantoro, dan masih banyak lagi desainer lain yang memiliki pengalaman luas di dunia desain grafis. Koleksinya meliputi Haryoto Mayumi (2009 Best Album Cover of the Year AVIMA Award 2009), Bambang Widodo (Stewart-Leshé Identity Project, 2007), dan desainer grafis (Putra, Ariesta, & Nandaryani, 2021).

Film animasi perlu melayani tujuan selain hiburan, seperti menginformasikan masyarakat umum. Umumnya Film animasi 3D anak-anak dipamerkan dan diproduksi di Indonesia, dengan fokus pada petualangan dan kehidupan sehari-hari. Meskipun banyak remaja dan orang dewasa mengasosiasikan animasi dengan film anak-anak, Pixar, DreamWorks, Illuminations, dan perusahaan animasi lainnya populer di kalangan remaja dan orang dewasa. Tema film yang dipilih oleh sebuah perusahaan besar ini cukup luas dan dapat diapresiasi oleh siapa saja. Inside Out adalah film animasi 3D Pixar yang dirilis pada tahun 2015. Perspektif banyak orang tentang bagaimana emosi mengatur kepala seseorang untuk bertindak terbuka bagi banyak orang di film tersebut. Penulis kemudian menyadari bahwa, selain emosi, satu-satunya hal yang dapat mengatur seseorang adalah kepribadian yang berasal dari dalam. Setiap orang harus berpikir, berbicara, dan berperilaku dengan cara mereka sendiri yang unik (Dewi, Suparta, & Indiani, 2019).

Inilah yang membedakan manusia dengan individu lainnya, dan memahami setiap individu merupakan tugas yang sulit, karena kebiasaan yang membentuk karakter seseorang bersumber dari budaya and the factors that influence a person's personality. Semua kepribadian ini, bagaimanapun, dapat dibagi ke dalam berbagai kategori. Ekstrovert dan introvert adalah dua jenis kepribadian yang ada. Lingkup pembahasan Terbatas pada hal-hal yang dapat diatasi atau diselesaikan dengan menggunakan pendekatan Desain Komunikasi Visual, yaitu membuat komunikasi

audio visual tentang cerita pendek animasi yang dibuat dengan menggunakan pendekatan animasi 3D berdasarkan data yang diperoleh, tanpa melakukan percakapan tentang cerita yang ekstrovert dan introvert. tema dari area Penelitian VCD.

Ceritanya mengikuti seorang wanita ekstrovert yang memiliki hubungan dengan seorang pria ekstrovert. Namun, hubungan mereka tidak bertahan lama dan semuanya berubah ketika dia bertemu dengan seorang pria introvert. Ekstrovert dan introvert memiliki kepribadian yang berbeda, sehingga menarik untuk diteliti. Oleh karena itu, penulis penasaran bagaimana cara untuk lebih memahami kepribadian introvert dan mengembangkannya menjadi karakter animasi yang menarik. Agar karakter dapat mewakili kepribadian ekstrovert atau introvert dan mengingat cerita animasi pendek. Tujuan dari animasi pendek ini adalah untuk menunjukkan bahwa setiap orang memiliki kepribadian yang jelas dan bahwa mereka memiliki dua tipe kepribadian: ekstrovert dan introvert. Mereka tidak serupa, tetapi perbedaan inilah yang mengharuskan mereka dari satu sama lain.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan pustaka, yang terdiri dari urutan tindakan yang berhubungan dengan pengumpulan data perpustakaan, membaca dan mencatat, dan mengorganisasikan bahan penelitian. Studi kepustakaan, menurut (Surahman, Satrio, & Sofyan, 2020), adalah suatu metode penelitian dimana peneliti mengumpulkan sejumlah buku dan majalah yang berhubungan dengan pokok bahasan dan tujuan penelitian. Strategi ini digunakan untuk menonjolkan berbagai teori yang terkait dengan tantangan yang sedang dihadapi/ diteliti dan dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam pembahasan hasil penelitian.

Definisi lain dari tinjauan pustaka adalah proses mencari referensi teoritis yang relevan dengan kasus atau masalah yang telah diidentifikasi. Secara umum,

Studi Sastra adalah metode pemecahan masalah dengan mencari sumber-sumber karya tulis sebelumnya. Dengan kata lain, istilah Studi Sastra identik dengan istilah Studi Sastra. Seorang peneliti tentunya harus memiliki pemahaman yang luas tentang hal yang akan diteliti agar dapat melakukan penelitian. Jika tidak, penelitian ini kemungkinan akan gagal dalam sejumlah besar kasus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain karakter adalah jenis gambar yang menggambarkan konsep "manusia" dalam segala aspeknya (alam, fisik, profesi, tempat tinggal, bahkan takdir) dalam berbagai bentuk, termasuk hewan, tumbuhan, dan benda mati. Dalam hal permainan, ada pria, wanita, manusia, robot, monster, dan lainnya untuk dipilih. Karakter dapat didefinisikan sebagai sifat manusia secara umum, di mana seseorang memiliki berbagai kualitas yang dipengaruhi oleh keadaan pribadinya. Manusia adalah unik di antara makhluk hidup karena mereka adalah makhluk individual-sosialis dengan karakter sosial yang kuat. Manusia harus memiliki kualitas yang berbeda untuk menunjukkan keberadaannya.

Art Direction adalah judul karyanya sendiri. *Art Direction* didefinisikan sebagai proses mengarahkan aspek visual (seni) dalam semua bentuk media komunikasi, termasuk film, acara televisi, media digital, dan iklan. Dalam pengertian ini, arah seni adalah istilah luas yang mencakup berbagai profesi komunikasi visual. *Art Direction*, pada tingkat paling dasar, memerlukan pembuatan tampilan visual iklan. Tapi ini lebih dari sekedar estetika. Ini bukan hanya tentang bagaimana membuat iklan tampak bagus. Sebab, pada akhirnya, semua aspek visual sebuah iklan harus berfungsi bersama-sama untuk mengoptimalkan dampak pesan iklan. Ini mungkin ditafsirkan bahwa untuk memenuhi tujuan komunikasi, beberapa prinsip desain grafis dan kriteria estetika kadang-kadang diabaikan.

Seorang *Art Director* harus mampu memimpin audiens melalui informasi

yang disampaikan, baik melalui kata-kata yang menyertakan gambar maupun dengan menggunakan layout dan tipografi untuk membangun struktur dan fokus. Direktur seni juga memiliki tanggung jawab manajerial, seperti menyampaikan kritik desainer dan bekerja di bawah anggaran dan jadwal yang ketat. Tanggung jawab seorang *Art Director* adalah sebagai berikut (Dewi, Suparta, & Indiani, 2019):

- a. Memilih presentasi visual terbaik untuk sebuah konsep
- b. Memilih foto, seni, dan bahan desain lainnya yang akan digunakan untuk membuat visual
- c. Merancang keseluruhan tampilan atau gaya dari sebuah majalah, kampanye komersial, televisi, atau bahkan set film
- d. Berkolaborasi erat dengan tim kreatif
- e. Memeriksa dan menyetujui desain tim, karya seni, fotografi, dan grafik lainnya
- f. Berunding dengan klien untuk membuat desain untuk proyek tertentu
- g. Bekerja dengan tim artistik atau departemen kreatif lainnya untuk berkoordinasi.
- h. Buat anggaran dan kerangka waktu yang komprehensif untuk proyek .
- i. Menyajikan ide kepada klien untuk disetujui
- j. Membuat tata letak seni dengan merencanakan dan mengarahkan kerja tim
- k. Membantu dengan pelatihan, penjadwalan, perekrutan, dan pembinaan anggota tim lainnya

Dalam sebuah plot, desain karakter sangat penting. Film, video game, dan buku komik semuanya menekankan karakter cerita dan membuatnya semenarik mungkin untuk membuat penonton tetap terlibat. Dari Jon Burgerman (Indra & Budiman, 2018) ada 20 pendekatan untuk membuat desain karakter:

- a. Putuskan untuk siapa itu ditujukan
- b. Putuskan di mana itu akan muncul
- c. Teliti desain lainnya

- d. Jadikan karakter berbeda
- e. Gunakan kualitas dan gaya garis untuk menggambarkan karakter
- f. Gunakan karakteristik yang berlebihan
- g. Pilih warna dengan hati-hati
- h. Tambahkan aksesoris 2D atau 3D
- i. Berikan kepribadian karakter
- j. Fokus pada ekspresi wajah
- k. Berikan tujuan dan impian karakter
- l. Bangun cerita belakang
- m. Percobaan
- n. Jadikan desain karakter fleksibel
- o. Tukar mouse dengan pena
- p. Dapatkan umpan balik dari orang lain
- q. Asah, rencanakan, dan poles desain
- r. Ciptakan lingkungan yang tepat untuk karakter
- s. Sempurnakan sosok

Menurut Tillman, bentuk dapat membantu dalam desain karakter (Stevani & Santoso, 2019) :

- a. Square
Stabilitas, Kepercayaan, Kejujuran, Ketertiban, Kesesuaian, Keamanan, Kesetaraan, dan Maskulinitas semua harus terlintas dalam pikiran ketika melihat sebuah kotak. Ketika kebanyakan orang melihat bentuk kotak, mereka secara otomatis memikirkan hal ini. Saat mengembangkan karakter, penting untuk memiliki pengetahuan semacam ini karena kita tidak ingin memberikan konotasi yang salah.
- b. Triangle
Aksi, Agresi, Energi, Kelicikan, Konflik, dan Ketegangan semuanya diwakili oleh segitiga.
- c. Round
Kelengkapan, Keanggunan, Keceriaan, Kenyamanan, Kesatuan,

Perlindungan, dan Kekanak-kanakan semuanya diwakili oleh lingkaran. Bentuk penting tidak hanya untuk bentuk wajah karakter, tetapi juga untuk bentuk tubuh karakter.

Mata dan wajah adalah aspek terpenting dari emosi wajah. Mata adalah aspek ekspresi yang paling penting dan harus digambar dengan sangat hati-hati, menurut buku *The Illusion of Life* (1981). Komunikasi dan kepercayaan dihancurkan bahkan oleh gerakan tidak teratur terkecil atau gerakan yang salah di antaranya. Seperti yang ditunjukkan Walt, penonton menatap matanya, dan jika karakter diharapkan untuk bertindak meyakinkan, di sinilah usaha dan uang harus dikeluarkan. Selama bertahun-tahun, Disney telah mengakui bahwa korelasi tertentu menghasilkan ekspresi yang dapat dipahami. Jika suatu ekspresi tidak bekerja sama, tidak ada bagian darinya, bukan mata, tidak ada bagian lain yang dapat berkomunikasi.

Untuk membangun kesatuan ini, komponen-komponen penting ini harus memiliki hubungan kerja yang erat. Akan sulit untuk memahami fitur jika terlalu jauh, dan akan sulit bagi komponen lain yang berinteraksi, tentunya kita paling pandai membaca emosi wajah orang. Jika garis bibir dekat dengan mata, pipi bisa menekan kelopak mata bawah saat tersenyum, menyatukan semua helai di wajah.

Menurut penelitian, karakter film animasi seperti introvert dan ekstrovert adalah salah satu komponen terpenting (Krisanti, 2018). Orang-orang berbagi fungsionalitas baik ekstrovert maupun introvert. Karena itu, seseorang hanya memiliki satu atribut, ekstroversi. Ada dua level, tinggi dan rendah. Extraversion didefinisikan sebagai tingkat ekstroversi yang tinggi, dan introversi didefinisikan sebagai tingkat ekstroversi yang rendah. Karena elemen penentu adalah sifat genetik yang diperoleh dari orang tua, ini terlihat sejak lahir, tetapi hanya setelah mereka menyatu. Introversi dan ekstroversi tidak selalu terlihat di permukaan, tetapi menjadi lebih jelas ketika diucapkan. Perbedaan paling mencolok antara ekstroversi dan introversi adalah keterampilan berkencan.

Ekstrovert kuat karena mereka mengalami emosi positif. Bekerja sendiri memiliki kelemahan membuat lebih sulit untuk merenungkan atau merenungkan

diri sendiri, yang merupakan kekuatan seorang introvert. Introvert bisa menjadi terlalu sensitif karena terlalu banyak berpikir, yang bisa merugikan. Introvert menyukai warna yang tenang, sedangkan ekstrovert lebih menyukai warna yang cerah. Ekstrovert dan introvert memiliki gerakan tubuh yang berbeda karena perbedaan energi dan elemen neurologis; ekstrovert memiliki energi saat terlibat dengan orang lain, tetapi introvert tidak memiliki banyak energi dan tidak memerlukan stimulasi eksternal; mereka puas dengan diri mereka sendiri. Pemeran beragam orang bekerja sama dengan baik, terutama dalam hal romansa. Introvert kadang-kadang diminta untuk mendengarkan ekstrovert.

Menurut temuan (Indra & Budiman, 2018), Introvert lebih sensitif terhadap warna-warna cerah dan suara, dan mereka lebih suka kesederhanaan dan minimalis di sekitarnya (terutama jika Introversi terkait dengan sifat Berpikir). Itu juga tidak mencari atau membutuhkan rangsangan eksternal. Komunikasi interpersonal adalah contoh yang paling jelas, tetapi rangsangan termasuk hobi, kegiatan politik, dan bahkan kebiasaan makan dan minum. Misalnya, introvert tidak suka kopi atau minuman energi. Diplomat, di sisi lain, tertarik pada lingkungan mereka, orang-orang dan hal-hal di sekitar mereka, dan mencari pendapat mereka.

Mereka antusias dan siap untuk mengambil tanggung jawab dalam berbagai situasi, terutama dalam situasi sosial, mereka suka menantang diri sendiri dan orang lain. Ekstrovert sering meragukan kemampuan mereka untuk mengatasi rintangan apa pun di jalan mereka. Lebih tepatnya, apakah ini benar atau tidak tergantung pada keadaan, tetapi ekstrovert lebih aktif dalam pengalaman (dan periklanan) mereka daripada orang lain. Dalam mempelajari pengaruh warna pada gairah, Luscher (1971) menemukan hubungan antara preferensi warna dan ciri-ciri kepribadian. Introvert lebih suka warna "tenang" (seperti biru) karena mereka meminimalkan kegembiraan, sementara ekstrovert lebih suka warna "menarik" (seperti merah) karena mereka meningkatkan tingkat gairah.

Ekstrovert lebih terbuka, ceria, mudah bergaul, dan banyak bicara, namun kecenderungan ini terkadang menjengkelkan, sedangkan introvert lebih menyendiri

dan pendiam, membuat mereka tampak tidak tertarik dan angkuh. Mereka mengembangkan teman yang saling melengkapi meskipun ada perbedaan dalam fitur ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa desain karakter adalah jenis representasi yang berkaitan dengan konsep "manusia" dan semua aspeknya (alam, fisik, pekerjaan, tempat tinggal, dan bahkan takdir) dalam berbagai bentuk, seperti hewan, tumbuhan, atau benda mati. Dalam hal permainan, ada pria, wanita, manusia, robot, monster, dan lainnya untuk dipilih. Secara umum, *Art Direction* adalah proses mengarahkan komponen visual (seni) dalam semua bentuk media komunikasi, termasuk film, acara televisi, media digital, dan iklan. Dalam pengertian ini, arah seni adalah istilah luas yang mencakup berbagai profesi komunikasi visual.

Karakter dalam film animasi, seperti karakter introvert dan ekstrovert, adalah salah satu aspek yang paling signifikan. Ekstrovert dan introvert sama-sama memiliki sifat yang dimiliki orang, sehingga seseorang hanya memiliki satu sifat, ekstrasversi, yang memiliki dua tingkatan: tinggi dan rendah. Ketika ekstrasversi tinggi, itu disebut ekstrasversi, sedangkan ketika rendah, itu disebut introvert. Hal ini dapat dideteksi sejak lahir karena unsur yang mempengaruhinya adalah faktor genetik yang diturunkan dari orang tuanya, tetapi akan menjadi nyata begitu ia mulai berbaur. Introvert dan ekstrovert tidak selalu terlihat dari luar, tetapi ketika diajak bicara, mereka menjadi lebih terlihat. Perbedaan yang paling mencolok antara ekstrovert dan introvert adalah kapasitas mereka untuk bersosialisasi.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, D., Suparta, I., & Indiani, N. (2019). Potential Of Market Development Of Products And Marketing Strategies Of Wood Crafts In Tegalalang Village, Gianyar Regency To Global Direction. *Urnal Ekonomi & Bisnis JAGADITHA*, 6(1), 38-47.

Hamdari, J., & Heryanto, N. (2022). Perancangan Metode Dasar-Dasar Desain

Karakter Pada Konsep Video Game Outlanders. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 2(1); 654-660.

Indra, V., & Budiman, A. (2018). Perancangan Concept Art Karakter Animasi 2d Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Wanita Remaja-Dewasa. *Eproceedings Of Art & Design*, 5(1).

Krisanti, E. (2018). STUDI KARAKTER EKSTROVERT DAN INTROVERT. *Jurnal Desain*, 5(3).174-188.

Novica, D., & Hidayat, I. (2019). Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang. *JADECS (Jurnal Of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52-58.

Putra, G., Ariesta, I., & Nandaryani, N. (2021). Penerapan Desain Karakter Pada Mural Dalam Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Di Desa Bongan, TABANAN. *Jurnal Lentera Widya*, 2(2), 26-33.

Stevani, S., & Santoso, F. (2019). Studi Gerak Animasi Cartoony Sebagai Perancangan Animasi Pendek Bertema Tradisi Dan Budaya Tionghoa. *Isual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 1(03), 259-274.

Surahman, E., Satrio, A., & Sofyan, H. (2020). Kajian Teori Dalam Penelitian. *KTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 49-58.