

METODE *BISHOP'S SHAPE LANGUAGE* DALAM PERANCANGAN DESAIN KARAKTER BAGI ANAK USIA DINI (STUDI KASUS: BERBAGI CERITA, BERBAGI CINTA: BENJI SAKIT GIGI)

Emily Patricia Dotulong¹, Naldo Yanuar Heryanto²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: ed70073@student.uph.edu¹, naldo.heryanto@uph.edu.com²

ABSTRAK

Jurnal ini berisi pembahasan mengenai *shape language* dalam perancangan desain karakter dari adaptasi cerita anak yang menggambarkan perasaan karakter dengan tujuan memperkuat rasa empati anak di Indonesia dalam media teknologi baru seperti *augmented reality*. Metode desain Robin Landa dan Chris Totten digunakan sebagai dasar strategi perancangan konsep desain. Perancangan desain karakter dari buku Benji Sakit Gigi akan dianalisis menggunakan teori Randy Bishop's Shape Language dengan melihat bentuk dasar karakter dan bagaimana bentuk tersebut dapat mengkomunikasikan tujuan penulis atau perancang untuk menyampaikan perasaan dan nilai moral kepada anak.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Shape Language, Desain Karakter, Edukasi Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Menurut Jurnal yang ditulis oleh Alexandra "Pendidikan Perdamaian Dan Fenomena Kekerasan Kultural Pada Anak Remaja Indonesia", sistem pendidikan di Indonesia masih problematik (Alexandra, 2018). Alexandra mengatakan bahwa sistem pendidikan di Indonesia masih berpusat pada ilmu pengetahuan, dibandingkan bertaut pada pengembangan karakter serta penanaman nilai moral. Penanaman nilai moral dan karakter ini berhubungan dengan kecerdasan emosional (Alexander, 2018). Harianja dan Nurihasan (2016) menambahkan bahwa dengan memperkuat kecerdasan emosional anak sejak dini, kualitas kecerdasan seorang anak akan lebih proporsional. Anak-anak tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual yang baik, namun juga memiliki penguasaan atau kualitas emosi yang baik. Berangkat melalui pemahaman di atas, penulis berkesimpulan bahwa dengan memiliki penguasaan emosi yang baik, anak-anak lebih bisa menguasai kecerdasan intelektualnya.

Dalam buku Clara Ng yang berjudul *Benji Sakit Gigi*, dikatakan bahwa untuk melatih kecerdasan emosional anak, dibutuhkan sebuah medium atau media perantara. Medium pembelajaran yang melatih kecerdasan emosional (EQ) sejak dini bisa diaplikasikan dalam bentuk visual. Konten di dalam buku Benji Sakit Gigi tidak hanya menceritakan bagaimana pentingnya menjaga kebersihan gigi, tetapi ia juga mengajarkan bahwa seorang anak harus memahami perasaan yang sedang alami atau mengenali emosi mereka.

Salah satu tahapan dalam melakukan visualisasi cerita adalah mendesain karakter. Tahapan mendesain karakter cukup penting mengingat sebuah karakter memiliki peran dalam menyampaikan informasi, terlebih mengenai sifat dan karakteristiknya. Bentuk karakter dalam sebuah cerita bisa memberikan atau memantik emosi dari para pembaca (Bishop, 2019). Karakter tersebut harus memiliki visual yang mewakili sifat atau karakteristiknya, mengingat hal ini sangat krusial dalam penyampaian sebuah cerita yang komprehensif. Pada konteks penulisan ini, penulis melakukan perancangan ulang karakter Benji Sakit Gigi dengan menggunakan metode *shape language* dari Randy Bishop digunakan sebagai landasan desain karakter. Metode ini akan dijadikan sebagai landasan eksplorasi desain karakter supaya visualisasi lebih representatif dan ekspresif.

KAJIAN TEORI

Target User

Hal penting dalam membentuk suatu karakter adalah *appeal* untuk target audiens. Dalam kasus ini, targetnya anak yang berusia 5 sampai 10 tahun. Dengan usia ini, desain karakter Benji harus mempunyai visual yang mudah untuk dipahami dan mempunyai warna yang terang atau dinamis untuk anak.

Randy Bishop's Shape Language

Bishop (2019), mengatakan bahwa, dalam mendesain karakter, seorang desainer harus mengkomunikasikan tujuan karakter tersebut kepada penonton. Salah satu metode yang dapat dilakukan adalah metode *Shape Language*. *Shape Language* adalah penggunaan bentuk untuk memberikan reaksi dari apa yang kita lihat dengan perasaan. Ada tiga bentuk yang mempunyai tampilan dan makna yang paling dasar yaitu *primary shape*. Bentuk-bentuk tersebut adalah persegi, segitiga dan lingkaran.

Lingkaran

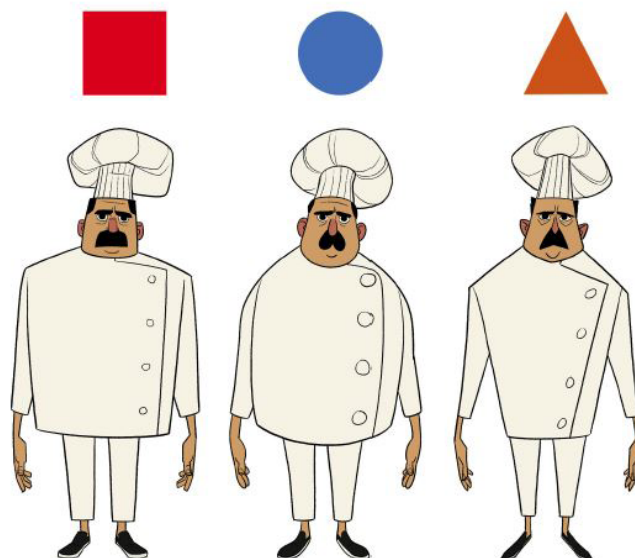
Bentuk lingkaran mempunyai tampilan damai, baik, lembut, aman dan keutuhan. Bentuk ini juga mengasosiasikan kebaikan, kesenangan dan kelemahan pada wanita maupun karakter laki-laki. Selain itu, bentuk ini dapat merepresentasikan kekosongan, kesendirian, sihir dan misteri.

Persegi

Bentuk persegi lebih merepresentasikan fisik tubuh dan stabilitas, keteguhan, disiplin, kekuatan dan keandalan. Bentuk tersebut memberikan dampak tampilan lebih maskulin daripada bentuk yang lain dan juga dapat merepresentasikan hal seperti kebosanan atau kebodohan.

Segitiga

Bentuk segitiga tidak merujuk kepada fisik maskulin atau wanita tetapi lebih merepresentasikan gerakan atau deviasi dan ketajaman. Apabila ditemukan adanya sudut yang sangat tajam, tentu akan memiliki dampak lebih kuat. Contoh dalam menggunakan bentuk ini sebagai dasar karakter adalah karakter dengan sifat jahat, untuk membedakan dengan bentuk lainnya yang lebih ideal atau aman dalam personalitas karakter tersebut.



Gambar 1 Contoh penerapan setiap bentuk primer dari satu karakter (Sumber: *The Character Designer, 21 Draws, 2019*)

Dengan bentuk-bentuk dasar tersebut, ada *kekontrasan bentuk* di mana ada *penekanan visual baik* disaat membedakan karakter wanita dan lelaki. Ketika kita dapat mengenali adanya karakteristik dari bentuknya, akan lebih mudah untuk menganalisis perbedaan desain dan gambaran lainnya.. Dengan bentuk yang terlihat jelas, akan lebih mudah menyampaikan karakteristik yang lebih spesifik. Saat menambah kompleksitas dalam suatu bentuk karakter, maka hal itu juga akan menambah kompleksitas dalam karakteristik atau personalitas karakternya. Dalam karya yang melibatkan lebih dari satu karakter, harus mempunyai kontinuitas *shape language* dalam suatu *lineup* karakter. Hal ini akan memberikan kesan bahwa karakter-karakter terletak dalam satu dunia yang sama. Bishop memberikan contoh bahwa dari satu daerah ada bahasa yang sama, tetapi mempunyai logat yang berbeda dan variasi suara. Dalam banyak desain karakter, mereka menggunakan bahasa yang melingkar untuk mencapai estetika film yang merasa aman dan sesuai untuk anak.

METODOLOGI

Menggunakan *The Design Process* Robin Landa (2014), dan *Game Design Workflow* Chris Totten (2001) dalam pembuatan karakter. Landa memberikan lima tahapan proses desain yaitu, *orientation, analysis, conception, design* dan *implementation*. Proses pembuatan bentuk karakter dalam prototipe tersebut akan lebih memfokuskan kepada tahapan *analysis, conception* dan *design*. Dari analisis data, merancang strategi prototipe, penentuan identitas visual dan target audiens untuk mendapatkan ide dan dasar untuk konsep pembuatan karakter *Benji Sakit Gigi*. Tahapan *conception* adalah kumpulan dari referensi, adaptasi cerita, dan pembangunan latar belakang karakter dan aset. Tahapan *design* dapat memvisualisasikan konsep aset dan karakter dengan *concept art, digital painting* dan *model sheet* sebagai gambaran visual untuk perancang dalam proses pembuatan bentuk karakter dan aset dalam suatu prototipe.



Gambar 2 Penerapan proses desain Landa dan Totten dalam perancangan prototipe pemodelan 3 dimensi *augmented reality*, *Benji Sakit Gigi* (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

PEMBAHASAN

Pembahasan Konten

Pada tahapan *Analysis* dan *Conception*, penulis melakukan analisis data, yaitu cerita buku Benji. Buku Clara Ng bercerita tentang karakter-karakter yang mengalami masalah setiap hari. Tujuan yang ingin didapatkan dari pembaca adalah kepekaan terhadap sebuah perasaan. Benji Sakit Gigi bercerita tentang seekor anjing laut yang bernama Benji yang sedang main dengan temannya di kandang di kebun binatang. Dia mempunyai orang tua, teman baik, dan pekerja taman binatang. Sebagai karakter utama, Benji yang selalu bermain dengan temannya dengan senang hati, juga mengalami situasi yang membuatnya merasa kesakitan dan ketakutan, tetapi dengan bantuan pekerja di taman binatang, Benji mendapatkan kembali kesenangan dalam hidupnya. Kosakata yang penting dalam cerita tersebut adalah kata-kata yang mendeskripsikan perasaan karakter Benji ini, pada saat dia senang, sedih, takut atau juga gugup. Perasaan tersebut juga dijelaskan mengapa dia merasa seperti itu dan bagaimana reaksinya saat punya perasaan itu.

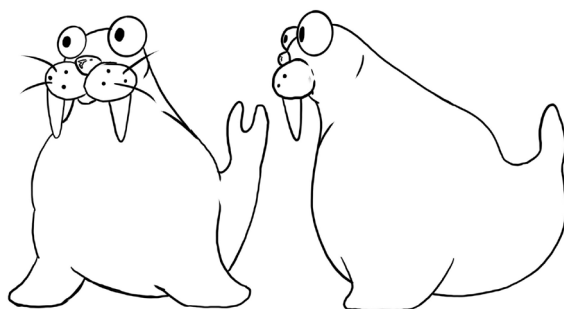
Dalam tahapan *Design*, dalam mengadaptasi karakter Benji pada cerita Clara Ng, *Benji Sakit Gigi* menjadi karakter yang kompleks dalam mengkomunikasikan perasaan dalam cerita tersebut, dalam hal ini metode Bishop akan sangat tepat untuk digunakan. Bentuk dasar awal Benji adalah segitiga dan bentuk lingkaran kecil untuk fitur mukanya. Karena jelas sekali bentuk karakternya, maka desain karakter cenderung tidak kelihatan kompleks dan tidak dapat memberikan dimensi personalitas yang lebih dalam. Menurut Bishop, dengan menggunakan banyak macam bentuk yang konsisten dan yang masuk akal, suatu karakter dapat memberikan dimensi yang lebih mendalam dan kesan bahwa ada banyak lapisan karakteristik dari satu karakter tersebut. Benji, sebagai karakter utama yang

mengalami situasi dimana menghasilkan banyak perasaan yang harus ditunjukkan dalam cerita, sebenarnya lebih sesuai dengan bentuk yang lebih kompleks untuk mewakili identitas karakter tersebut. Benji yang diilustrasikan oleh Verdi, adalah bentuk yang digambar untuk target audiens anak kecil, maka penggunaan bentuk yang jelas dan mudah untuk memahami. Tubuhnya cenderung lebih tajam seperti segitiga yang ujungnya melingkar supaya tidak terlalu tajam. Mirip dengan tubuhnya, sirip Benji juga mengikuti bentuk yang mirip dasar segitiga yang sedikit melingkar. Mata, hidung dan mulut juga ikut melingkar dan esensi dari visual bentuk karakter Benji oleh Verdi sederhana.



Gambar 3 Ilustrasi Benji oleh Verdi (Sumber: Berbagi Cerita, Berbagi Cinta, Clara Ng, 2006)

Hal ini bisa dilakukan dengan menyaring apa yang sudah digambarkan, dan memberikan arti yang lebih dalam dari bentuk yang lebih dinamis dan cocok dengan identitas Benji. Salah satunya perubahan dalam desain bentuk Benji adalah bentuk badannya, dari bentuk yang cenderung lebih tajam, akan diberikan bentuk lebih lingkaran dan berbentuk bujur untuk memberikan kesan baik dan ramah yang bisa terasa pada awal cerita. Hidung dan janggut Benji yang awalnya lingkaran, akan diberikan bentuk baru yang lebih kotak untuk memberikan kesan bahwa Benji maskulin dan menekankan kekuatannya pada bentuk mulut untuk menunjukkan keteguhan. Oleh karena Benji dalam cerita tersebut banyak sekali makan, dan alur cerita yang fokus kepada mulutnya, rasanya tepat untuk membuat bentuk yang kompleks di sekitar mulutnya. Taring Benji juga digambarkan lebih tajam dari bentuk awal untuk memberikan kesan tidak stabil dan kontras dengan bentuk tubuh Benji. Dengan perubahan bentuk karakter Benji, relativitas karakter tersebut dengan audiens akan lebih mendalam dan lebih ramah untuk dilihat dibandingkan gambar karakter yang lebih tajam dan mempunyai bentuk yang terlalu jelas dan polos.



Gambar 4 Ilustrasi Benji baru (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Sebagai kesimpulan, tulisan ini membahas perancangan ulang bentuk karakter dalam cerita benji, dengan metode *shape language* sebagai landasan untuk mendesain karakter. Perancangan ini berangkat dari isu pendidikan yang lebih spesifik membahas tentang pentingnya peningkatan kecerdasan emosional. Perancangan desain bentuk karakter dari teori Randy Bishop mengenai *shape language* dapat memberikan kesan lebih dalam terhadap personalitas dan karakteristik karakter dalam cerita tersebut. Dengan lebih mengerti arti dalam bentuk primer dan menggabungkan bentuk primer tersebut menjadi bentuk yang lebih kompleks dan mendalam serta menggambarkan desain karakter dengan lebih baik. Penggunaan metode tersebut dapat menghasilkan karakter yang memiliki makna mendalam, tanpa harus menambahkan ekspresi wajah. Metode tersebut juga dapat memberikan desain yang sesuai dengan target audiens.

Rekomendasi

Untuk proyek akhir, hal yang harus diperhatikan lebih dalam mengenai desain karakter dengan lebih teliti adalah dalam transisi sketsa atau desain yang dua dimensi menjadi tiga dimensi apabila diperlukan. Metode pembuatan pemodelan 3 dimensi tersebut bisa ditemukan dalam buku Chris Totten yang tidak hanya membahas proses konsep desain karakter, tetapi juga teknik dan tahapan penting dalam pembuatan model tiga dimensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Clara Ng. (2006) *Berbagi Cerita, Berbagi Cinta: Benji Sakit Gigi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Landa, Robin. (2014) *Graphic Design Solutions*. Wadsworth Cengage Learning.
- Totten, Chris. (2001) *Game Character Creation: With Blender and Unity*. Indiana: John Wiley and Sons Inc.
- Saurina, Nia. (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality*. Jawa Timur, Indonesia: Jurnal
- Harianja, S. I., Nurihasan, A. J. (2016) *Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini*. Indonesia: Jurnal
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2015) "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia"
- Suryana, Dr. Dadan (2018) "Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak"