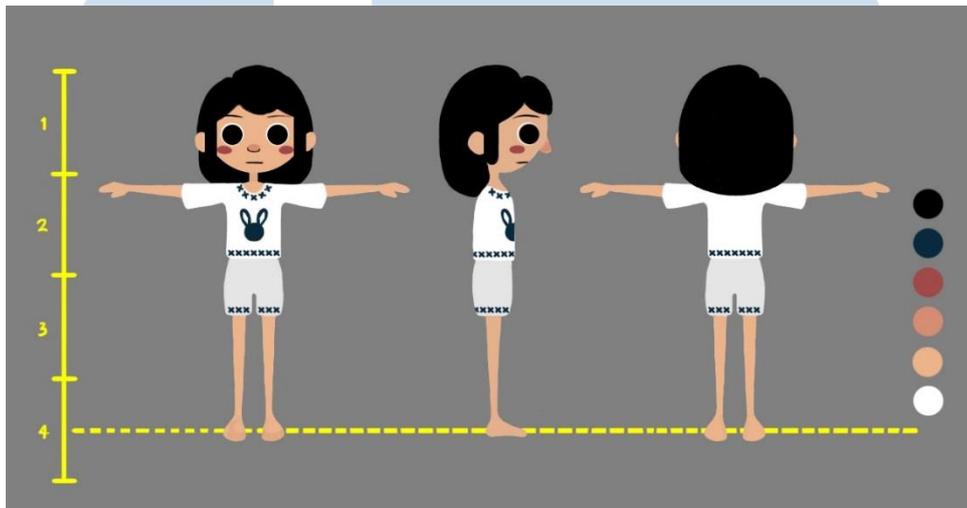


Visualisasi Tokoh Ema

Dari proses eksplorasi dan perancangan visualisasi tokoh Ema yang dilakukan sebelumnya, penulis akhirnya mendapatkan rancangan visualisasi akhir tokoh Ema.



Gambar 38. *Character Sheet* Tokoh Ema
(Dokumentasi Pribadi)

5. ANALISIS

Untuk mendesain tokoh Ema (seorang anak perempuan berumur 9 tahun, yang mengalami *grief*) dalam sebuah video animasi infografis, maka penulis melakukan penelitian berupa studi pustaka dan studi referensi. Dalam hal ini, proses penelitian tersebut dilakukan dengan mengacu pada batasan masalah, yang terkait pada perancangan *3-dimensional character* Ema, dan juga perancangan visualisasi tokoh Ema dengan gaya visual *flat design*. Sehubungan dengan itu, proses perancangan visualisasi tokoh Ema dilakukan dengan mempertimbangkan data hasil studi pustaka dan studi referensi, terkait:

- (1) *Three-dimensional character*, di mana aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi tokohnya merupakan struktur fundamental dalam perancangan tokoh yang hidup dalam cerita (Egri, 1960).
- (2) *Grief*, di mana hal ini secara tidak langsung akan memengaruhi *3-dimensional character* Ema, dari segi sosiologi dan psikologinya.

- (3) Karakteristik anak Indonesia, yang berpengaruh pada fisiologi tokoh.
- (4) Bentuk-Ukuran-Variance, sebagai 3 elemen dasar dalam perancangan visualisasi tokoh yang *solid* dan menarik, walaupun dengan desain yang sederhana; di mana hal tersebut juga menunjukkan kepribadian tokohnya (Bancroft, 2006).
- (5) Tipe tubuh, yang melalui bentuk dan ukurannya dapat mengkomunikasikan sebuah pesan secara tidak langsung (Richmond et al., 2012, hal. 29).
- (6) Gender, yang memengaruhi anatomi tubuh tokoh, termasuk pada bagian wajahnya (Sloan, 2015).
- (7) Proporsi tubuh, di mana setiap tokoh mempunyai ukuran anatomi yang berbeda tergantung pada usianya.
- (8) Warna, menjadi salah satu alat untuk merancang tokoh yang menarik secara visual, juga untuk bercerita tentang tokoh tersebut (Tillman, 2019).

Dari data hasil studi pustaka dan studi referensi yang dilakukan, maka perancangan tokoh Ema (secara visual) kemudian akan dianalisa dari segi bentuk, proporsi, dan warna. Dalam hal ini, ketiga hal atau aspek tersebut menjadi sarana perancangan visualisasi tokoh Ema yang dapat bercerita mengenai latar belakang dan kisah yang dimilikinya.

Analisis Visual Tokoh Ema

(1) Bentuk

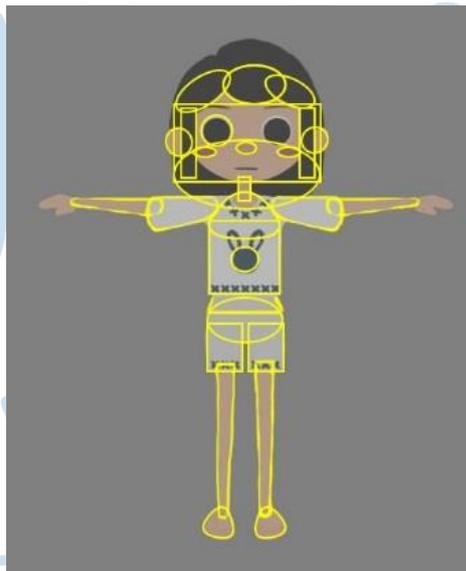
Dari segi bentuknya, tokoh Ema mempunyai *basic shape* lingkaran (untuk bagian kepalanya) dan kotak/persegi (pada bagian tubuh/badannya). Dari bentuk dasar lingkaran pada kepala tokoh, terlihat karakteristik Ema yang polos, sopan dan (terkesan) kekanak-kanakan; di mana keduanya mencerminkan usianya yang masih kecil (Sloan, 2015, hal. 29). Di samping itu, bentuk dasar kotak atau persegi (panjang) dari tubuh tokoh Ema, yang identik dengan tipe tubuh *ectomorph*, menunjukkan karakteristiknya yang lemah secara fisik (jika dibandingkan orang dewasa lainnya). Berkaitan dengan itu, dari tipe tubuh Ema

yang tergolong *ectomorph* juga memberikan kesan dirinya yang pemalu dan sedikit tertutup terhadap orang asing (Richmond et al., 2012, hal. 32).



Gambar 39. *Basic Shape* Tokoh Ema
(Dokumentasi Pribadi)

Terlepas dari konsep *basic shape* dan tipe tubuhnya, desain tokoh Ema juga terlihat sederhana dengan beberapa bentuk geometris yang ada; seperti yang terlihat pada gambar 40. Kesederhaan bentuk tersebut kemudian menjadi salah satu karakteristik *flat design* yang terlihat pada rancangan visualisasi tokoh Ema.

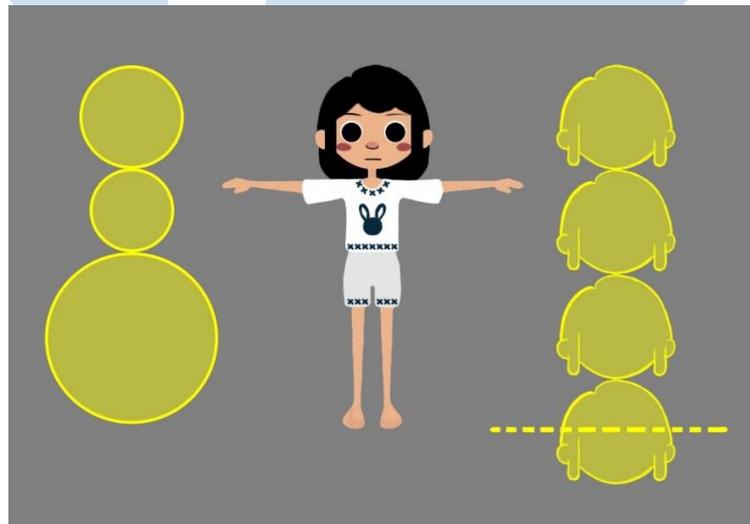


Gambar 40. Bentuk Geometris dalam Desain Tokoh Ema
(Dokumentasi Pribadi)

(2) Proporsi

Proporsi tubuh tokoh Ema, jika dihitung dengan menggunakan ukuran tinggi kepalanya, adalah $3\frac{1}{2}$ kepala. Rancangan proporsi tersebut didasari oleh studi pustaka, di mana Bancroft (2006) mengatakan bahwa tokoh anak-anak memiliki tinggi $3\frac{1}{2}$ kepala. Proporsi ini dirasa penulis lebih cocok untuk tokoh Ema yang berumur 9 tahun dibandingkan proporsi lainnya. Proporsi lain yang dimaksud adalah proporsi 5 kepala berdasarkan perkataan Sloan (2015) dan studi referensi, ataupun $2\frac{1}{2}$ kepala berdasarkan studi referensi.

Di sisi lain, dari rancangan visualisasi tokoh Ema, dapat terlihat adanya permainan variasi ukuran atau rasio tubuh dengan urutan: sedang – kecil – besar. Terkait dengan itu, Bancroft (2006) menuturkan bahwa untuk tokoh anak berusia 8-12 tahun, variasi ukuran yang janggal menjadi salah satu elemen penting dalam perancangan visualisasi tokohnya.



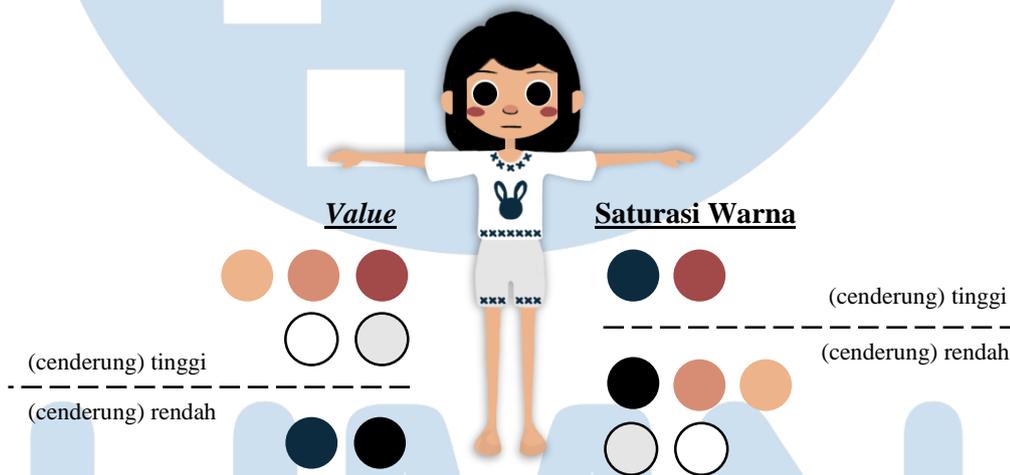
Gambar 41. Proporsi dan Permainan Variasi Rasio Tubuh Tokoh Ema
(Dokumentasi Pribadi)

(3) Warna

Selain bentuk atau desainnya yang sederhana, penggunaan *solid color* pada desain tokoh Ema menjadi karakteristik lainnya dari gaya visual *flat design* (Anindita & Riyanti, 2016, hal. 9). Berkaitan dengan itu, beberapa bidang atau bentuk dengan dasar yang sama (seperti pakaian dan/atau warna kulit) dalam

desain tokohnya dibedakan dengan mengubah tingkat saturasi dan/atau *value* warnanya; seperti yang terlihat pada gambar 42. Hal ini sesuai hasil studi referensi tokoh dalam animasi infografis yang dilakukan penulis sebelumnya.

Dari segi warna (*hue*) pada desain tokoh Ema, ada beberapa makna yang bisa diambil dari warna pada desain tokoh Ema. Beberapa warna tersebut seperti biru, putih, dan merah. Warna putih yang mencolok dari desain Ema menunjukkan karakteristiknya yang polos. Sedangkan warna biru pada motif bajunya memberi sedikit kesan akan rasa kesedihan yang muncul dalam dirinya, dan menjadi sesuatu yang mengikat/mengekangnya. Walaupun begitu, warna merah pada rona pipinya memperlihatkan kondisi Ema yang masih mempunyai tenaga untuk hidup, dan karakteristiknya yang penuh kasih sayang.



Gambar 42. Warna pada Rancangan Visualisasi Tokoh Ema (Dokumentasi Pribadi)

Selain dari psikologi atau makna warna (*hue*), jika diperhatikan (pada gambar 42), dapat terlihat bahwa desain tokoh Ema didominasi oleh warna-warna bersaturasi rendah, di mana kemudian membuat tokohnya terkesan realistis atau lebih natural (Sloan, 2015, hal. 36). Di samping itu, dengan didasarkan pada studi referensi awal penulis, terkait tokoh anak perempuan dalam ilustrasi, penggunaan warna bersaturasi rendah juga dapat mendukung penggambaran kisah tokohnya yang sedih. Akan tetapi, dari hasil desainnya, kesan *grief* dari tokoh Ema kurang terlihat. Menurut penulis, hal ini berkaitan

dengan dominasi warna ber-*value* tinggi, yang mana kemudian menimbulkan kesan cerah atau ceria pada desain tokohnya.

6. KESIMPULAN

Dari semua proses (penelitian, perancangan, dan analisa) yang dilakukan penulis untuk merancang tokoh anak perempuan bernama Ema, dengan gaya visual *flat design* dalam *motion graphic* 'Cara Anak Berduka', ada beberapa hal yang dapat disimpulkan.

Pertama, diperlukan penelitian dan riset yang mendalam terkait teori-teori (ataupun informasi serta referensi) pendukung untuk merancang tokoh Ema secara visual, dengan juga mempertimbangkan beberapa hal, seperti:

- (1) Ema sebagai tokoh dalam *motion graphic* 'Cara Anak Berduka' yang bergaya visual *flat design*;
- (2) Ema sebagai tokoh yang sedang mengalami *grief*;
- (3) dan Ema yang merupakan anak perempuan Indonesia.

Sehubungan dengan itu, maka beberapa teori yang diperlukan itu berkaitan dengan perancangan tokoh, *grief* anak, orang Indonesia, dan *flat design*. Teori perancangan tokoh yang dimaksud itu meliputi: *3-dimensional character*, *basic shape*, tipe tubuh, proporsi, dan gender; juga warna.

Kedua, untuk merancang proporsi tokoh anak perempuan yang berusia 9 tahun, diperlukan pertimbangan permainan variasi ukuran tubuh tokoh yang janggal. Selain menjadi elemen penting dalam perancangan visualisasinya, bisa dikatakan bahwa variasi ukuran atau rasio tubuh yang janggal ini juga menjadi ciri khas dari desain tokoh anak berusia 8-12 tahun.

Ketiga, untuk rancangan warna pada desain tokoh Ema, diperlukan pemahaman yang baik terkait dengan komponen dasar warna, dan juga psikologi warna itu sendiri. Hal ini disadari penulis ketika menganalisa warna pada desain tokoh Ema. Kurangnya pemahaman mendalam mengenai relasi antar komponen dasar warna pada awal proses perancangan, kemudian membuat penulis lebih menitikberatkan pada psikologi warna. Hal ini akhirnya mengakibatkan kurangnya

kesan (mengenai kisah atau perasaan tokoh) yang ditimbulkan dari segi warna dari desain tokoh Ema; mengingat warna sebagai komponen penting lainnya dalam *flat design* selain kesederhana bentuknya. Oleh karena itu semua, melalui proses penelitian, perancangan, dan juga analisa yang dilakukan, penulis akhirnya menyadari bahwa warna yang sesuai untuk menggambarkan tokoh Ema yang mengalami *grief* adalah warna dengan tingkat saturasi dan *value* yang rendah.

Keempat, terkait diperlukannya teori *grief* anak untuk merancang tokoh anak yang sedang berduka, ada banyak hal yang perlu dipertimbangkan. Beberapa hal tersebut meliputi karakteristik *grief*, usia anak, dan proses *grief*; termasuk reaksi/respon anak. Semua hal ini kemudian akan saling memengaruhi perancangan *3-dimensional character*, yang menjadi latar belakang dari visualisasi tokohnya.

7. DAFTAR PUSTAKA

- 21 Draw. (2019). *The character designer*. 21D Sweden AB.
- Adams, S., & Stone, T. (2017). *Color design workbook: A real-world guide to using color in graphic design* (revised). Rockport Publishers.
- Al Amin, M., & Juniati, D. (2017). Klasifikasi kelompok umur manusia berdasarkan analisis dimensi fraktal box counting dari citra wajah dengan deteksi tepi canny. *MATHunesa*, 2(6), 34–42.
- Amalia, A., Ernawati, & Setiawan, Y. (2018). Deteksi warna kulit menggunakan Ruang Warna Ycber Dan identifikasi ras manusia menggunakan Backpropagation Neural Network. *Jurnal Rekursif*, 6(1), 1–12.
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.25105/jdd.v1i1.1816>
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality*. Watson-Guption Publication.
- Dhenabayu, R., Sari, H. P., & Sari, S. V. Y. (2018). Sistem pakar penentuan motif dan warna batik berdasarkan ciri fisik dengan metode Forward Chaining. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v12i1.439>