

# Implementasi Metode Desain Karakter Dasar Marika Nieminen pada Animasi Fiksi Fantasi Antapura

**Arthur Inata Wisly**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
wislyarthur@gmail.com

**Naldo Yanuar Heryanto**

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

## ABSTRAK

Karakter merupakan salah satu aspek penting dalam sebuah animasi. Karakter memegang peran sebagai penggerak cerita dalam animasi sekaligus menjadi pelekat sebuah animasi dengan penontonnya. Seorang karakter yang baik merupakan karakter yang memiliki kepribadian unik dan dapat bersentuhan dengan penontonnya. Maka dari itu, menjadi penting bagi seorang desainer karakter untuk mengetahui metode perancangan karakter yang baik dan tepat. Perancangan jurnal ini menggunakan metode studi pustaka dan analisis data yang diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal lain dan buku. Jurnal ini berfokus dalam mendokumentasikan implementasi metode desain karakter dasar dari Marika Nieminen pada perancangan karakter animasi fiksi fantasi Antapura. Perancangan jurnal ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai proses perancangan karakter dalam animasi.

Kata Kunci: Animasi, Karakter, Perancangan Karakter, Metode, Antapura

## PENDAHULUAN

Film merupakan salah satu karya sastra karena merupakan seni yang dibuat dengan kombinasi gambar bergerak (Rizakiah, Sili & Kuncara, 2018). Karya sastra dapat berupa puisi, drama, maupun prosa, disajikan di hadapan para pembaca, pendengar maupun penonton dengan sentuhan-sentuhan keindahan yang dirangkai dalam bentuk gerak, lagu, maupun dialog yang tertulis maupun yang dilisankan. Selain itu, sastra juga dapat dialirkan melalui media lain seperti film. Film mampu menarik perhatian *audience*, dan mampu memotivasi mereka untuk lebih mengenal karya sastra yang ditulis oleh penulis besar yang kemudian difilmkan, dan menggugah empati dan simpati mereka karena karya sastra banyak menampilkan nilai-nilai moral didalamnya. (Widyahening, 2014).

Meskipun film dan karya sastra memiliki media yang tidak sama, keduanya memiliki fungsi yang sama. Film memiliki dua fungsi utama, yaitu fungsi sebagai hiburan (*entertainment*) dan fungsi sebagai didaktisme (*deductism*). Adapun yang dimaksud dengan didaktisme adalah fungsi film yang seringkali mengandung alegori, konten-konten yang makna permukaannya seringkali mengacu pada

konteks sosial, etika, agama, dan politik yang lebih luas. Dengan kata lain, film seringkali mengandung pesan-pesan kultural, baik yang sengaja maupun yang tidak disengaja, yang dapat ditemukan dengan cara refleksi. Dua fungsi ini memiliki kesamaan dengan fungsi sastra yang juga untuk menghibur sekaligus bermanfaat bagi pembacanya (Riyadi, 2014). Film dapat dikelompokkan menjadi film nyata dan tidak nyata. Film tidak nyata merupakan film yang visualisasi ceritanya tidak diperankan langsung oleh makhluk hidup, misalnya seperti film kartun dan film animasi (Hasanah & Nulhakimah, 2015).

Animasi, animator, dan semua kata yang berhubungan dengan itu berasal dari bahasa latin, *animare*, yang memiliki arti ‘memberi kehidupan’, dan sesuai dengan konteksnya, film animasi berisikan ilusi gerakan dari garis-garis dan bentuk-bentuk yang ada di dalamnya. Segala bentuk objek dalam animasi adalah benda mati yang ditampilkan seperti bergerak sehingga memiliki kesan hidup (Wells, 1998). Dalam sebuah animasi karakter-karakter berperan penting dalam menjalankan alur cerita. Baik dengan bernarasi, berdialog, dan juga beraksi dalam rupa tindakan dan ekspresi yang secara holistik dapat menyusun jalannya cerita (Hidajat, 2014). Menurut Nurhidayati (2018), karakter dapat berupa manusia, binatang, benda, ataupun suasana. Benda dan suasana dapat dijadikan tokoh dengan memberikan mereka perasaan layaknya manusia. Karakter biasanya berperan dalam memandangi, menguraikan persoalan, dan menjemput penyelesaian. Karakter juga merupakan titik tolak seorang penulis dalam memandangi sebuah persoalan.

Ketika membahas mengenai perancangan karakter, yang menjadi fokus masyarakat umum adalah aspek visualnya. Meskipun membuat seorang karakter menjadi menarik secara visual itu penting, latar belakang dan membangun cerita dari dunia sang karakter juga menjadi hal yang krusial. Wujud visual seorang karakter mungkin memang menyenangkan untuk dilihat, tetapi hal tersebut hanyalah bersifat sementara. Untuk tetap menjaga hubungan dari *audience* dengan sang karakter, harus ada sesuatu yang harus membuat mereka saling berkenaan (Nieminen, 2017). Jurnal ini akan berfokus dalam mendokumentasikan perancangan karakter animasi Antapura dengan mengimplementasikan metode desain karakter yang tidak hanya mempertimbangkan wujud visual karakter, namun juga mempertimbangkan faktor yang dapat membangun koneksi antara karakter dengan penonton. Pendekatan yang digunakan adalah metode dasar desain karakter yang meliputi perancangan target demografis dan pengaplikasiannya hingga perancangan visualnya.

## **KAJIAN TEORI**

### **Metode Desain Karakter Dasar Marika Nieminen**

#### ***Demographic and Application***

Hal pertama yang harus diperhatikan dalam proses perancangan karakter adalah untuk siapa karakter tersebut dibuat. Pemahaman yang jelas mengenai *audience* menjadi hal yang sangat penting. Kelompok demografis dapat dibagi menjadi beberapa kriteria berbeda, seperti usia, agama, minat, jenis kelamin, serta status sosial dan ekonomi. Target demografis dapat memberikan arahan dan konteks saat merancang seorang karakter. Karakter yang dirancang untuk anak kecil

relatif dirancang dari bentuk-bentuk dasar, ekspresi wajah yang berlebihan, dan warna-warna yang lebih cerah. Hal tersebut dikarenakan anak-anak belum dapat memproses informasi visual maupun linguistik secara kompleks. Perancangan karakter yang sederhana membantu mengoptimalkan kemampuan memproses anak-anak. Kebalikannya, semakin tua usia *audience* yang ditargetkan, semakin kompleks informasi yang dapat diproses dari seorang karakter (Nieminen, 2017).

### ***Silhouette and Shape***

Penampilan dan estetika wujud visual dari seorang karakter berperan penting dalam awal proses mendesain karakter. Seorang desainer karakter perlu memikirkan bagaimana membuat karakter menonjol dalam suatu dunia yang memiliki banyak variasi karakter. Merancang karakter yang mudah dikenali dapat dilakukan dengan melakukan proses *silhouetting*, yaitu membuat bayangan hitam atau siluet dari karakter untuk melihat seberapa unik karakter tersebut. Karakter yang sukses merupakan karakter yang dapat dikenali dari siluetnya saja. Siluet juga akan membantu menentukan seberapa menarik karakter tersebut. Jika bentuk dasarnya menarik, kemungkinan besar karakter tersebut juga demikian. Bentuk dasar banyak berkontribusi dalam tahapan awal ini (Nieminen, 2017).

### ***Grayscale and Colour***

Sebelum memberikan warna pada karakter yang dirancang, beberapa desainer lebih memilih untuk memvisualisasikan karakter dengan warna abu-abu terlebih dahulu. Hal ini merupakan cara untuk menentukan tingkat terang-gelap pada karakter sebelum menggunakan warna. *Grayscale* juga dapat membantu mengatasi masalah kelainan penglihatan warna. Warna sangatlah penting dalam menyampaikan pesan mengenai kepribadian karakter. Maka dari itu, menjadi hal yang penting dalam memahami makna yang disampaikan dari setiap warna. Interpretasi makna warna dapat berbeda-beda antar individu dan antar budaya, namun ada relasi warna tertentu yang terkait dengan simbolisme warna. Warna-warna seperti kuning, jingga, dan merah secara universal dipandang sebagai warna yang hangat, energetic, dan agresif. Sedangkan warna-warna seperti biru, dan hijau dipandang sebagai warna yang sejuk, menenangkan, dan melankolis (Nieminen, 2017).

### ***Personality***

Penampilan seorang karakter dapat memproyeksikan kepribadian yang dimilikinya. Semua elemen visual yang sudah dijelaskan sebelumnya sangat mempengaruhi hal tersebut. Seorang karakter desainer harus dapat mempertimbangkan bagaimana seorang karakter bergerak, berbicara, dan berinteraksi dengan karakter lainnya. Bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan bahkan suara dari seorang karakter memegang peran penting dalam memperoleh impresi yang baik dari *audience* (Nieminen, 2017).

## **METODOLOGI**

Perancangan desain karakter pada konsep visual Antapura akan berfokus dalam menerapkan metode Marika Nieminen (2017). Dalam mengaplikasikan metode tersebut, pertama-tama dibutuhkan analisis terhadap target demografis yang disasarkan untuk perancangan ini. Setelah memahami target demografis yang diinginkan, perancangan karakter dapat dimulai dari menyusun bentuk-bentuk

dasar karakter hingga menjadi sebuah siluet karakter yang utuh. Pada tahap ini, bentuk-bentuk visual dikembangkan menjadi sketsa untuk mengeksplorasi rancangan karakter. Setelah menjadi karakter yang utuh, tahap berikutnya adalah penentuan gelap-terang dan warna pada karakter. Tahap terakhir ialah eksplorasi mengenai kepribadian karakter melalui bahasa tubuh, dan ekspresi wajah.

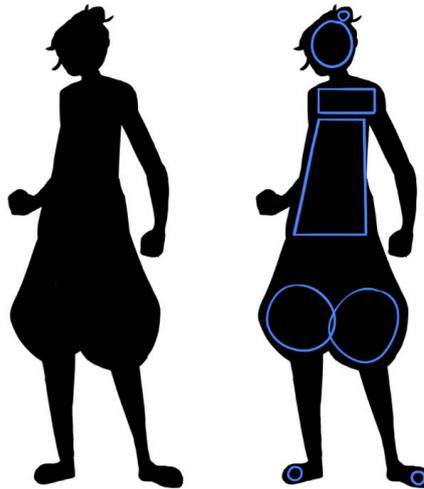
## **PEMBAHASAN**

### **Analisis Target Demografis**

Antapura direncanakan untuk menjadi seri animasi yang mengangkat budaya lokal Indonesia. Dalam hal ini, tentunya Antapura akan banyak memuat informasi-informasi yang cukup kompleks, baik dari lapisan cerita dan konten yang dibawakan. Target usia yang sesuai untuk hal tersebut adalah usia remaja hingga dewasa, 12-25 tahun ke atas, karena dibutuhkan kemampuan *audience* dalam memproses informasi visual maupun linguistik yang cukup kompleks. Desain karakter yang akan dirancang juga cukup kompleks (menggunakan bentuk-bentuk dasar yang banyak dipadukan bersama), mengikuti panduan proporsi tubuh manusia realis dengan menambahkan *style* kartun untuk membuat tampilan visualnya tetap menarik. Film ini ditargetkan untuk laki-laki maupun perempuan karena mengandung konten yang bersifat netral terhadap kesetaraan gender dan tidak memihak salah satunya. Film ini juga tidak menargetkan agama tertentu karena isi dari film ini kebanyakan mengangkat keberagaman budaya yang ada di Indonesia tanpa menjatuhkan budaya yang satu dengan yang lain. Tingkat sosial ekonomi menengah menjadi target dari film ini, karena film ini diharapkan tidak hanya dapat dinikmati kalangan atas.

### **Perancangan Visual Karakter Berdasarkan Analisis Target Demografis**

Perancangan ini akan berfokus pada salah satu karakter Antapura, yaitu Kama Bahuwiry, tokoh *hero* dari Antapura. Seperti sudah dijelaskan sebelumnya, desain karakter akan menggunakan gabungan dari beberapa bentuk dasar. Menurut Randy Bishop (2019), bentuk lingkaran menghadirkan kesan kedamaian, kelembutan, dan kebaikan. Bentuk lingkaran juga dapat membuat karakter laki-laki terlihat lebih lembut. Sedangkan bentuk kotak mewakili kekuatan fisik, stabilitas, dan disiplin. Bentuk kotak juga memberikan kesan maskulinitas. Sebagai seorang *hero* atau karakter pemimpin peran protagonis dalam cerita, bentuk dasar yang cocok untuk Kama adalah bentuk-bentuk yang mengandung unsur bundar atau melingkar. Untuk membuatnya juga tampil kuat, bentuk lingkaran tersebut akan dikombinasikan dengan bentuk-bentuk kotak.



Gambar 1 Proses *silhouetting* Kama. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Dalam tahap pewarnaan, bagian tubuh bawah Kama dirancang lebih gelap untuk mendapatkan kesan *balance* dari keseluruhan warnanya. Warna utama Kama secara keseluruhan adalah coklat, yang menurut Tina Sutton dan Bride Whelan (2004), warna coklat memiliki makna kesetiaan, dapat diandalkan, dan terkesan *down-to-earth*. Warna aksen yang diberikan adalah warna merah, untuk memberikan kesan semangat dalam menghadapi kehidupan (Sutton & Whelan, 2004).



Gambar 2 Proses pewarnaan Kama. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Kama adalah seorang pemuda yang pemberani, berjiwa optimistik, emosional, dan ingin menjadi seorang ksatria. Maka dari itu, postur yang dihadirkan adalah postur percaya diri dan kuat. Alis yang menukik dan tajam juga memberikan pesan bahwa ia merupakan orang yang emosional. Karena senjata utama Kama adalah keris, salah satu ilmu bela diri yang dikuasainya adalah pencak silat keris, salah satu ilmu bela diri di Indonesia yang melestarikan kebudayaan keris yang sudah ada di Nusantara dari awal masa Kerajaan Mataram Hindu-Buddha (Luri, 2020).



**Gambar 3** Proses memproyeksikan kepribadian Kama melalui gestur dan postur.  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020.)

## **SIMPULAN & REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan, studi ini telah berhasil memaparkan dan menerapkan salah satu metode pendekatan dalam merancang karakter visual, yaitu dengan proses analisis target demografis dan mengaitkannya dengan perancangan visualnya. Hasil analisis target demografis tertuju pada laki-laki dan perempuan berusia 12-25 tahun ke atas, serta berada di tingkat sosial ekonomi menengah telah menghadirkan rancangan visual karakter Kama. Desain karakter yang telah dirancang menggambarkan seorang tokoh *hero* yang pemberani, rendah hati, dan emosional melalui elemen-elemen visual yang telah disusun.

### **Rekomendasi**

Metode analisis target demografis dapat membantu desainer karakter dalam merancang karakter fiksi dengan desain yang sesuai dengan targetnya. Dengan menganalisis target *audience*, seorang desainer karakter dapat menentukan *style* apa yang cocok untuk digunakan pada karakter yang dirancang. Selain itu, desainer karakter juga dapat menentukan tingkat kompleksitas karakter yang dirancang. Sebagai contoh, Semakin muda usia target *audience* yang dituju, semakin sedikit informasi yang dapat diproses, sehingga karakter yang dirancang harus bersifat lebih sederhana dan tidak kompleks. Analisis target demografis tersebut sebaiknya dilakukan lebih lanjut untuk mendapatkan gambaran yang lebih akurat mengenai elemen visual apa saja yang cocok untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bishop, R. et al. (2019). *The Character Designer*. Swedia: 21 Draw.
- Hasanah, U., Nulhakim, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. Serang: Fakultas Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Hidajat, H. (2014). Analisa Visual Tokoh-Tokoh Dalam Animasi Studio Ghibli. Jakarta: Fakultas Desain Universitas Bunda Mulia.
- Luri. (2020, January 6). Pencak Silat Keris. *Retrieved September 21, 2021, from* <https://www.silatindonesia.com/2020/01/pencak-silat-keris-indonesia/>
- Nieminen, M. (2017). *Psychology In Character Design*. Faculty of Design South-Eastern Finland University of Applied Sciences.
- Nurhidayati. (2018). Pelukisan Tokoh dan Penokohan Dalam Karya Sastra. Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Riyadi, S. (2014). Penggunaan Film Adaptasi Sebagai Media Pengajaran Sastra. Bandung: Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rizakiah, S., Sili, S., Kuncara, S.D. (2018). *An Analysis of Main Characters in Warm Bodies Film Using Jung Theory of Archetypes*. Samarinda: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Mulawarman.
- Sutton, T., Whelan, B. M. (2004). *The Complete Color Harmony*. Massachusetts: Rockport.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. Oxon: Routledge.
- Widyahening, E. T. (2014). Film Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sastra. *Widya Wicara*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi.