

## 2. STUDI LITERATUR

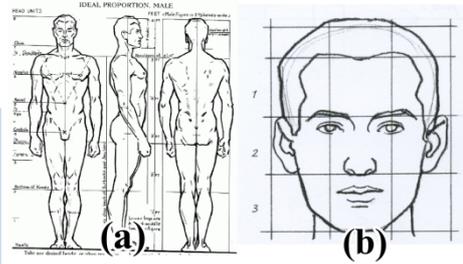
### Desain Karakter

Pada dasarnya, desain karakter merupakan sebuah proses penciptaan tokoh baru untuk kepentingan buku, film, televisi, animasi, *video game*, komik buku atau media lainnya. Sebuah tokoh berperan sebagai jendela bagi cerita yang akan diperlihatkan agar para penonton dapat merasakan dunia dan peristiwa yang tidak terbatas. Maka dari itu, sebuah karakter harus memiliki hubungan dengan penonton untuk membangkitkan emosi dan ikatan terhadap cerita. Hal ini menjadi alasan mengapa desain karakter yang baik menjadi penting baik dalam media tertulis atau visual (Ballon, 2009).

Dalam desain karakter, bentuk juga digunakan untuk merancang siluet serta menentukan simbol dari sebuah karakter tertentu. Bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga dan persegi merupakan bentuk-bentuk yang paling sering digunakan dalam perancangan tokoh, secara ketiga bentuk tersebut memiliki makna yang mewakili 3 watak dasar tokoh.

Persegi sebagai contoh memberikan kesan kokoh, stabil dan kaku kepada penonton. Persegi merupakan bentuk yang tidak menonjol dan monoton serta memiliki sisi yang lebar dan simetris. Hal ini biasanya dimanfaatkan oleh desainer tokoh dalam membuat tokoh yang kaku, keras kepala atau juga dapat digunakan oleh tokoh yang stabil dan dapat diandalkan (Tillman, 2009).

Bentuk lingkaran di sisi lain merupakan bentuk yang dianggap ramah dan tidak mengancam. Lingkaran untuk tokoh memiliki makna keamanan, positif dan dinamis karena tidak terdapat sudut tajam pada lingkaran. Sedangkan bentuk segitiga biasanya diasosiasikan dengan energi, kekuatan, aksi dan agresi. Segitiga juga memiliki arti yang berbeda berdasarkan arahnya, ketika menghadap ke bawah maka segitiga biasa digunakan untuk sosok penyelamat namun segitiga yang menghadap ke atas biasanya digunakan untuk sosok antagonis.



Gambar 1. Proporsi Tubuh Manusia (a), Proporsi Kepala Manusia (b)  
 (Buku *Figure Drawing For All It's Worth* dan *Drawing Portraits: Face and Figures*)

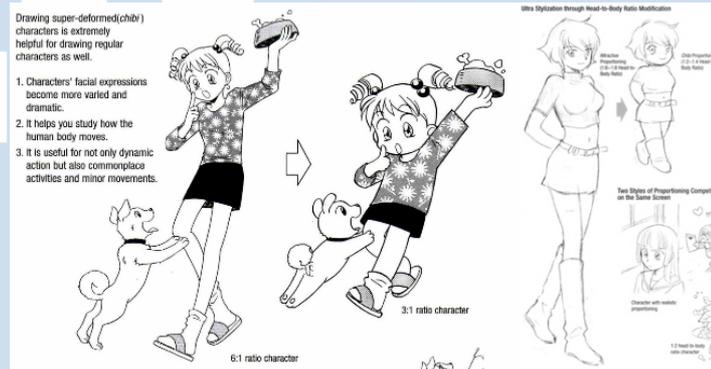
Keseimbangan antara lengan, kaki dan torso merupakan kunci dalam mendesain sebuah tokoh yang menarik. Untuk mencapai hal tersebut, biasanya seorang seniman akan menggunakan kepala sebagai referensi pengukuran keseluruhan figur. Rasio yang paling umum digunakan, yakni rasio badan banding kepala mengacu kepada berapa banyak panjang kepala yang digunakan untuk mengukur tinggi keseluruhan figur.

Sebuah karakter yang memiliki tinggi sebesar 6 kepala memiliki rasio badan banding kepala sebesar 6:1, sedangkan ketinggian sebesar 8 kepala berarti memiliki rasio 8:1 dan seterusnya. Dalam penggunaan rasio tersebut, atribut dan proporsi anatomi dari sebuah karakter dapat diubah sesuai dengan kebutuhan (Go, 2002). Proporsi yang paling sering digunakan oleh kebanyakan seniman adalah rasio 8:1 dibandingkan rasio 7: 1/2 karena rasio 8:1 dianggap lebih menarik dan merupakan proporsi ideal (Loomis, 1959).

Proporsi merupakan hal yang sangat berpengaruh dalam menggambar kepala manusia, di mana jarak antar elemen yang terdapat dalam kepala seperti mata, telinga, hidung dan mulut harus ditampilkan secara benar dan tepat (Civardi, 2002). Secara alami, kepala manusia akan memiliki pengukuran dan proporsi yang berbeda-beda, namun akan jauh lebih mudah jika pengukuran yang digunakan di ambil dari ukuran rata-rata yang telah disederhanakan (Loomis, 1959). Tampak depan dari kepala manusia sesuai dengan persegi yang memiliki panjang 3 unit pengukuran dan lebar 3 1/2 unit pengukuran. Skala ini meninggalkan sedikit jarak di ujung setiap telinga. Tampak samping dari kepala memiliki ukuran yang sesuai

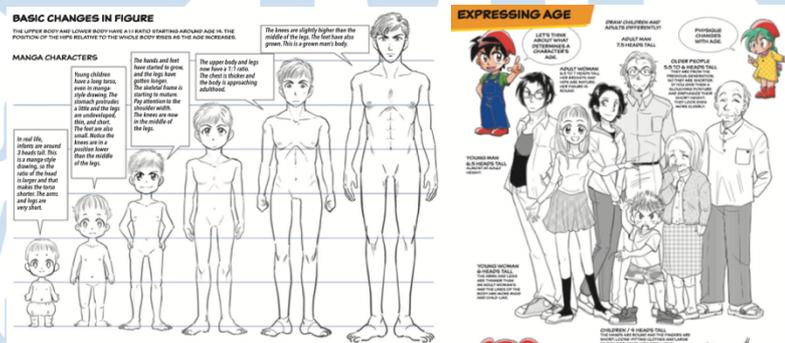
dengan persegi yang memiliki panjang dan lebar tepat 3 1/2 unit pengukuran. 3 satuan unit tersebut membagi wajah menjadi dahi, hidung dan rahang. Telinga, hidung ke alis, bibir dan dagu memiliki masing-masing 1 unit.

## Manga



Gambar 2. Proporsi tubuh normal (*attractive proportions*) dan proporsi *chibi* (*chibi proportions*)

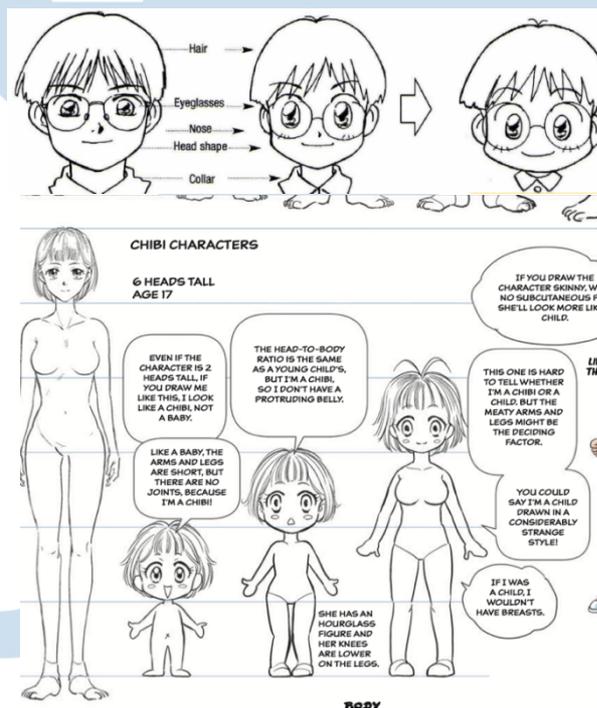
*Manga* digunakan sebagai istilah untuk menyebut komik atau novel grafis yang berasal dari Jepang. Dalam *style manga*, biasanya sebuah proporsi tokoh disimplifikasi namun tetap sesuai dengan proporsi manusia dan biasanya digambarkan dengan pola menggambar yang mudah dikenali, seperti stereotip mata besar, rambut besar, mulut kecil dan dagu yang lancip. *Style* seperti ini sudah menjadi skema yang umum dan membuat para penulis membedakan karakter dengan menggunakan fitur-fitur lain dari karakter tersebut. (Levi, 1996). Menurut Hayashi (2007), dalam gaya *manga* biasanya terdapat 2 kategori proporsi tokoh, yakni *attractive proportions* (*normal body*) dan *chibi proportions* (*super deformed*).



Gambar 3. Ragam proporsi tubuh normal (*attractive proportions*)

(Buku *Manga Drawing Deluxe: Empower Your Drawing and Storytelling Skills*)

Tokoh dengan tubuh normal (*attractive proportions*) biasanya menggunakan rasio kepala banding badan 1:8-1:6. Rasio 1:7 menjadi salah satu rasio yang paling umum digunakan ketika menggambar dalam style manga karena dapat memperlihatkan ekspresi wajah, yang merupakan salah satu fokus penting dari style manga, dengan lebih baik. Dapat dikatakan proporsi normal ini menjadi proporsi utama dalam manga dan hampir digunakan setiap saat, terutama ketika sedang dalam momen penting dalam cerita. Proporsi tubuh normal biasa diubah berdasarkan usia dari suatu tokoh tertentu dan secara umum terbagi menjadi 4 kategori umum, yakni anak-anak (*children*) dengan rasio sekitar 1:3-1:4, remaja (*young man*) dengan rasio sekitar 1:6-1:6.5, dewasa (*adult man*) dengan rasio sekitar 1:6.6-1:7.5 dan lansia (*older people*) dengan rasio sekitar 1:5.5-1:6.



Gambar 4. Proporsi Kepala dan Tubuh Bergaya *Chibi*  
(Buku *More How to Draw Manga: The Basics of Character Drawing*)

Untuk proporsi *chibi*, biasanya tokoh digambarkan dengan proporsi anak-anak, yakni sekitar 1:3-1:4 atau lebih kecil lagi dan biasa disebut dengan *Super Deformed* (*SD*) yang biasa menggunakan rasio proporsi 1:2. Langkah pertama dalam

menggambar wajah dalam gaya *chibi* adalah menghilangkan hidung, kemudian memperbesar ekspresi mata dan melebih-lebihkan ekspresi mulut. Kemudian bagian tubuh juga tidak luput dari penyederhanaan dan deformasi sehingga panjang lengan dan kaki dikurangi dan digambar secara minimalis. Bagian pelvis dari tokoh ditempatkan lebih rendah dari biasanya untuk mempertegas salah satu hal yang membuat gaya *chibi* terlihat lucu, yakni kaki yang pendek. Salah satu kunci yang harus diperhatikan dalam menggambar gaya *chibi* adalah mempertahankan ciri khas yang terdapat dalam suatu karakter yang akan disederhanakan bentuknya.

Perbedaan antara tokoh *chibi* dan SD dapat dilihat dari penyederhanaan atribut yang terdapat dalam masing-masing proporsi, dimana tokoh SD terlihat jauh lebih sederhana dan benar-benar hanya menggambarkan poin penting dari suatu tokoh tertentu saja. Gaya menggambar *chibi* sendiri biasa digunakan untuk memberikan variasi dan dramatisasi dari ekspresi sebuah tokoh serta berguna bukan hanya untuk pose dinamis namun juga untuk menggambarkan aktivitas biasa dan pergerakan minor (Go, 2002). Gaya *chibi* juga seringkali muncul dalam satu panel, *cutout frame* atau dalam media yang memerlukan identitas dari suatu tokoh yang cukup sederhana dan mudah dikenali, seperti iklan (Hayashi, 2007).

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA