

Analisis “Proportions and Exaggeration” dalam Desain Karakter *Board Game Scrap’n Brawl*

Ananda Angelia Ivan

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01023190042@student.uph.edu.com

Naldo Yanuar

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
naldo.yanuar@uph.edu.com

Jordan Alexandra Anton

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01023190054@student.uph.edu.com

Edward

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01023190028@student.uph.edu.com

ABSTRAK

Jurnal ini akan membicarakan konsep analisa *proportions and exaggeration* dalam perancangan desain karakter dari board game *Scrap’n Brawl*. Perancangan pada karakter board game *Scrap’n Brawl* kali dimulai dari inspirasi yang bersifat universal dimana pembuatan masing-masing karakter memiliki inspirasi dari berbagai macam sumber sehingga satu kesamaan dari desain karakter *board game* yang mencolok adalah gabungan inspirasi yang pada akhirnya penulis terapkan dalam proses pembuatan masing-masing dari karakter *board game* yang kemudian dikembangkan menjadi beragam jumlah karakter yang konkret. Konsep analisa *proportions and exaggeration* sendiri merupakan salah satu bagian dari beragam prinsip desain dimana keseluruhan prinsip desain ini menjadi pengetahuan dasar untuk semua orang yang berkeinginan untuk menciptakan sebuah karakter baik profesional maupun untuk kepentingan pribadi. Analisa *proportions and exaggeration* memberikan kontribusi penting dalam pembuatan karakter dimana prinsip ini bisa memberikan cerita berupa visual secara mendalam seperti walaupun prinsip ini digunakan untuk memulai sebuah desain pada suatu karakter, prinsip ini menjadi titik penggambaran *movement* pada karakter seperti bagaimana cara karakter ini berjalan sampai pada pemahaman emosional atau sifat pada karakter tersebut apakah mereka sombong atau mungkin penakut sehingga harus dipahami bahwa masing-masing prinsip memiliki ceritanya tersendiri yang membuat masing-masing prinsip memiliki peran yang penting dalam proses pembuatan desain sebuah karakter.

Kata Kunci: Prinsip Desain, Perancangan Karakter, Atribut Visual, *Board Game*

PENDAHULUAN

Proporsi merupakan sebuah keseimbangan Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Indrawan, 2000, p.409), berdasarkan hal ini, dapat dikatakan pula bahwa proporsi di dalam desain karakter merupakan keseimbangan berdasarkan ukuran dan perbandingan dari anggota tubuh. Hal ini merupakan sebuah dasar dari desain karakter di dunia, namun bagaimana apabila terdapat adanya distorsi di dalam proporsi, mampu membuat profil sebuah karakter semakin terlihat dan terasa?. Mengenai hal ini, terdapat beberapa faktor dan alasan mengapa adanya sebuah distorsi, dan seberapa kuatnya distorsi di dalam sebuah proporsi mampu merusak, atau malah membantu di dalam pembuatan profil dari suatu karakter.

Exaggeration, adalah suatu aksi, atau sebuah benda yang memiliki satu hal atau lebih yang dilebih - lebihkan (*Merriam-Webster*), maka dari itu, eksagerasi merupakan sebuah proses yang membuat sesuatu memiliki hal yang melebihi batas normal, seperti contohnya suara yang sengaja dibuat sangat keras. Hal ini membuat sebuah hal yang ada menjadi lebih terlihat dan bahkan mampu menarik perhatian dengan kuat. Hal ini lah yang juga bisa dipakai di dalam proporsi karakter, yakni membuat sebuah hal yang biasa, menjadi berlebihan yang bahkan malah menjadi daya tarik dari karakter tersebut, karena manusia yang sudah terbiasa melihat dan beradaptasi dengan proporsi manusia normal, akan dengan mudahnya melihat hal yang tidak biasa di dalam sebuah proporsi karakter yang terlihat. Maka dari itu, pembuatan sebuah proporsi yang menarik dan juga bagus menjadi salah satu hal yang kuat di dalam subjek karakter desain, bahwasanya karakter, merupakan sebuah jendela menuju sebuah karya yang diceritakan.

Seperti halnya dengan subjek yang akan dibicarakan di dalam makalah ini, yakni adalah *board game Scrap'n Brawl*, yang akan menampilkan banyak karakter yang memiliki proporsi yang dilebih - lebihkan. Atas dari konsep permainan ini yang dirasakan akan sangat cocok dengan aksi dan desain yang berlebihan, untuk menambahkan faktor jenaka dari permainan ini. Maka dari itu, di dalam makalah ini penulis akan menjabarkan bagaimana sebuah proporsi mampu menentukan sebuah karakter dengan kuat, hanya dari penampakannya semata.

KAJIAN TEORI

Principal Design Proportions And Exaggeration

Seperti yang diketahui mengenai prinsip desain seperti diantaranya, prinsip desain sendiri terbagi menjadi berbagai macam bagian seperti 7 prinsip *layout* desain, 12 prinsip desain diantaranya terdapat *contrast*, *balance*, *emphasis*, *repetition*, *rhythm*, *pattern* dan lainnya lalu kemudian ada juga yang berpendapat bahwa hanya ada 5 atau 4 prinsip yang utama dalam desain dan sebagainya.

Diketahui bahwa masing-masing prinsip desain bisa dijabarkan menjadi prinsip yang lebih rinci, seperti yang dikatakan sebelumnya bahwa ada prinsip dari *layout* desain, prinsip desain keseluruhan, prinsip arsitektural baik prinsip *basic* maupun menuju kategori tertentu seperti prinsip di wilayah tropis dan sebagainya, prinsip untuk membuat desain sebuah karakter, prinsip yang digunakan dalam

proses pembuatan *storyboard* dst. Prinsip desain *proportions and exaggeration* diperuntukan untuk kita sebagai seorang desainer agar lebih mengerti dalam mengoperasikan atribut visual sebuah desain, terutama bentuk atau *form* yang sengaja dibuat dengan tujuan agar kita bisa berkomunikasi secara visual dengan kepribadian dari karakter yang penulis ciptakan (Ekstrom 2013).

METODOLOGI

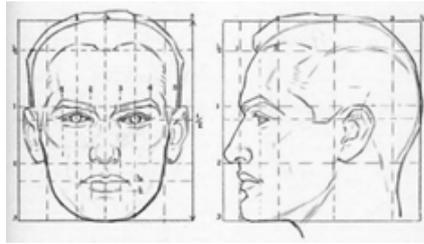
Perbandingan Desain Karakter *Scrap'n Brawl* dengan Desain Karakter Kartun pada Masa Kini

Studi Pustaka di dalam proporsi dan desain karakter merupakan metode yang akan digunakan untuk mencari bagaimana dan apa yang membuat perbedaan karakter dari segi proporsi dan apa yang tersampaikan dari distorsi karakter yang di buat itu. Pertama - tama, penulis akan menjabarkan alasan mengapa banyak karakter dari *Scrap'n Brawl* memiliki distorsi proporsi yang nyata, dan mengambil paralel dari berbagai contoh karakter lain yang memiliki tujuan dan tingkat distorsi yang mirip dengan karakter di permainan tersebut. Setelah itu, penulis akan mencari signifikansi yang menandakan bagaimana sebuah distorsi di karakter - karakter tersebut memiliki pesan dan indikasi yang sama. Setelah menjabarkan persamaan, penulis akan juga membandingkan dengan perbedaan distorsi, dan membuktikan bagaimana perbedaan yang terdapat di dalam kedua jenis desain karakter tersebut. Kesimpulan dan saran tentunya merupakan hasil dari penelitian ini.

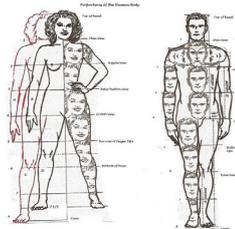
Perbandingan dengan Proporsi Objek Nyata

Karakter desain dari *Scrap'n Brawl* merupakan gambaran dari makhluk hidup maupun benda mati yang dihiperbola-kan. Karena adanya proporsi tubuh yang dilebih-lebihkan, maka dari makhluk hidup atau benda mati yang biasa saja dapat menjadi sesuatu yang hidup dari imajinasi. Namun setiap karakter pasti mempunyai dasar objek sehari-hari yang menginspirasi pembuatan desain tersebut. Inspirasi dapat berupa manusia biasa, hewan, hingga benda mati seperti rongsokan yang berupa *anamorphic*. Maka dari itu, penulis akan menyajikan gambaran proporsi objek nyata. Ciri-ciri objek tersebut akan dibandingkan dengan fitur-fitur yang terdapat pada desain karakter *Scrap'n Brawl*. Hal ini akan menunjukkan seberapa jauh sebuah proporsi dapat didistorsikan, diubah, atau dilebih-lebihkan sehingga membentuk karakter-karakter yang memiliki *style* desain yang sama.

Proporsi merupakan hubungan antara dua atau lebih elemen yang membuat sebuah karya harmonis dan seimbang (Bernard, Theresa. 2021). Prinsip desain ini berhubungan dengan perbandingan ukuran antara tinggi, lebar, rasio antara dua bentuk, serta jarak antara dua elemen. Jika rasio tidak seimbang, maka karya tersebut terlihat tidak proporsional. Hal ini dapat dihubungkan dengan proporsi tubuh manusia. Jika kepala dari seseorang lebih kecil dari badannya, maka tubuh orang tersebut dianggap tidak proporsional. Sebuah studi dilakukan untuk menentukan proporsi tubuh manusia normal. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah mencatat ukuran individu yang beragam dan unik. Lalu kesimpulan diambil dari kesamaan subjek-subjek yang diteliti (Bammes, Gottfried. 2004).



Gambar 1 *Drawing the Head and Figure* (Sumber: Hamm, 1963)



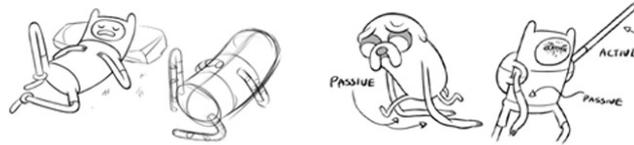
Gambar 2 *Drawing the Head and Hands* (Sumber: Loomis 1956)

Gambar 1 menjelaskan tentang proporsi tubuh manusia. Tinggi proporsional tubuh lelaki merupakan delapan kepala bertumpuk dengan ukuran yang sama. Laki-laki mempunyai panjang tangan seukuran tiga kepala dan kaki berukuran empat kaki. Sedangkan tinggi proporsional wanita merupakan enam kepala setengah. Perempuan memiliki panjang tangan tiga kepala setengah dan kaki yang berukuran tiga kepala setengah. Rata-rata para pelukis menggambarkan manusia dengan tinggi proporsional lelaki, namun beberapa lebih memilih tubuh mungil wanita. Namun, untuk mengilustrasikan *fashion*, proporsional tubuh merupakan delapan hingga sembilan kepala. (Hamm, Jack. 1963). Pada gambar 2, terdapat ilustrasi anatomi muka proporsional laki-laki. Proporsi ini telah diteliti sehingga menghasilkan sebuah skala yang sederhana dan praktis. (Loomis, Andrew. 1956). Di sisi depan, ukuran kepala merupakan persegi panjang dengan rasio tiga unit dibanding dengan tiga setengah unit. Tiga unit pada muka terbagi menjadi dahi, hidung, dan dagu. Ukuran telinga, hidung ke alis, bibir, dan dagu merupakan satu unit. Pada sisi samping, lebar dari ujung hidung hingga belakang kepala adalah tiga setengah unit.

PEMBAHASAN

Seperti yang diketahui prinsip proportions and exaggeration merupakan salah satu transportasi visual yang penting dalam sebuah karya seni. Konsep karakter beserta dengan konsep art style pada board game *Scrap'n Brawl* merupakan konsep yang relatif sama dengan konsep proportion and exaggeration dari beberapa macam kartun salah satunya adalah karakter *Finn* dari *Adventure Time*. Sebagai dasarnya, form merupakan pembahasan pertama, dimana pada pembagiannya, badan dari *Finn* bisa dibedah menjadi berbagai macam jenis tabung (Seibert 2009) pada gambar dan terlebih dari itu, lekukan tubuh pada karakter tersebut tidak selalu konsisten dimana adanya peran *passive* dan *active* pada anggota tubuh karakter *Adventure Time* dengan tujuan untuk menunjukkan berbagai macam sisi emosional

baik dari cerita atau hanya sekedar atribut visual guna memperkuat pertunjukan dari para karakter (Seibert 2009) seperti pada gambar 3 *How to Draw Adventure Time*, Fred Seibert.



Gambar 3 *How to Draw Adventure Time* (Sumber: Seibert, 2014)

Pada desain salah satu karakter dari *board game Scrap'n Brawl*, yang bernama *Rassmoonie* memiliki struktur design yang sama, dimana konsistensi dari bentuk karakter ini berwujud tumpul atau cenderung berbentuk bulat dan selain bentuk atau proporsi yang berlebihan, adanya peran active dan juga passive pada karakter *Rassmoonie* yang menciptakan 2 perbedaan di bagian lidah ketika ia sedang beraksi dan ketika ia kalah dalam permainan seakan lidah pada karakter tersebut lepas kendali sehingga ketika dalam posisi kalah lidahnya menjulur keluar dapat dilihat pada gambar *Rassmoonie*, Jordan Alexandra.



Gambar 4 *Rassmoonie* (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Rasmoonie merupakan karakter yang bukan berbasis manusia namun karakter tersebut memiliki karakter seperti manusia. Rasio ukuran tubuh karakter ini tidak sepenuhnya mengikuti proporsi tubuh manusia normal seperti mata yang dimilikinya sangat bundar dan memiliki diameter lebih dari satu unit. Mata tidak memiliki jarak antara sesama, tidak seperti mata manusia yang dipisahkan oleh hidung. Hidung tidak memiliki ukuran normal karena berbentuk panjang seperti batang kayu, sementara hidung manusia normal hanya berukuran dua per tiga unit. Dagu Rasmoonie tumpul ke arah samping yang pada akhirnya membentuk kepala secara keseluruhan berbentuk seperti bulan, rupa tersebut berlainan dengan wajah manusia yang simetris. Fisik karakter ini berwujud bulat dan dilukiskan lebih kecil dari kepala dan tidak mengikuti skala tubuh manusia normal yang diukur dengan tiga kepala terlebih dari itu bagian paha Rasmoonie hanya berukuran kurang dari satu kepala. Selain itu, kaki karakter terlihat tumpul namun kurus seperti tulang yang tidak berdaging.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Dengan gabungan dari berbagai macam sumber, salah satu prinsip desain yakni

proportion and exaggeration yang sudah dibahas di halaman sebelumnya berhasil membuktikan bahwa dengan adanya bentuk visual atau atribut visual yang mencolok memberikan dampak psikologis pada manusia yang besar sehingga lahirlah berbagai macam pembicaraan atau pertanyaan yang berhubungan dengan perbedaan antara karakter A dan juga B karena dengan adanya Indra penglihatan membuat orang - orang terbiasa dengan melihat hal regular dalam artian hal yang selalu terlihat sehingga terbiasa, namun dengan atribut visual yang kuat, pemahaman atau persepsi manusia dengan mudah dapat dialihkan walau perbedaan yang terlihat hanyalah sedikit.

Rekomendasi

Dari apa yang penulis pelajari dari prinsip desain salah satunya membicarakan mengenai *balance* atau keseimbangan, jika sebuah komposisi seimbang maka komposisi tersebut benar, namun jika tidak seimbang maka komposisi atau karya tersebut dianggap tidak memenuhi prinsip atau kurang. Sama halnya dengan penggunaan dari prinsip *proportion and exaggeration*, jika terlalu banyak digunakan maka apa yang awalnya proporsional menjadi distorsi dan apa yang di lebih-lebihkan menjadi terlalu berlebihan sehingga pada akhirnya komposisi yang distorsi dan terlalu berlebihan bisa menjadi komposisi yang mungkin tidak memenuhi kriteria seni namun, disaat yang bersamaan, jika prinsip *proportion* atau *exaggeration* tidak diaplikasikan pada sebuah komposisi, komposisi tersebut mungkin akan terlihat atau terkesan lebih serius, namun jika penggunaan prinsip *proportion and exaggeration* di batas yang tepat maka akan memberikan kesan lebih dinamis pada sebuah karya.

DAFTAR PUSTAKA

Bernard, Teresa. "Principles of Good Design: Proportion." Teresa Bernard Oil Paintings, June 20, 2021. <http://teresabernardart.com/principles-of-good-design-proportion/>.

Ekstrom, Hanna. How can a character's personality be conveyed visually through shape, 2013, 2–54.

Bammes, Gottfried. *The Artist's Guide to Human Anatomy*. Mineola, NY: Dover, 2004.

Hamm, Jack. *Drawing the Head and Figure*. Canada, Toronto: General Publishing Co. Limited, 1963.

Loomis, Andrew. *Drawing the Head and Hands*. London: Titan Books, 2011.

Loomis, Andrew. *Drawing the Head and Hands*. 1956. New York: The Viking Press.

Merriam-Webster.com Dictionary, s.v. "exaggeration," accessed September 29, 2021, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/exaggeration>.

"Proporsi". KBBI Daring, 2016. Web.22 Sep 2021.

Seibert, Fred. *How To Draw Adventure Time*, n.accessed September 29, 2021. <https://www.scribd.com/document/14686737/How-to-Draw-Adventure-Time>