

Metode Desain Karakter Tom Bancroft dan Makna Semiotika pada Konsep Visual Karakter Cerita Wayang Mahabarata Jawa

Natasha Tamarani

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
nj70066@student.uph.edu

Naldo Yanuar

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

ABSTRAK

Karya tulis ini membahas perancangan ulang desain karakter dari adaptasi cerita Wayang Mahabarata karya N. Riantiarno dalam setting dunia fantasi modern yang akan diimplementasikan pada media *mobile game* guna mengenalkan dan melestarikan cerita wayang pada audiens yang lebih muda. Hal ini dilakukan untuk memberikan ciri khas dan juga menunjukkan sifat dari tokoh yang ada secara visual. Pentingnya penggunaan elemen visual dalam karakter desain dapat menciptakan karakter yang mudah dikenali. Metode desain karakter Tom Bancroft akan digunakan sebagai landasan dari konsep visual dari tahap sketsa untuk eksplorasi bentuk dari desain karakter dari tokoh penting pada cerita.

Kata Kunci: *Character Design*, *Character*, semiotika

PENDAHULUAN

Nurgianto (1998) menuliskan bahwa nilai filosofis dan ajaran yang terkandung dalam cerita wayang merupakan nilai luhur yang berhasil bertahan dari zaman ke zaman yaitu mulai dari zaman purba yang masih bersifat animis dan dinamistis, kepercayaan Hindu dan Buddha, hingga ketika masuknya ajaran Islam dan pendirian kerajaan-kerajaan Islam, serta munculnya mistikisme. Wayang juga berfungsi sebagai media penyampaian baik moral, nilai-nilai, pendidikan, kebudayaan, hingga ajaran dari filsafat Jawa.

Namun, relevansi wayang bagi anak muda khususnya di jaman sekarang sudah berkurang karena era globalisasi yang menyebabkan paparan media dengan konten dari seluruh mancanegara dapat lebih mudah diakses dan memiliki kepopuleran yang jauh lebih tinggi. Badan Pusat Statistik (2018) mencatat bahwa hanya ada 7,79% penduduk Indonesia berumur 5 tahun ke atas yang menonton pertunjukan teater dan pewayangan. Dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, kebudayaan sudah tidak bisa dipisahkan dari kebudayaan modern (Awalin 2019). Menurut Soetarno dan Sarwanto (2010) yang dikutip oleh Awalin (2019) mengemukakan bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebudayaan tidak bisa menghindarkan diri dari kebudayaan modern. Kebudayaan menjadi komoditas industri untuk pemenuhan pasar. Konsekuensi logisnya adalah bentuk-bentuk kebudayaan dan kesenian menyesuaikan dengan pasar yang

ditampilkan secara *glamour, lekoh, gobyog, mlaha* sehingga mengabaikan nilai estetis dalam wayang itu sendiri (Awalin 2019).

Derasnya arus Globalisasi, khususnya di era pandemi ini memudahkan akses bagi berbagai macam bentuk hiburan. Dimulai dari konten film, animasi, hingga game dapat dengan mudah diakses dengan gadget yang dimiliki. Dari data yang dipublikasikan oleh Visual Capitalist (2020), Indonesia menempati peringkat ke empat dengan jumlah pengguna internet terbanyak dengan total individu pengguna internet sebesar 62% atau setara dengan 171,2 juta penduduk. Namun, dari data yang dipublikasikan oleh Badan Pusat Statistik (2018), terdapat 7,79% penduduk Indonesia yang berumur 5 tahun keatas menonton pertunjukan seni teater atau pewayangan.

Oleh karena itu, diperlukan media entertainment populer yang mudah diakses dan diminati oleh anak muda khususnya di umur 12-25 tahun. Salah satu media entertainment yang cukup digemari dan memiliki pengguna aktif dalam jumlah besar adalah industri game. Dari data yang dipublikasikan oleh Techjury (2021), akses dan pengunduhan konten mobile game secara global menduduki peringkat tertinggi dan pengguna aktif mobile game secara global mencapai 2.2 miliar jiwa. Buku Mahabarata Jawa (2016) karya N. Riantiarno merupakan salah satu contoh penggambaran kisah Wayang Mahabarata yang sudah disesuaikan dengan nilai-nilai dan ajaran yang dapat diterima oleh masyarakat lokal. Penggambaran sifat dari setiap karakter pada buku ini dilakukan melalui plot, deskripsi, dan juga dialog yang disampaikan. Namun relevansi cerita yang berlatar jaman dulu dirasa kurang relevan dan kurang familiar bagi anak muda, sehingga diperlukan perancangan ulang karakter Mahabarata Jawa untuk menyesuaikan desain karakter wayang asli seperti deskripsi yang ada pada buku menjadi karakter yang lebih modern, sesuai dengan genre yang akan diusung yaitu fantasi modern.

Pada jurnal ini, penulis ingin membahas perancangan ulang desain karakter dari cerita Mahabarata Jawa karya N. Riantiarno yang diadaptasi dengan tema fantasi modern. Perancangan ulang desain karakter ini akan menggunakan metode desain karakter Tom Bancroft dan semiotika dari Charles Sanders Peirce. Kedua teori ini akan digunakan sebagai landasan utama eksplorasi visual karakter serta kaitannya dengan semiotika yang digunakan pada desain karakter. Perancangan ulang dari karakter ini akan diaplikasikan pada buku concept art dan diharapkan dapat membangkitkan kembali minat dan ketertarikan masyarakat khususnya anak muda yang kurang tertarik terhadap karakter wayang dan cerita lokal terutama cerita wayang Mahabarata Jawa. Plot asli Mahabarata Jawa yang tradisional dan terjadi pada masa lampau dirasa kurang relevan bagi anak muda khususnya yang berdomisili di kota-kota besar. Desain karakter yang akan dibuat juga didasari dari karakter asli yang didesain ulang dengan teori semiotik agar karakter dapat terlihat berada di dunia fantasi modern, tanpa meninggalkan elemen, atribut, atau karakteristik yang menjadi ciri khas karakter tersebut pada cerita asli.

KAJIAN TEORI

Metode Desain Karakter Tom Bancroft

Tom Bancroft (2016) menjelaskan pada bukunya yang berjudul *Creating Characters with Personality* bahwa elemen dasar dalam membuat desain karakter adalah *shape, size, dan variance*.

Shape

Bancroft menjelaskan bahwa bentuk dasar dari sebuah karakter dapat menunjukkan sifat dari karakter bahkan tanpa dialog maupun gesture yang spesifik. Tiga bentuk utama yang menjadi dasar *character design* adalah lingkaran, kotak, dan juga segitiga. Pemilihan *shape* yang tepat dapat memberikan *visual cue* dan juga menjadi visual guide bagi sifat atau kepribadian dari karakter tersebut dan menentukan bagaimana sikap karakter saat berinteraksi. Setiap bentuk dasar memiliki *shape symbolism* yang berbeda. Pengaplikasian bentuk lingkaran dapat memberikan sifat karakter yang menarik, baik, ramah, dan menggemaskan. Penggunaan bentuk lingkaran dengan banyak lekukan juga sering dimanfaatkan untuk memberikan kesan menarik pada karakter wanita. Pengaplikasian bentuk kotak dapat memberikan kesan karakter yang kuat, berpendirian teguh, dan juga dapat diandalkan. Desain karakter *superhero* banyak memanfaatkan bentuk kotak sebagai *basic shape* dari karakter desainnya. Pengaplikasian bentuk segitiga pada desain karakter sering diasosiasikan dengan *villain*. Sifat karakter yang jahat dan mencurigakan sehingga bentuk ini sering digunakan untuk karakter antagonis atau *villain*. Secara general, pengaplikasian bentuk segitiga memberikan kesan karakter yang berbahaya karena sudut-sudut lancip yang dimiliki oleh segitiga. Penggabungan basic shape pada desain karakter dapat membuat sifat karakter yang ditunjukkan menjadi lebih kompleks serta memberikan eksplorasi yang luas untuk penggambaran sifat karakter secara visual.

Size

Dalam mendesain sebuah karakter, Bancroft membagi karakter menjadi tiga bagian yaitu kepala, badan, dan kaki untuk mengaplikasikan ukuran atau proporsi yang berbeda pada tiap bagian. Dengan memberikan variasi ukuran atau proporsi dari tiga bagian tersebut, maka penggunaan bentuk dasar dari karakter dapat dimaksimalkan. Jika pembagian karakter dilakukan secara simetris menjadi tiga bagian yang sama besar, desain karakter akan terlihat terlalu monoton dan terkesan dipaksakan sehingga karakter yang dihasilkan kurang menarik.

Variance

Elemen lain yang menjadi dasar untuk mendesain sebuah karakter adalah variasi dari garis, *spacing*, dan juga variasi ukuran dari *shape*. Poin pertama yang dibahas adalah kontras pada garis, yaitu panjang-pendek serta tebal-tipisnya garis. Penggunaan garis secara uniform dan parallel memberikan kesan monoton, sementara variasi dari panjang, dan ketebalan garis dapat memberikan kesan dinamis. Poin kedua adalah penggunaan garis lurus yang berdampingan dengan garis lengkung (*curve*). Pengaplikasian garis lurus dengan *curve* yang berlawanan dapat memberikan kesan dinamis dan menghindari kesan monoton yang diberikan pada penggunaan dua garis parallel. Poin ketiga adalah penggunaan bentuk yang berulang untuk membantu menunjukkan konsistensi tema secara visual. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menggunakan bentuk *curve* yang sama pada hidung untuk bagian sepatu atau pengaplikasian bentuk yang serupa pada bagian tubuh dari karakter. Poin keempat adalah penggunaan negative space yang memberikan siluet jelas pada karakter.

Semiotika Charles Sanders Peirce

Teori Semiotika Peirce yang dituliskan oleh Daniel Chandler (2007), Peirce

membagi tanda menjadi 3 jenis, yaitu: *Icon*, *Index* dan *Symbol*. *Icon* adalah tanda yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu dengan cara mereplika atau mengimitasi baik dalam tampilan visual, suara, perasaan, rasa, atau bau (Chandler 2006). Contoh dari *icon* adalah foto, kartun, model skala, efek suara, dan dubbing pada film. *Index* adalah tanda yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu yang memiliki hubungan dengan hal yang diwakilkannya baik secara fisik maupun secara sebab akibat/kausal (Chandler 2006). Contoh dari *index* adalah guntur tanda hujan, asap sebagai tanda adanya api, dering telepon sebagai tanda panggilan, dan ketukan pintu sebagai tanda adanya tamu. *Simbol* adalah tanda yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu yang tidak memiliki hubungan langsung dengan hal yang diwakilkannya. Dalam penggunaannya, simbol harus disepakati dan dipelajari secara kolektif oleh masyarakat (Chandler 2006). Contoh dari simbol adalah burung merpati yang melambangkan perdamaian, bahasa, huruf alfabet, angka, bendera negara, dan juga tanda baca.

METODOLOGI

Perancangan *character design* pada tokoh adaptasi fantasi modern Mahabarata Jawa ini dilakukan dengan menerapkan metode studi pustaka dari kajian teori yang ada. Untuk merancang visual dari karakter, diperlukan analisis data untuk mengetahui sifat, peran, dan latar belakang yang dimiliki oleh karakter kunci dari cerita wayang Mahabarata Jawa. Setelah analisis karakter dilakukan, maka data yang didapatkan dapat digunakan sebagai kata kunci untuk desain karakter. Kata kunci yang didapat lalu akan dikaitkan dengan teori semiotika Peirce mengenai *icon*, *index*, dan *symbol*. Hal ini dilakukan untuk memberikan opsi eksplorasi visual yang lebih luas namun terkonsentrasi, sesuai dengan batasan kata kuncinya.

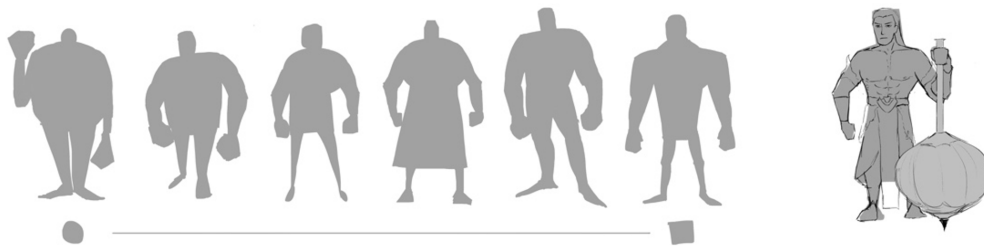
PEMBAHASAN

Pada buku Mahabarata Jawa karya N. Riantiarno, terdapat salah satu karakter yang memiliki peran penting dalam alur jalannya cerita, yaitu Bima dan Karna. Bima dan Karna merupakan tokoh yang sering muncul pada cerita dan dikisahkan memiliki signifikansi yang cukup penting baik sebelum terjadinya Perang Baratata hingga pecahnya Perang Baratata. Karakter ini dipilih dengan pertimbangan sifat, peran, dan latar belakangnya sehingga dapat menunjukkan eksplorasi sketsa karakter yang lebih bervariasi.

Bima

Bima adalah anak ketiga dari Dewi Kunti Nalibrata. Ia merupakan salah satu dari Lima Pandawa yang memiliki kekuatan fisik yang paling unggul diantara kelima pandawa. Peran Bima pada cerita Mahabarata adalah *hero* dimana ia bersama keempat tokoh saudaranya menjadi pemeran protagonist dalam keseluruhan cerita. Ia memiliki watak peduli dengan keluarga, berbakti, setia, dan gemar menolong. Sifat-sifat ini ditunjukkan dalam cerita keseharian Bima dan juga reaksi Bima pada rencana licik yang ditujukan untuk mencelakainya. Bima dikisahkan sangat patuh pada gurunya, yaitu Resi Drona yang sebenarnya berpihak pada Kurawa, namun dengan perkataan gurunya untuk pergi mencari air suci walaupun diberikan petunjuk yang salah, ia tidak menghiraukan peringatan saudara-saudaranya bahwa itu hanya merupakan akal licik Kurawa. Ia juga pernah menyelamatkan seluruh anggota keluarganya dengan kekuatan fisiknya saat Kurawa melancarkan rencana untuk mencelakakan

keluarganya. Dari analisa sifat dan latar belakang karakter Bima, maka didapatkan kata kunci “kuat”, “setia”, “berbakti”

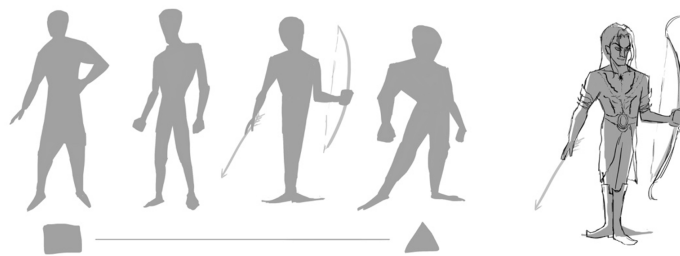


Gambar 1 dan 2 Eksplorasi Sketsa Desain Karakter Bima. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Bentuk dasar yang digunakan untuk desain karakter Bima adalah persegi dan lingkaran. Eksplorasi sketsa pada gambar 1 menunjukkan pengaplikasian basic shape lingkaran dan persegi dalam presentase yang berbeda. Pada eksplorasi juga digunakan proporsi yang berbeda pada kepala, badan, dan kaki. Hal ini digunakan untuk menentukan presentase bentuk dan proporsi yang berbeda untuk mendapatkan siluet yang baik. Penggunaan bentuk persegi menandakan bahwa Bima adalah karakter yang kuat, sementara penggunaan bentuk dasar lingkaran menandakan sifat baik Bima yaitu setia dan berbakti. *Archetype* Bima yaitu seorang *Hero* juga mempengaruhi pertimbangan penggunaan bentuk persegi. Secara postur dan gesture yang digunakan pada gambar 2, Bima terlihat tegap dan menunjukkan kekuatan fisiknya dengan cara membawa senjatanya (Gada Rujapala). Ekspresi *solemn* yang ditunjukkan oleh Bima juga menandakan sifatnya yang setia dan kuat.

Karna

Karna adalah anak pertama dari Dewi Kunti Nalibrata (ibu dari Pandawa) dengan Batara Surya dan Dewa Matahari. Karna merupakan karakter yang penting karena ia adalah seorang Adipati dan kesatria yang paling unggul di pihak Kurawa. Ia memiliki talenta yang beragam mulai dari memanah, main pedang, berkuda dan lembing sejak usia dini (Riantiarno, 2016, hal 103). Ia memiliki sifat dermawan, namun ia juga memiliki sisi yang angkuh, sombong, dan licik. Sifat karna secara utuh mencerminkan dua sisi manusia yang memiliki sisi baik Sifat dermawannya ditunjukkan melalui sumpahnya untuk mengabdikan permintaan apapun asalkan yang meminta adalah seorang pendeta, dan kebajikannya ini tidak disangka menjadi sebuah kelemahan sehingga memberikan celah untuk dicelakai oleh orang lain. Karakternya yang licik beberapa kali ditampilkan melalui akalnya untuk mengelabui berbagai karakter untuk mencapai tujuannya. Dari analisa sifat dan latar belakangnya, maka kata kunci yang tepat untuk Karna adalah “licik”, “kuat”, “angkuh”



Gambar 3 dan 4 Eksplorasi Sketsa Desain Karakter Karna. (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada karakter Karna, ia memiliki kata kunci licik, kuat, dan angkuh, oleh karena itu, pemilihan bentuk persegi dan segitiga menjadi prioritas untuk karakter Karna. Pada gambar 3, terdapat eksplorasi penggunaan shape kotak dan segitiga serta pengaplikasian proporsi tubuh yang berbeda secara progresif. Hal ini berguna untuk memberikan opsi visual melalui siluet yang terbentuk dari perpaduan bentuk dan proporsi tersebut. Secara simbolis, bentuk siluet tubuh karna terlihat seperti *coffin* (gambar 4), hal ini mengimplikasikan bahwa Karakter karna memilih sisi yang salah yaitu mengikuti Kurawa, sehingga kematian dari karakter ini sudah pasti terjamin. Penggunaan bentuk *coffin* ini juga secara tidak langsung memuat bentuk geometris yang cenderung memiliki sisi lancip. Hal ini digunakan untuk menandakan sifat karakter karna yang licik dan angkuh. Sementara itu, penggunaan bentuk persegi pada karakter menandakan karakter Karna yang kuat. Postur tubuh Karna juga dibuat tegap dengan pose tangan yang memegang senjata. Ekspresi tersenyum karna juga secara tidak langsung menampilkan sisi liciknya. Atribut berupa lambang matahari yang ada di dada karna juga menunjukkan garis keturunannya yang merupakan anak dari dewa matahari (Dewa Surya).

SIMPULAN & REKOMENDASI

Metodologi analisa terhadap karakter dapat diaplikasikan dengan baik. Baik secara visual yaitu bentuk, ukuran, dan variasi, serta secara semiotika berupa icon, index, dan symbol yang didapatkan dari analisa sifat dan latar belakang karakter dapat secara bertahap diaplikasikan dalam mendesain ulang masing-masing karakter. Melalui pengaplikasian bentuk visual, audiens dapat mengasumsikan sifat dan kepribadian sebuah karakter. Tanda semiotika yang diaplikasikan dalam desain karakter juga membantu memberikan konteks dan makna simbolis yang ingin ditunjukkan.

Dalam proses penyusunan karya tulis ini, analisa sifat karakter harus diperhatikan secara cermat untuk menemukan kata kunci yang lebih banyak sehingga sifat karakter yang ditunjukkan dapat divisualisasikan dengan lebih mendetail dan lebih kompleks. Pengumpulan data untuk analisa dapat dilakukan dengan cara melakukan cross study dengan buku dengan cerita serupa, wawancara dengan penulis buku, dan juga observasi mengenai karakter wayang itu sendiri guna mengenali sifat karakter secara mendalam. Latar belakang karakter serta peran/*Archetype* karakter pada cerita juga sebaiknya dianalisa dengan lebih mendalam agar pengaplikasian semiotika pada karakter dapat dimaksimalkan.

DAFTAR PUSTAKA

Ang, C. 2020. Which Countries Have the Most Internet Users? Retrieved September 21, 2021. from <https://www.visualcapitalist.com/countries-with-most-internet-users/>

Awalin, F. R. 2019. Sejarah Perkembangan Dan Perubahan Fungsi Wayang Dalam Masyarakat. *Kebudayaan*, 13(1), 77-89. doi:10.24832/jk.v13i1.234

BadanPusatStatistik. "Statistik Sosial Budaya 2018." BadanPusatStatistik. Accessed September 18, 2020. <https://www.bps.go.id/pressrelease/2021/01/21/1854/hasil-sensus-penduduk-2020.html>

Bancroft, Tom. 2006. *Creating Characters With Personality*. New York: WatsonGuptill Publications.

Chandler, Daniel. *Semiotics: the Basics*. Routledge, 2017.

Riantiarno, N. (2016). *Mahabarata Jawa*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo).

Nurgiantoro, Burhan. 1998. *Transformasi Unsur Pewayangan Dalam Fiksi Indonesia*. Gajah Mada University Press

Soetarno, & S., S. M. 2010. *Wayang kulit dan perkembangannya*. Jebres, Surakarta: ISI Press Solo bekerjasama dengan CV. Cendrawasih Sukoharjo

Techjury. 2021. 23 Mobile Gaming Statistics [2.2 Billion of Us Play In 2021]. Retrieved September 19, 2021, from <https://techjury.net/blog/mobile-gaming-statistics/>