

## Perancangan Karakter Intania dalam Film Animasi “Saji”

Ika Yulianti

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

ika@isi.ac.id

### *Abstrak*

Manusia menjadi salah satu inspirasi untuk merancang karakter animasi yang memiliki karakteristik sesuai dengan imajinasi seorang desainer karakter. Hubungan antara desainer karakter dengan hasil rancangan karakter dapat memposisikan diri pada sebuah cerita yang dibuat sesuai dengan imajinasi. Pada tahap pra produksi animasi, terdapat proses prancangan karakter Intania sebagai tokoh utama dari film animasi “Saji” berbasis *local genius*. Desain karakter Intania dibuat dengan melakukan pengumpulan data, analisis data dan dilanjutkan dengan proses penciptaan desain karakter. Karakter Intania diciptakan menggunakan metode kualitatif melalui pengambilan data. Penciptaan desain karakter Intania menggunakan konsep pendekatan *Three Dimentional Development*.

Kata kunci: Animasi, Desain Karakter, *Local Genius*

### *Abstract*

*Humans are one of the inspirations for designing animated characters that have characteristics according to the imagination of a character designer. The relationship between character designers and the results of character designs can make characters position themselves in a story that is made according to their imagination. In the pre-production stage of animation, there is a process of designing the character Intania as the main character of the animated film "Saji" based on local genius. Intania's character design is made by collecting data, analyzing data and continuing with the process of creating character designs. Intania's character was created using qualitative methods through data collection. The creation of Intania's character design uses the concept of a Three Dimensional Development approach.*

*Keywords: Animation, Character Design, Local Genius*

## Pendahuluan

Indonesia memiliki banyak potensi baik potensi yang dapat dikembangkan menjadi pendorong perekonomian masyarakat Indonesia. Potensi dari sumber daya manusia yang memiliki kemampuan atau skill dalam bidang membuat desain karakter animasi tentunya dapat didukung melalui kesempatan dalam mengembangkan konten lokal Indonesia.

Konten lokal Indonesia sangat beragam karena Indonesia memiliki banyak daerah dengan beragam ciri khas atau karakter daerah yang kuat. Mitos, legenda ataupun kebiasaan dari warga lokal menjadi daya tarik tersendiri khususnya bagi orang luar daerah yang ingin merasakan suasana daerah lain. Suasana daerah dapat meliputi kebiasaan hidup warga setempat, seperti cara bertutur kata, bergurau, makan diangkringan, dan lain-lain. Tentunya perbedaan daerah juga dibedakan menjadi 2 macam yaitu daerah kota dan desa atau kampung. Kebiasaan manusia yang tinggal dipengaruhi oleh aktivitas dilingkungan setempat. Di kota besar seperti Jakarta tentunya memiliki jam operasional yang lebih panjang daripada di desa seperti di Sentolo, Kulonprogo Yogyakarta. Di Jakarta memiliki aktivitas yang padat dengan jumlah perantau yang banyak, sehingga memungkinkan untuk dapat beraktivitas lebih dari pukul 21.00 WIB. Namun di desa, pukul 21.00 WIB sudah banyak yang masuk kedalam rumah untuk istirahat atau sekedar melakukan aktivitas ringan didalam rumah. Infrastruktur dan pendukungnya di kota juga lebih maksimal karena banyak pekerjaan atau aktivitas malam diluar rumah yang tinggi. Orang yang berasal dari Jakarta tentunya sudah terbentuk menjadi pribadi yang memiliki logat pengucapan bahasa yang memiliki khas berbeda dengan warga diluar Jakarta.

Animasi dapat membantu menggambarkan adanya pengaruh dari lingkungan yang ditinggali terhadap perilaku manusia itu sendiri. Manusia kota dapat digambarkan melalui imajinasi desainer karakter dan mengikuti alur cerita yang dibuat. Pembuatan animasi memiliki tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Di mana pembuatan desain karakter animasi dibuat pada tahap pra produksi setelah dilakukan riset.

Perancangan karakter Intania sebagai tokoh utama dalam film animasi "Saji" akan menggambarkan sosok remaja perempuan yang berasal dari kota Jakarta yang sedang menempuh pendidikan seni di salah satu kampus di Yogyakarta. Peran tokoh utama bernama Intania ini memiliki misi yang positif dalam menggali kearifan lokal Yogyakarta sebagai tempat belajarnya. Karakter Intania akan menggali mengenai filsosofi bunga-

bunga pada sesajen Jawa yang memiliki banyak pesan dari leluhur terdahulu bagi generasi sekarang dan yang akan datang.

## **Pembahasan**

### **Karakter Intania**

Karakter Animasi dalam film animasi “Saji” bernama Intania memiliki dasar bentuk manusia remaja usia 20 tahun. Dasar bentuk tubuh Intania mengadopsi dari bentuk badan orang Asia.

Analisis desain karakter Intania menggunakan beberapa pendekatan teori yaitu *Three Dimentional Development* dan Fleksibilitas Karakter.

### ***Three Dimentional Development***

Sheldon (2014) menyatakan adanya pendekatan *Three Dimentional Development* yang dapat digunakan dalam proses desain karakter animasi. Pendekatan ini memiliki 3 aspek yaitu:

#### 1) Aspek Psikologis

Aspek psikologis pada pendekatan *Three Dimentional Development* merupakan dasar kepribadian karakter animasi yang menekankan hubungan desainer karakter dengan karakternya. Sifat, kelebihan, kekurangan, kebiasaan hidup, hobi dan tingkat kecerdasan merupakan imajinasi dari desainer yang dituangkan dalam desain karakter yang diciptakan.

Karakter Intania sangat ramah dan memiliki jiwa penasaran yang tinggi terhadap apa yang dihadapinya. Intania mampu konsisten dalam tujuan utamanya. Hobi membaca dan berpetualang.

#### 2) Aspek Fisiologis

Aspek fisiologis merupakan penampakan visual dari karakter yang dibuat, misalkan berupa warna kulit, pakaian yang digunakan, asesoris dan warna rambut. Penampilan karakter yang dihasilkan oleh analisis dari aspek fisiologis langsung dapat dilihat secara visual dan dapat disesuaikan dengan sifat karakter.

Karakter Intania memiliki tubuh yang sangat lincah dan sehat dengan warna kulit putih dan rambut yang diwarnai ungu. Menggunakan kaca mata karena karakter Intania sangat suka membaca. Rambut yang *stylist* membuat karakter Intania selalu mengikuti *trend fashion* yang *update*.

### 3) Aspek Sosiologis

Aspek sosiologis merupakan penekanan hubungan karakter terhadap lingkungannya.

Respon dari karakter terhadap lingkungan merupakan wujud adaptasi. Karakter Intania yang berasal dari kota besar Jakarta yang bertemu dengan banyak orang dengan beragam karakter mengakibatkan Intania mudah bergaul dan ramah. Mudah bertanya dan akrab dengan orang baru yang ditemui dalam perjalanannya.

### **Fleksibilitas Karakter**

Karakter animasi yang memiliki kesan hidup dan bergerak menyesuaikan dari keinginan karakter itu sendiri menjadikan karakter tersebut menjadi lebih menarik (de Guthmann, A. S., Halas, J., & Manvell 1974). Dalam gerakan animasi sebuah katakter dapat ditekankan melalui perubahan bentuk maupun ukuran yang berdampak pada perubahan anatomi dan proporsi dari karakter animasi. Secara natural dipengaruhi oleh hukum alam dimana karakter dapat memberikan dampak atau pengaruh terhadap lingkungan. Teknik melebih-lebihkan bentuk karakter dapat menguatkan kesan hidup karakter animasi. Ekspresi dari wajah karakter dapat menunjukkan apa yang sedang dialami oleh karakter dalam kenyataannya. Gestur yang kuat dari karakter dapat mudah terbaca oleh target audience apabila ada bentuk yang menonjol atau berlebihan. Kesan mengejutkan juga membawa suasana menjadi lebih variatif sehingga *target audience* tidak monoton dalam memahami cerita animasi. Karakter Intania dibuat menjadi bentuk karakter animasi yang humanis. Hal ini dimaksudkan oleh kreator agar penonton mampu melihat perspektif karakter Intania seperti kehidupan manusia yang dapat bicara dan melakukan aktivitas manusia pada umumnya. Ekspresi wajah dan gestur dari Intania diperkuat dan lebih fleksibel saat Intania menunjukkan rasa yang berlebihan.

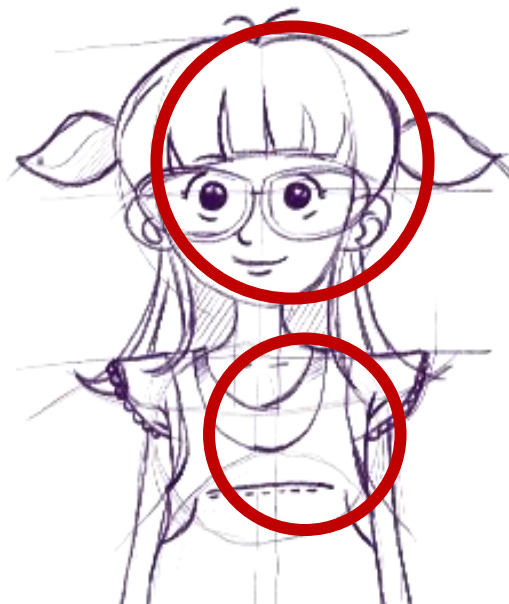
## Proses Desain

Pada proses desain dikenal mengenai tahapan awal hingga akhir dalam menciptakan karya yang original. Istilah Proses dalam kamus Bahasa Indonesia, desain berasal dari kata “*design*” dalam bahasa Inggris yang berarti rancang/rancangan/merancang. Dimana menurut Arntson (2007) dalam mendesain memiliki tahapan sebagai berikut :

- a. Riset
- b. *Thumbnails*
- c. *Rought*
- d. *Comprehensives*
- e. *Ready for Press*

## Bentuk Dasar Karakter

Bentuk desain karakter Intania yang diadopsi dari remaja perempuan yang memiliki bentuk dasar lingkaran. Bentuk dasar lingkaran dapat digunakan bagi manusia yang dapat membuat karakter nampak lebih muda dan *fresh*. Menempatkan desain wajah karakter bentuk lingkaran dan simetris. Semakin menurunkan bagian mata maka karakter akan nampak lebih manis (L.T. Tan, C.E. Coles, C. Hart 2009).



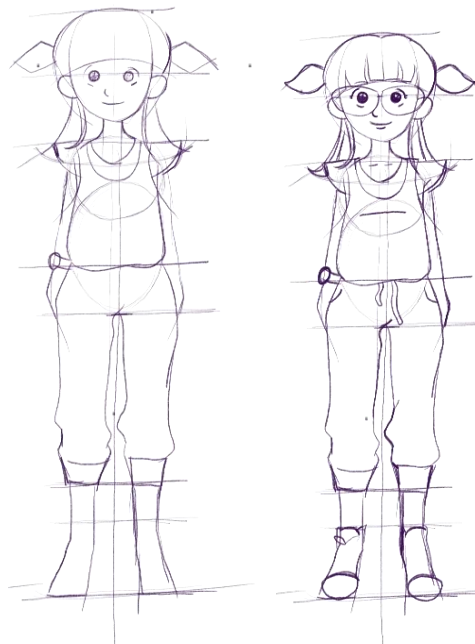
Gambar 1 Bentuk Dasar global wajah dan badan Karakter Intania.

Proses menghubungkan makna dari bentuk dasar lingkaran dengan *personality* karakter Intania mengarahkan pada persepsi manusia pada bentuk dasar karakter.

### Sketsa Dasar Karakter

Dalam proses pembuatan animasi dilakukan hal-hal sederhana namun sesuai urutan (Williams 2002;9). Sketsa dasar karakter digunakan pada proses awal dari hasil analisa yang sudah didapat. Kata dasar sketsa dalam kamus Bahasa Indonesia berarti lukisan cepat atau rancangan. Sketsa menjadi proses awal dalam menganalisa data dan imajinasi dari kreator. Karakter Intania merupakan karakter yang memiliki badan ideal yang menandakan kecerdasan dan bergaya anak kota. Pengembangan bentuk dasar dan dibuat saling berhubungan sehingga membentuk bentuk global dari karakter remaja perempuan. Kesan garis melengkung-lengkung mengarahkan persepsi manusia pada kesan ramah dan baik.

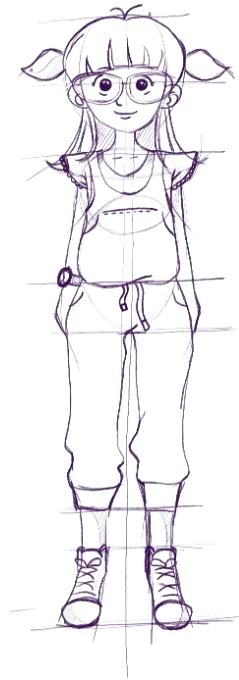
Berikut adalah sketsa dasar dari karakter Intania :



Gambar 2 Sketsa Dasar Karakter Intania

Dalam pengembangan sketsa karakter Intania menggunakan 2 klarifikasi, yaitu melalui *exaggeration* dan *analogy* (Mattesi 2006 ; 11). Melalui *analogy* dari data yang diperoleh telah membentuk opini atau persepsi pada bentuk karakter.

### Sketsa Detail Karakter



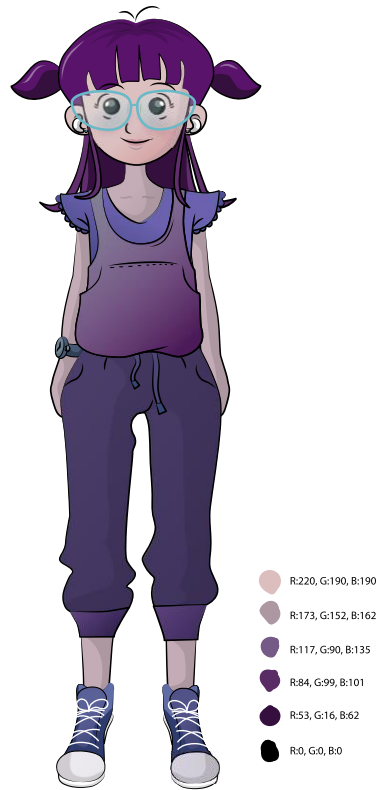
*Gambar 3 Sketsa Detail Karakter Intania*

### Perancangan Warna pada Karakter



*Gambar 4 Rancangan Warna Karakter Intania*

## Hasil Akhir Karakter



*Gambar 5 Digital Desain Karakter Tampak Intania.*

Proses pembuatan desain karakter Intania tergambar dari tampak depan tersebut digunakan sebagai acuan dalam produksi film animasi “Saji”. Karakter Intania memiliki bentuk detail namun simpel, di mana “simpel” merupakan bagian dari kriteria yang harus dipenuhi oleh sebuah karakter (Su, H., & Zhao 2012). Karakter Intania dapat mempengaruhi persepsi dari *target audience* dan memiliki pilihan untuk menyukai, memiliki empati dan memiliki hubungan yang mengikat dengan karakter Intania sosok yang akan memberikan pesan dari leluhur.



## **Kesimpulan**

Proses penciptaan desain karakter Intania dalam film animasi “Saji”, penulis menganalisis remaja perempuan yang berasal dari kota besar dan juga lingkungannya yang berdampak pada ciri khas karakter tersebut. Peneliti banyak mendapatkan pengalaman estetis dalam menggali detail sosok karakter dari kota. Karakter Intania diciptakan untuk membawa misi penyampaian ada pesan dari leluhur melalui sesaji yang dibuat dalam tradisi Jawa. Dalam prosesnya, peneliti menemukan sensasi yang unik dalam menggali sosok anak kota yang memiliki kehidupan yang sibuk dengan aktivitas lingkungan.

## **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terimakasih penulis tujukan kepada rekan-rekan pembaca artikel Penciptaan Karakter Intania dalam film animasi “Saji”. Besar harapan penulis artikel ini menjadi referensi penciptaan desain karakter berbasis manusia dan mampu memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi pada aspek publikasi ilmiah.

## Referensi

- Arntson, Amy E. 2007. *Graphic Design Basics*. USA: Thomson Wadsworth.
- de Guthmann, A. S., Halas, J., & Manvell, R. 1974. *The Technique of Film Animation*. London and New York: Focal Press.
- L.T. Tan, C.E. Coles, C. Hart, E. Tait. 2009. "Clinical Impact of Computed Tomography-Based Image-Guided Brachytherapy for Cervix Cancer Using the Tandem-Ring Applicator — the Addenbrooke's Experience." *Clinical Oncology* 21(3):175–82. doi: 10.1016/j.clon.2008.12.001.
- Mattesi, Mike. 2006. *Force: Dynamic Life Drawing for Animators*.
- Sheldon, Lee. 2014. *Character Development and Storytelling for Games*. Nelson Education.
- Su, H., & Zhao, V. 2012. *Alive Character Design: Character Design Course by Haitao Su*. Harrow Middlesex: CYPI PRESS.
- Williams, R. 2002. *The Animator's Survival Kit*. London, New York: Faber & Faber.