

Representasi Desain Karakter Animasi Berbasis Gajah

Ika Yulianti
Program Studi Animasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ika@isi.ac.id

Abstrak

Indonesia memiliki aneka jenis hewan yang berbeda-beda yang menyesuaikan dari lingkungannya. Hubungan hewan dengan lingkungan memiliki karakter tersendiri dan banyak digunakan oleh kreator dalam mengemas filosofi kehidupan dan sebagai produk untuk menyampaikan pesan, salah satunya adalah gajah. Desain karakter animasi menjadi elemen penting dalam pembuatan animasi untuk membangun identitas visual dan mendukung emosional sebuah cerita animasi.

Proses pembuatan desain karakter hewan gajah terdapat pada tahap pra produksi yang akan dilanjutkan kedalam tahap produksi film animasi maupun turunan produknya. Penelitian ini memiliki tujuan dalam mengeksplorasi representasi desain karakter dengan basic hewan gajah. Melalui metode penelitian melalui analisis visual, penelitian ini menghasilkan kajian unsur fisik, simbolik dan kultural gajah yang diadaptasi kedalam bentuk mascot atau bentuk desain karakter animasi. Proses pembuatan desain karakter yaitu melalui pencarian data melalui penelitian, analisa dan proses visual. Karakter berbasis hewan gajah memiliki pendekatan perancangan melalui teori *Shape Language* dengan konsep *Stylized Design*.

Kata kunci: Desain Karakter, Gajah, *Shape Language*, *Stylized Design*.

Abstract

Indonesia has various types of different animals that adapt to their environment. The relationship between animals and the environment has its own character and is widely used by creators in packaging the philosophy of life and as a product to convey messages, one of which is the elephant. The design of animated character elements is important in making animations to build visual identity and support the emotions of an animated story. The process of making elephant animal character designs is in the pre-production stage which will be continued to the production stage of animated films or their derivative products. This study aims to explore the representation of character designs based on elephants. Through research methods through visual analysis, this study produces a study of the physical, symbolic and cultural elements of elephants which are adapted into mascots or animated character design forms. The process of making character designs is through data searches through research, analysis and visual processes. Elephant-based characters have a design approach through the theory of Shape Language with the concept of Stylized Design.

Keywords: Character Design, Elephant, Shape Language, Stylized Design.

Pendahuluan

Desain karakter merupakan elemen penting dalam animasi yang mengesankan dan menarik. Desain karakter dibuat melalui proses kreatif dari ide, sketsa alternatif hingga menjadi desain karakter animasi yang dikemas secara digital. Hasil akhir dari desain karakter tersebut dapat dikembangkan dan dibuat seolah-olah hidup dalam animasi (Suwasono, 2017). Desain karakter yang digunakan

sebagai maskot difungsikan untuk mengkomunikasikan pesan secara visual secara artistik, fungsional dan komunikatif. Melalui desain karakter, penonton lebih terhubung dengan cerita animasi secara efektif. Artinya bahwa desain karakter tidak hanya melekat sebagai bentuk desainnya saja namun dapat memperkuat narasi yang disampaikan pada penonton. Seorang *character designer* harus memperhatikan ekspresi dan gestur dari desain karakter agar nampak lebih hidup dan punya daya tarik yang kuat (Homan, 2014). Hal di atas akan lebih menguatkan visual dan menjadi hal yang tidak terlupakan bagi penonton animasi. Contohnya adalah karakter Nemo yang berbasiskan ikan badut pada film “Finding Nemo”. Karakter tersebut memiliki sirip yang kecil namun mampu mengantarkan dan membawa penonton mengarungi petualangannya dalam setiap adegan dan tragedi dalam film tersebut (Cotta Vaz, 2002). Salah satu masalah yang timbul dalam film animasi adalah kurang kuatnya karakteristik desain karakter sehingga tidak berhasil dalam misi penciptaan desain karakter terhadap cerita. Sehingga dibutuhkan analisis dalam membuat konsep seni desain karakter animasi yang memiliki unsur-unsur estetika dalam usaha menyampaikan pesan kepada target audience (Piliang et al., 2023).

Pentingnya representasi dalam desain karakter dalam memainkan dan mempertajam peran yang ada dalam sebuah cerita animasi (Cahyadi, 2023). Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan animasi yang memiliki latar belakang dan identitas yang jelas. Melalui representatif yang kuat, selain menghasilkan karakter yang mencerminkan dunia juga mampu memperkuat pesan positif atau makna dari film animasi. Penguatan karakter tentunya memberikan pengalaman yang berkesan dan mendapatkan makna atau nilai-nilai kepada target (Fakhiroh & dkk, 2020).

Desain karakter selain berbasis figur manusia, juga merujuk pada bentuk hewan atau antropomorfisasi hewan dengan penampilan manusia contohnya adalah Sandy dalam film SponeBob SquarePants. Penggabungan karakter manusia dan hewan menjadi pendekatan desain untuk menampilkan perilaku manusia tetapi tetap mempertahankan transformasi bentuk dan perilaku hewan. Indonesia memiliki banyak spesies hewan yang unik dan bahkan langka atau dilindungi negara seperti gajah, orang hutan dan harimau. Selain itu, hewan-hewan tersebut memiliki symbol yang berbeda-beda dan dapat diadopsi oleh manusia untuk membuat symbol kehidupan. Salah satunya adalah gajah, gajah memiliki kecerdasan dan memori yang kuat dalam mengingat dibanding hewan lainnya. Dasar ilmu estetika dan ikonografi diterapkan dalam membedah dasar pengetahuan gajah yang akan dimanifestasikan kedalam karya yang baru (Yustana, 2016).

Pembahasan

1. Hewan gajah

Gajah merupakan spesies hewan asli Indonesia yang dilindungi oleh negara melalui Undang-undang. Bahkan banyak penyelundupan hingga pembunuhan satwa yang marak karena motif ekonomi atau keuntungan sepihak (Firminda et al., 2022). Maka dari hal tersebut dibutuhkan peran dari semua unsur masyarakat dalam mendukung adanya perlindungan hewan-hewan langka. Salah satunya adalah melalui animasi yang memiliki elemen desain karakter untuk membangun perspektif manusia akan keberadaannya.



Gambar 1. Foto Gajah Indonesia
(Sumber : Deny – Kebun Binatang Gembira Loka)

Desain karakter yang diciptakan ini memiliki pendekatan dengan observasi langsung terhadap bentuk dan perilaku gajah. Dimana observasi langsung mempermudah mengetahui secara detail objek yang diteliti (Mania, 2008). Berikut adalah beberapa poin hasil temuan dari observasi penulis:

a. Kecerdasan

Gajah dikenal memiliki kecerdasan yang tinggi karena sangat mengenali dirinya sendiri, mengingat lingkungannya, hingga memiliki memory yang kuat dengan aktivitasnya yang berulang.

b. Bentuk tubuh dan kekuatan yang besar

Gajah merupakan hewan mamalia yang terbesar didarat yang memiliki kekuatan besar. Mendorong, menginjak atau bahkan membawa barang adalah hal yang sangat mudah untuk dilakukan oleh seekor gajah. Hal ini mencerminkan bahwa gajah adalah simbol kekuatan yang besar.

c. Belalai yang multifungsi

Belalai gajah selain Panjang juga berfungsi untuk minum, membawa atau menarik barang, bernafas hingga berkomunikasi antar gajah. Bentuk belalai yang lentur dan fleksibel membuat karakter gajah menjadi lebih ekspresif.

d. Emosi dan sosial yang baik.

Gajah dikenal sebagai hewan yang hidup dengan social yang tinggi, hal ini terbukti dari hidup mereka yang bergerombol. Bahkan gajah memiliki kasih sayang dan empati yang kuat terhadap kawanannya. Gajah juga merasa sedih apabila ada yang mati diantara kawanannya.

e. Gerakan lembut

Meskipun gajah memiliki badan yang besar namun gerakannya lembut sehingga membuat hewan ini lebih unik daripada hewan lainnya.

f. Memiliki kulit yang bertekstur

Kulit bertekstur memberikan kekhasan yang unik terhadap gajah.

Kriteria gajah diatas menjadi temuan dalam analisis bentuk dan perilaku yang unik dan menarik. Hasil analisis didentifikasi kedalam rancangan pola dan sifat dituangkan dalam bentuk karakter gajah untuk mencapai bentuk yang autentik dalam animasi.

Shape Language

Shape language membantu karakter dalam memberikan kekhasan dalam karakter, bahkan bentuk dapat membantu menjelaskan latar belakang karakter secara sekilas. Melalui ekspresi, bentuk wajah, postur hingga tipe tubuh kita dapat mengungkap bagaimana peran karakter tersebut (Mehtala, 2020). Bentuk lingkaran, segitiga dan kotak dapat dijadikan dasar pembuatan desain karakter dan menguatkan karakteristiknya. Bentuk dasar dibuat secara konsisten agar lebih mudah menangkap dasar bentuknya dan mempermudah animator dalam menggerakkan karakter tersebut. Contoh karakter yang menggunakan dasar bentuk lingkaran adalah Mickey Mouse. Mickey Mouse sendiri digambarkan memiliki sifat yang imut, lucu dan baik.

Dalam hal ini bentuk desain karakter “Elfan” yang diadopsi dari hewan gajah memiliki bentuk dasar lingkaran. Penulis menempatkan desain wajah, tubuh secara global, mata hingga detail bagian tubuh yang lain berdasarkan bentuk lingkaran dan simetris agar menonjolkan sifat atau perilaku gajah yang cerdas, baik dan bersahabat.

2. Proses Desain

Proses desain karakter “Elfan” sigajah yang cerdas menggunakan *Stylized Design*. *Stylized Design* ini membuat bentuk lebih sederhana dalam memperjelas atau sederhana itu lebih baik.

Hal tersebut memudahkan animator dalam menggerakkan tanpa mengganggu ekspresi maupun gerakan (Thomas & Johnston, 1995). *Stylized Design* memiliki 3 ciri utama yaitu:

- a. Anatomi yang sederhana
- b. Bentuk menjadi aneh namun tetap estetik dan harmonis
- c. Perubahan proporsi yang cukup ekstrim

Pembuatan desain karakter “Elfan” sigajah memiliki beberapa tahapan, yaitu:

- a. Pembuatan *brief* desain

“Elfan” sigajah memiliki latar belakang yang mengangkat tema *symbolic* dimana gajah menjadi lambing kecerdasan. Gajah digunakan sebagai pengantar nilai-nilai moral Pendidikan yang mencerdaskan manusia.

Adapun detail informasi karakter “Elfan” adalah:

- Nama Elfan berasal dari kata *Elephant* yang diartikan dalam bahasa Inggris yaitu gajah.
- Elfan berusia 7 tahun
- Berwarna biru yang melambangkan sebuah pencerahan dan semangat dalam dunia Pendidikan
- Menggunakan asesoris pelajar misalkan kacamata dan baju
- Karakter Elfan merupakan karakter hewan gajah lokal Indonesia yang memiliki badan padat yang menandakan kelincihan dari karakter Elfan.

- b. Riset dan referensi

Riset mengenai gajah menggunakan metode observasi tentang bentuk, perilaku dan habitatnya. Gajah secara garis besar memiliki perilaku bersahabat, cerdas dan memiliki kasih sayang yang kuat.

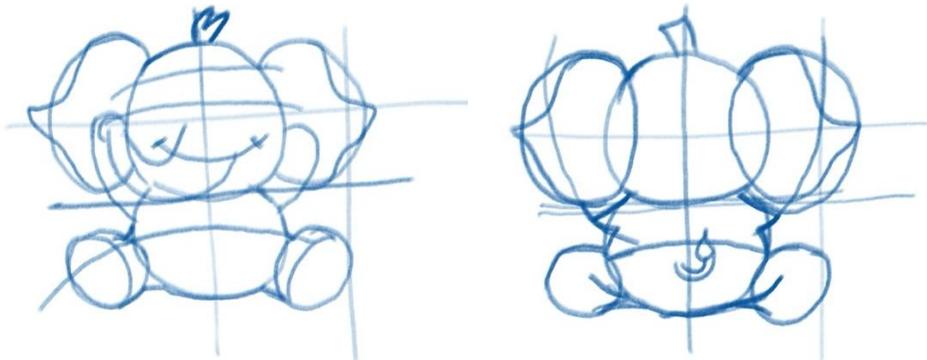
- c. Eksplorasi sketsa karakter (Thumbnail Sketches)

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 *creator*. Eksplorasi sketsa bentuk gajah digunakan sebagai alternatif untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan *brief*.

- d. Pembuatan Shape Language

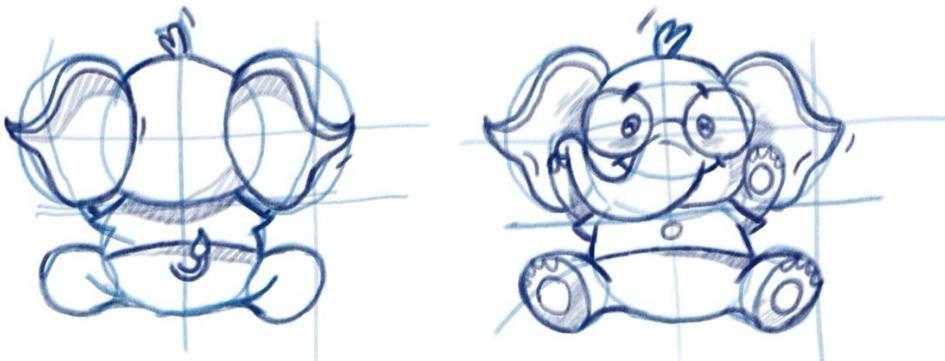
Pengembangan bentuk dasar dan dibuat saling berhubungan sehingga membentuk bentuk global dari karakter Elfan. Kesan garis melengkung-lengkung mengarahkan persepsi manusia pada kesan hangat dan saling melindungi.

Berikut adalah dasar shape language dari karakter “Elfan”



Gambar 2. Sketsa Dasar Karakter Elfan
(Sumber: Dokumentasi penulis)

e. Detailing Wajah dan Ekspresi



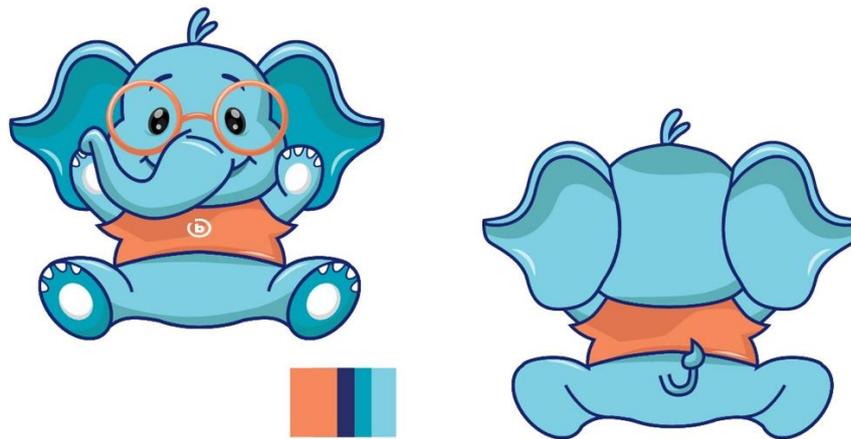
Gambar 3. Sketsa Detail Karakter Elfan
(Sumber: Dokumentasi penulis)

f. Colouring dan Texturing



Gambar 4. Rancangan warna Karakter Elfan
(Sumber: Dokumentasi penulis)

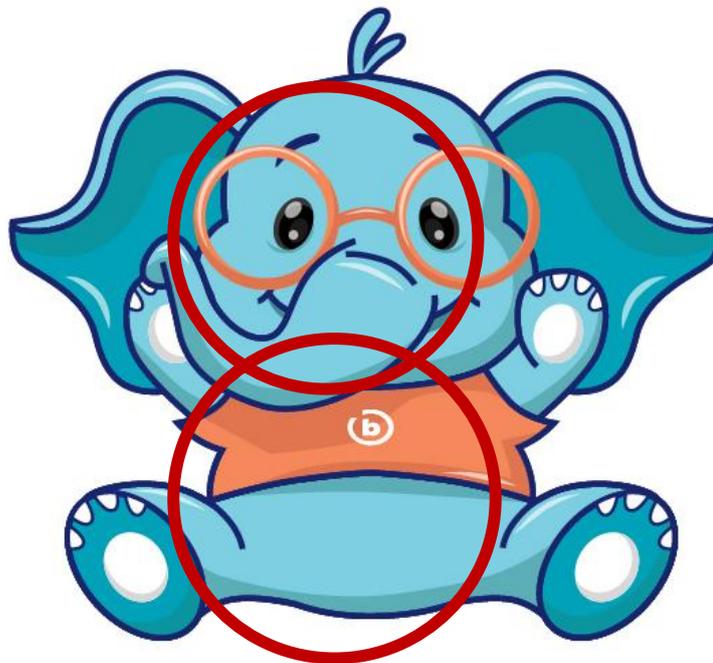
g. Colour Grading



Gambar 5. Digital Desain Karakter Gajah Tampak Elfan

(Sumber: Dokumentasi penulis)

Desain karakter “Elfan” yang berbasis bentuk gajah menerapkan teori *Shape Languages* dan konsep *Stylized Design* menghasilkan bentuk yang dinamis dan sederhana.



Gambar 6. Bentuk Dasar global wajah dan badan Karakter Gajah

(Sumber: Dokumentasi penulis)

Kesimpulan

Representasi gajah yang memiliki kepandaian dan kuat yang dapat menjadi perantara dalam penyampaian pesan moral dan nilai kehidupan. Melalui fantasi, hewan gajah menjadi metode yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif, motorik hingga pengelolaan emosi seseorang. Perancangan desain karakter menggunakan teori *shape languages* menjadi dasar pembuatan pola

bentuk. Konsep *Stylized Design* tepat diaplikasikan pada desain karakter untuk memperoleh bentuk sederhana untuk memudahkan pembuatan gerak animasi. Karakter gajah dibuat sederhana sehingga dapat mudah dipahami dalam menyampaikan pesan sesuai dengan gesture dan perilakunya. Selama penciptaan desain karakter film animasi, penulis mendapatkan pengalaman estetika yang mendasari pengembangan bentuk gajah. Karakter animasi yang mengembangkan bentuk lokal hewan Indonesia dapat membawa pesan moral bagi masyarakat umum yang dalam hal ini adalah perlindungan hewan langka seperti gajah.

Referensi

- Cahyadi, D. (2023). Antropomorfi Benda, Benda Imajinasi, dalam Karakter Kartun dan Animasi. *ResearchGate*, 1–21.
- Cotta Vaz, M. (2002). *The Art of Finding Nemo*. Disney Enterprises.
- Fakhiroh, N. Z., & dkk. (2020). Etnopedagogi Kesenian Reog Cemandi untuk Penguatan Pendidikan Karakter Bangsa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 231–236. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1944>
- Firmanda, H., Parhusip, T. E., Putri, O. R., & Nadia, F. (2022). Perlindungan Hukum Terhadap Satwa Liar Di Indonesia Berdasarkan Perspektif Aliran Hukum Responsif. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 10043–10051.
- Homan, D. K. (2014). Eksplorasi Visual Diri dalam Desain Karakter. *Humaniora*, 5(2), 729. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3128>
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>
- Mehtala, M. E. (2020). *the Relationship of Shape Language in Character and Environment Design*. 1–48.
- Piliang, N. D. A., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Implementasi Motif Kain Lurik Dalam Karakter Animasi Berbasis Kearifan Nusantara. *Jurnal Desain*, 10(3), 421. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.13094>
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep Art Dalam Desain Animasi. *DeKaVe*, 10(1), 1–19. <https://doi.org/10.24821/dkv.v10i1.1765>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*.
- Yustana, P. (2016). Gajah Dalam Terakota Majapahit. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 7(1), 102–114. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v7i1.979>