

Eksplorasi Bentuk dan Warna Desain Karakter “Hatsune Miku”

Felicia Karen Rawung

Desain Komunikasi Visual, School of desain, Universitas Pelita Harapan
01023190062@student.uph.edu

Juliana Suhindro Putra

Desain Komunikasi Visual, School of desain, Universitas Pelita Harapan
juliana.putra@uph.edu

ABSTRAK

Desain karakter dewasa ini telah menjadi sebuah bagian yang tak terpisahkan dari karakter animasi terutama jika kita membahas mengenai animasi hologram interaktif seperti Vocaloid dengan salah satu karakter andalannya, Hatsune Miku. Sebagai sebuah program animasi *virtual idol*, Hatsune Miku tentunya memiliki desain karakter yang tidak sembarangan dan pastinya sudah dipikirkan dengan matang sebelum pada akhirnya dirilis ke publik sebagai karakter *virtual idol*. Sejatinya, ada banyak elemen-elemen pendukung dalam sebuah desain karakter animasi yang pastinya setiap bentuk dan warna melambangkan hal-hal tertentu yang bertujuan menyentuh titik psikologi manusia untuk bisa langsung memprediksi sifat dari sebuah karakter dengan hanya melihat desainnya. Berangkat dari hal tersebut, penulis tertarik untuk menganalisa bentuk karakter dari Hatsune Miku dengan didukung oleh teori bentuk dan warna dari Bryan Tillman serta makna warna dari Herman Cerrato.

Kata Kunci: Desain Karakter, Hatsune Miku, Teori Bentuk, Teori Warna, *Concept Art*

PENDAHULUAN

Dilansir dari situs berita Insertlive yang ditulis pada 18 Mar 2019, Vocaloid merupakan suatu perangkat lunak penghasil suara nyanyian manusia yang digarap oleh Yamaha Corporation. Perangkat ini mampu mengomposisikan musik dan lirik ketika dimasukkan ke layar penyunting oleh penggunaannya sesuai dengan iringan musik serta nyanyian yang diinginkan. Vocaloid sendiri umumnya digunakan untuk memproduksi suatu lagu pada bagian vokal atau nyanyiannya (Insertlive, 2019).



Gambar 1 Hatsune Miku, salah satu karakter penyanyi Vocaloid.
(Sumber: haneefah03.wordpress.com, 2015)

Hatsune Miku merupakan salah satu karakter penyanyi Vocaloid yang terkenal. Karakter ciptaan Crypton Future Media yang terlahir sebagai Vocaloid2 ini dirilis untuk pertama kalinya pada tanggal 31 Agustus 2007 dan merupakan *software* Vocaloid yang paling laris karena lagu-lagunya yang mendapatkan sambutan luar biasa dari para penggemar Vocaloid dan pengguna internet yang lain. Selain Hatsune Miku, terdapat beberapa karakter Vocaloid lain yang tidak kalah terkenal diantaranya adalah Kagamine Rin, Kagamine Len, Luka Megurine, Akita Neru, Meiko, dan lain-lain yang juga memiliki banyak fans (Insertlive, 2019).

Karakter Hatsune Miku didesain oleh Kei Garou, dan suaranya diisi oleh Saki Fujita yang merupakan seorang pengisi suara dari Jepang. Ketika Kei hendak mengilustrasikan karakter Hatsune Miku, satu-satunya instruksinya adalah menggambar android yang skema warna dasarnya adalah biru-hijau khas sintetis merek Yamaha (Chang, 2014).

Kei mengatakan pada wawancara di J-Pop Summit Festival 2014 bahwa dari segi desain, ia berpikir jika *twintail* besar akan terlihat bagus pada desain Hatsune Miku yang merupakan seorang android. Selain itu, Kei juga suka menggunakan *twintail* besar karena dapat memenuhi seluruh layar pada komposisinya (Garou, 2014).



Gambar 2 Copic Ciao Hatsune Miku Set - Limited Edition, produk “Copic Ciao Hatsune Miku Set” yang memperlihatkan kepopuleran Hatsune Miku saat ini. (Sumber: copic.jp, 2022)

Karakter ini sebagai topik bahasan sangat relevan dengan konteks masyarakat sekarang. Kepopuleran Hatsune Miku sekarang ini dapat dilihat dari munculnya produk “Copic Ciao Hatsune Miku Set” edisi terbatas yang diproduksi pada tahun 2022 ini, yang dapat kita temukan pada situs resminya di copic.jp. Situs berita KAORI Nusantara menulis bahwa Hatsune Miku juga memiliki banyak penggemar di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari presentasi pihak Crypton sendiri yang menunjukkan bahwa salah satu pengakses laman (mikubook.com) pada urutan 10 besar ditempati oleh Indonesia (W, 2014).

Selain itu, penulis menggunakan karakter Hatsune Miku dalam analisis ini karena karakter ini memiliki desain yang unik, baik dalam hal warna maupun bentuknya. Salah satu keunikan karakter ini dapat dilihat dari *twintail* berwarna biru-hijau miliknya yang sangat ikonik, yang membuatnya mudah dikenali.

Adapun studi ini bertujuan untuk menganalisa desain karakter “Hatsune Miku” terutama dengan harapan analisis ini dapat memberikan referensi terhadap perancangan desain karakter yang akan dilakukan oleh para desainer kedepannya.

KAJIAN TEORI

Penelitian ini akan ditinjau menggunakan teori bentuk dan warna sebagai teori utama untuk mendukung argumen penulis, bahwa sejatinya sebuah desain karakter haruslah memiliki bentuk dan didukung oleh *color palette* yang tepat guna menunjang desain karakter tersebut yang dalam pembahasan penulis kali ini adalah karakter *Vocaloid*, Hatsune Miku.

1. Bentuk

Bentuk merupakan suatu hal yang pada dasarnya kita gunakan untuk mendefinisikan hal-hal tertentu dan untuk apa hal tersebut mungkin dapat digunakan (Tillman, 2011). Dalam bukunya yang berjudul “Creative Character desain”, Tillman menjabarkan persepsi umum yang timbul dari beberapa bentuk dasar (persegi, segitiga, lingkaran) antara lain:

1.1 Persegi

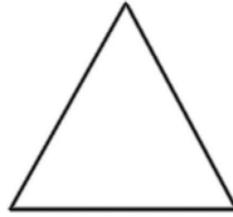


Gambar 3 Creative Character Design, bentuk persegi.
(Sumber: Tillman, 2011)

Ketika melihat bentuk persegi, akan muncul istilah tertentu dalam pikiran pengamat,

antara lain: stabilitas, kepercayaan, kejujuran, ketertiban, kesesuaian, keamanan, kesamaan, dan maskulinitas.

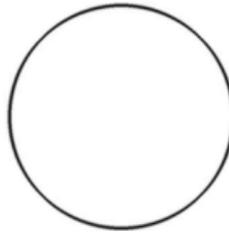
1.2 Segitiga



Gambar 4 Creative Character Design, bentuk segitiga.
(Sumber: Tillman, 2011)

Disisi lain, bentuk segitiga dapat menyampaikan: aksi, agresi, energi, kelicikan, konflik, dan ketegangan.

1.3 Lingkaran



Gambar 5 Creative Character Design, bentuk lingkaran.
(Sumber: Tillman, 2011)

Sementara itu, bentuk lingkaran dapat dilihat sebagai: kelengkapan, keanggunan, keceriaan, kenyamanan, kesatuan, perlindungan, dan kekanakan-kanakan (Tillman, 2011).

2. Teori Warna

Warna merupakan elemen penting dalam sebuah karakter animasi. Penggunaan warna, selain membuat gambar menjadi lebih hidup di mata *audience*, juga membawa makna tersendiri yang pada akhirnya akan menjadi sebuah *trade mark* dari karakter tertentu. Pemilihan tone warna juga dinilai dapat menjadi cermin dari karakter atau persona yang ingin ditunjukkan pencipta kepada karakter ciptaannya. Perbedaan warna pada karakter yang sama sekalipun pasti akan memunculkan sebuah persona yang berbeda dari karakter tersebut (Tillman, 2011).



**Gambar 6 Creative Character Design, contoh perbedaan warna pada karakter.
(Sumber: Tillman, 2011)**

Hal tersebut dapat kita lihat dari kedua gambar di atas, dimana adanya perbedaan warna pada sebuah gambar karakter yang sama, menciptakan sebuah perbedaan yang sangat signifikan. Sehingga warna menjadi elemen yang sangat penting dikarenakan makna yang dibawa di dalamnya. Dalam pembahasan kali ini ada empat warna yang akan menjadi fokus perhatian penulis, yaitu warna biru, hijau, hitam, dan perak dimana keempat warna tersebut menjadi warna yang mendominasi karakter.

2.1 Biru



**Gambar 7 Creative Character Design, warna biru.
(Sumber: Tillman, 2011)**

Warna biru secara umum melambangkan rasa percaya, kesetiaan, kebijaksanaan, kepercayaan diri, kecerdasan, iman, kebenaran, kesehatan, kesembuhan, pengertian, kelembutan, pengetahuan, kekuatan, integritas, keseriusan, penghormatan dan kesedihan (Tillman, 2011).

2.2 Hijau



**Gambar 8 Creative Character Design, warna hijau.
(Sumber: Tillman, 2011)**

Warna hijau umumnya membangkitkan perasaan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, keamanan, uang, daya tahan, kemewahan, optimisme, kesejahteraan, relaksasi, optimisme, kejujuran, iri hati, masa muda, dan penyakit (Tillman, 2011).

2.3 Hitam



Gambar 9 Creative Character Design, warna hitam.
(Sumber: Tillman, 2011)

Warna hitam umumnya membangkitkan perasaan kekuasaan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kecanggihan, kekuatan, depresi, dan duka (Tillman, 2011).

2.4 Perak



Gambar 10 Vektor realistis perak atau bola krom dengan bayangan terisolasi pada latar belakang putih, warna perak. (Sumber: istockphoto.com, 2020)

Warna perak diasosiasikan dengan martabat, kekayaan, kecanggihan, kemakmuran, modernitas, intuisi, kewaskitaan, telepati mental, menyejukkan, cair, selalu berubah, menenangkan, memurnikan, kesabaran, refleksi, ketekunan, pengendalian diri, organisasi, tanggung jawab, masa depan serta ilmu pengetahuan dan teknologi (Cerrato, 2012).

PEMBAHASAN

Hatsune Miku sebagai salah satu karakter *virtual idol*, tentunya harus memiliki desain yang *eye catching*. Dalam hal ini, sebuah desain karakter dari segi warna dan bentuk haruslah menggambarkan karakter dan sifat dari karakter yang dibuat. Dalam hal ini, penulis merujuk kepada karakter Hatsune Miku yang digunakan sebagai objek dalam penelitian ini.

1. Karakter dan Sifat Hatsune Miku

Karakter Hatsune Miku tidak terlepas dari ciri-ciri seorang idol atau *aidoru* (アイドル) berusia 14 hingga 16 tahun yang tidak hanya pandai bernyanyi, tapi juga memiliki keahlian dalam berakting dan menjadi model. Selain itu, karakter Hatsune Miku juga didesain dengan penggambaran yang imut atau kawaii (可愛い) baik dari segi penampilan maupun suara yang dihasilkan oleh karakter ini (Rahmawati, 2015).

Dilihat dari sifatnya sendiri, Hatsune Miku merupakan karakter yang selalu

terlihat manis dan energik dengan penggambarannya yang memiliki *sparkling eyes* dengan tampilan lebih ekspresif. Selain itu, ia juga memiliki jenis suara bernada tinggi yang dapat lebih memenuhi elemen imut atau *kawaii* (可愛い) (Rahmawati, 2015).

2. Analisis Bentuk Karakter Hatsune Miku



Gambar 11 Analisis Desain Karakter “Hatsune Miku”, bentuk segitiga pada karakter “Hatsune Miku”. (Sumber: dokumentasi pribadi)

Dilihat dari segi bentuk, penulis menganalisis bahwa karakter Hatsune Miku memiliki elemen bentuk segitiga. Dimana menurut analisis dari Bryan Tillman sendiri, segitiga disebutkan menggambarkan energi dan semangat. Menurut penulis, bentuk segitiga sangat cocok untuk menggambarkan karakter animasi yang energik dan ceria layaknya Hatsune Miku (Tillman, 2011). Proporsi segitiganya memberikan bentuk yang terkesan ramping, energik dan ceria. Impresi yang diberikan karakter berbentuk segitiga inilah yang dinilai penulis cocok menjadi bentuk karakter-karakter idol yang ceria dan energik seperti karakter Hatsune Miku sendiri. Bentuk dasar segitiga menurut Tillman dalam hal ini juga menggambarkan keseimbangan pada karakternya dengan proporsi yang ramping dan ceria.

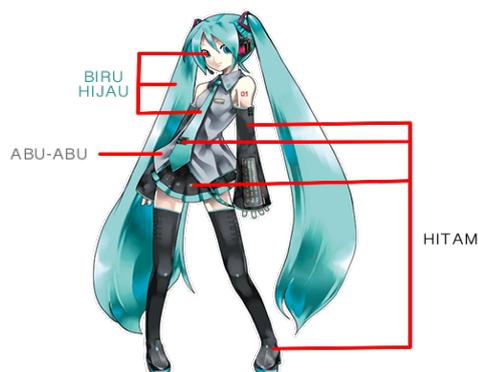
Bentuk segitiga dalam hal ini dinilai penulis merupakan sebuah bentuk yang sangat pas untuk sebuah karakter *virtual idol* seperti Hatsune Miku. Bentuk segitiga seringkali dikatakan juga sangat menarik perhatian audiens dikarenakan bentuknya yang terkesan seimbang dengan sudut yang lancip sehingga memberikan kesan yang menarik bagi audiens. Sesuai dengan tujuan dibuatnya Hatsune Miku sebagai seorang *virtual idol*, design karakter dengan bentuk dasar segitiga ini sangat tepat untuk menciptakan seorang karakter yang terkesan ceria dan energik (Tillman, 2011). Tak heran jika banyak yang menggunakan bentuk dasar segitiga untuk menggambarkan karakter dengan sifat serupa. Meskipun berbeda secara studio produksinya. Misalnya yang baru-baru ini, dapat kita temui juga design segitiga dalam karakter Uta yang juga digambarkan sebagai seorang idol di anime One Piece.



Gambar 12 Analisis Desain Karakter “Hatsune Miku”, bentuk segitiga pada karakter “Uta”.
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Sebagaimana citra seorang idola perempuan yang seharusnya, bentuk segitiga benar-benar memberikan citra karakter dalam tokoh *virtual idol* yang ceria, energik dan memiliki proporsi ramping. Seperti yang penulis jelaskan di atas, bahwa banyak studio yang kemudian menggunakan panduan proporsi dasar ini terlepas dari apapun studio yang memproduksi karakter *virtual idol*, kebanyakan tetap digambarkan dengan bentuk segitiga dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens sekaligus membangun kesan energik dan ceria dalam citra karakter tersebut.

3. Analisis Warna Karakter Hatsune Miku



Gambar 13 Analisis Desain Karakter “Hatsune Miku”, warna pada karakter “Hatsune Miku”.
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Dari segi warna, Hatsune Miku memiliki desain yang didominasi oleh warna biru dan hijau dengan tambahan warna netral hitam dan perak. Dilihat dari analisa Tillman, warna hijau memiliki kesan *youthful*, kesegaran, optimisme dan keseimbangan. Sedangkan warna biru umumnya melambangkan percaya diri, kecerdasan dan kelembutan (Tillman, 2011).

Selain menurut Tillman, sumber lainnya juga menyebutkan bahwa warna biru merupakan warna yang melambangkan keimutan (Ohkura, 2008). Unsur-unsur tersebutlah, yang kemudian membuat kedua warna tersebut menjadi warna-warna yang cocok untuk desain karakter dari Hatsune Miku, sebagaimana yang kita ketahui bahwa Hatsune Miku didesain sebagai seorang karakter *virtual idol* yang memiliki kepribadian *youthful*, ceria, dan imut. Selain penggunaan kedua warna utama biru-hijau, karakter Hatsune Miku juga diselingi dengan warna netral hitam dan perak sebagai pelengkap dari karakternya. Penggunaan warna netral hitam dan perak disini dinilai penulis bukan tanpa alasan, melainkan bertujuan untuk membuat warna utama menjadi lebih menonjol dan tidak mudah dilupakan oleh orang banyak. Selain itu jika dilihat dari analisa Tillman dan Cerrato, warna hitam dan perak memperlihatkan kecanggihan dimana karakter Hatsune Miku merupakan seorang android yang tidak terlepas dari kata “canggih” sehingga penggunaan warna hitam dan perak sangat membantu untuk menonjolkan kesan futuristik pada karakter ini (Sloan, 2015).

4. Concept Art Karakter Hatsune Miku

Brian Tillman dalam tulisannya juga membahas mengenai adanya sifat-sifat tertentu yang dapat dengan mudah ditemukan dari setiap karakter animasi. Karakteristik atau sifat-sifat tersebut kemudian dikenal sebagai *archetypes* yang kemudian memudahkan baik kreator, maupun audiens untuk mengkategorikan tokoh animasi kedalam sebuah golongan tertentu. *Archetypes* sendiri dikatakan oleh Tillman merupakan sebuah spektrum yang mencakup kebaikan dan kejahatan yang tercipta dengan menghadirkan sebuah prespektif baik melalui sifat maupun design karakter animasi itu sendiri (Tillman, 2011).

Pada dasarnya, *archetypes* dapat dikatakan sebagai impresi atau kesan berulang dan melekat pada ingatan setiap orang mengenai representasi dari sebuah karakter tertentu. Kesan-kesan yang berulang tersebutlah yang disebut Tillman sebagai dasar dari cara manusia mengenali lingkungan sekitarnya termasuk orang-orang hingga kepada tokoh fiksi (Tillman, 2011).



Gambar 14 VOCALOIDs Unofficial Illustrations, *concept art* karakter “Hatsune Miku”.
(Sumber: Garou, 2007)

Dalam buku “VOCALOIDs Unofficial Illustrations”, Kei Garou, desainer dari karakter Hatsune Miku memperlihatkan *concept art* dari beberapa alternatif karakter Hatsune Miku. Ia menjelaskan bahwa pada draf awal, ia menyiapkan versi karakter ini dengan dan tanpa *twintail*. Ada beberapa detail pada beberapa alternatif tersebut seperti pola pada bagian dasinya dan *QR code* pada lengannya, yang pada akhirnya disederhanakan. Ia awalnya menyadari desain Hatsune Miku dengan warna hitam yang dipadukan dengan warna seperti pada gambar, tapi pada akhirnya disesuaikan untuk dibuat menjadi lebih cerah (Garou, 2008).

Berangkat dari elemen-elemen dasar yang membangun karakter Hatsune Miku, seperti segitiga, dan warna-warna dasarnya yang menarik, dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa design karakter dari karakter Hatsune Miku memanglah sengaja diciptakan dengan bentuk-bentuk maupun warna-warna tertentu. Sehingga pada akhirnya, karakter Hatsune Miku dapat menghadirkan sosok idola virtual yang memiliki kesan enerjik, ceria dan memancarkan aura *youth* kepada penontonnya. Selayaknya sosok idola yang tak bercela, sosok Hatsune Miku juga digambarkan dengan *archetypes* yang menggambarkan keramahan, dan kebaikan melalui penggambarannya dengan bentuk segitiga dan dengan perubahan warna dalam design karakternya menjadi lebih cerah sehingga pada akhirnya menciptakan kesan yang ceria dan menyenangkan dalam diri karakter Hatsune Miku ini.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Sebagai kesimpulan, penulis dalam hal ini melihat pentingnya peran dari desain karakter, terutama dalam penentuan bentuk dan juga warna dari setiap karakter terhadap kesan pertama setiap orang yang melihatnya. Dalam hal ini, Hatsune Miku yang menjadi objek dalam penelitian telah membuktikan bahwa bentuk dan warna sangatlah mempengaruhi karakter atau sifat dari sebuah karakter visual. Sebagaimana psikologi warna yang dijelaskan oleh Tillman, warna dan bentuk memiliki arti dan tujuannya masing-masing sehingga penggunaan warna yang

tepat, tentunya akan menciptakan kesan karakter yang baik juga di mata para pengamatnya. Sebagai *virtual idol*, bentuk segitiga sudah sangat cocok untuk menggambarkan sifat energik dan ceria yang sudah seharusnya dimiliki oleh karakter *virtual idol* seperti Hatsune Miku. Adapun warna-warna cerah biru-hijau yang digunakan oleh Hatsune Miku sebagai salah satu identitasnya, menurut penulis sudah sangat cocok dengan sifat dari Hatsune Miku yang ceria, imut dan menampilkan semangat muda dari dirinya untuk menjangkau lebih banyak fans. Disisi lain, penggunaan warna hitam dan silver juga sangat membantu dalam memunculkan kesan futuristik dari karakter Hatsune Miku.

DAFTAR PUSTAKA

- Cerrato, H. (2012). *The Meaning of Colors* [Ebook]. Herman Cerrato : Graphic Designer. Retrieved from <https://bloccs.xtec.cat/gemmasalvia1617/files/2017/02/the-meaning-of-colors-book.pdf>
- Chang, D. (2014). An Interview with Kei, the Artist Behind Miku Hatsune, at the 2014 J-Pop Summit Festival - Nihongogo. Retrieved October 3, 2022, from <https://nihongogo.com/2014/09/an-interview-with-kei-the-artist-behind-miku-hatsune-at-the-2014-j-pop-summit-festival/>
- Copic Ciao Hatsune Miku Set. (2022). Retrieved October 3, 2022, from COPIC Official Website website: <https://copic.jp/en/limited/hatsunemiku/>
- doa. (2019). Hatsune Miku, Penyanyi Virtual Terkenal Buatan Vocaloid. Film-Dan-Musik. Retrieved October 3, 2022, from <https://www.insertlive.com/film-dan-musik/20190318191517-25-7934/hatsune-miku-penyanyi-virtual-terkenal-buatan-vocaloid>
- Garou, K. (2007). *VOCALOIDs Unofficial illustrations*. Japan.
- HaneefahZ. (2015). Hatsune Miku. Retrieved October 4, 2022, from Haneefah website: <https://haneefah03.wordpress.com/2015/12/11/hatsune-miku/>
- Ohkura, M., Konuma, A., Murai, S., & Aoto, T. (2008). [Review of Systematic Study for "Kawaii" Products (The Second Report) - Comparison of "Kawaii" Colors and Shapes -]. 2. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/224341850>
- Olegback. (2020). Vektor realistis perak atau bola krom dengan bayangan terisolasi pada latar belakang putih. Retrieved October 4, 2022, from iStock website: <https://www.istockphoto.com/id/vektor/vektor-realistic-perak-atau-bola-krom-dengan-bayangan-terisolasi-pada-latar-gm1218785629-356267582>
- Rahmawati, Y. (2018). FENOMENA VIRTUAL IDOL DALAM KEBUDAYAAN POPULER JEPANG DILIHAT DARI KAWAII BUNKA STUDI KASUS: HATSUNE MIKU. Bogor: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Pakuan.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. USA: British Library Cataloguing.
- W, K. (2014). Mengekspos Polemik Konser Hatsune Miku di YouTube. Retrieved October 3, 2022, from KAORI Nusantara website: <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/11422/mengekspos-polemik-konser-hatsune-miku-di-youtube>