

Analisis Penerapan Basic Shape pada Desain Karakter Animasi Inside Out

Felicia Rawung

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
01023190062@student.uph.edu

Naldo Yanuar Heryanto

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

Alisia Tania Chiesara

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
01023190019@student.uph.edu

Constantine Freodonova

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
01023190037@student.uph.edu

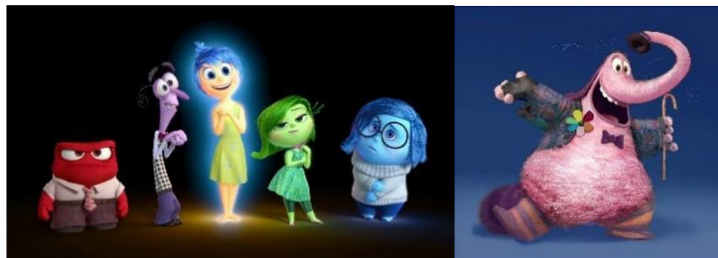
ABSTRAK

Makalah ini merupakan hasil studi kasus penggunaan *basic shape* dalam desain karakter dari film animasi *Inside Out* (2015) serta mengaitkannya dengan cara penggambaran jenis *archetype*-nya. Pendekatan yang digunakan dalam studi kasus ini adalah pendekatan kualitatif dengan subjek yang dianalisis adalah kelima karakter emosi dan Bingbong. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dengan merujuk pada buku *The Art of Inside Out* (2015), beserta teori-teori yang terdapat dalam artikel, buku, dan hasil tulisan teoritis karya penulis lainnya. Hasil dari studi kasus ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *basic shape* pada keenam karakter terlihat jelas dalam membangun form siluet masing-masing, serta merepresentasikan sifat dan *archetype* setiap karakter, dimana *Sadness* dan Bing Bong didominasi bentuk oval untuk merepresentasikan sifat yang ramah, polos dan lemah lembut, sekaligus sifat negatif seperti kesendirian, *Anger* didominasi dengan bentuk persegi untuk menunjukkan sifatnya yang berkobar-kobar dan penuh amarah, *Joy* dengan perpaduan *basic shapes* untuk menggambarkan karakternya yang energik, dapat diandalkan dan agresif, *Disgust* yang didominasi segitiga dan lingkaran untuk memperlihatkan sifat curiga dan protektif, dan *Fear* yang menggunakan elemen garis untuk menunjukkan wataknya yang lemah dan penakut.

Kata Kunci: *Basic shape*, Desain Karakter, *Character Archetype*

PENDAHULUAN

Film *Inside Out* merupakan film animasi yang dirilis pada tahun 2015 oleh Pixar Animation Studios dan didistribusikan oleh Walt Disney Studios. Disutradarai dan ditulis oleh Pete Docter beserta timnya, film ini mengisahkan seputar personifikasi lima emosi, yaitu *Joy*, *Sadness*, *Disgust*, *Anger*, dan *Fear*, dari seorang anak sebelas tahun bernama Riley Andersen, dimana kelimanya berusaha mengarahkan Riley dalam menjalani kehidupannya (Docter, 2015).



Gambar 1 Tokoh-Tokoh Ikonik Film *Inside Out*.
(Sumber: Disney Enterprises & Pixar Animation Studios, 2015)

Sebuah desain karakter umumnya dikatakan “bagus” ketika penonton mampu mengidentifikasi siapa atau seperti apa karakter tersebut begitu melihat sekilas bentuk siluetnya. Makalah ini merupakan hasil analisis mengenai penerapan *basic shape* dalam membentuk siluet desain karakter dari animasi *Inside Out*. Dalam tulisan ini, penulis menganalisis bagaimana penggunaan *basic shape* yang terlihat pada enam desain karakter yang ikonik dari film tersebut dalam melukiskan kepribadian dan jenis *archetype*-nya. Melalui tulisan ini, penulis berharap untuk bisa mendapatkan gambaran seutuhnya mengenai salah satu pendekatan mendesain karakter yang menarik demi kegiatan proyek kreatif di masa depan.

KAJIAN TEORI

Basic shapes

Salah satu dari beberapa elemen dasar yang digunakan dalam desain adalah bentuk. Bentuk dapat terbagi menjadi bentuk geometris dan bentuk organik. Bentuk geometris adalah bentuk-bentuk yang dapat terukur secara matematika dan tepat seperti lingkaran, segitiga, segiempat, dan sebagainya (Novitasari, 2020). Disisi lain, bentuk organik merupakan bentuk yang bebas dan tidak simetris seperti beberapa bentuk yang dapat ditemukan di alam (Simple Studio Online, 2012), antara lain bentuk sulur tanaman, akar, dan sebagainya.

Dalam buku *Creative Character Design* karya Bryan Tillman, bentuk kegunaan fundamentalnya untuk mendefinisikan apa itu benda tertentu serta apa fungsi dan pemakaiannya (Tillman, 2011).

Bentuk-bentuk yang digunakan dalam suatu desain dapat memberikan dampak psikologis yang sesuai dengan suatu perasaan tertentu yang ingin disampaikan oleh desainernya.

Beberapa bentuk dasar yang sering dipakai dalam membuat desain antara lain: Lingkaran, persegi dan segitiga.

Desain Karakter

Salah satu prinsip dalam desain karakter yang perlu diperhatikan adalah menyampaikan tujuan karakter tersebut, dan salah satu caranya adalah penggunaan shape language. Setiap bentuk dapat mengasosiasikan perasaan atau emosi dengan apa dilihat oleh penonton atau pembaca. Selain bentuk, gestur dalam karakter tersebut juga membantu untuk menyampaikan sebuah cerita yang ingin disampaikan oleh desainer kepada penonton dan agar karakter tersebut terkesan lebih dinamis (21D Sweden AB., 2019).

Penggunaan warna dalam desain karakter juga penting karena warna dapat digunakan untuk menyampaikan kepribadian karakter (Fox, 2018). Pemilihan warna dalam desain karakter membantu menyampaikan target audience yang ingin ditunjukkan, contohnya jika karakter tersebut dibuat untuk anak-anak, maka warna yang dipakai adalah warna-warna yang terang (James, 2014). Namun perlu diingat bahwa penggunaan warna tidak boleh terlalu berlebihan karena ini dapat membuat para penonton bingung atau pusing untuk dilihat. Menggunakan beberapa skema warna yang berbeda-beda dapat membuat desain tersebut terlihat lebih harmonis, seperti *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, dan lain-lainnya (Fox, 2018).

Archetype

Di dalam animasi, karakter yang berbentuk lingkaran mempunyai kepribadian yang ramah, ceria, kekanak-kanakan atau kepolosan. Maka itu sifat-sifat dari bentuk lingkaran sering digunakan dalam membuat karakter utama/protagonis. Lingkaran juga diasosiasikan dengan watak femininity sehingga bentuk ini juga digunakan dalam membuat karakter perempuan. Namun lingkaran juga bisa menimbulkan perasaan yang negatif seperti kekosongan dan kesendirian. Karakter yang berbentuk persegi biasanya mempunyai watak yang kuat, stabil, kedewasaan atau keras kepala. Persegi juga bisa digunakan untuk menggambarkan kebosanan dan kebodohan. Sedangkan karakter yang memiliki bentuk segitiga dalam desain mereka biasanya memiliki kepribadian yang negatif seperti agresif, konflik atau *instability*. Bentuk ini seringkali dikaitkan kepada karakter yang berperan sebagai antagonis (21D Sweden AB., 2019).

Namun, penggunaan bentuk-bentuk tersebut tidak hanya sampai disitu saja. Ada situasi dimana ada kalanya suatu bentuk digunakan untuk menyamarkan tujuan atau fungsi karakter. Contohnya ada seorang karakter yang berperan sebagai antagonis namun desain karakter tersebut menggunakan bentuk lingkaran. Hal ini dapat membuat para penonton keliru tentang watak dan peran sesungguhnya karakter tersebut di dalam cerita. Penggunaan bentuk lingkaran dalam karakter musuh dapat mengartikan tingkat kelemahan mereka dan bisa menunjukkan bahwa mereka tidak harus terlihat berbahaya dengan menggunakan bentuk-bentuk yang memiliki ujung yang tajam (Walt Disney Family Museum, 2020).

Sama juga dengan karakter yang berbentuk segitiga tidak selalu harus menjadi karakter pelawan. Objek yang menggunakan bentuk ini dapat menunjukkan rasa kekuatan pada penonton. Sifat ketajaman yang biasa dikaitkan pada bentuk segitiga ini juga bisa dipakai dalam baju yang karakter tersebut pakai, contoh baju zirah yang dipakai oleh seorang prajurit untuk perlindungan, atau

poin dari bentuk wajah atau rambut mereka untuk menunjukkan kecerdasan mereka (Walt Disney Family Museum, 2020).

METODOLOGI

Makalah ini ditulis sebagai hasil penelitian studi kasus mengenai penggunaan *basic shapes* dalam desain karakter animasi Pixar *Inside Out*. Sebelum memulai kegiatan analisis, pengumpulan data dilakukan terlebih dahulu dengan cara studi pustaka, dimana data yang terkumpul digunakan penulis untuk membantu analisis di bagian pembahasan. Data yang dikumpulkan berupa gambar-gambar konsep desain yang tersedia dalam buku *The Art of Inside Out* (2015), beserta teori-teori yang terdapat dalam artikel, buku, dan hasil tulisan teoritis karya penulis lainnya yang membahas topik yang berhubungan. Mengetahui bahwa jumlah subjek yang dianalisis sedikit, studi kasus yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dimana penulis fokus memaparkan bentuk visual secara keseluruhan serta bagian-bagian tertentu yang ditemukan menggunakan *basic shape* sebagai basis pembuatan desain karakter. Dalam pembahasan makalah ini, penulis terlebih dahulu memaparkan gambaran umum siluet bentuk karakter sekaligus mengaitkannya dengan proses mendesain karakter menggunakan *basic shapes*. Dalam kegiatan pemaparan tersebut, penulis mengamati bentuk dari kepala, batang tubuh, dan anggota gerak, beserta proporsi keseluruhan setiap karakter. Subjek yang paling diutamakan dalam studi kasus ini adalah kelima emosi dan karakter teman khayalan Bing Bong. Kemudian, penulis mengaitkan hubungan antara penerapan *basic shape* dalam desain karakter dengan jenis *archetype* yang digunakan beserta penokohan setiap karakter. Uraian mengenai hubungan tersebut ditulis dengan merujuk pada dasar teori untuk membantu memberikan penjelasan dalam analisis. Intisari yang didapat dari gambaran umum siluet beserta kaitan terhadap penokohan tiap karakter digunakan kembali sebagai kesimpulan analisis.

PEMBAHASAN



Gambar 2 Sketsa Kasar Concept Art Siluet.
(Sumber: Disney Enterprises & Pixar Animation Studios, 2015)

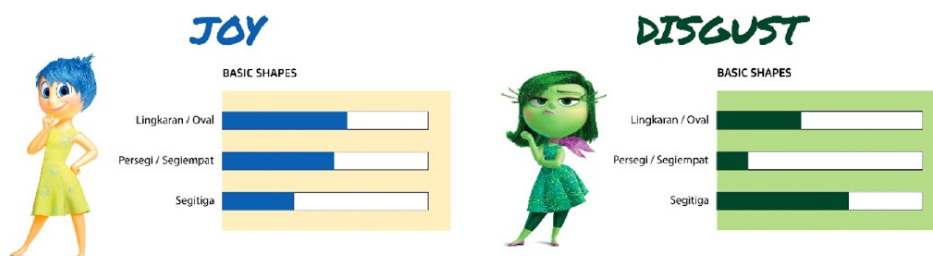
Melihat penggunaan *basic shapes* dalam desain karakternya, karakter yang secara relatif menekankan penggunaan satu jenis *basic shape*-nya adalah *Sadness*, *Anger*, dan Bing Bong. Siluet karakter *Sadness* dan Bing Bong terlihat jelas menggunakan bentuk lingkaran atau oval sebagai basis bentuk fisiknya, dengan memperlihatkan ciri khas bundar pada bentuk wajah dan batang tubuh yang berupa satu kesatuan. Dominasi bentuk bundar keduanya diselamatkan oleh kurangnya penggunaan garis tegak lurus yang berpotensi menciptakan bentuk

potongan sudut pada siluet. Disisi lain, siluet karakter *Anger* menggunakan basis bentuk segi empat dalam desainnya. Penggunaan segi empat tersebut dapat terlihat mulai dari ujung kepala hingga ujung kaki yang banyak menggunakan garis-garis lurus sehingga menciptakan banyak sudut dan kesan bentuk “kotak-kotak” pada karakter. Akan tetapi, dibandingkan dengan karakter-karakter lainnya, karakter *Anger* cenderung lebih pendek.



Gambar 3 Diagram Penggunaan *Basic Shape* dalam Karakter *Sadness*, *Bingbong*, dan *Anger*. (Sumber: dokumentasi pribadi)

Agak berbeda dengan ketiga karakter sebelumnya, bisa dilihat pada bentuk siluet karakter *Joy* dan *Disgust* bahwa penggunaan *basic shape* tidak selalu terpakai secara murni, melainkan bisa dipadu dengan dua atau lebih jenis *basic shape* sehingga bentuk siluet yang terbangun cenderung lebih kompleks daripada ketiga karakter sebelumnya. Pada karakter *Disgust*, dominasi bentuk segitiga sangat terlihat dari sudut-sudut lancip yang digunakan untuk menggambar bentuk kaki, pakaian, kepala, dan bagian ujung rambut. Namun, bisa dilihat bahwa ada sifat bentuk bundar pada keseluruhan siluetnya, dimana hal tersebut dapat ditemukan pada bentuk wajah, serta aspek-aspek tertentu pada tangan dan kakinya. Selanjutnya mengenai karakter *Joy* yang bentuk siluetnya lebih kompleks daripada *Disgust*, perpaduan *basic shape* yang lebih mendominasi adalah lingkaran dan segiempat, sedangkan bentuk segitiganya digunakan pada sebagian kecil aspek fisiknya. Sifat bundar dari lingkaran bisa ditemukan pada bentuk wajah, serta lonjongan tangan dan kakinya. Kemudian, kesan “kotak-kotak” bentuk segiempat bisa ditemukan pada batang tubuhnya. Kesan lancip dari bentuk segitiga dalam karakter ini hanya sebatas digunakan pada ujung lengan, kaki, dan ujung rambut.



Gambar 4 Diagram Penggunaan *Basic Shape* dalam Karakter *Joy* dan *Disgust*. (Sumber: dokumentasi pribadi)

Membahas mengenai desain karakter *Fear*, dengan merujuk pada buku *The Art of Inside Out* (Disney Enterprises & Pixar Animation Studios, 2015), basis desain karakter *Fear* justru menggunakan elemen visual garis daripada bentuk dasar geometris. Namun, jika dicermati kembali bentuk siluet yang ditunjukkan karakter ini terlihat didominasi bentuk segiempat pada bagian batang tubuh, tangan dan kaki, serta kepalanya. Bentuk segiempat yang dipakai lebih terlihat seperti elemen garis yang sangat tebal.



Gambar 5 Diagram Penggunaan *Basic Shape* dalam *Fear*. (Sumber: dokumentasi pribadi)

Penggunaan *basic shapes* pada desain tersebut dapat merepresentasikan emosi-emosi yang dibawa oleh masing-masing karakter. Penggunaan oval pada karakter *Sadness* dan Bing Bong tidak lain dimaksudkan untuk memberikan tampilan karakter yang polos, lembut, dan ramah. Namun, penggunaan oval pada kedua karakter juga menekankan kesedihan dan kesendirian karena peran keduanya yang “tersingkirkan” dalam alur cerita. Selain itu, penggunaan bentuk persegi yang merupakan lambang dari kekuatan, stabilitas, dan kepercayaan diri digunakan pada karakter *Anger* untuk dapat memperlihatkan sifatnya yang berkobar-kobar dan penuh amarah. Karakter *Joy* dan *Disgust* didesain menggunakan perpaduan lebih dari satu bentuk untuk merancang kepribadian karakter yang lebih kompleks. Karakter *Joy* didesain menggunakan perpaduan dari beberapa *basic shape* antara lain; lingkaran yang dapat mewakili kepribadiannya yang energik, segiempat yang mewakili sifat yang dapat diandalkan, serta segitiga yang mewakili sifat agresifnya. Disisi lain, karakter *Disgust* didesain dari beberapa perpaduan *basic shape* yang didominasi oleh bentuk segitiga yang dapat mewakili sifatnya yang penuh curiga. Selain itu, terdapat juga bentuk bundar pada karakter tersebut yang dapat mencerminkan sifat protektifnya terhadap Riley. Alih-alih menggunakan *basic shape*, karakter *Fear* justru menggunakan elemen garis sebagai dasar desainnya. Hal tersebut dilakukan untuk menampilkan suatu karakter yang ramping sehingga terlihat lemah, sesuai dengan pembawaan karakter *Fear* yang penakut.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Hasil dari studi kasus ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *basic shape* pada keenam karakter terlihat jelas dalam membangun form siluet masing-masing, serta merepresentasikan sifat dan *archetype* setiap karakter. Hal tersebut dapat dilihat pada karakter *Sadness* dan Bing Bong yang didominasi bentuk oval untuk merepresentasikan sifat yang polos, lembut, dan ramah, sekaligus memperlihatkan perasaan negatif seperti kekosongan dan kesendirian, karakter; *Anger* yang

didominasi bentuk persegi untuk menunjukkan sifatnya yang berkobar-kobar dan penuh amarah; Karakter *Joy* yang menggunakan perpaduan ketiga *basic shapes* untuk menggambarkan karakternya yang energik, dapat diandalkan, serta agresif; karakter *Disgust* yang didominasi bentuk segitiga untuk menekankan sikap curiga dan kehati-hatiannya, sekaligus bentuk lingkaran untuk memperlihatkan sikap protektif; serta karakter *Fear* yang hanya menggunakan elemen garis sebagai dasar desainnya untuk memperlihatkan karakter yang lemah dan penakut. Dalam mencapai hal tersebut, para desainer menggunakan perpaduan antara *basic shape* dan bentuk organik, dimana *basic shape* digunakan sebagai basis konstruksi ciri khas bentuk fisik karakter, sedangkan bentuk organik digunakan untuk melengkapi ciri fisik secara detail serta memberikan kesan dinamis terhadap gerakan karakter.

Rekomendasi

Dalam pembuatan desain karakter, *basic shape* merupakan salah satu prinsip yang dapat digunakan untuk memperlihatkan sifat dari karakter yang akan dibuat. *Basic shape* juga dapat membuat desain karakter menjadi lebih menarik. Penggunaan *basic shape* sangat dianjurkan dalam pembuatan desain karakter untuk animasi yang ditunjukkan untuk anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- 21D Sweden AB. (2019). *The Character Designer*. 21D Sweden AB.
- Disney Enterprises, I., & Pixar Animation Studios. (2015). *The Art of Inside Out*. Chronicle Books LLC.
- Docter, P. (2015). INSIDE OUT. In 2015. Walt Disney Studios. <https://www.pixar.com/feature-films/inside-out>
- Fox, C. W. (2018). *Building A Color Palette For Your Character*.
- James, Z. (2014). *Quick Tips for Character Design | Cleveland Institute of Art College of Art | 800.223.4700*.
- Novitasari, C. (2020, December 9). *PENGERTIAN GEOMETRIS*. Pelajarindo. <https://pelajarindo.com/pengertian-geometris/>
- Simple Studio Online. (2012, December 26). *Arti Bentuk dalam Desain* . <https://simplestudio.wordpress.com/2012/12/26/arti-bentuk-dalam-desain/>
- Tillman, B. (2011). *Character Creative Design*. Taylor & Francis.
- Walt Disney Family Museum. (2020). *Disney Design* (pp. 1–5).