

PERANCANGAN KONSEP DESAIN KARAKTER PADA PROYEK PEMBELAJARAN CERITA “PETUALANGAN STEVE”

Nur Tsamarah Arfina⁽¹⁾, Happy Yugo Prasetya⁽²⁾

Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

Jl. Ahmad Yani, Teluk Tering, Batam Kota, Batam, Kepulauan Riau, 29461, Indonesia

Email: (1) martecok12@gmail.com, (2) yugo@polibatam.ac.id

Abstrak

Recently, there are still many misconceptions among students in the learning process. Various studies recommend that students can collaborate actively and interactively in a practical approach. PBL (Project-Based Learning) is a project-based learning approach for conducting in-depth investigations of a topic. Each student must produce a product to gain deeper knowledge through active exploration of real-world challenges and problems. This product is related to the Character Design course which requires competence in making character concepts according to stories that have been made before, so as to support student assessment. The entire story concept and character visuals are made suitable for all ages in a light and entertaining way. The purpose of this study is to compile an infographic that contains the character concepts in *Petualangan Steve*. The research method used is a Design Triangle research method, with a focus on deepening the practice of character concept design which includes verbal information from the story. By designing this character concept, the audience can easily understand the visualization or shape of the character by predicting what the expression, physical form, and other details will look like based on the story concept.

Keywords: project-based learning, character design, concept art

1. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran berbasis PBL (*Project-Based Learning*), mata kuliah Desain Karakter memerlukan kompetensi setiap mahasiswa untuk dapat membuat konsep karakter dengan penyesuaian cerita yang sudah ada sebelumnya. Cerita dan karakter menjadi bagian dari tahapan produksi. Produksi ini dapat berupa film, animasi, game, atau sebagainya. Tokoh karakter dan jalan cerita yang menarik tentu akan menjadi daya tarik para audiens. Konsep ide merupakan salah satu kunci dari kesuksesan suatu produksi, salah satu pengerjaan yang dikerjakan adalah perancangan visualisasi karakter dengan menyesuaikan cerita “Petualangan Steve”. Cerita ini mengangkat tentang hewan langka dan mematikan yaitu komodo. Akan tetapi, fakta komodo ini akan bertolak belakang dengan cerita yang ada dan akan menjadi sahabat Steve dalam berpetualang.

Concept art sangat diperlukan dalam suatu produksi karena bidang ini akan menjadi proses tahap awal acuan atau pedoman saat proses produksi. Secara umum, *concept art* atau konsep visual adalah ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan informasi atau ide secara visual, yang mana konsep visual menjadi peranan penting untuk menghidupkan karakter dan sebuah cerita (Maghfiroh & Patricia, 2023). Pembuatan konsep desain

karakter Steve dimulai dengan proses pengembangan karakter melalui *moodboard*. *Moodboard* adalah berisi kumpulan bahan visual yang disesuaikan dengan cerita dan digunakan sebagai acuan atau referensi. Penyesuaian moodboard dilakukan berdasarkan observasi terkait ciri-ciri fisik karakter, favorit, sifat, suasana, dan kepribadian, dan detail lainnya.

Art style dalam perancangan konsep ini menggunakan gaya kartunis. Ciri-ciri penggambaran bagian wajah terutama bagian mata dibuat agak lebih besar, hidung dan mulut tidak terlalu detail seperti wajah manusia nyata. Secara garis besar, gaya kartunis ini mudah dikenali bagi semua kalangan, terutama anak-anak. Gaya ini dipakai untuk mewujudkan desain karakter yang dapat membuat semua kalangan lebih cepat dan mudah mengenali visualisasi karakter.

Dalam penelitian ini, berfokus pada pengerjaan berbasis praktik yang membahas perancangan konsep karakter Steve menyesuaikan kebutuhan cerita. Karakter Steve digambarkan secara infografis sebagai bentuk komunikasi serta ide visual kepada audiens. Dengan harapan, hasil perancangan dapat menjadi sarana hiburan yang tidak hanya kepada anak-anak, namun juga semua kalangan. Selain itu, visualisasi karakter dapat mudah dipahami dan dikenali dengan memperkirakannya, mulai dari bentuk ekspresi, fisik, hingga detail dan keunikan lainnya berdasarkan latar belakang yang ada.

Tinjauan Pustaka

PBL (project-based learning)

PBL merupakan proses pembelajaran yang menitik beratkan pada memecahkan suatu masalah dengan maksud para peserta didik, kelompok, atau bentuk kerja sama untuk mampu mencari jawaban atas masalah secara aktif. Hal ini juga mengaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis dan inisiatif atas pembelajaran. PBL mempersiapkan peserta didik untuk berpikir kritis dan analisis, untuk mencari serta menggunakan sumber pelajaran yang sesuai (Hotimah, 2020).

desain karakter

Desain karakter adalah proses perancangan seluruh karakter yang digunakan untuk sebuah film, animasi, *game*, komik, maupun lainnya. Dalam pembuatan karakter, perlu memilih gaya yang sesuai dengan konsep cerita agar meningkatkan daya tarik audiens, serta dapat membantu memberikan gambaran tentang siapa karakternya, bagaimana penampilan, kesukaan, perilaku, emosional, dan sebagainya. (Hermanudin & Ramadhani, 2020).

konsep visual

Visualisasi pada perancangan desain karakter ini menyesuaikan dengan konsep cerita yang ada. Konsep visual diciptakan dengan memperhatikan berbagai elemen dari unsur desain yang bertujuan agar memudahkan audiens untuk mengenali dan dapat mempresentasikan citra serta kesan yang sesuai terhadap karakter. Hal yang dapat membuat karakter itu mudah untuk dikenali adalah dengan dapat menjadikan konsep karakteristik yang khas sehingga ikonik, unik, serta menciptakan hubungan komunikasi antara satu dengan lainnya (Abednego & Kusumawati, 2019)

warna

Warna merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang memegang peranan penting dalam memberikan arti atau makna. Warna perlu disesuaikan dengan konsep cerita agar dapat menghidupkan eksistensi karakter itu sendiri (Abednego & Kusumawati, 2019). Pada cerita Petualangan Steve ini menggunakan warna-warna alam, tenang, dan dominan solid. Pemilihan warna hijau menyimbolkan alam, muda. Pemilihan warna putih sedikit

abu-abu menyimbolkan kesan rileks dan damai. Kedua warna tersebut mewakili dari karakter yang juga memberikan kesan pribadi berpetualang.

infografis

Infografis merupakan singkatan dari informasi dan grafis. Infografis merupakan suatu informasi dalam bentuk visual guna menyampaikan informasi secara kompleks kepada audiens. Dalam informasi tersebut terdapat grafis yang disajikan sebagai representasi visual dari tujuan dan maksud informasi yang ada.

Informasi yang dimuat pada perancangan konsep karakter ini adalah infografis yang menyajikan tinjauan khusus terhadap objek (Wantoro, 2020). Yang mana memuat detail informasi seperti sifat dan kepribadian, visualisasi karakter, anatomi tubuh, *turntable* karakter, ekspresi wajah, serta berbagai pose karakter.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan desain karakter pada cerita *Petualangan Steve* adalah menggunakan metode perancangan *Design Triangle*. Metode ini akan fokus pada pendalaman pengerjaan praktik perancangan karakter dengan meliputi data atau informasi verbal dari cerita, seperti informasi yang diperoleh karakter, penokohan, hingga latar belakang cerita.

Informasi visual karakter dikumpulkan sebagai penunjang yang digunakan untuk referensi dalam membuat visualisasi karakter, latar belakang karakter, pakaian, anatomi tubuh, *turntable* karakter, ekspresi wajah, serta beberapa pose yang menggambarkan sifat karakter.

Perancangan dilakukan dalam bentuk praktik yang dimana sangat penting untuk mengeksplorasi serta memodifikasikan struktur desain karakter dengan peran yang ada dalam cerita. Mengeksplorasi karakter ini juga dapat dilakukan melalui berbagai aspek, seperti aspek sosiologi sebagai gambaran kehidupan sosial karakter, aspek psikologi sebagai karakteristik atau personal karakter, serta aspek fisiologi sebagai gambaran fisik karakter secara menyeluruh (Razaq Azhima & Budiman, 2021).

Terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan menggunakan metode *Design Triangle* guna menghasilkan karya sesuai kebutuhan. Berikut adalah bagan yang digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan:

Research

Tahapan ini merupakan proses riset untuk mencari dan mengumpulkan pengetahuan, yang mana memiliki beberapa tahapan berdasarkan Gavin dan Ambrose (2016).

information gathering

Informasi dikumpulkan melalui sumber cerita *Petualangan Steve* yang telah dibuat sebelumnya. Pada proses ini, karakter dirancang dan akan dibuat informasi detail dalam bentuk infografis konsep karakter *Steve*. Infografis ini meliputi visualisasi karakteristik, sifat atau kepribadian, ekspresi wajah, *turntable* karakter, dan berbagai pose karakter.

target audience

Pada tahapan ini, dilakukan perolehan data terkait sekumpulan audiens yang menjadi target perancangan karakter. Target perancangan ini ditentukan dengan bagaimana hasil karya konsep karakter dapat dipahami dan dikenali oleh audiens.

Idea

references & inspiration

Dalam melakukan perancangan, perlu mengacu pada inspirasi agar dapat memunculkan ide serta ekspektasi hasil perancangan konsep karakter. Selain itu referensi juga menjadi acuan penting dalam proses perancangan. Visualisasi karakter terinspirasi dari para pemeran film *Laskar Pelangi*, salah satunya yang bernama Mahar. Pemeran tersebut mewakili gambaran karakter yang sederhana dan semangat berpetualang.

mindmap/breakdown

Menyusun serta mengumpulkan berbagai bahan ide dan gagasan sesuai dengan kebutuhan dalam proses perancangan konsep karakter.

sketching

Pada tahapan ini, dilakukan pengembangan visual karakter melalui ide-ide yang telah diperoleh sebelumnya. Ide tersebut disusun menjadi sebuah sketsa karakter yang dibuat dengan metode manual dan digital pada aplikasi gambar.

Process

developing

Tahapan ini menjadi tahap pengembangan dari seluruh proses yang telah diselesaikan sebelumnya, yang mana dilakukan dengan mempertimbangkan karya untuk dapat memudahkan audiens dalam memahami dan mengenali visualisasi karakter.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut proses perancangan konsep karakter Steve pada cerita *Petualangan Steve* dengan menggunakan metode *Design Triangle*:

Research

information gathering

Dalam tahapan ini, informasi yang diperoleh merupakan data visual yang akan menjadi acuan dalam perancangan konsep karakter, yaitu sebagai berikut:

steve

Steve adalah seorang remaja laki-laki atau tokoh utama dalam cerita *Petualangan Steve* dengan ras Asia Tenggara (kulit sawo matang). Seumur hidupnya, tinggal di suatu pulau kecil yang memiliki ciri khas pada bagian rambut dikuncir atas dan selalu mengenakan tas selempang karung. Digambarkan memiliki karakteristik yang positif, ramah, serta kepribadiannya semangat, rajin, optimis, dan hobi berpetualang.

Steve

- Nama lengkap : Steve
- Lahir : 14 Februari 2006
- Panggilan : Steve
- Ras : Asia tenggara

Penampilan Fisik

- Umur: 15 tahun
- Warna mata : Coklat kehitaman
- Kaca mata : Tidak
- Warna rambut : Hitam

- Style : Kaos oblong, celana pendek, dan tas selempang karung goni
- Berat : 47 kg
- Tinggi : 155 cm
- Warna kulit : Sawo matang
- Tanda pembeda : Rambut yang dikuncir ke atas

Sifat dan Kepribadian

Kekuatan : Rajin, ligat, tangguh, pantang menyerah
 Kelemahan : Sedikit ceroboh
 Optimis atau pesimis : Optimis
 Introvert atau extrovert : Ambivert
 Karakteristik yang baik : Tangguh

Favorit

- Warna yang disukai : Warna-warna alam
- Transportasi : Perahu kayu kecil, berjalan kaki
- Pemberani atau hati-hati : Pemberani (nekat)
- Hobi : Berpetualang



Gambar 1 Informasi Karakter Steve

target Audience

Pada tahapan ini, dilakukan proses penentuan target audiens untuk lebih mudah mengenali visualisasi karakter dari hasil perancangan. Target audiens terkait hasil perancangan ini dibangun untuk semua kalangan umur yang memiliki pemahaman serta ketertarikan terhadap karya visual.

Idea

references & inspiration

Dalam tahap ini diperlukan referensi dan inspirasi untuk menjadi acuan dalam perancangan konsep karakter. Perancangan karakter dibangun berdasarkan referensi dan inspirasi dalam film Laskar Pelangi. Pemeran tokoh yang diinspirasi adalah Mahar, karena peran Mahar dalam film tersebut menggambarkan sifat dan kepribadian, hingga pakaian yang dikenakan seperti karakter Steve.



Gambar 2 Pemeran film *Laskar Pelangi*, Bernama Mahar

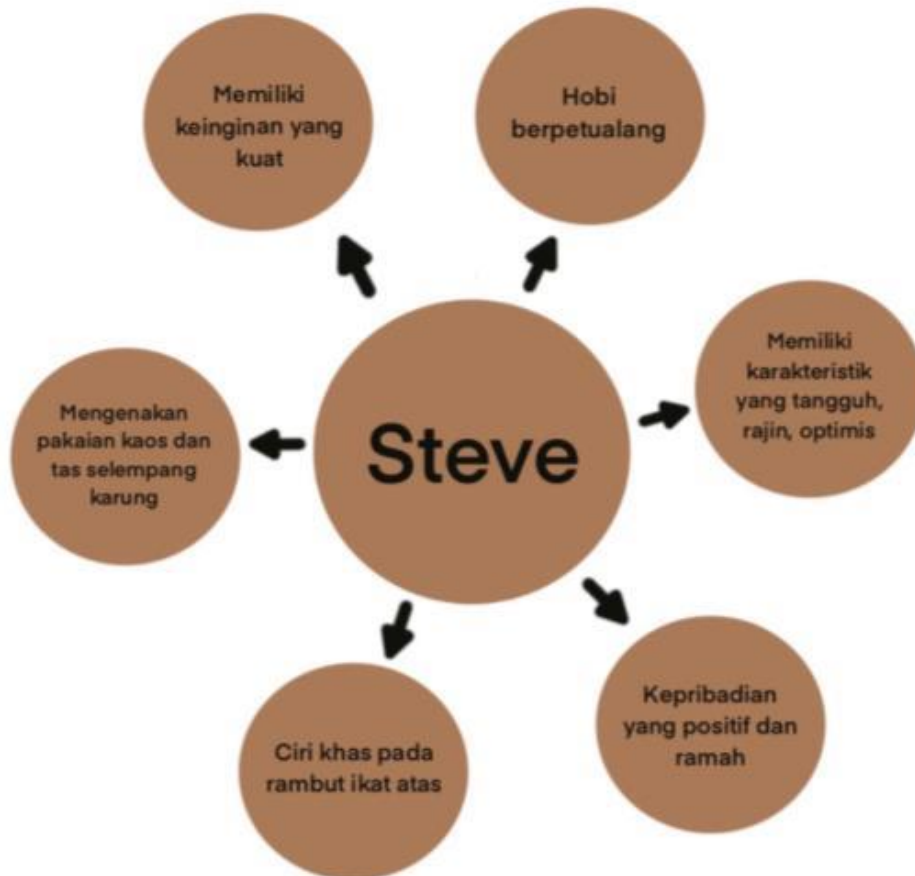
mindmap/breakdown

Setelah itu, lanjut ke tahapan pengumpulan berbagai bahan ide dan gagasan untuk kebutuhan visual pada proses perancangan karakter.



Gambar 3 *Moodboard* Karakter Steve

Ide konsep serta kepribadian karakter Steve dirancang dan disusun dengan detail dalam bentuk *mindmap*, yang mana akan memunculkan beberapa ide khusus untuk digunakan dalam proses perancangan.



Gambar 4 Mindmap Perancangan Konsep Karakter

sketching

Pada tahap ini, memulai proses sketsa tampak depan yang disesuaikan dengan kebutuhan perancangan. Proses sketsa menggunakan teknik manual lalu di-scanning, dan akan langsung dikembangkan setelah memutuskan karakter yang tepat dari beberapa hasil eksplorasi karakter tersebut.



Gambar 5 Proses Sketsa Karakter

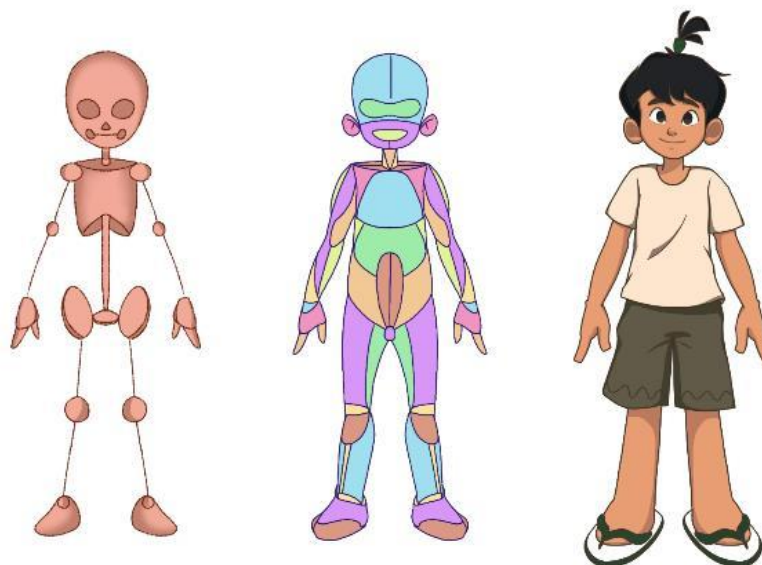
Selanjutnya adalah pemilihan warna yang akan diterapkan pada desain karakter. Pemilihan warna disesuaikan dengan kepribadian dan visualisasi dari karakter Steve yaitu menggunakan warna-warna alam atau solid, karena berkaitan dengan petualang dan alam.



Gambar 6 Palet Warna Karakter Steve

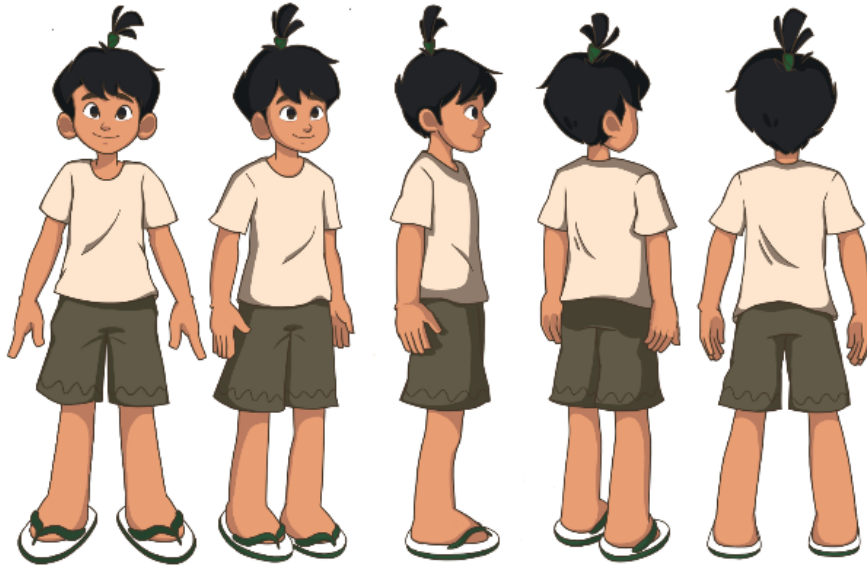
Process **developing**

Proses tahap pengembangan karakter ini, dimulai dengan membuat anatomi tubuh karakter yang menyesuaikan penampilan fisik remaja laki-laki berumur 15 tahun. Pembuatan anatomi tubuh ini dilakukan dengan mengukur proporsi tubuh dengan jumlah kepala karakter, yang kemudian lanjut pada tahap pembentukan kerangka tulang, otot tubuh, hingga tubuh karakter tampak depan.



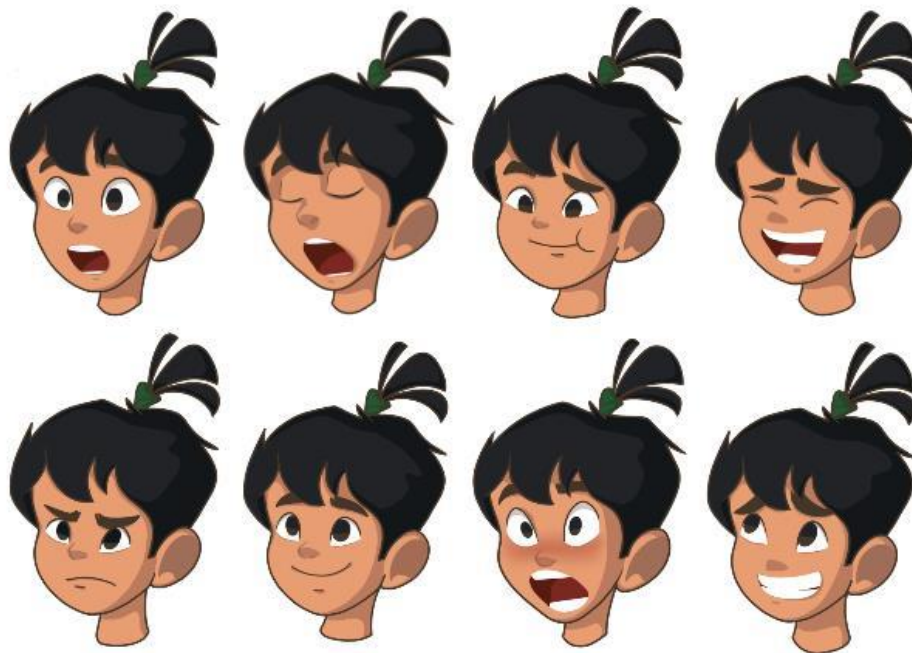
Gambar 7 Anatomi Tubuh Karakter Steve

Berikutnya adalah tahap pembuatan turntable karakter, yang bertujuan agar karakter dapat dilihat dan dikenali oleh audiens dari berbagai sudut pandang. Mulai dari tampak depan, tampak samping, tampak 3/4, serta tampak belakang.



Gambar 8 Turntable Karakter Steve

Setelah itu, lanjut ke tahapan detail karakter yaitu ekspresi wajah. Penggambaran ekspresi wajah karakter ini berjumlah 8 ekspresi serta disesuaikan dengan sifat dan kepribadian yang dimilikinya.



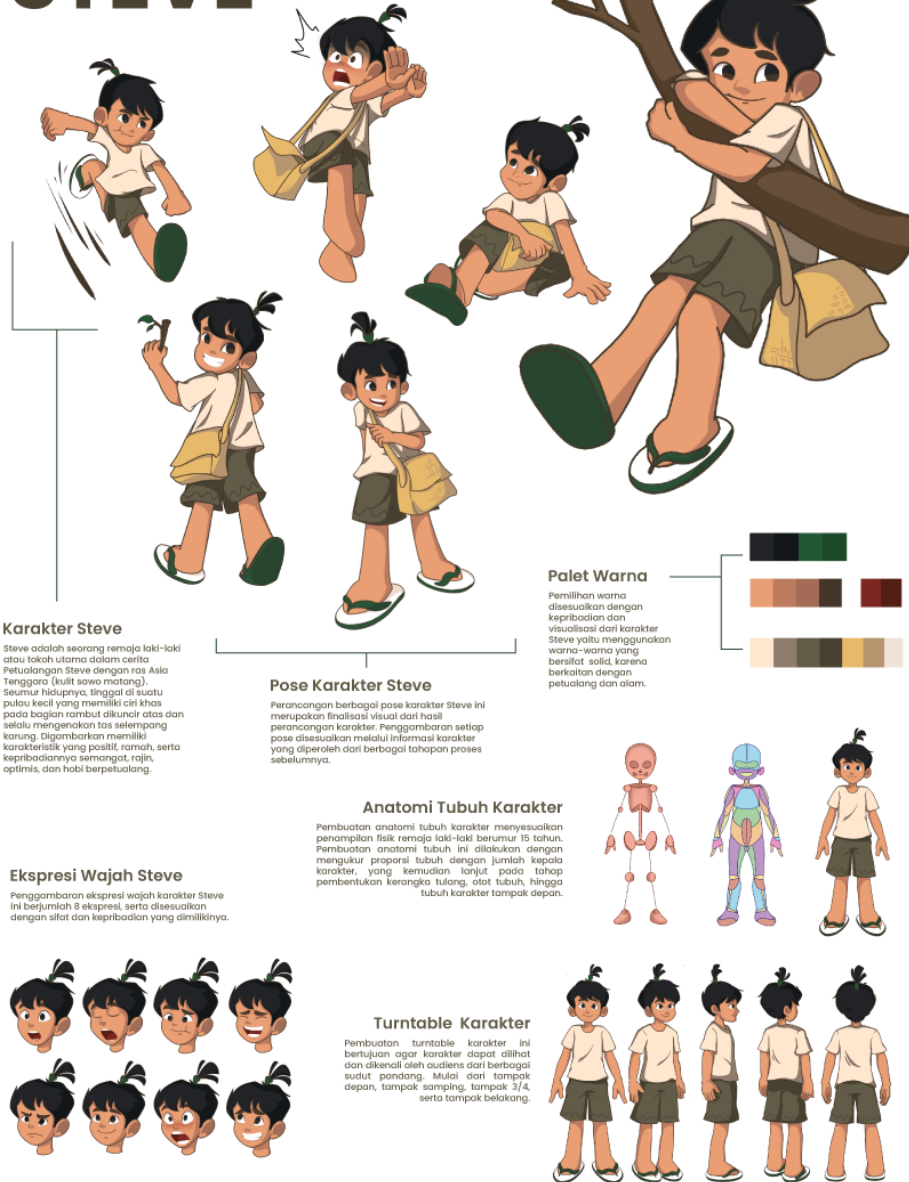
Gambar 9 Ekspresi Wajah Karakter Steve

Pada tahap ini, telah dibuat berbagai pose karakter sekaligus konsep desain karakter Steve yang merupakan finalisasi dan hasil akhir dari perancangan, hingga menjadi visual sebagai berikut.



Gambar 10 Desain Pose Karakter Steve

Character Concept Art STEVE



Gambar 11 Infografis Konsep Desain Karakter Steve

4. KESIMPULAN

Perancangan konsep desain karakter Steve adalah bagian dari proyek pembelajaran PBL (*Project-Based Learning*) pada mata kuliah Desain Karakter cerita *Petualangan Steve*. Penelitian ini mewujudkan desain karakter yang telah berhasil dibuat melalui beberapa tahapan. Hal ini juga didukung dari penilaian mata kuliah terkait. Penelitian dilakukan dengan metode *Design Triangle*, dengan berfokus pada pendalaman pengerjaan praktik perancangan konsep karakter yang meliputi informasi verbal dari cerita. Proses perancangan desain diawali dengan proses pengidentifikasian terhadap cerita agar karakter tersebut dapat divisualisasikan sesuai kebutuhan konsep. Konsep karakter dibuat dengan muatan infografis serta menggunakan gaya kartunis agar para

audiens dapat lebih mudah memahami dan mengenali visualisasi karakter. Tantangan dalam penelitian ini yaitu setiap orang memiliki selera yang berbeda-beda dan yang menjadi hambatan adalah pemilihan desain karakter untuk menyesuaikan secara keseluruhan. Diharapkan dari desain karya ini, dapat dijadikan sebagai media pendukung dalam perancangan karakter, serta menjadi sebuah pengenalan bagi para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Abednego, V. A., & Kusumawati, Y. A. (2019). Kajian Desain Karakter Pada Buku “Heritage of East Java” Sebagai Daya Tarik Visual. *Translitera: Jurnal Kajian Komunikasi dan Studi Media*, 8(02), 24-33.
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu To The Rescue” Dengan Mengapatasi Biota Laut, *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), F227-F233.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5-11.
- Maghfiroh, S. N., & Patria, A. S. (2023). Perancangan Character Concept Art Adaptasi Dari Novel Ther Melian: Recollection Karya Shienny MS. *BARIK*, 4(3), 194-205.
- Maulia, B. J., & Aryanto, H. (2022). Perancangan Desain Karakter Mobile Game “Pasaran Jawa” Untuk Edukasi Remaja. *BARIK*, 4(2), 102-115.
- Putra, J., Rahmansyah, A., & Denanda, T. R. (2021). Perancangan Concept Art Untuk Game Action "Special Rescue Team". *eProceedings of Art & Design*, 8(3), 963–997.