

## **Penerapan *Shape Language* Pada Desain Karakter Komodo Dalam IP FANI "Fabel Anak Indonesia"**

Rita Kemalasari<sup>1</sup>, Nuria Indah Kurnia Dewi<sup>2</sup>, Cora Emilia Malikiyano<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
<sup>1</sup>ritakemalasari@isi.ac.id, <sup>2</sup>nianindah@isi.ac.id, <sup>3</sup>coraemilia99@gmail.com

### ***Abstrak***

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan desain karakter yang kental dengan ikon lokal Nusantara yang akan menjadi bagian dari IP FANI (Fabel Anak Indonesia), karena banyaknya kebutuhan *audiens* tentang konten dengan muatan edukasi untuk anak usia dini. Berdasarkan kriteria tersebut, maka salah satu hewan endemik Nusantara yaitu Komodo dipilih sebagai bagian dalam IP FANI yang diwujudkan menjadi dua karakter anak komodo kembar "Koko dan Momo". Desain karakter komodo menerapkan *shape language* untuk memunculkan kepribadian karakter yang memiliki sifat humoris dan suka menolong sehingga memberikan impresi untuk anak usia dini. Metode penciptaan menggunakan tahapan berfikir kreatif berdasarkan teori Wallas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *shape language* dalam penciptaan desain karakter hewan endemik nusantara yaitu komodo mampu menghasilkan desain karakter yang lucu dan ramah sesuai dengan target *audiens* yaitu anak usia dini khususnya melalui konten edukatif sebagai upaya pelestarian hayati di Indonesia bagi generasi mendatang.

Kata kunci : IP FANI, *shape language*, desain karakter, komodo

### ***The Application of Shape Language in Komodo Character Design for the IP FANI "Indonesian Children's Fable"***

#### ***Abstract***

*This research aims to create a character design strongly infused with Nusantara local icons, which will become part of the FANI (Fabel Anak Indonesia/Indonesian Children's Fable) IP, given the significant audience demand for educational content among early childhood. Based on these criteria, one of the Nusantara endemic animals, the Komodo dragon, was selected to be part of the FANI IP and is realized as two twin Komodo children characters, "Koko and Momo". The Komodo character design utilizes shape language to bring out the characters' personalities, which are humorous and helpful, thereby making a positive impression on early-age children. The creation method employs the stages of creative thinking as outlined in Wallas's theory. The results show that the application of shape language in creating character designs of the Nusantara endemic animal, the Komodo dragon, successfully produces cute and friendly character designs appropriate for the target audience, early childhood, especially through educational content as an effort to conserve biodiversity in Indonesia for future generations.*

*Keywords:* IP FANI, *shape language*, Character Design, Komodo

## Pendahuluan

FANI (Fabel Anak Indonesia) merupakan IP yang diciptakan atas dasar banyaknya kebutuhan dari *audiens* tentang konten edukatif untuk anak usia dini. *Intellectual Property* (IP) atau kekayaan intelektual merupakan nadi bagi setiap pelaku industri kreatif. Pasalnya, saat ini pencurian tidak hanya berlaku dalam hal kebendaan namun juga dari segi ide. *Intellectual Property* sendiri merujuk pada kekayaan yang lahir dari kemampuan intelektual manusia. Hal ini meliputi teknologi, ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Karya-karya yang termasuk dalam *intellectual property* umumnya lahir dari kemampuan intelektual manusia melalui curahan waktu, tenaga, pikiran, daya cipta, rasa, dan karsa. Karya-karya ini wajib dilindungi karena memiliki nilai atau manfaat ekonomi bagi kehidupan manusia (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021).

FANI (Fabel Anak Indonesia) adalah *brief project* mata kuliah yang dibuat oleh dosen pengampu gambar digital di Prodi Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Saat ini IP FANI (Fabel Anak Indonesia) sedang dikembangkan agar semakin lengkap dan komprehensif sebelum diterapkan dalam bentuk produk dan jasa. Salah satu kelebihan IP FANI yaitu kental dengan muatan lokal budaya nusantara Indonesia yang mana terdiri dari karakter hewan endemik nusantara yang hampir mengalami kepunahan, antara lain, gajah Sumatera (fani), Orang utan (olla), harimau Sumatera (Miu), badak bercula satu (Badu), rangkong (Engkong), dan Anoa (Noa). Endemisitas dapat didefinisikan sebagai keberadaan jenis yang dihubungkan dengan pengetahuan mengenai wilayah sebaran geografisnya (Prawiradilaga, 2019). Namun dalam penelitian kali ini difokuskan pada pengembangan IP FANI (Fabel Anak Indonesia) dengan menciptakan Desain Karakter hewan endemik komodo.

Komodo atau dengan nama latin *Varanus komodoensis* adalah spesies luar biasa yang telah berhasil bertahan hidup melampaui rentang waktu yang sangat panjang semenjak jutaan tahun silam. Komodo adalah salah satu hewan endemik Indonesia karena populasinya hanya terdapat di satu wilayah saja di muka bumi ini, yakni di kawasan Taman Nasional Komodo, Kabupaten Manggarai Barat, Nusa Tenggara Timur (Puspitasari, 2019). Karakteristik hewan ini lebih suka menyendiri, buas, karnivora, dari bentuk fisik memiliki kulit yang keras dan bersisik. Komodo merupakan salah satu hewan yang dilindungi di Indonesia karena hewan tersebut hanya ada di Indonesia. Sudah ada beberapa penelitian dan seniman yang membuat desain karakter Komodo yang secara visual digambarkan dengan sosok yang gagah, perkasa, dan kuat layaknya seorang kesatria. Berbeda dengan sebelumnya, pada penelitian ini bagaimana menciptakan hewan komodo menjadi karakter yang sesuai dengan target *audiens* yaitu anak usia dini dan dibuat untuk kebutuhan Fabel dimana menceritakan tentang kehidupan hewan yang bertingkah laku seperti manusia.

Penerapan *Shape language* pada desain karakter Komodo merupakan upaya untuk menciptakan desain karakter yang lucu, menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Penciptaan desain karakter Komodo juga sebagai reaksi atas minimnya ikon lokal pada dua dekade terakhir, di mana anak usia dini di Indonesia lebih cepat mengenal IP luar negeri yang menjamur di media digital dibanding dengan IP lokal Indonesia. Harapannya IP FANI (Fabel Anak Indonesia) bisa dikembangkan serta dikemas dalam cerita bergambar, film animasi, *game* dan konten edukatif lainnya.

## **Tinjauan Pustaka**

### **Desain Karakter**

Desain karakter merupakan proses menciptakan karakter yang unik dan dapat dikenali dalam konteks karya seni, animasi, cerita bergambar, buku ilustrasi, permainan video, komik, film, atau media lainnya. Desain karakter melibatkan pengembangan visual dan konseptual yang kompleks untuk membentuk kepribadian, penampilan, dan karakteristik khusus yang membedakan karakter tersebut dari yang lain. Menurut (Richard Williams, 2002) dalam bukunya *The Animator's Survival Kit* "Desain karakter merupakan langkah penting dalam menciptakan karakter yang dapat diidentifikasi dengan jelas oleh audiens, dengan memperhatikan kesederhanaan, daya ingat, dan ekspresi yang kuat". Menurut (Tillman, 2015) dalam bukunya *Creative Character Design*, Cerita merupakan salah satu bagian untuk menciptakan desain karakter yang baik. Meskipun cerita merupakan bukan bagian utama dalam desain karakter, tetapi cerita akan membantu kita mencari dan membangun karakter melalui sifat karakter tersebut dalam ceritanya. Sehingga kita akan mendapat gambaran yang kuat untuk mendesain karakter tersebut. Dan yang harus diingat oleh para desainer karakter adalah karakter selalu diadakan untuk menjalankan sebuah cerita dengan baik.

### **Hewan Endemik Nusantara**

Banyak penelitian yang membuktikan bahwa Indonesia sangat kaya dengan keanekaragaman sumber daya alam hayati dan ekosistemnya. Peringkat keanekaragaman hayati daratan Indonesia adalah nomor dua setelah Brazil. Akan tetapi, jika keanekaragaman hayati daratan tersebut ditambahkan dengan keanekaragaman hayati lautan, maka Indonesia menjadi negara dengan keanekaragaman hayati tertinggi di dunia (National Geographic Indonesia, 2019). Salah satu yang menjadikan ciri keunikan Indonesia di bidang keanekaragaman hayati adalah keanekaragaman satwanya, terdapat banyak hewan-hewan endemik khas Indonesia yang hanya dapat di jumpai di Indonesia, seperti Orang Utan, Komodo, Badak Bercula Satu, Harimau Sumatera, Anoa, Elang Jawa, Tarsius, Jalak Bali, Trenggiling, Babirusa, cendrawasih, dan lain sebagainya. Namun, banyak hewan

endemik di Indonesia juga menghadapi ancaman seperti perusakan habitat, perburuan ilegal, dan perdagangan satwa liar. Upaya konservasi dan perlindungan habitat alam menjadi sangat penting untuk menjaga keberadaan hewan endemik di Indonesia, agar kelak generasi mendatang dapat mengenali dan mengetahui jenis hewan endemik yang terancam punah ada di Indonesia.

Hewan endemik yang hampir punah selain menarik untuk diteliti, tetapi juga menarik untuk diangkat menjadi ide karya seni bahkan menjadi ikon lokal nusantara yang unik dan masih banyak peluang pasar untuk dikembangkan, salah satunya dalam penciptaan IP bermuatan lokal, dimana Perkembangan dunia digital saat ini memiliki pengaruh yang signifikan pada seluruh aspek kehidupan manusia, tak terkecuali pada proses tumbuh kembang anak usia dini. Banyak konten edukasi untuk anak usia dini saat ini didasarkan pada IP populer, pada umumnya berbentuk karakter kartun hewan atau buku anak-anak yang terkenal. Hal ini memungkinkan para produsen konten untuk memanfaatkan popularitas dan daya tarik karakter-karakter tersebut untuk meningkatkan minat anak-anak dalam belajar. IP FANI (Fabel Anak Indonesia) dirancang dan dikembangkan selain sebagai bentuk tingginya permintaan pasar tentang media edukasi untuk anak-anak, tetapi juga atas dasar keresahan tentang minimnya ikon lokal yang kental dengan budaya Indonesia yang dikenal oleh anak-anak Indonesia sehingga memperkaya literasi anak-anak tentang kekayaan hayati Nusantara.

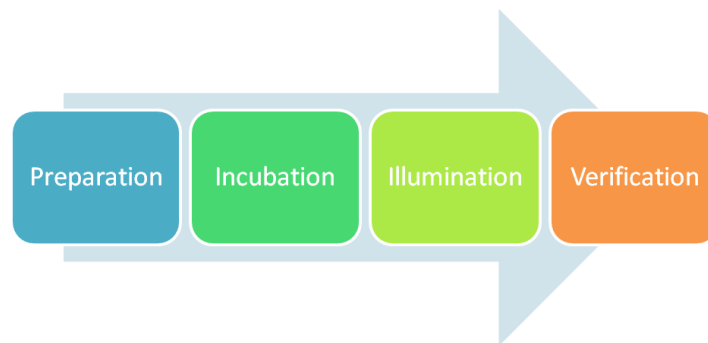
### **Teori Warna**

Warna merupakan elemen penting dalam sebuah karakter animasi. Penggunaan warna, selain membuat gambar menjadi lebih hidup di mata *audiens*, 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 pesona yang ingin ditunjukkan pencipta kepada karakter ciptaannya. Perbedaan warna pada karakter yang sama sekalipun pasti akan memunculkan sebuah pesona yang berbeda dari karakter tersebut (Tillman, 2015).

Teori warna dalam desain karakter menjelaskan pengaruh warna terhadap emosi, persepsi, dan suasana hati manusia serta interaksinya. Hal ini dapat menjadi penting dalam desain karakter berbasis warna karena memungkinkan penciptaan karakter yang unik, penuh emosi, dan mudah diingat yang mampu mengekspresikan diri, mengkomunikasikan suasana hati, dan menjelaskan peran mereka dalam cerita. Senada dengan Teori warna adalah studi tentang bagaimana warna bekerja bersama dan bagaimana mereka mempengaruhi emosi dan persepsi kita. Ini seperti kotak peralatan bagi seniman, desainer, dan kreator untuk membantu mereka memilih warna yang tepat untuk proyek mereka. Teori warna memungkinkan Anda untuk memilih warna yang cocok dan menyampaikan suasana hati atau pesan yang tepat dalam karya Anda (Interaction Design Foundation).

## Metode

Graham Wallas dalam *The Art of Thoughts*, menyebutkan metode penciptaan kreatif melalui empat tahapan: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Tahap pertama yaitu persiapan, dimana masalah diselidiki; tahap kedua adalah inkubasi; ketiga yaitu iluminasi yaitu pemaparan ide; keempat yaitu verifikasi, di mana validitas gagasan diuji dan gagasan itu sendiri direduksi menjadi bentuk yang tepat (Wallas Graham, 2014). Menurut Wallas, Tahap pertama memungkinkan terjadinya proses pengumpulan informasi, wawancara, dokumentasi dan pengamatan serta target *audiens* terhadap topik permasalahan tertentu. Kedua tahap inkubasi atau perenungan ditandai dengan penelaahan teori-teori yang menjadi landasan penelitian serta studi tentang karya-karya terdahulu yang menjadi referensi. Ketiga, tahap iluminasi atau penemuan ide dan inspirasi dalam berkarya yang akan menghasilkan konsep desain karakter diwakili dengan atribut karakter, gaya visual, warna yang akan digunakan. Keempat adalah proses kreatif penciptaan ide ke dalam bentuk karya desain karakter dari berbagai arah, pose dan ekspresi.



Gambar 1. Metode penciptaan kreatif oleh Graham Wallas (Wallas, 2014).

Berikut adalah cara-cara mengaplikasikan Metode Teori Wallas dalam proses penciptaan desain karakter:

a. Pertama, Persiapan (Bahan/data penelitian dan Alat Penelitian)

Tahap ini melibatkan pengumpulan informasi dan penelitian awal tentang karakter hewan endemik komodo dengan melihat langsung bentuk fisik hewan tersebut dan mendokumentasikannya di kebun binatang Solo Safari Zoo dan mewawancarai petugas kebun binatang yang menangani hewan tersebut. Dalam hal ini mencakup tentang meneliti kepribadian karakternya, ciri-ciri fisiknya, dan kebiasaannya. Langkah ini yang akan membantu dalam tahap desain lebih lanjut. Kemudian menyiapkan alat yang digunakan dalam penelitian sebagai sarana dalam proses penelitian, maka penelitian ini membutuhkan alat penelitian antara lain : Laptop/PC, Kamera, dan Pen Tablet/Ipad.

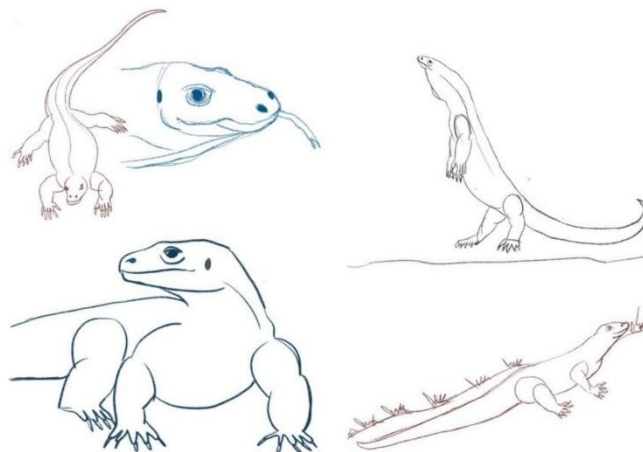
- b. Tahap inkubasi adalah proses memberikan waktu dan pikiran untuk "mengolah" semua informasi tentang komodo yang telah dikumpulkan sambil mencari referensi visual karya terdahulu, hal ini bisa membantu memunculkan ide-ide segar dan solusi kreatif.
- c. Ketiga, Illuminasi, Tahapan ini merupakan penemuan ide yang menghasilkan konsep-konsep yang telah dikumpulkan dan diproses selama tahap inkubasi mulai menghasilkan bentuk-bentuk yang lebih konkret. Pada tahapan ini mulai menerapkan *shape language* untuk menyederhanakan bentuk asli hewan komodo menjadi bentuk yang sesuai dengan target *audiens* yaitu anak usia dini. Dalam hal ini juga akan mendapatkan inspirasi untuk atribut-atribut yang digunakan karakter, dan warna yang menyesuaikan ciri dan sifat yang lebih mendalam tentang karakter komodo, sehingga memulai proses sketsa dan alternatif sketsa untuk tahap selanjutnya.
- d. Keempat, Verifikasi, pada tahapan ini yaitu penciptaan ide ke dalam bentuk karya yang dilakukan dalam perwujudan desain karakter. Tahapan ini melibatkan proses penyesuaian dan perbaikan terhadap desain karakter berdasarkan hasil dari tahap-tahap sebelumnya. Sehingga mendapatkan bentuk yang komprehensif baik dari atribut yang digunakan dan pewarnaan mulai dari *turn around character*, pose dan ekspresi.

## Pembahasan

Desain karakter merupakan bagian dari pra-produksi berbagai konten bermuatan edukasi untuk anak usia dini seperti video animasi, buku ilustrasi, maupun *game*. Penciptaan desain karakter hewan komodo yang merupakan hewan endemik asli Indonesia yang terancam punah layak untuk menjadi bagian dalam pengembangan IP FANI (Fabel Anak Indonesia). Pada tahapan persiapan, Penciptaan karakter si kembar "Koko dan Momo" dilakukan pengumpulan data sebanyak-banyaknya baik dari internet, dan mencari informasi tentang keberadaan hewan Komodo di kebun binatang. Setelah mendapatkan informasi keberadaan komodo, tahap selanjutnya mengunjungi Kebun Binatang Solo Safari Zoo untuk melihat langsung hewan endemik tersebut dan melakukan wawancara dengan salah satu *Keeper* yang memang khusus menangani hewan tersebut, tujuannya agar mendapatkan informasi yang lebih konkret tentang karakter, kebiasaan, dan melihat langsung bentuk fisik hewan Komodo kemudian sketsa bentuk hewan tersebut. Komodo yang hidup di Solo Safari Zoo adalah Komodo jantan dan betina yang berumur 5 tahun bernama Roger dan Jessica. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa karakter Komodo betina lebih agresif dari Komodo jantan, terutama di usia yang sudah siap untuk berkembang biak. Selain itu umur Komodo bisa mencapai 70 tahun layaknya umur manusia. Pada dasarnya Komodo adalah hewan yang suka menyendiri, mereka berkumpul pada saat tertentu, seperti disaat aktivitas makan dan kawin.



Gambar 2. Hewan Endemik Komodo di Solo Safari Zoo (dokumentasi penulis, 2024).



Gambar 3. Sketsa Komodo (dokumentasi penulis, 2024).

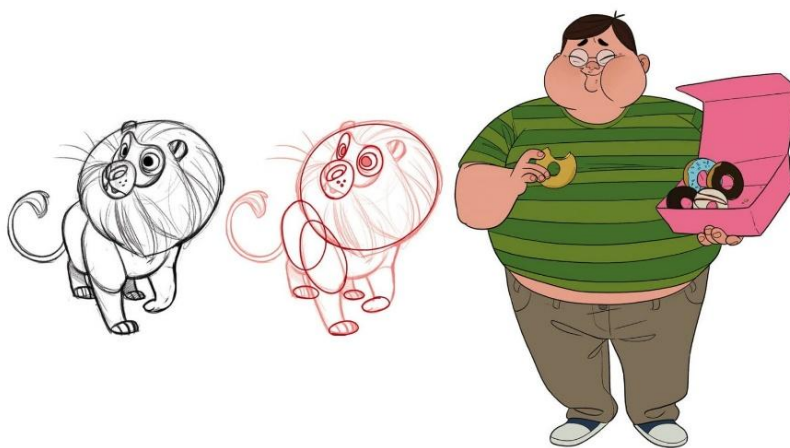
Berdasarkan uraian di atas, maka hewan endemik nusantara sangat layak untuk dikembangkan menjadi IP yang kental dengan lokal Indonesia dengan mengadopsi bentuk-bentuk IP legendaris sehingga dapat menarik audiens untuk lebih mengenal keberagaman hayati di Indonesia untuk dilindungi khususnya untuk generasi mendatang.

Benda-benda, baik hidup maupun mati, yang ada di kehidupan nyata ini secara visual memiliki kompleksitas dari segi bentuk. Maka dari itu, para seniman atau desainer memilih untuk melakukan simplifikasi objek ke bentuk-bentuk yang sederhana, yaitu garis (lines), bentuk (shapes), dan volume (volumes). Cara ini disebut menjadi lebih praktikal dengan memulai dari proses identifikasi tiga aspek tersebut, yang merupakan sebuah akar atau bentuk dasar dari objek (Solarski, 2013a). Penyederhanaan visual ini dimulai dari bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, kotak/persegi,

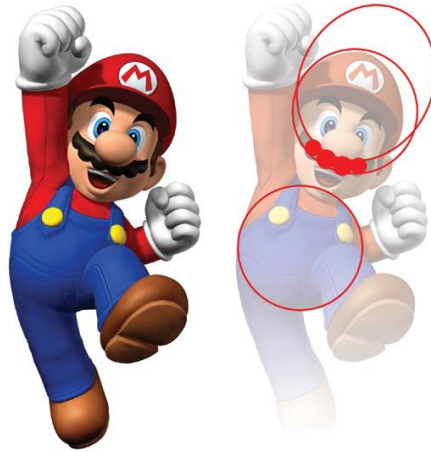
dan segitiga yang masing-masing diasosiasikan ke konsep yang berbeda. Hal inilah yang disebut dengan konsep *shape language*, yaitu penggunaan bentuk untuk mengkomunikasikan makna (Arash Naghdi, 2024). Dalam penerapannya di desain tokoh, bentuk dapat menjelaskan cerita, kepribadian, juga bisa memicu respons emosional dari audiens tanpa menggunakan kata-kata, namun hanya melalui visual. Ada 3 jenis bentuk yang diklasifikasikan:

1. *Organic shapes*, yaitu bentuk-bentuk asimetris dengan tarikan garis yang fleksibel, melengkung, atau mengalir secara natural. Contohnya adalah pohon, daun, bunga, dll.
2. *Abstract shapes*, yaitu bentuk yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih bentuk secara abstrak tanpa tujuan untuk menghasilkan sebuah bentuk tertentu. Biasanya bentuk ini merupakan gabungan dari *organic* dan *geometric shapes*.
3. *Geometric shapes*, yaitu bentuk dasar yang simetris dan memiliki struktur tertentu. Contoh dari bentuk ini adalah persegi/kotak, lingkaran, dan segitiga.

Pendapat lain mengatakan sederhananya, bahasa bentuk adalah penggunaan bentuk untuk mengkomunikasikan makna. Bentuk yang berbeda memicu reaksi yang berbeda dalam diri kita, menyebabkan kita mengaitkan hal-hal yang kita lihat dengan perasaan atau makna tertentu (Bishop, 2019). Sama seperti ada tiga warna primer, begitu pula ada tiga bentuk utama. Bentuk-bentuk utama tersebut adalah persegi, lingkaran, dan segitiga. Masing-masing bentuk ini memiliki asosiasi psikologis yang kuat dengan makna tertentu. Yang mana persegi merepresentasikan fisik dan maskulinitas, lingkaran merepresentasikan kepositifan dan feminitas, sementara segitiga merepresentasikan gerakan dan ketajaman.



Gambar 5. *Shape language circle* ( Bishop, 2019).



Gambar 6. *Shape language circle* (Solarski, 2013).

Desain karakter Mario bahkan detail-detail kecil pun harus mencerminkan konsep desain keseluruhan karakter dan emosi yang ingin dirasakan oleh pemain begitu siluet karakter telah terbentuk. Hampir setiap elemen Mario telah dirancang berdasarkan konsep melingkar yang ramah, termasuk kumisnya (dua lingkaran yang tumpang tindih dan serangkaian bentuk bulat kecil). Torsornya juga dimodelkan berdasarkan bola, representasi tiga dimensi dari lingkaran (Solarski, 2013). Pada contoh gambar-gambar di atas, penerapan *shape language circle* (lingkaran) membangkitkan pemikiran tentang kedamaian, kebaikan, kelembutan, keamanan, dan keutuhan. Hal-hal yang umumnya dikaitkan dengan feminitas.

Setelah mendapatkan informasi dengan melihat secara langsung bentuk fisik Komodo dan hasil wawancara tentang kebiasaan, karakternya ditambah dengan informasi studi literatur melalui internet tentang karya-karya desain karakter terdahulu dan sketsa hewan komodo, mulai pada tahap mendeformasi ke bentuk-bentuk yang sesuai dengan landasan teori, dimana menerapkan *shape language*. Namun sebelumnya membuat rancangan tiga dimensional karakter Komodo dalam IP FANI yang menjadi acuan sebelum ke tahap lebih lanjut. Berikut adalah rancangan tiga dimensional karakter komodo:

#### 1. Koko

Demografis: laki-laki, usia 7 tahun, memiliki saudara kembar bernama momo, tinggal bersama ibu, ayahnya bekerja di luar kota, tinggal di hutan Wanaloka bersama teman-teman hewan endemik lainnya dalam IP FANI.

Fisiologis: tinggi 125 cm, suka pakai topi, mata besar, badan bulat, memiliki ekor yang panjang

Psikografis: Introvert, pendiam, tidak terlalu suka bergaul, cuek, perhatian dengan saudara kembarnya momo, memiliki jiwa penolong dengan siapa saja dan setia.

#### 2. Momo

Demografis: perempuan, usia 7 tahun, memiliki saudara kembar bernama koko, tinggal bersama ibu, ayahnya bekerja di luar kota, tinggal di hutan Wanaloka bersama teman-teman hewan endemik lainnya dalam IP FANI.

Fisiologis: tinggi badan 124cm, feminim, suka memakai topi, mata besar, badan bulat, memiliki ekor yang Panjang.

Psikografis: Ekstrovert, ceria, sensitif, senang bergaul, manja dengan saudara kembarnya koko, perhatian pada teman.

Dalam penciptaan desain karakter komodo yaitu si kembar Koko dan Momo, dari sketsa bentuk asli hewan komodo, penulis menerapkan *shape language circle* (lingkaran) sesuai dengan tiga dimensional karakter Komodo. Di mana karakter komodo yang merupakan anak-anak usia 7 tahun dan target *audiens* untuk anak usia dini sehingga desain karakter yang diciptakan mempresentasikan kepositifan dan kelucuan. Bentuk lingkaran (*Circle*) dipilih karena lingkaran merupakan bentuk yang organik dengan pinggiran yang bulat, *flowy*, dan tidak memiliki sudut tajam. Lingkaran biasa diasosiasikan dengan kata sifat lembut, fleksibel, polos atau murni, tidak berbahaya dan harmonis. Bentuk dasar ini kemudian sering diterapkan dalam tokoh yang baik. Hal ini dikarenakan visual bentuknya memberikan kesan integritas, ketulusan, dan keutuhan pada sifat tokoh (Arash Naghdi, 2024).



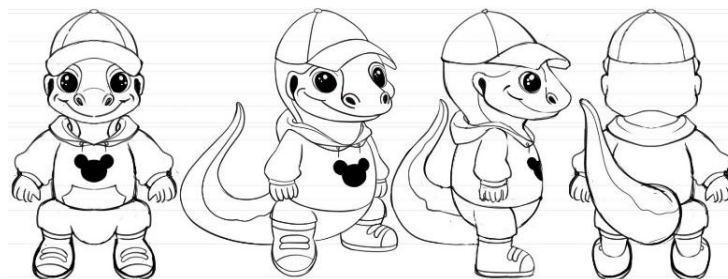
Gambar 7. sketsa karakter koko dan momo (dokumentasi penulis, 2024).

Pembuatan beberapa sketsa alternatif koko dan momo untuk menjadi alternatif pilihan sebelum memastikan bentuk final yang akan dikembangkan. Bentuk yang terpilih disempurnakan dengan menerapkan *shape language circle* sesuai dengan tiga dimensional karakter.



Gambar 8. visualisasi sketsa karakter koko dan momo terpilih (dokumentasi penulis, 2024).

Pada sketsa bentuk karakter dibuat berdasarkan bentuk lingkaran komodo berdiri mulai dari kepala, badan, kaki, dan tangan, setelah itu dilanjutkan dengan menyatukan bentuk sederhana lingkaran dari bagian-bagian tubuh menjadi bentuk komodo layaknya manusia yang memiliki tangan dan kaki. Selanjutnya masuk ke tahap *turn around character* beserta atribut (pakaian dan aksesoris) yang digunakan oleh masing-masing karakter.



Gambar 9. visualisasi inking turn around karakter koko (dokumentasi penulis, 2024).



Gambar 10. visualisasi inking turn around karakter momo (dokumentasi penulis, 2024).

Proses selanjutnya sebelum pewarnaan adalah membuat ekspresi dasar karakter koko dan momo serta beberapa pose yang bisa dilihat pada gambar berikut.



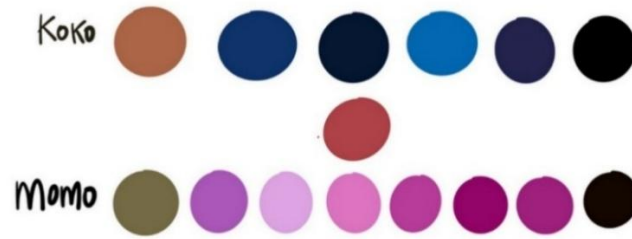
Gambar 11. visualisasi ekspresi karakter koko dan momo (dokumentasi penulis, 2024).



Gambar 12. visualisasi pose karakter koko dan momo (dokumentasi penulis, 2024).

Proses selanjutnya adalah konsep pewarnaan mengikuti hasil dari riset, studi literatur dan wawancara bahwa warna kulit hewan endemik komodo yang jantan berbeda dengan warna kulit betina. komodo jantan memiliki warna kulit cenderung coklat kemerahan, atau merah bata, sedangkan warna kulit betina cenderung coklat kehijauan.

Warna-warna atribut yang digunakan oleh karakter koko dan momo tidak terlepas dari tiga dimensional karakter koko dan momo, menyesuaikan sifat karakter, dimana karakter koko yang cenderung *cool*, *introvert* dan pendiam menggunakan warna-warna dasar biru, atribut yang digunakanpun menyesuaikan sifat karakter koko. sementara itu berbeda dengan sifat koko, momo cenderung menggunakan warna-warna ceria dan aksesoris yang menggambarkan kepribadiannya yang ceria, senang bergaul dan feminim. Namun warna yang digunakan juga menyesuaikan dengan target *audiens* yaitu anak usia dini yang menyukai warna-warna cerah dan ceria.



Gambar 13. warna dasar karakter koko dan momo (dokumentasi penulis, 2024).



Gambar 14. visualisasi *coloring* karakter koko dan momo (dokumentasi penulis, 2024).



**Turn Around Koko**

Gambar 15. visualisasi *coloring turn around* karakter koko (dokumentasi penulis, 2024).



**Turn Around Momo**

Gambar 17. visualisasi *coloring turn around* karakter momo (dokumentasi penulis, 2024).



Gambar 18. visualisasi *coloring expression* karakter koko dan momo (dokumentasi penulis, 2024).

## Koko & Momo

### Pose



Gambar 18. visualisasi *coloring pose* karakter koko dan momo (dokumentasi penulis, 2024).

Hasil akhir yang diharapkan adalah desain karakter komodo si kembar koko dan momo yang diciptakan dengan menerapkan *shape language* bisa mengembangkan IP FANI dan diterima maupun disukai oleh anak usia dini.

## Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *shape language* dalam penciptaan desain karakter hewan endemik nusantara yaitu komodo si kembar Koko dan Momo mampu menghasilkan desain karakter yang lucu dan imut sesuai dengan target audiens yaitu anak usia dini. Penerapan

*Shape language circle* mampu memberi kesan positif terhadap karakter hewan komodo yang dikenal hewan buas dan menyeramkan. Hewan endemik sebagai ide dasar perancangan IP FANI harapannya dapat memperkaya IP lokal Indonesia yang dapat dikenal luas bukan hanya nasional tetapi internasional. Desain karakter komodo koko dan momo merupakan bentuk pengembangan IP FANI sebelum mulai tahap produksi dan sangat tepat diciptakan kemudian diperkenalkan pada anak usia dini khususnya melalui konten edukatif sebagai upaya pelestarian hayati di Indonesia dan sebagai bentuk konservasi bagi generasi mendatang.

## Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis ucapkan kepada pihak LPPM ISI Yogyakarta yang telah memfasilitasi jalannya penelitian "Penciptaan Desain Karakter Hewan Endemik Nusantara" Si Kembar Koko Dan Momo" Pada Perancangan IP FANI "Fabel Anak Indonesia" Untuk Anak Usia Dini pada tahap pra produksi. Terima kasih juga kepada Dosen pengampu mata kuliah Gambar Digital untuk ide pengembangan IP FANI, serta pihak Solo Safari Zoo yang telah memberikan informasi terkait kebutuhan data wawancara penelitian tentang hewan komodo. Terima kasih kepada semua pihak yang mendukung proses penelitian dan tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga hasil penelitian "Penciptaan Desain Karakter Hewan Endemik Nusantara" Si Kembar Koko Dan Momo" Pada Perancangan IP FANI "Fabel Anak Indonesia" Untuk Anak Usia Dini dapat bermanfaat dalam dunia akademis dan menjadi pengalaman berkarya bersama. Selain itu dibutuhkan adanya informasi dari sumber-sumber dari literasi dari internet agar dapat menggali lebih dalam kekayaan hewan endemik Nusantara.

## Referensi

- Arash Naghdi. (2024). *Bagaimana bahasa bentuk memengaruhi desain karakter?*
- Bishop, R. (2019). *DESIGNER DES DESIGNER 21 "SHAPE LANGUAGE"*. Sweden.
- Interaction Design Foundation. (n.d.). *Color Theory*. Retrieved November 14, 2024, from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/color-theory?srsId=AfmBOooT7iKosav3dkYh9Zc5tBTJsRZ1PCZis7lhmoXK8HxvcYxKO1IH>
- Kemendikbud/Kemendiknas RI. (2021). *Pentingnya Intellectual Property dalam Dunia Kreatif*.
- National Geographic Indonesia. (2019). *Kepunahan Biodiversitas Tertinggi, Indonesia Peringkat Ke-6*. <https://Nationalgeographic.Grid.Id/Read/131833161/Kepunahan-Biodiversitas-Tertinggi-Indonesia-Peringkat-Ke-6>
- <https://nationalgeographic.grid.id/read/131833161/kepunahan-biodiversitas-tertinggi-indonesia-peringkat-ke-6>
- Prawiradilaga, D. M. (2019). *Keanekaragaman dan Strategi Konservasi Burung Endemik Indonesia*. LIPI Press.
- Puspitasari, R. (2019). "Komodo Gaya Pop Art Pada Busana Kasual." *Computers in Human Behavior* 63 (May): 9–57. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.008>.

Richard Williams. (2002). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber.

Solarski, Chris. (2013a). *Drawing basics and video game art : classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*. Watson-Guptill.

Solarski, Chris. (2013b). *Drawing basics and video game art : classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*. Watson-Guptill.

Tillman, Bryan. (2015). *Creative character design*. Focal Press.

Wallas Graham. (2014). *The Art of Thoughts*. Solis Press.