



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Desain Karakter

Desain karakter adalah sebuah perancangan karakter yang di dasarkan dari *script* atau skenario yang sudah disiapkan oleh sutradara, segala aspek seperti, pakaian, aksesoris, penampilan, dan kondisi psikis karakter harus disesuaikan dengan tempat dan era yang menjadi latar dari cerita, untuk mendapatkan hal tersebut biasanya dibutuhkan penelitian yang mendalam, hal ini dilakukan agar karakter bisa memainkan perannya dengan baik (Camara, 2006, hlm.60).

2.1.1. Fungsi Dasar Desain Karakter

Withrow (2009) mengatakan bahwa fungsi dasar dari sebuah karakter pada film animasi adalah untuk *storytelling*, seluruh elemen karakterisasi harus bekerja seperti satu kesatuan dalam membawakan sebuah cerita. *Setting, genre, narrative structure*, dan *format* harus mempengaruhi bentuk sebuah karakter, karena dalam setiap cerita mempunyai sebuah *rules* atau aturan di dunianya sendiri, dan setiap karakter tentu harus mengikuti aturan yang ada dalam *setting* tersebut.

Sebagai contoh karakter Wile E. Coyote dari Warner Bros, apabila melihat dari desain karakter tersebut sangat brilian, karena bisa menampilkan sisi liar sekaligus lucu, namun hal itu akan menjadi sangat aneh apabila karakter tersebut berada di dunia seperti di film Bambi keluaran Walt Disney meskipun keduanya menggunakan format animasi 2D (hlm. 18).

2.1.2. Proses Pembuatan Karakter

Karakter biasanya muncul dari observasi dan pengetahuan akan hal-hal yang ada dalam kehidupan dari seorang animator itu sendiri, semakin banyak yang anda lihat dan anda rasakan maka semakin banyak sesuatu yang anda gambar di dalam *sketchbook* anda, dan hal tersebut akan semakin berkarakter dan semakin mudah untuk diingat, A.A. Miline mengatakan bahwa karakter Pooh, Piglet, Eeyore, Kanga dan Tigger tidak diciptakan olehnya, melainkan oleh anaknya Christopher Robin yang memainkan mainannya dan memberi mereka nama serta karakter, lalu A.A. Miline berkata bahwa ia hanya memasukkan karakter mainan tersebut ke dalam bukunya, dari hal tersebut dapat terlihat betapa pentingnya observasi untuk seorang desainer karakter (Graber, 2009, hlm. 51).

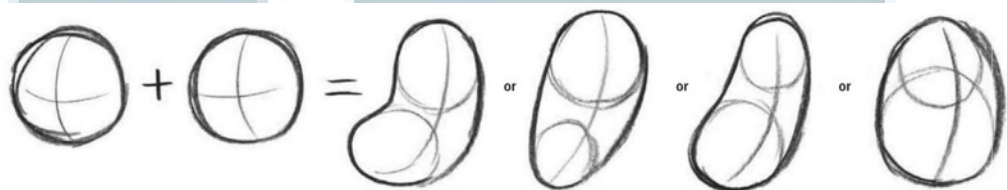
Hal yang sama dipaparkan oleh Balistreri, Balistreri menyatakan bahwa dalam mendesain sebuah karakter, seorang desainer karakter harus memberikan karakter tersebut masa lalunya, tujuannya, kepribadiannya, dan ciri-ciri khas yang ada pada dirinya, seorang desainer karakter harus mempercayai bahwa karakter tersebut hidup, lalu penelitian serta observasi terhadap referensi memudahkan pekerjaan desainer karakter, karena dengan adanya referensi dapat membantu desainer untuk memiliki gambaran yang jelas (Withrow, 2009, hlm. 22).

2.1.3. Komponen Dalam Desain Karakter

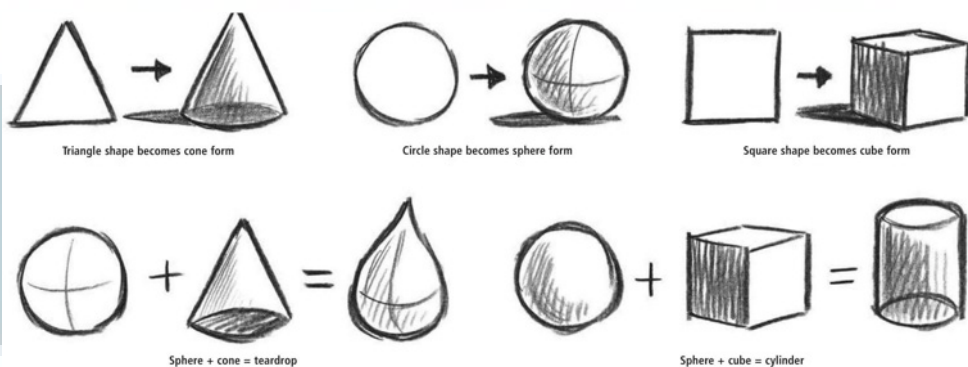
Menurut Cohen (2006) ada beberapa unsur yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah karakter yaitu sebagai berikut :

1. *Shape*

Cohen (2006) mengatakan bahwa setiap orang dapat membuat desain karakter dengan menggunakan tiga basic shape yaitu segitiga, lingkaran, dan persegi, lalu dari objek-objek tersebut digambar dalam bentuk 3D, gunanya untuk melihat secara perspektif objek-objek tersebut apabila berada di dunia nyata, kemudian objek-objek tersebut bisa disusun atau dikombinasikan dengan objek lainnya agar menjadi bentuk yang bervariasi, contohnya seperti gambar di bawah ini (hlm. 4).



Gambar 2.1. Contoh Kombinasi *Shape*
(*Cartooning Character Design*, Cohen, 2006)



Gambar 2.2. Contoh Bentuk 3D
(*Cartooning Character Design*, Cohen, 2006)

2. *Facial Feature*

Menurut Cohen (2006) kunci dari wajah sebuah karakter kartun adalah mengkombinasikan facial feature agar bisa terlihat bagaimana ekspresi dan karakteristik karakter tersebut, jadi bagian mata, hidung, mulut, dan telinga harus saling mendukung satu sama lain sehingga karakter yang ingin digambarkan dapat terlihat jelas, contohnya seperti gambar dibawah ini (hlm. 9).

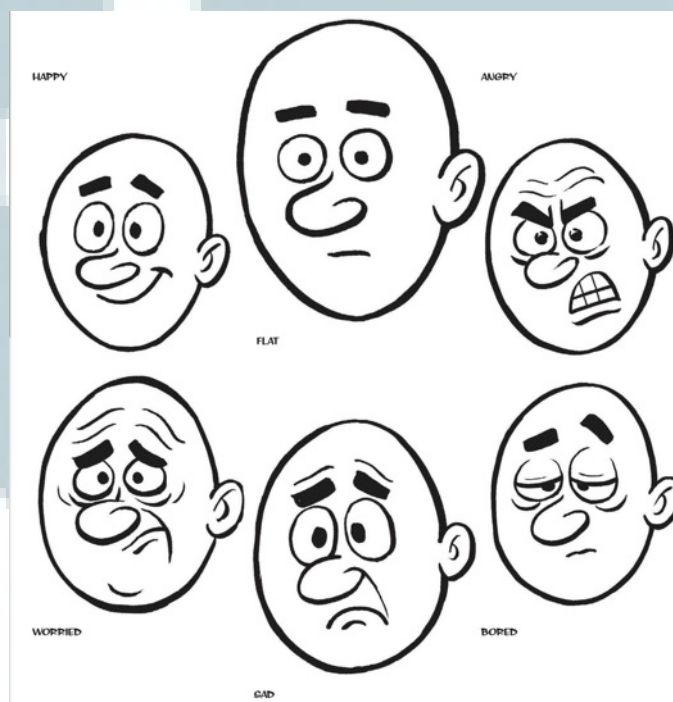


Gambar 2.3. Contoh Pemilihan *Facial Feature*
(*Cartooning Character Design*, Cohen, 2006)

3. *Mood Swings*

Untuk membuat ekspresi dan sifat yang dapat dipercaya oleh para pemirsa, seorang desainer karakter disarankan untuk mempelajari ekspresi dengan menggunakan cermin, lalu lewat pengamatan melalui cermin tersebut

seorang desainer karakter diharuskan untuk menggambar ekspresi wajah dirinya sendiri, dan ekspresi yang digambar setiap moodnya harus berbeda, hal ini digunakan agar mendapatkan lima ekspresi wajah dari karakter tersebut, lima ekspresi dasar adalah marah, bosan, sedih, khawatir, dan bahagia, contohnya seperti gambar di bawah ini (Cohen, 2006, hlm. 10).

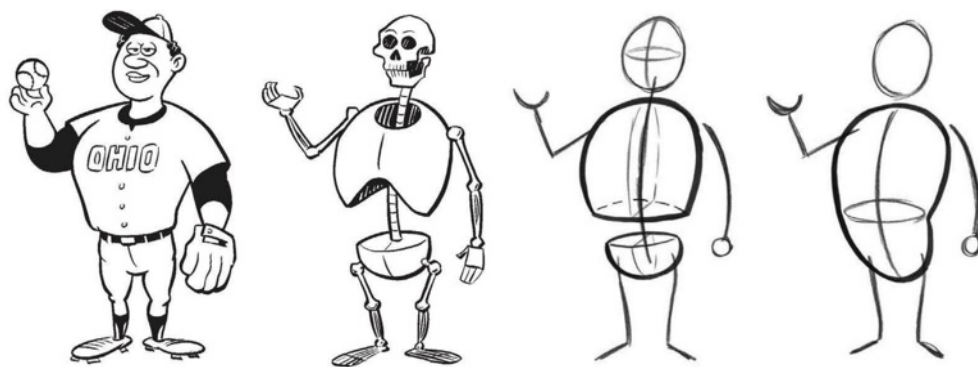


Gambar 2.4. Contoh Gambar *Mood Swings*
(*Cartooning Character Design*, Cohen, 2006)

4. ***Body Building***

Cohen (2006) berkata, agar sebuah karakter tak terlihat hanya sebatas tumpukan garis di atas kertas maka perlu dilakukan pembentukan proporsi tubuh yang cocok untuk karakter yang ingin dibuat, desain karakter yang baik harus terlihat seperti bernafas dan hidup, untuk mendapatkan proporsi yang pas seorang desainer karakter dianjurkan menggunakan *basic shape*

untuk membuat kepala dan badan secara bersamaan agar mendapatkan proporsi yang ideal untuk sebuah karakter, contohnya seperti gambar di bawah ini (hlm. 12).



Gambar 2.5. Contoh Pembentukan *Body Building*
(*Cartooning Character Design*, Cohen, 2006)

5. *Costume & Property*

Kostum merupakan hal yang penting dalam karakter desain, karena berdasarkan pernyataan Cohen (2006) dengan adanya baju atau seragam dapat memperlihatkan identitas karakter dan menceritakan bahwa si karakter berperan sebagai apa di dunianya, contohnya dengan memberi lencana polisi dan seragam polisi pada karakter maka pemirsa akan mudah untuk mengidentifikasi bahwa karakter tersebut bekerja sebagai polisi, lalu *property* pada karakter berguna untuk memudahkan karakter ketika ingin melakukan adegan *action*, contohnya seperti gambar dibawah ini (hlm. 20&21).



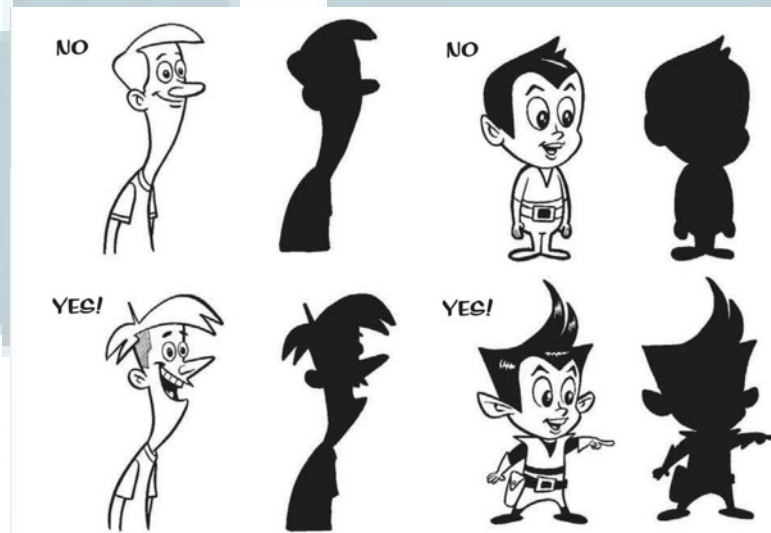
Gambar 2.6. Contoh Gambar *Costume & Property*
(*Cartooning Character Design*, Cohen, 2006)

6. *Silhouette & Exaggeration*

Saat membuat karakter utama, sangat penting agar karakter utama tersebut berbeda, mudah dikenali, dan diingat, untuk mencapai hal tersebut seorang desainer karakter menambahkan hal-hal yang berlebihan pada beberapa bagian pada karakter utama, contohnya membuat baju, aksesoris atau rambut yang berbeda dari karakter lain atau dilebih-lebihkan bentuknya, lalu setelah karakter selesai didesain, karakter tersebut digambar dalam bentuk siluet, apabila seorang desainer karakter bisa menceritakan banyak hal tanpa detail yg berlebihan pada gambar siluet tersebut maka karakter tersebut sudah dianggap cukup baik (Cohen, 2006, hlm. 26).

Bagi seorang animator menggambar sebuah karakter dalam bentuk siluet bukan hanya untuk membuktikan bahwa karakter tersebut sudah berbeda dari karakter lainnya, akan tetapi tujuan dari menggambar karakter tersebut dengan bentuk siluet adalah untuk memunculkan simbol-simbol

atau ikon dari sebuah karakter agar dapat terlihat, dan dari simbol-simbol tersebut yang nantinya akan memudahkan para pemirsa untuk mengidentifikasi karakter tersebut, lalu dengan simbol-simbol tersebut menjadikan karakter mempunyai ciri khas dan para pemirsa lebih mudah untuk mengingat karakter yang ia lihat (Withrow, 2009, hlm. 19).



Gambar 2.7. Contoh Pembentukan *Silhouette*
(*Cartooning Character Design*, Cohen, 2006)

2.1.4. *Styles*

Menurut Barron (2003, hlm. 64) Setiap gambar membutuhkan sebuah deformasi sesuai dengan keinginan dan tujuan, ada tiga kecenderungan *style* yang mempengaruhi berbagai macam *style*, berikut adalah tiga *style* yang cenderung digunakan :

1. *Naturalistic Style*

Di dalam *style* ini garis sangat terlihat jelas tetap mempertahankan representasi dari yang realistis, distorsi pada gambar yang menggunakan gaya ini cenderung sedikit, dan karakter menggunakan proporsi yang masuk akal (Barron, 2003, hlm. 65).



Gambar 2.8. Contoh Gambar *Cartoon Dengan Naturalistic Style*
(*Cartoon Barron's Art Handbooks Red Series, 2003*)

2. *Psychological Style*

Distorsi masuk pada tahapan yang paling tinggi, gaya ini biasanya sangat jauh dari realistis dan lebih terkesan abstrak. Ukuran dari badan, bentuk tubuh, serta penyusunan *facial features* terlihat ganjil atau berbeda dari sesuatu yang nyata (Barron, 2003, hlm. 65).



Gambar 2.9. Contoh Gambar Cartoon Dengan *Psychological Style*
(*Cartoon Barron's Art Handbooks Red Series*, 2003)

3. *Decorative Style*

Distorsi dalam gaya ini ditujukan untuk mendapatkan kesan estetik yang alami (Barron, 2003, hlm. 65).



Gambar 2.10. Contoh Gambar Cartoon Dengan *Decorative Style*
(*Cartoon Barron's Art Handbooks Red Series*, 2003)

2.1.5. Warna Dalam Desain Karakter

Warna adalah salah satu dari dua elemen desain yang memiliki respon dari alam bawah sadar dari otak pemirsa. Yang lainnya adalah sebuah tekstur, pemirsa akan merespon warna yang digunakan sebelum mereka dapat membaca label atau memahami sebuah citra, itulah kekuatan dari warna (Bleicher, 2012, hlm. 2).

Holtzschue (2011) membagi tiga kualitas warna yang sudah cukup umum dikenali, tiga kualitas warna tersebut adalah hue, value, dan saturation, hue merupakan nama dari sebuah warna seperti merah, kuning, hijau, sedangkan value merupakan tingkat terang dan gelap dari warna, dan saturation adalah sebuah tingkat kecerahan dan keredupan dari sebuah hue (hlm. 69).

Dalam karakter desain menurut Michael Knapp warna adalah sesuatu yang ditambahkan di akhir dari proses pembuatan karakter, ia mengatakan mengatakan bahwa dengan sebuah warna maka karakter dapat terlihat berbeda dari karakter lainnya, lalu menurutnya warna adalah alat yang paling berguna apabila digunakan secara benar, tetapi hal yang paling penting sebelum memberi warna-warna tersebut adalah mengatur *value* dari warna hitam dan putih dari sebuah karakter, karena menurutnya langsung memberi warna hanya akan membuat bingung (Withrow, 2009, hlm. 39).

Menurut Fairrington (2009) ada beberapa unsur yang mempengaruhi dimensi dalam sebuah gambar, unsur tersebut sebagai berikut :

1. *Tone and Texture*

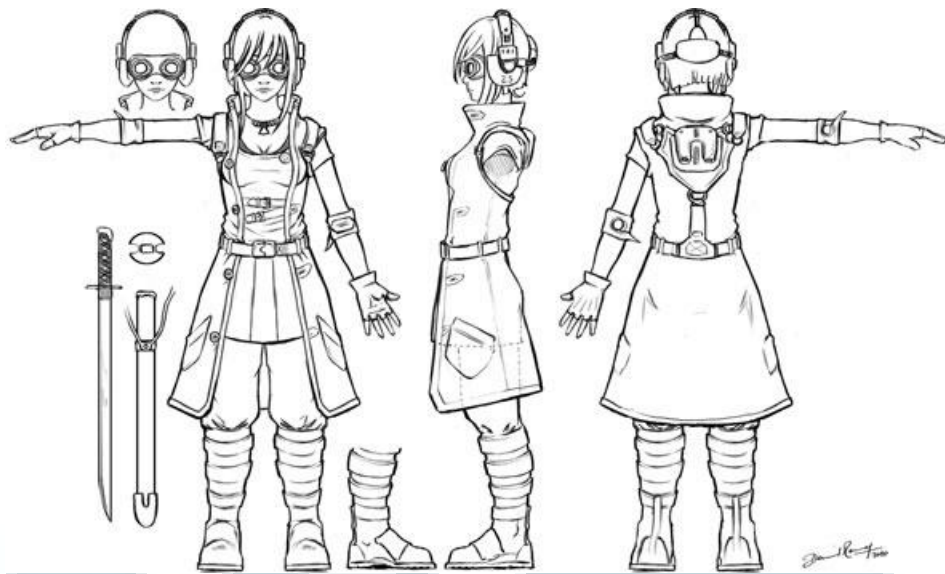
Tone dan *texture* dapat memberi kesan adanya dimensi serta memudahkan seorang desainer karakter untuk mendefinisikan apa yang digambarnya, tanpa adanya *tone* dan *texture*, *line art* akan terlihat *flat* serta terlihat tidak memiliki kesatuan dengan objek disekitarnya (Fairrington, 2009, hlm. 58).

2. *Shading*

Fairrington mengatakan bahwa *shading* dapat memberikan kesan kedalaman pada sebuah gambar, *shading* adalah proses menggelapkan area yang perlu untuk digelapkan, hal ini dilakukan untuk mendapatkan impresi kedalaman pada sebuah gambar, *shading* juga dapat digunakan untuk membuat pencahayaan yang dramatis (hlm. 59-60).

2.1.6. *Model Sheet*

Setelah sebuah konsep karakter selesai dibuat maka seorang desainer karakter perlu untuk membuat model sheet dari karakter tersebut, karena dengan adanya model sheet dapat memudahkan untuk membuat 3D model dari konsep karakter tersebut, dan dengan adanya model sheet seorang 3D *modeler* mempunyai referensi yang pasti dan tidak perlu melihat referensi yang lain, tidak hanya itu sebuah model sheet juga bisa digunakan dalam *software* 3D untuk dijadikan referensi saat modeling karakter, contohnya seperti gambar model sheet di bawah ini (Williamson, 2012, hlm. 91).



Gambar 2.11. Contoh Gambar *Model Sheet* Sebuah Karakter
(*Character Development in Blender 2.5*, Williamson, 2012)

2.1.7. *Sculpting For Animation*

Tony Fucile mengatakan bahwa *sculpts* yang dibuat oleh Ken Melton sangat membantu team dalam pembuatan karakter dalam bentuk 3D, *maquettes* tersebut berguna untuk melihat sebuah desain dan melihat bagaimana model tersebut bekerja dalam bentuk tiga dimensi, lalu tidak hanya sebatas itu, *maquettes* tersebut juga digunakan sebagai referensi untuk seorang *sculptor*, *articulator*, dan *animator*, contohnya seperti gambar dibawah ini (Vaz, 2004, hlm. 25).



Gambar 2.12. Contoh Gambar Sebuah Model Karakter The Incredibles Yang Dibuat Oleh Ken Melton
 (The Art of The Incredibles, Vaz, 2004)

UMN