



M E N D E S A I N

KARA- KTER ORISINAL

Bintang Pramudya Putra P., S.Sn., M.Ds.

Pengenalan Karakter Desain / Work Process / Qualities of Character Design / Guideline For Character Design / Primary Shape & Psychology / Color Theory / Morphological Forced Connection / Physical Attributes / Halo Effects in Character Design / Manga Matrix.

**MENDESAIN
KARAKTER ORISINAL**

Kata Pengantar

Buku ini mengintisarikan pengalaman saya pada ketertarikan terhadap karakter desain, hampir 10 tahun mengaplikasikan karakter desain dan menjumpai berbagai metode untuk menghasilkan karakter desain.

Untuk sebagian desainer muda mungkin akan bertanya mengapa sebuah metode menjadi sangat penting? untuk menjawab pertanyaan tersebut, mungkin yang paling tepat adalah dikarenakan proses kerja setiap orang berbeda, penting untuk mencoba berbagai metode untuk menemukan metode pengerjaan yang paling cocok, saat metode pengerjaan sudah cocok maka proses perancangan menjadi lebih efisien.

Salah satu ketertarikan saya selama terjun dalam dunia desain adalah bagaimana menemukan proses yang efisien dalam menyelesaikan sebuah masalah, karena menjadi sibuk berbeda dengan menjadi produktif, dengan perencanaan yang tepat dapat membantu kita untuk menjadi produktif tanpa harus membuang banyak waktu.

Dalam buku ini menampilkan berbagai metode perancangan karakter desain yang patut dicoba bagi setiap karakter desainer dalam menemukan metode yang paling sesuai untuk dijadikan pedoman. Walaupun dalam buku ini telah menampilkan berbagai metode yang perlu dicoba, namun tidak menutup kemungkinan terdapat metode lain yang mungkin lebih sesuai dengan proses desain kita. kuncinya untuk tidak berhenti belajar, mencoba, memahami kesulitan dan senantiasa berusaha menemukan jalan keluar dari setiap kesulitan yang ada.

Semoga buku ini akan menginspirasi kita semua.

Mendesain Karakter Orisinal

Oleh: Bintang Pramudya Putra P., S.Sn., M.Ds.

Editor: Sultan Arif Rahmadianto, S.Sn., M.Ds.

Copyright 2019 Penerbit Ma Chung Pers
Villa Puncak Tidar Blok N No. 1, K, Karangwidoro,
Kec. Dau, Malang, Jawa Timur 65151

Ma Chung Pres
Desain Buku: Bintang Grafis
Diterbitkan pertama kali oleh
Penerbit Ma Chung Pres,
Anggota IKAPI, Malang 2019
Cetakan pertama: Desember 2019

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

ISBN: 978-602-9155-22-8

Dicetak oleh Percetakan Ma Chung Pres, Malang

Isi diluar tanggung jawab percetakan



DAFTAR ISI:

Kata Pengantar	●	
	01	Pengenalan Karakter Desain. (Halaman 001-008)
Work Process (Halaman 009-020)	02	
	03	Qualities of Character Design (Halaman 021-038)
Guideline For Character Design (Halaman 039-048)	04	
	05	Primary Shape & Phycology (Halaman 049-058)
Color Theory (Halaman 059-066)	06	
	07	Morphological Forced Connection (Halaman 067-074)
Physical Attributes (Halaman 075-082)	08	
	09	Hallo Effects in Character Design (Halaman 083-090)
Manga Matrix (Halaman 091-110)	10	

Developing Character Design.

Pengenalan Karakter Desain.

HELLO..



Jika kembali mengingat masa kecil, mungkin sebagian dari kita sangat gemar menggambar sebuah karakter yang terinspirasi dari film ataupun game yang kita sukai. Gambar tersebut merupakan sebuah imajinasi yang kita miliki tentang berbagai hal yang menurut kita menarik. Karakter desain merupakan sebuah komunikasi penggambaran untuk mengkomunikasikan sebuah sikap atau image tertentu kepada orang lain. Menurut Tony White, karakter desain merupakan sebuah penggambaran kepribadian dan sifat-sifat emosional dari sebuah individu. Istilah karakter desain seringkali dikaitkan dengan original character serta mascot. Penggunaan karakter desain saat ini telah banyak diterapkan di berbagai bidang, seperti industry perfilman, animasi, game, toy's, hingga mascot yang mewakili citra dari perusahaan bahkan Kota. Di Amerika pembuatan karakter desain dimanfaatkan sebagai sebuah mascot tim olahraga, yang tidak hanya sebagai gambar atau logo, namun juga diaplikasikan kedalam kostum, sehingga mascot tersebut dapat berinteraksi dan memberikan semangat atau dukungan kepada para pemainnya saat bertanding.

Desain karakter harus bekerja dengan baik secara individual, maupun bersama karakter desain lain.



Descriptive
Character design Arpanman
by Takashi Yamae.

Sedangkan di Jepang, karakter desain yang menarik dirancang untuk merepresentasikan sebuah daerah yang kemudian menjadi sebuah brand ambassador dari wilayah tersebut, tidak hanya berhenti disitu, mascot tersebut juga diaplikasikan kedalam berbagai merchandise yang kemudian menjadi sumber pemasukan tersendiri bagi masyarakat yang tinggal disekitar wilayah tersebut.

Description:
Character design Kumamon
dibuat oleh pemerintah prefektur Kumamoto
pada tahun 2010



Masih ingatkah kita pada karakter Mickey Mouse? Beberapa dari kita mungkin merupakan seorang penggemar dari karakter fiksi tersebut, waktu kecil mungkin banyak dari kita yang menanti-nanti waktu dimana film tersebut akan diputar, Mickey Mouse adalah sebuah karakter desain yang memiliki sifat lucu serta alur cerita jaim dan menghibur, sehingga siapapun yang melihatnya akan diajak untuk tertawa melalui tingkah-tingkah lucu serta penampilannya. Mickey Mouse pertama muncul pada tahun 1928, di produksi oleh Walt Disney Company untuk keperluan pembuatan funny animal cartoon character films. Setelah sukses sebagai film animasi pertama, kepopuleran Mickey Mouse membuatnya muncul pada berbagai merchandise yang dapat dibeli oleh para fans karakter desain tersebut.



Description:
Character design Mickey Mouse
mascot The Walt Disney Company
dibuat pada tahun 1928 oleh Walt Disney
& Ub Iwerks.

Selain Mickey Mouse, karakter desain fenomenal lainnya adalah Hello Kitty. Berbeda dengan karakter desain Mickey Mouse yang mengawali debutnya sebagai film animasi, Hello Kitty merupakan karakter desain yang diruntukkan sebagai objek dekoratif. Walaupun Hello Kitty tidak memiliki film yang menceritakan tentang kepribadiannya, ia mampu menyampaikan cerita melalui ilustrasi yang muncul pada setiap produknya. Pada tahun 2004 saja, penjualan merchandise karakter desain Hello Kitty telah mencapai lebih dari \$ 1.000.000.000, wajah Hello Kitty terdapat pada lebih dari 50.000 produk, yang didistribusikan pada lebih dari 60 negara di seluruh dunia (Steward, 2004).

Selain Mickey Mouse dan Hello Kitty, masih banyak karakter desain lain yang digunakan berbagai instansi untuk mencapai tujuan mereka, seperti promotional purpose hingga Stickers untuk chat.



Description:
Character design Hello Kitty
Created by Sanrio at 1974
Design by Yuka Shimizu

**Pada tahun 2018,
Hello Kitty menduduki peringkat ke-3 dunia, dalam penjualan lisensi yang mencapai lebih dari \$41 milyar**



Description:
Hello Kitty Product
Sanrio



Description:
Character design Anger
movie Out by Chris Sasaki
Disney Pixar.

Karakter desain yang baik adalah sebuah karakter desain yang disusun berdasarkan tujuan serta dapat mengakomodasi tercapainya sebuah tujuan tertentu, maka dari itu perancangan sebuah karakter desain harus melalui tahapan yang baik, mulai dari research, proses perancangan, hingga ke tahap eksekusi atau produksi. Dalam buku ini akan dijelaskan berbagai metode perancangan karakter desain sehingga para desainer muda dapat mendapatkan gambaran serta panduan metode yang paling cocok untuk merancang sebuah karakter desain sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

Fokus utama pembahasan dalam buku berikut adalah untuk memaparkan tahapan atau proses yang digunakan dalam mendesain sebuah karakter desain yang sesuai dengan tujuan yang akan dihasilkan, dimana sebuah karakter desain yang baik adalah bukan hanya sebuah karakter desain yang memiliki tampilan menarik, namun juga mampu mengakomodasi kebutuhan serta mampu mengkomunikasikan ideology dari institusi yang diwakilinya.

Riset dan analisa

hal pertama yang perlu dilakukan dalam merancang karakter desain adalah dengan menganalisa tujuan utama serta mencari referensi tokoh serupa. Sebagai contoh mencari karakteristik bentuk badan, aksesoris, serta warna yang dapat saling memperkuat image dari karakter desain sesuai dengan tujuan utama.

Sketching

setelah beberapa data dikumpulkan dan menghasilkan konsep karakter, langkah selanjutnya memvisualisasikan karakter desain menggunakan pensil. Hal tersebut dapat mempermudah seorang karakter desainer untuk mengembangkan serta menemukan berbagai kemungkinan yang relevan.

Digitalizing

Setelah proses sketsa dilakukan, tahap selanjutnya memproses desain dalam bentuk digital berdasarkan ide sketsa yang telah dipilih atau disetujui.

Review

IP Register
Aplikasi Media
Produksi

WORK PROCESS

Riset dan analisa



Sketching



Digitalizing



Review



IP Register



Aplikasi media



Produksi





Developing Character Design.

Work Process Designing Characters.



Dalam berbagai keperluan, sebuah pengetahuan akan tahapan yang baik mengenai sebuah proses kerja, kriteria sebuah karakter desain yang baik, dan berbagai pengetahuan lain dibutuhkan untuk dapat menghasilkan sebuah karakter desain yang efektif.

Untuk mencapai suatu tujuan yang baik serta terukur, sebuah tahapan digunakan untuk meminimalisir kegagalan dalam proses produksi, menghemat waktu serta terjadwal, dengan begitu hasil yang akan dicapai menjadi lebih terarah, konsisten serta mampu mengurangi resiko – resiko yang mungkin akan dihadapi.

Adapun beberapa tahapan dalam mendesain karakter desain secara garis besar terdiri dari tujuh bagian, diantaranya akan dijelaskan pada halaman selanjutnya:



Design
Character design WALL-E
Created by Jay Sieder
Pixar Animation Studio



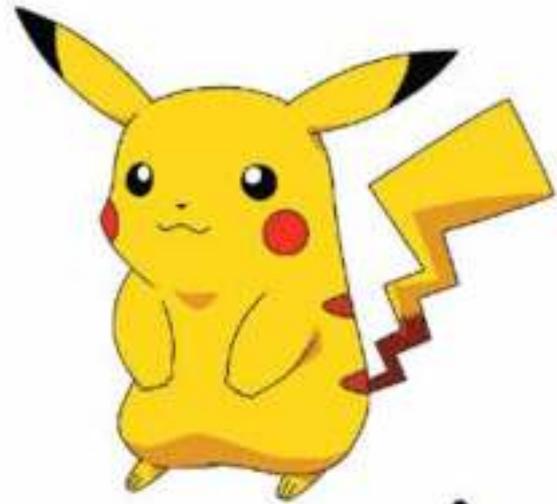
1. Riset & Analisa

Dalam melakukan sebuah perancangan karakter desain, hal terpenting yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan informasi tentang kebutuhan client serta karakter desain yang serupa. Data dikumpulkan melalui dua sumber, yaitu: data primer serta sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh berdasarkan observasi lapangan yang telah dilakukan, adapun contohnya sebagai berikut: questionnaire, wawancara, serta observasi yang dilakukan untuk menggali lebih banyak informasi terkait data yang dibutuhkan. Secondary research adalah pengumpulan data melalui internet, jurnal yang sudah ada sebelumnya untuk menunjang data yang diperlukan.

research is creating new knowledge.

Niki Armstrong

Dalam proses riset dan analisa, informasi mengenai alasan atau tujuan pembuatan sebuah karakter desain harus dapat dikemukakan dengan jelas, termasuk output aplikasi dari karakter desain tersebut, apakah orientasi yang diharapkan berupa aplikasi pada bidang digital ataukah juga berorientasi pada perwujudan secara fisik, seperti merchandise ataupun patung. Dengan mengetahui informasi tersebut, seorang desainer akan lebih mudah mengarahkan proses perancangan karakter desain mengikuti kebutuhan yang diharapkan.



Description:
Character design Pikachu
Anime/2D Animation



Description:
Character design Pikachu
Merchandise product



Description:
Character design Pikachu
Adult Soft Mascot



Description:
Character design Pikachu
Toy/Action Figure

2. Sketsa

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya, dibuat berbagai visualisasi yang dapat mengakomodasi tujuan yang ingin dicapai. Visualisasi secara manual dilakukan untuk dapat menggali kemungkinan desain dengan lebih bebas dan cepat. Dalam proses sketsa, pengembangan ide dilakukan dengan melakukan beberapa coretan menggunakan pensil atau ballpoint pada kertas. Dalam proses ini penggunaan computer sangat tidak dianjurkan.

Dalam proses manual drawing, kita harus berfokus pada penggalan ide, mengurangi hal yang dapat merusak konsentrasi. Berbeda halnya dengan jika kita menggunakan computer, kita akan banyak direpotkan dengan berbagai tools seperti mouse, software, monitor, dan masih banyak lagi perangkat computer yang justru menguras perhatian kita. Dengan manual drawing, kita hanya menggunakan pensil dan kertas, hal tersebut mengurangi tingkat konsentrasi yang kita butuhkan selain penggalan ide.

tools



Pensil



Kertas

Peralatan dasar yang dibutuhkan saat sketsa, tujuannya untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan yang mungkin terjadi dalam menancang karakter desain.



Description:
Character design Mr. Potatohead
by Nate Whigg
Toy's Story 2



Beberapa
ide terbaik
dimulai dengan
sketsa.

Sketsa merupakan cara yang paling efektif dalam menemukan ide dan solusi terbaik dalam desain. bagian ini merupakan bagian tersulit bagi seorang karakter desainer, dimana segala kemungkinan akan digambarkan untuk mencapai hasil yang terbaik. karena itu, proses sketsa akan selalu menjadi bagian paling penting dalam proses desain dan pengembangan.

3. Digitalizing

setelah melaksana proses stehing dan menghasilkan beberapa alternative desain, tahap berikutnya malakukan finalisasi pada tahap digital. Pada tahap digital berikut, ilustrasi yang dihasilkan dapat dilakukan detailing pada bagian – bagian yang diinginkan serta pewarnaan yang sesuai dengan konsep yang diinginkan. Dalam proses digitalizing kita dapat lebih mudah mengatur presisi atau ketepatan garis serta menyediakan beberapa pilihan warna.

Terdapat beberapa software yang dapat digunakan dalam proses berikut, seperti software berbasis vector diantaranya Adobe Illustrator dan CorelDraw serta software berbasis bitmap seperti Adobe Photoshop ataupun PaintTool SAI, masing – masing dari software tersebut memiliki kelemahan serta kelebihan tersendiri, penggunaan dari software bergantung dari output seperti apa yang ingin dihasilkan nantinya.



Adobe Photoshop
vector graphic editor
created in 1988
by Thomas and John Knoll



Adobe Illustrator
vector graphic editor
created in 1985



Paint Tool SAI
vector graphic editor
created in 2004



Description:
Character design promptump's revenge
by Shenzaripanz

4. Review

Tahapan review dilakukan dimana telah dihasilkan beberapa alternative karakter desain yang telah dirapikan dalam tahap digital. Dalam proses presentasi berikut, desainer menampilkan beberapa alternative desain karakter dengan latarbelakang konsepnya, setelah proses presentasi, nantinya akan dipilih karakter desain final yang akan digunakan sebagai desain final. Dalam proses ini juga dimungkinkan adanya beberap revisi jika dirasa masih terdapat hal yang tidak sesuai atau perlu disempurnakan kembali oleh karakter designer.

Eksplorasi dapat dilakukan dengan menambah variasi gaya rambut, pakaian, atau aksesoris. hingga akhirnya ditentukan komposisi terbaik dari alternatif yang disediakan.



Description:
Character design IURI LIOI
from How To Train Your Dragon

5. Pendaftaran IP

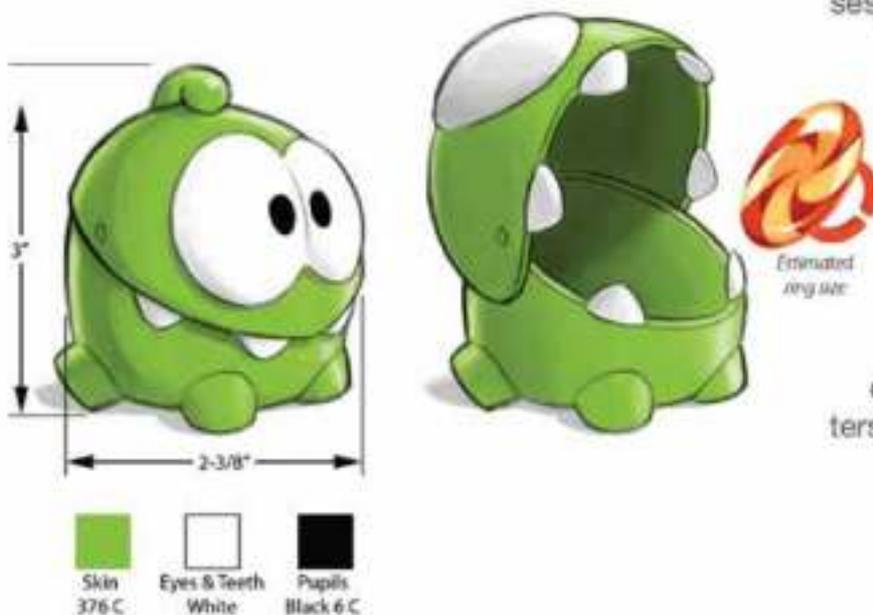
Sebuah karakter desain final yang telah dipilih, sebelum dipublish perlu untuk didaftarkan ke Direktorat Hak Kekayaan Intelektual (Dirjen HAKI), Departemen Hukum dan HAM untuk mendapat perlindungan hak dari penggunaan yang dilakukan secara tidak sah oleh pihak – pihak yang tidak bertanggung jawab, oleh karena itu pendaftaran HAKI perlu dilakukan sejak saat proses perancangan berjalan.



Penggunaan copyright dapat menghindari penggunaan kekayaan intelektual oleh orang lain yang tidak bertanggung jawab

6. Aplikasi Media

Sebuah karakter desain selain sebagai asset dalam film, game, maupun ilustrasi juga dapat menjadi sebuah produk, misalnya: karakter desain yang diaplikasikan menjadi mainan, boneka, accessories, serta produk – produk lain sesuai output pemegang lisensi yang diinginkan. Oleh karena itu selayaknya sebuah logo, karakter desain juga perlu dibuatkan system warna yang sesuai serta aturan – aturan lain yang diperlukan untuk tetap mempertahankan image dari sebuah karakter desain tersebut.



7. Produksi

Proses terakhir dari perjalanan sebuah karakter desain adalah pada tahap produksi. Tahap berikut merupakan tahap mengaplikasikan karakter desain yang telah dibuat kedalam berbagai media, seperti: animasi, game, ilustrasi, dan lain sebagainya. Dalam tahap ini, karakter desain juga dapat diaplikasikan kedalam sebuah produk yang dapat bersifat sebagai silent ambasador bagi sebuah entitas yang diwakilinya.



Description:
"Various and whimsical" toys,
designed by Kim Yum in London.



Developing Character Design.

Qualities of Character Design.

1. *Personality*
2. *Individuality*
3. *Emotion*
4. *Expressiveness*
5. *Believability*

Karakter desain merupakan sebuah perpaduan antara ilustrasi dan psikologi, perancangan sebuah karakter desain umumnya sebagai penyampai pesan kepada penontonnya, pesan tersebut disampaikan melalui perilaku yang dilakukan oleh karakter tersebut baik dalam animasi maupun ilustrasi. Dalam merancang sebuah karakter desain yang baik, diperlukan sebuah perencanaan yang matang dan kecerdasan dalam menghasilkan sebuah karakter desain yang dapat mengakomodasi pesan yang dibawanya.

Untuk mempermudah perancangan karakter desain yang baik, dibawah ini dijelaskan beberapa tahapan yang perlu dilalui dalam merancang sebuah karakter desain yang baik, dimana sebuah ide dasar pada sebuah karakter dapat dikembangkan kedalam beberapa alternative eksplorasi bentuk hingga dihasilkan komposisi bentuk ideal.



Desain film
Character design Shrek
2001 American computer animated
fantasy comedy film

1. Personality

Karakter desain yang berbentuk sederhana ataupun rumit, dapat memberikan kejutan – kejutan yang menyenangkan dan kelucuan yang menarik jika berkorelasi dengan karakteristik sifat maupun bentuk fisik khas dari karakter tersebut. dalam karakter desain, aspek utama yang selalu menjadi prioritas adalah bagaimana karakter dari sebuah tokoh tersebut ditonjolkan, setelah itu baru bentuk fisik. Seperti halnya semua makhluk hidup, termasuk manusia. Hal terpenting yang membentuk value dari individu tersebut adalah bagaimana seseorang tersebut bertingkah laku, berkata – kata, serta bereaksi terhadap kondisi tertentu, kepribadian menjadi aspek yang paling utama dalam membentuk penilaian seseorang selain bentuk fisik.

Dalam sebuah film maupun ilustrasi, persepsi tentang karakter akan terbentuk berdasarkan sequence beberapa tindakan yang berurutan. Contoh ilustrasi yang dapat digambarkan seperti (karakter mengangkat sebuah pistol, meringkuk dan ketakutan, serta mengerutkan alis) sequence ilustrasi tersebut diinterpretasi oleh pengamat sehingga timbul persepsi sifat dari karakter tersebut, namun setiap audience tentu memiliki penilaian yang berbeda – beda, bergantung pengalaman yang pernah ia alami sebelumnya.

Description:
Character design Mune & Olim
Movie: Guardian of the Moon 2014



Character design "Joy" merupakan tokoh protagonis yang mempresentasikan kebahagiaan tempak bahagia sepanjang waktu dan penuh energi.

Character design "Fear" memiliki warna dasar ungu-lilac karakter yang selalu cemas akan berbagai kemungkinan buruk yang dapat terjadi.

Character design "Anger" memiliki warna dasar merah karakter yang selalu menuntut keadilan, melukai tidak berlebihan ketika sesuatu tidak berjalan sesuai rencana.

Character design "Disgust" memiliki ekspresi tinggi terhadap segala hal dan tidak zabaan, sangat mengutamakan penampilan.

Character design "Sadness" merupakan karakter yang murung, terlihat depresi, serta selalu mencoba untuk menemani eliza pada setiap ide yang ditawarkan oleh "Joy".

Kepribadian dapat dipahami kedalam dua cara. Yang pertama adalah mengatur serangkaian sifat utama yang akan menjadi patokan dalam setiap gerak - geriknya dalam menghadapi berbagai permasalahan. Seorang karakter mungkin digambarkan sebagai sosok yang tamak, riang, dingin, penakut, dan lain sebagainya. Hal tersebut adalah sudut pandang dasar yang perlu diambil dalam mendesain sebuah karakter. Dengan sifat dasar yang telah ditetapkan tersebut, kemudian karakter desain dieksplorasi kedalam berbagai gesture dan ekspresi yang berkaitan, dari preferensi tersebut maka terbentuklah sebuah kepribadian dari karakter itu sendiri.





Description:
Character Linguini "Ratatouille"
seorang pemuda yang tidak
percaya diri, terlihat dan gestur
yang tidak tegas

Yang kedua, bertolak belakang dengan persepsi penonton, kepribadian merupakan sebuah karakter desain yang diekspresikan, penonton tidak memperdulikan mekanisme perancangan yang terdapat dibelakangnya, hal terpenting adalah hasil akhir yang ditampilkan dari awal hingga akhir film. Bagi penonton, kepribadian karakter adalah segala hal yang dilakukan oleh karakter desain, serta pemahaman penonton akan tingkah laku yang ditampilkan. Jika dilihat dari sudut pandang desainer, kepribadian dari karakter desain membentuk tindakan. Sedangkan dari sudut pandang penonton, kepribadian dari sebuah karakter desain disimpulkan berdasarkan tindakan – tindakan yang dilakukan. Secanggih dan serumit apapun pembuatan sebuah karakter desain, tidak akan mampu mengkomunikasikan kepribadian jika hanya berdiri diam di satu tempat. Perancangan yang ideal adalah dengan mengombinasikan persepsi dari perancang dan penonton dalam satu waktu yang sama.

Aspek utama dalam merancang kepribadian karakter desain adalah dengan memahami persepsi dari penonton itu sendiri, dengan memahami alur serta proses pemikiran audience, seorang desainer akan lebih mudah untuk mengkomunikasikan kepribadian dari karakter yang dirancangnya menjadi mudah diterima dan dipahami oleh penontonya. Tanpa pertimbangan tersebut, sebuah karakter desain hanya merupakan sebuah tokoh yang bergerak secara tidak beraturan dan tidak dapat membangun persepsi apapun bagi penontonya.

Description:
Character Ego "Ratatouille"
seorang kritikus makanan dengan
kepribadian angust



2. Individuality

Dalam individualitas karakter desain akan lebih menjelaskan keanehan serta keunikan yang mempermudah audience membedakan satu karakter dengan karakter desain lain.

Sebuah karakter desain merupakan sebuah individu yang unik, berbeda satu dengan yang lainnya. Dalam individualitas karakter desain akan lebih menjelaskan keanehan, karakteristik, serta keunikan yang harus dimiliki oleh sebuah karakter desain, hal tersebut akan mempermudah audience untuk membedakan satu karakter dengan karakter desain lain.

Individualitas dapat ditampilkan pada atribut fisik, seperti tinggi yang berbeda, berat, warna, dan ukuran. Keunikan juga dapat ditampilkan dari cara seorang karakter desain berbicara. Namun yang menjadi penekanan utama dalam individualitas adalah perilaku khas dari sebuah karakter desain, dan seberapa sering ia melakukannya pada situasi yang berbeda. Contoh seperti ketika kita melihat karakter Bruce Banner dan Hulk, dimana Bruce Banner memiliki kepribadian yang pendiam, cerdas, dan lemah. Namun ketika ia berubah menjadi sosok Hulk, kepribadiannya berubah menjadi sosok yang ganas, pemarah, dan bringas. Keunikan tersebut yang membuat penonton memahami perbedaan dari dua karakter tersebut.



Description:
Character design Hulk & Banner
By Dogoon

Seperti halnya personality, audience akan memahami Individuality berdasarkan perilaku sebuah karakter desain pada setting tertentu dalam cerita. Seperti penggambaran seorang koboi yang mengenakan baju, sepatu, dan topi khas terbuat dari kulit serta mengendarai kuda, namun dalam sudut pandang individuality, bagaimana seorang karakter desain dapat melakukan hal tersebut dengan unik dan berbeda. Perilaku unik pada karakter desain didefinisikan sebagai idiosyncratic, dimana sebuah karakter desain memiliki keanehan tingkah laku atau cara bicara yang berbeda dengan karakter desain lainnya. Seperti contoh Bugs Bunny yang memiliki ciri khas "What's up, Doc?" dimana karakter lain tidak memiliki ciri khas tersebut, sehingga jika secara tidak sengaja mendengar kalimat "What's up, Doc?" audience akan langsung mengingat Bugs Bunny sebagai karakter yang sering mengucapkan hal tersebut.

Description:
Character design Buzz Lightyear
terkenal dengan kalimat
"To infinity and beyond!"



Description:
Character Design Bugs Bunny
terkenal dengan kalimat
"What's up, doc?"



Dalam upaya untuk menghasilkan sebuah karakter desain yang baik, seorang desainer tidak hanya memikirkan tentang kepribadian dari karakter desain yang dibuat, melainkan juga semua hal detail kecil keberadaannya. Seorang desainer mampu menghidupkan sebuah karakter desain berdasarkan berbagai pengetahuan tentang gestur, jenis suara, dan kebiasaan ketika bergerak.



3. Emotion

Hasrat dari sebuah karakter desain, serta keputusan – keputusan yang diambil berdasarkan hasrat tersebut adalah hal yang membuat seorang karakter desainer dapat menghidupkan karakter buatannya. Jika suatu karakter desain tidak bereaksi sesuai dengan hasratnya, dan jika seorang karakter desainer tidak memperdulikan hal tersebut, maka audience juga tidak akan memperdulikannya. Karakter desain yang tidak memiliki emosi, seperti mesin yang tidak dapat merasakan apa – apa.

Untuk menghasilkan karkater desain yang baik adalah dengan menghasilkan karakter desain yang memiliki emosi, mampu merasakan peristiwa – peristiwa disekitarnya. Jika sebuah karakter dapat menampilkan emosi terhadap situasi yang terjadi, audience akan menganggap bahwa karakter tersebut memiliki kehidupan sama seperti manusia pada umumnya. Hal itu lah yang dilakukan oleh Disney kepada karakter Mickey Mouse, memberi kehidupan.





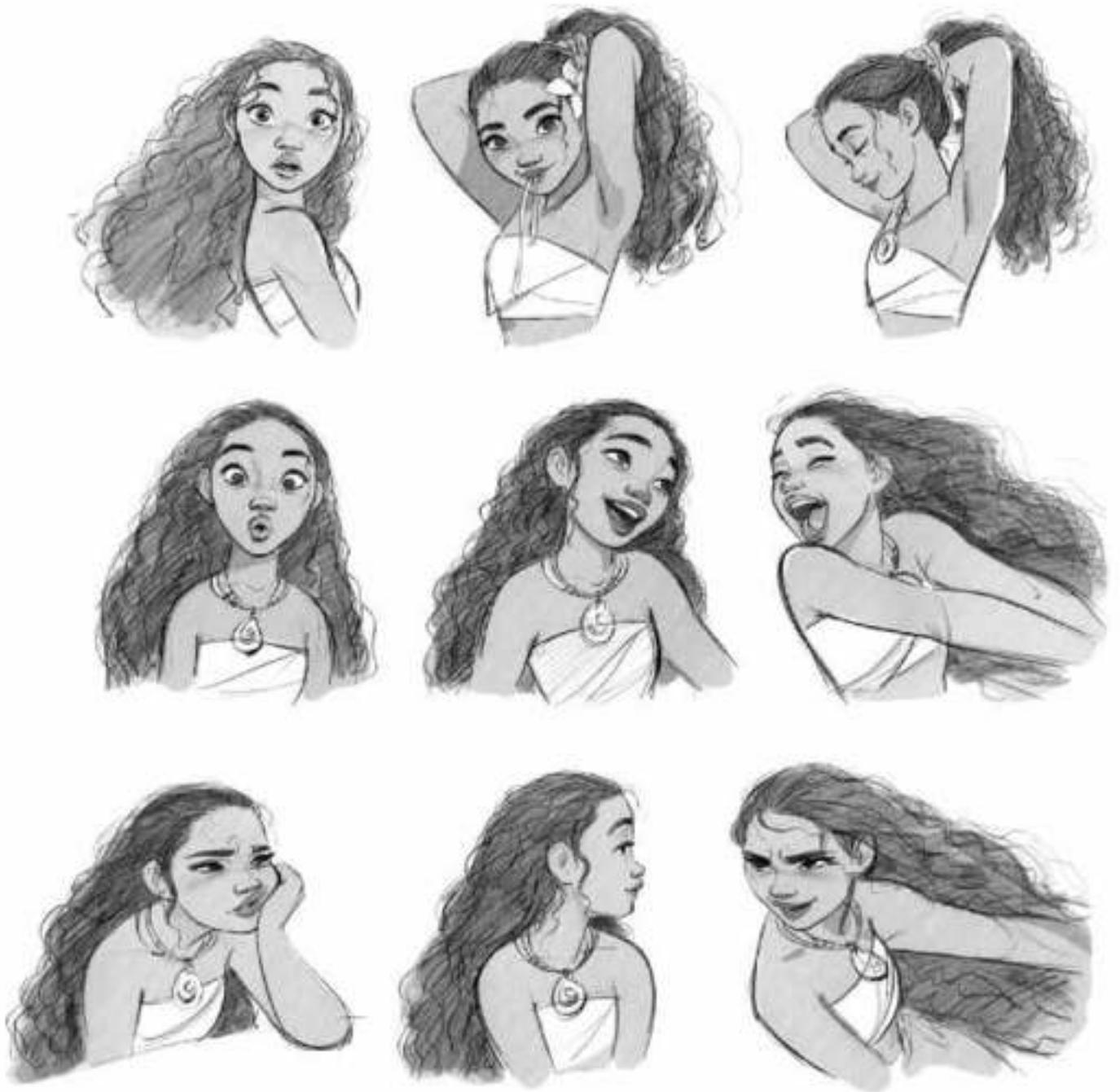
Description:
Sketches in K-SAD Facial expressions
by stoojn12

Seperti penjelasan yang menyatakan bahwa kepribadian dapat ditampilkan melalui tingkah laku karakter desain di keterangan sebelumnya, karakter desain harus secara gamblang mengekspresikan emosi dalam bertindak, agar audience mudah memahami mengapa seorang karakter desain melakukan hal tersebut. sebuah karakter desain dengan kepribadian pemberani mungkin akan menerobos lorong gelap tanpa ragu, namun karakter desain kepribadian penakut akan melewati lorong gelap tersebut dengan sangat pelan dan gemetar karena takut.

4. Expressiveness

Expressiveness adalah salah satu kualitas yang penting bagi sebuah karakter desain, jika sebuah karakter desain tidak dapat menyampaikan emosi yang sedang dirasakannya kepada penonton, tidak akan ada hubungan yang tercipta antara penonton dan karakter tersebut, ketidakadaannya hubungan tersebut akan menghilangkan rasa ketertarikan penonton terhadap karakter desain tersebut. kuncin yang paling utama adalah, bagaimana seorang karakter desain memilih ekspresi yang cocok untuk sebuah karakter desain pada sebuah kejadian tertentu. pemilihan ekspresi yang tepat pada sebuah karakter desain mampu menjadi kunci dalam menggambarkan keunikan atau ciri khas dari karakter desain itu sendiri.





Description:
Moana Facial expression
Walt Disney Animation Studios

Dalam dunia karakter desain, diskusi yang berjalan selalu terkait seputar topic berikut, bagaimana sebuah karakter desain bergantung pada bagaimana caranya ia menyampaikan emosi yang sedang dirasakan. Dalam film animasi, karakter sangat diuntungkan karena dapat melakukan exaggerate dalam menunjukkan emosinya untuk memudahkan penonton dalam memahami.

Dalam kajian beberapa karakter desain, tentu saja terdapat beberapa karakter desain yang berhasil tanpa menggunakan prinsip berikut. Seperti seorang penjahat yang cenderung berwajah dingin karena ingin menyembunyikan niatannya dapat menjadi karakter yang berhasil memerankan peranannya jika dapat memanfaatkan prinsip berikut dengan baik. Selain itu terdapat beberapa karakter lain seperti terminator yang berhasil dengan penggunaan ekspresi yang datar. Pengecualitas tersebut dapat terjadi jika seorang karakter desainer tersebut mampu secara bijak merencanakan bagai mana sebuah karakter desain mampu berkomunikasi secara efektif kepada penontonnya.

Description:
Sor Wars
Darth Vader Mask



Description:
Character design Hooke
from Hunter x Hunter
by NamuDW



Beberapa karakter desain justru berhasil dengan cara melanggar aturan-aturan yang telah disepakati. namun ada baiknya sebelum melanggar sebuah aturan dalam perancangan karakter desain, untuk terlebih dahulu memahami aturan-aturan yang ada, karena sebuah aturan yang muncul umumnya memiliki latar belakang tersendiri yang melatar belakangi.

5. Believability

Prilaku sebuah karakter desain harus berdasarkan sebuah kepercayaan tertentu, dimana kepercayaan tersebut dipengaruhi oleh emosional, tujuan, lingkungan, dan property yang terdapat disekitarnya. Dengan begitu penonton akan lebih mudah untuk memahami dan mempercayain mengapa sebuah karakter desain melakukan sebuah prilaku tertentu dalam situasi tertentu. Dalam hal ini prilaku karakter desain tidak harus selalu masuk akal, melainkan sebagai pene-gasan kepada penonton dalam menjelas-kan prilaku dari sebuah karakter desain tertentu untuk lebih mudah diterima.

Karakter yang dapat dipercaya adalah karakter desain yang tampak hidup nyata, dimana penontonnya mampu merasakan apa yang sedang dirasakan. Kepercayaan dalam hal ini tidak berarti kejujuran, namun mengarah kepada tindakan yang tidak hanya menyalin realitas, melainkan sebuah seni penyam-paian perasaan yang terencana dengan baik.

*Description:
Character design Naruto
from Naruto Shippuden*





Karakter Naruto memiliki believability sebagai seorang ninja yang ingin diakui oleh desanya.

Karakter desain bertindak dan bertingkah laku sesuai dengan apa yang dipercayainya.



Karakter Monkey D. Luffy merupakan seorang bajak laut yang berambisi menjadi raja para bajak laut.



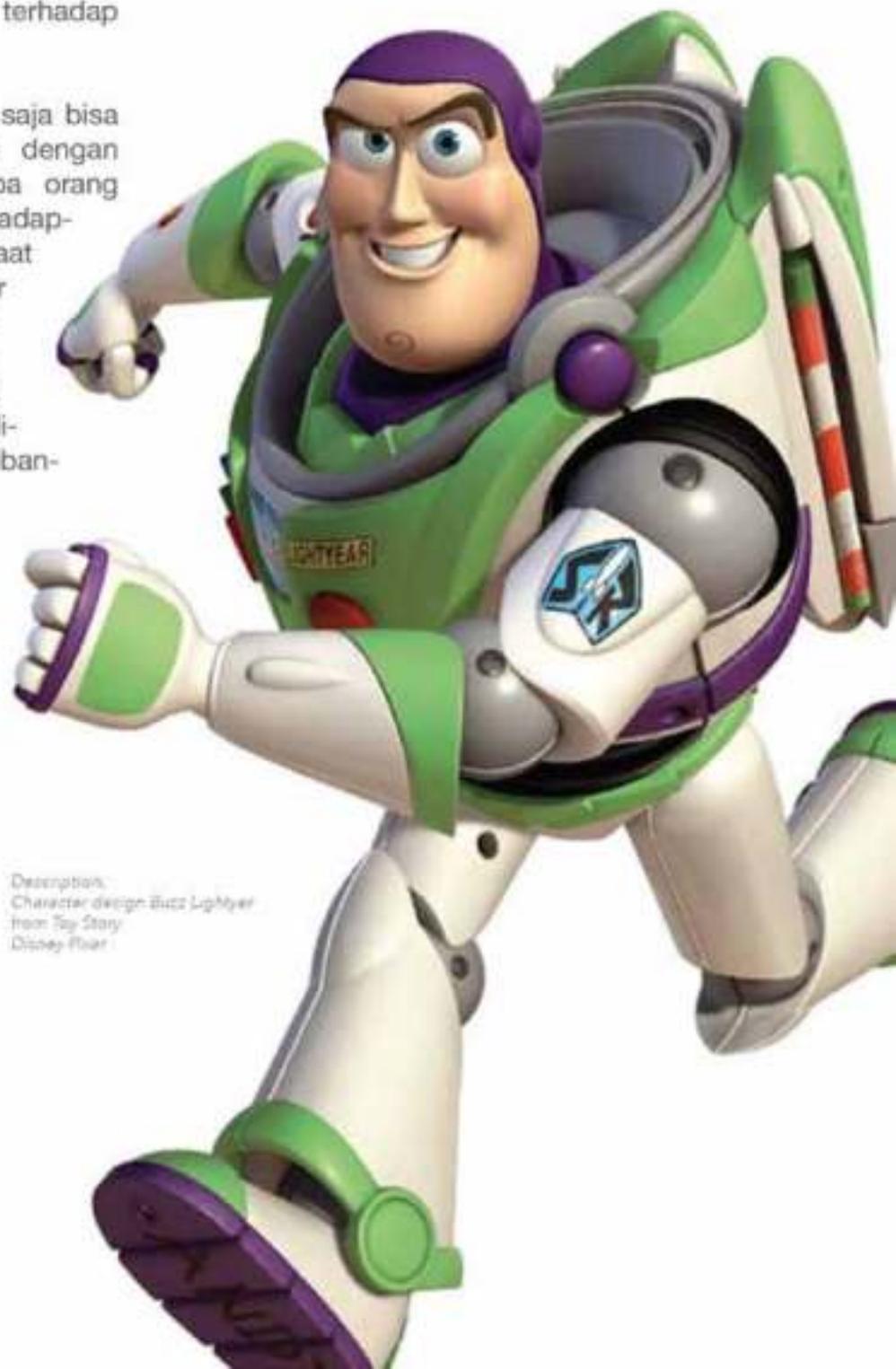
Mike Wazowski merupakan monster yang memiliki mimpi untuk menjadi seorang "scarer".



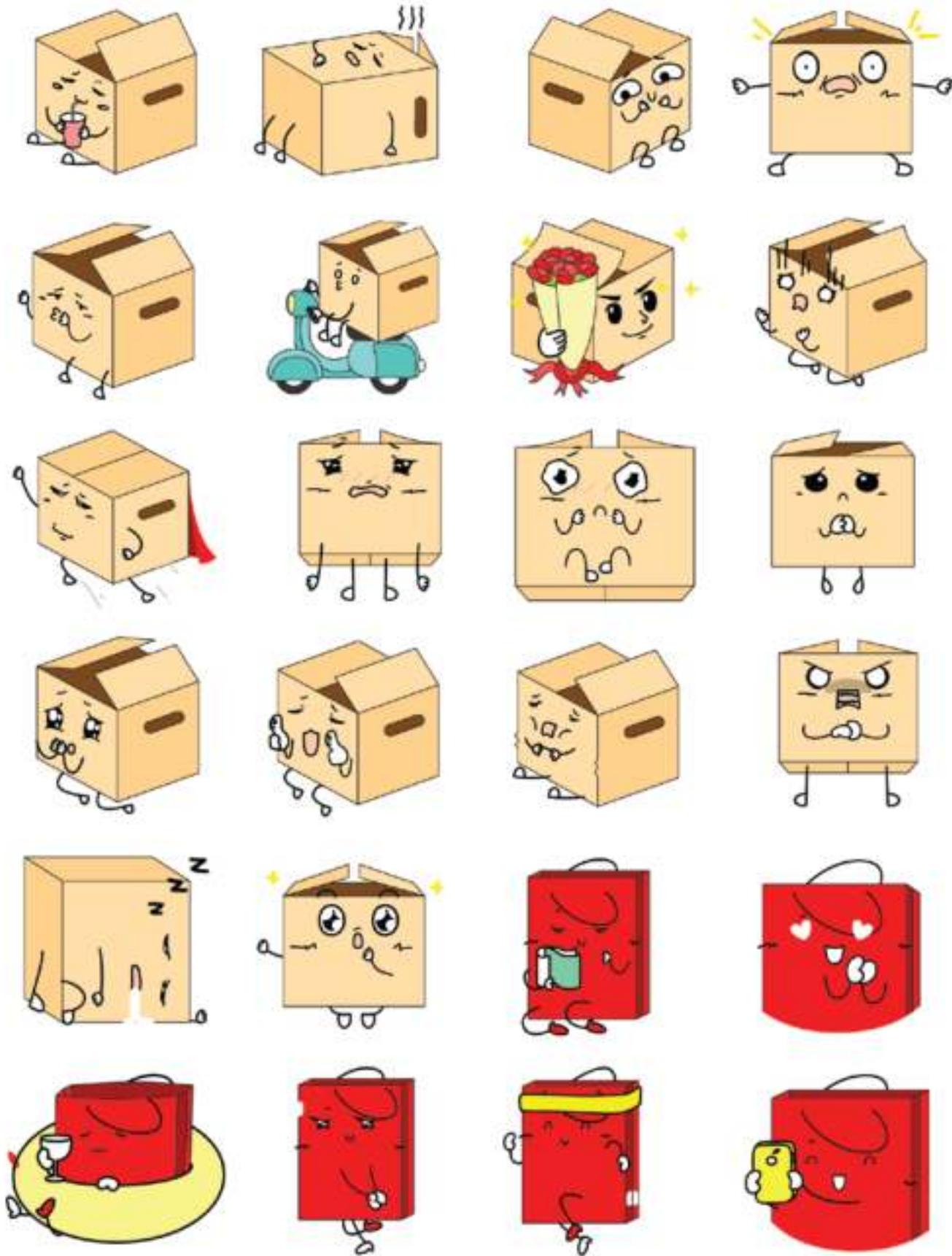
Vegeta merupakan pangeran bangsa saiya yang memiliki martabat sangat tinggi.

Believability bukan tentang realitas. Hal tersebut lebih kepada bagaimana seorang karakter desainer mampu memberikan alasan serta latar belakang terhadap penonton akan setiap tingkah laku yang dilakukan oleh sebuah karakter desain. Dengan penggambaran yang jelas sebuah karakter desain dapat bergerak sesuai dengan apa yang ia percayai. Misalkan sebuah karakter desain Buzz Lightyear dari film animasi Toy Story yang mempercayai bahwa dirinya adalah seorang space ranger melatar belakangi segala tingkah laku hingga caranya berbicara terhadap karakter lainnya.

Dalam persepsi manusia tentu saja bisa berbeda antara satu individu dengan individu lainnya, ada beberapa orang yang berteriak ketika kesakitan, adapula yang menunduk terdiam saat merasakan sakit. Dalam karakter desain seorang desainer harus mampu menampilkan ekspresi yang paling umum serta cocok dengan kepercayaan yang dimiliki oleh karakter desain yang dibangun.



Description:
Character design Buzz Lightyear
from Toy Story
Disney Pixar

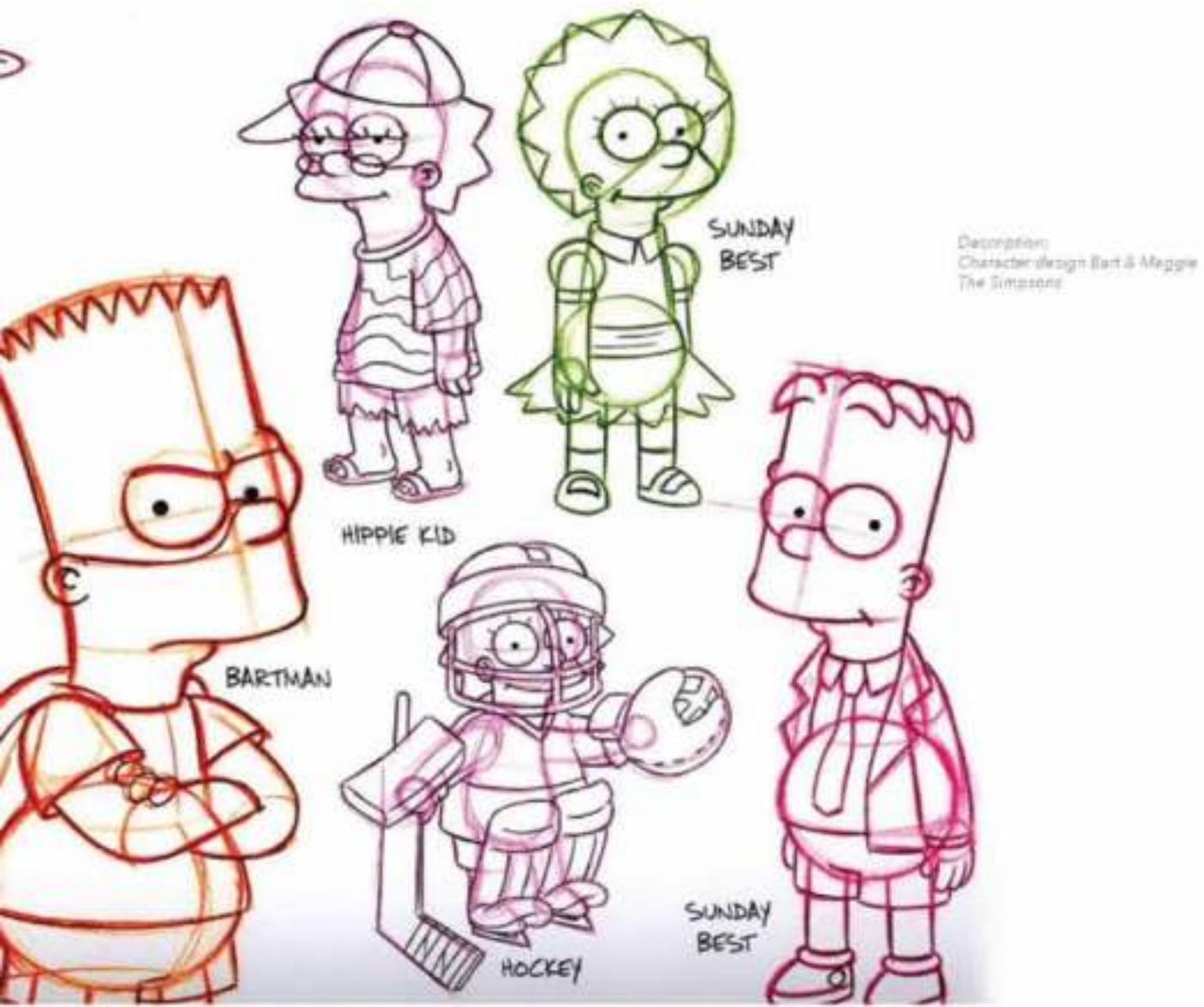


Developing Character Design.

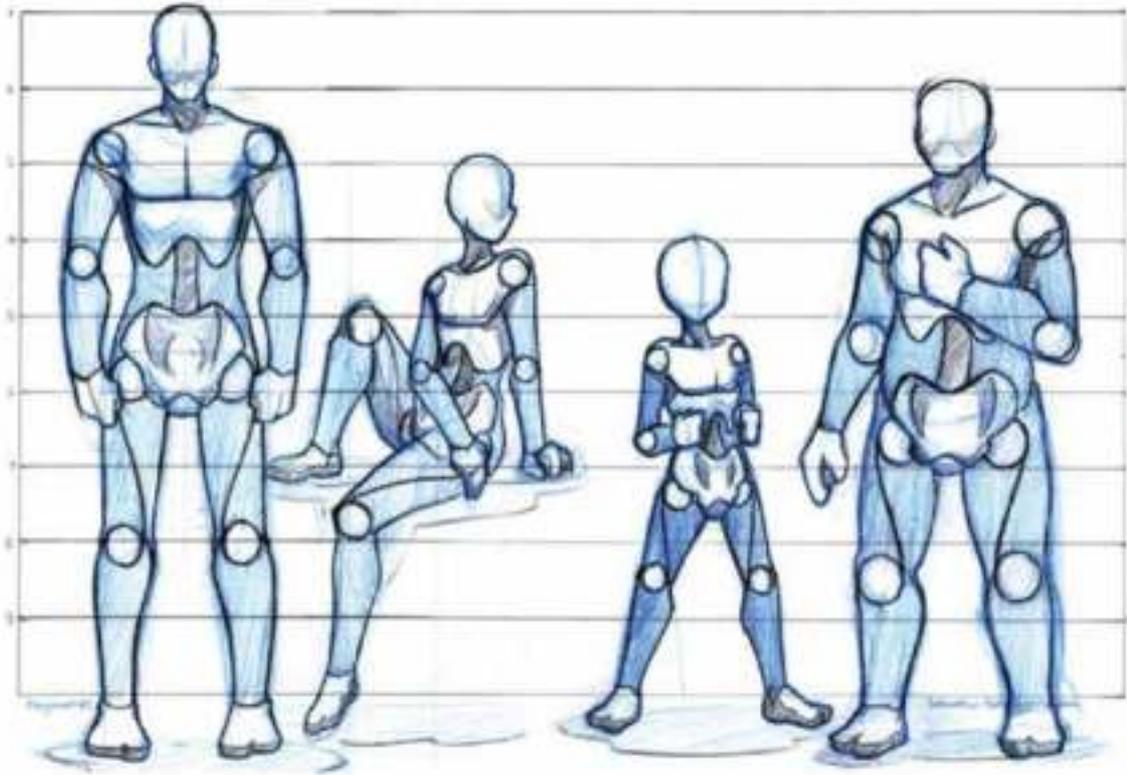
Guideline For Character Design

1. *Shape and Proportion*
2. *Head Heights*
3. *Model Sheets*
4. *Color Models*

Dalam uraian dibawah akan dipaparkan beberapa indicator yang perlu dipertimbangkan dalam merancang sebuah desain karakter. Tentu saja banyak yang beranggapan bahwa sebuah aturan ada untuk dilanggar, namun ada baiknya jika sebelum meranggar sebuah aturan, kita pelajari terlebih dahulu mengapa aturan itu ada dan bagaimana cara memaksimumkannya. Patokan dibawah merupakan sebuah formulasi yang dibentuk oleh berbagai karakter desainer yang telah berkarir dalam bidang karakter desain dalam bidang tersebut, dalam perjalanannya disimpulkan bahwa terdapat beberapa kualitas yang harus dipenuhi dalam mendesain sebuah karakter desain yang baik, penjelasan lebih lanjut terkait setiap kualitasnya dipaparkan sebagai berikut;

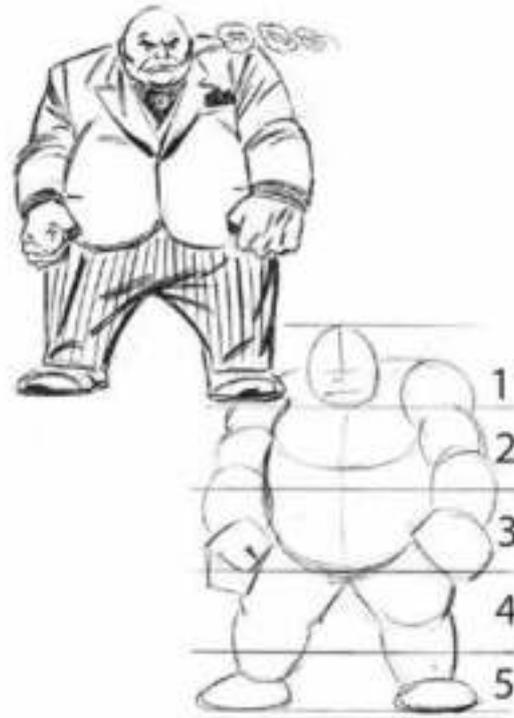


1. Shape and Proportion



Description:
Race proportion studies
by The Choo Jay Product

Yang pertama, ukuran bentuk badan dari karakter desain dapat mencerminkan kepribadian dari sebuah karakter desain. Misalkan sebuah karakter desain dengan bentuk badan yang gemuk akan jarang mendapatkan bagian sebagai pemeran utama dalam sebuah film, karena umumnya masyarakat menginginkan tokoh yang menarik, berani, dan lincah untuk memainkan peran tersebut, begitu juga sebaliknya, seorang tokoh yang tampan, tinggi dan kekar akan tidak sesuai jika memiliki kepribadian penakut dan gugup. Banyak sekali pemahaman dasar yang harus dipahami oleh seorang karakter desainer sebelum merancang sebuah karakter desain, hal itu perlu dilakukan untuk memastikan bahwa bentuk fisik serta kepribadian dari karakter memiliki korelasi yang kuat.



Description:
Drawing human anatomy
from How to draw correct. Manual way
Stan Lewis



Description:
Character design Hulk
by Jim Sweet



Skala tubuh besar yang dimiliki oleh Hulk menginformasikan bahwa karakter tersebut memiliki kemampuan otot yang sangat kuat, serta ukuran kepala yang kecil sering dikonotasikan sebagai karakter yang berakal pedek.

Description:
Character design Flash
by Steve Light's
DC Comics.



Karakter desain Flash memiliki tubuh yang ramping, dengan bentuk tubuh seperti itu akan mempermudah dalam bergerak. Kecepatan dan kelincahan Flash identik dengan proporsi Cheetah.

2. Head Heights

Dalam panduan umum metode menggambar manusia, proporsi manusia seringkali memiliki skala 8 (delapan) ketinggian kepala atau 9 (sembilan) ketinggian kepala, dalam artian kepala merupakan patosan satu unit utama, dan tujuh skala kepala sisanya merupakan patokan dalam menghasilkan ukuran badan yang ideal. Beberapa jenis karakter super hero digambar menggunakan metode ini, dimana dalam proporsinya menonjolkan sesuatu yang ideal. Dalam beberapa karakter film juga terdapat penggambaran proporsi gambar yang tidak ideal, seperti bentuk kepala yang sangat besar dan ukuran badan yang kecil, beberapa kondisi tersebut dilakukan untuk menghasilkan kesan komedi dan menggemaskan.

Description:
Character design Steward
Muhart
film Despicable Me





Description:
Character design Deadpool
by Michael Dooley
normal version



Description:
Character design Deadpool
by Derwkauffman
chibi version



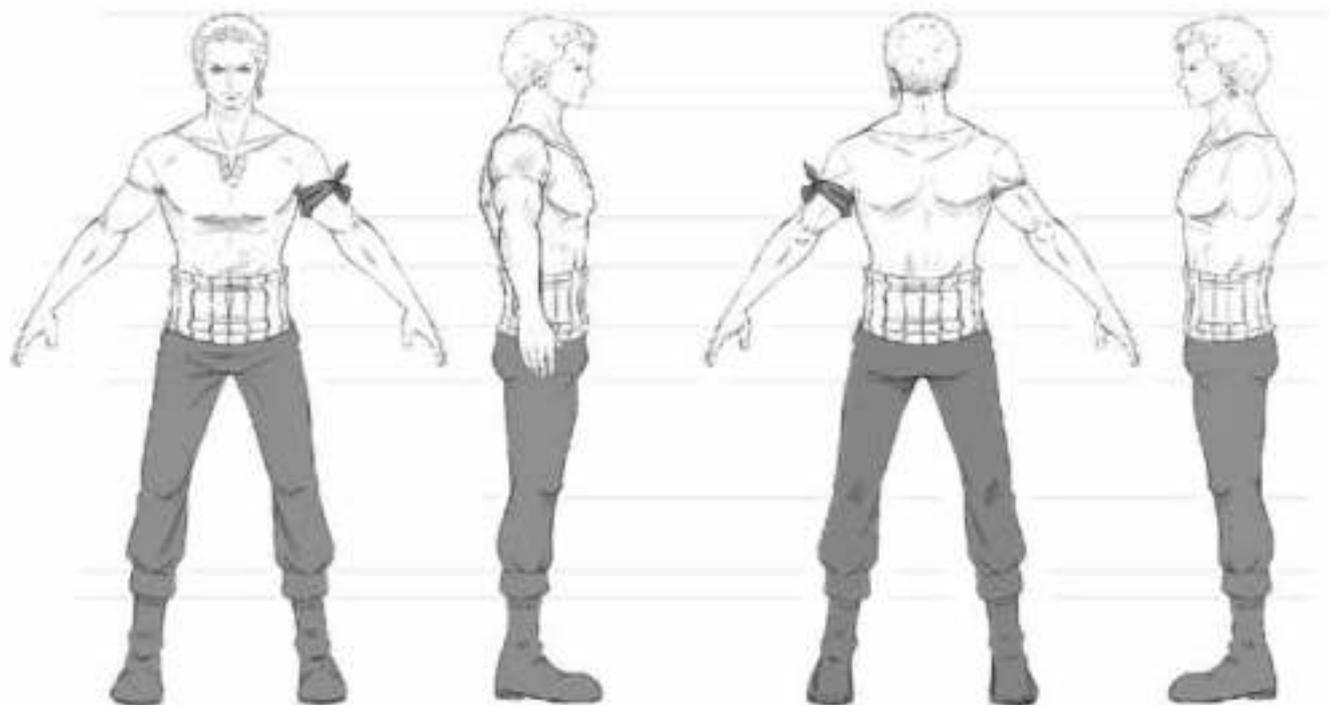
Description:
Character design Son Goku
from Dragon Ball
by Akira Toriyama



Description:
Character design Son Goku
from Dragon Ball Z
by Akira Toriyama

3. Model Sheets

Untuk menggambar karakter desain yang baik, seseorang harus mampu menggambarkan detail karakter yang diciptakan dalam berbagai sisi, hal tersebut dilakukan untuk menjaga konsistensi dari karakter desain yang dirancang. Maka dari itu, ada baiknya saat merancang sebuah karakter desain memuat gambaran dari berbagai sisi, seperti: tampak depan, samping, belakang, beberapa desainer lain juga menambahkan tampak atas dan bawah jika diperlukan. Dengan melakukan hal tersebut juga akan sangat membantu jika sebuah karakter tersebut akan dibuat dalam bentuk 3D, bahkan untuk penganimasian sederhana seperti kepala yang berputar.





Description:
Character design Louis
by Brian Young.

Tidak jarang juga karakter desainer menyediakan gambaran karakter dalam pengucapan huruf vocal untuk mempermudah sinkronisasi terhadap dialog dalam animasi.

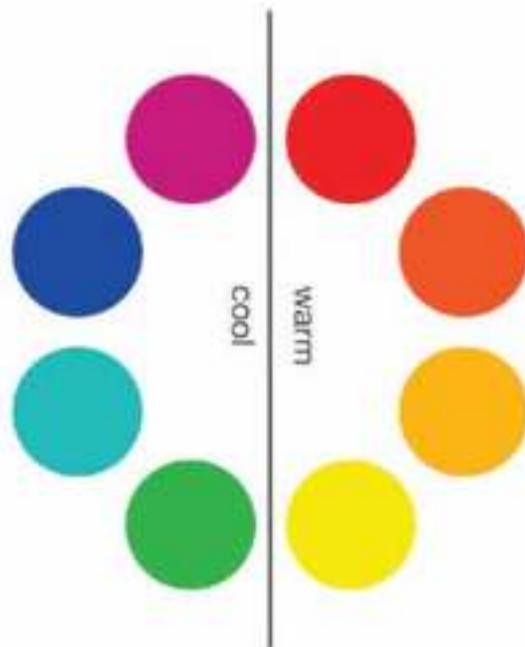
Model sheets merupakan cetak biru sebuah karakter desain, dimana didalamnya memuat detail dari karakter desain baik ukuran, proporsi, dan konstruksi. Dalam rancangan akhir karakter desain harus digambarkan pada sebuah kertas yang memuat gambar tampilan depan, tampilan belakang, tampilan samping, dan terkadang tampilan tiga perempat. Dalam lembar lain juga perlu ditambahkan informasi tentang detail karakter seperti tangan, kaki, atau bahkan mulut. Banyaknya detail gambar bergantung pada tim perancang dari karakter desain tersebut, umumnya detail yang banyak menggambarkan hal-hal yang fundamental dari karakter desain tersebut.

4. Color Models

Setelah proses pembuatan model sheets selesai, tahap selanjutnya adalah menentukan warna dan texture yang tepat untuk karakter desain. Pemilihan warna yang baik merupakan komunikasi kepada penontonnya, setiap warna memiliki sifat-sifat tertentu yang dapat meningkatkan pemahaman penonton akan sifat dan kepribadian karakter desain tertentu. goresan dalam pewarnaan karakter desain juga memiliki nilai tertentu, misalkan sebuah cerita dongeng yang diilustrasikan dengan guratan kuas akan menimbulkan kesan tradisional dan memiliki nilai artistic tinggi. Tidak ada batasan khusus dalam pemilihan warna yang baik, hanya saja setiap karakter desainer harus memahami kebutuhan penggunaan warna untuk menyampaikan idenya kepada masyarakat luas. Misalkan warna-warna cerah lebih cocok digunakan untuk jenis karakter desain dengan kepribadian ceria dan warna-warna gelap untuk karakter dengan kepribadian yang misterius.

Dalam beberapa film juga ditampilkan tokoh utama sering ditampilkan mengenakan warna-warna cerah, seperti: kuning dan merah, sedangkan karakter pendukung dengan warna-warna yang lebih gelap, seperti: biru, hijau, dan hitam. Hal tersebut dikarenakan warna yang cerah lebih mudah mendapatkan atensi dari penonton, sedangkan warna gelap menimbulkan kesan dingin dan misterius.

Paduan karakter dengan kepribadian ceria dan dingin sering digunakan dalam menciptakan konflik yang justru saling menguatkan personality masing-masing tokoh.





Komposisi warna hangat.

-  Hitam
-  Coklat
-  Merah
-  Jingga

Description:
Character design Zoro
from One Piece.



Komposisi warna dingin.

-  Coklat
-  Hijau

Description:
Character design Zoro
from One Piece.



Komposisi warna hangat.

-  Biru Muda
-  Jingga
-  Kuning

Description:
Character design Naruto
from Naruto.



Komposisi warna dingin.

-  Biru Gelap
-  Biru

Description:
Character design Zoro
from Naruto.



Komposisi warna hangat.

-  Tosca
-  Merah
-  Merah tua

Description:
Character design Ralph
from Wreck-It Ralph.



Komposisi warna dingin.

-  Merah muda
-  Coklat
-  Tosca

Description:
Character design Vanellope
from Wreck-It Ralph.

Developing Character Design.

Primary Shape & Psychology.

karakter desain yang memiliki sifat serta latar belakang cerita yang menarik terbukti dapat lebih berhasil dan bertahan lama dibandingkan sebuah karakter desain yang estetis secara visual namun tidak didukung dengan latar belakang kuat.

Dalam menciptakan sebuah karakter desain, kepribadian merupakan aspek utama yang menentukan sebuah karakter desain tersebut menjadi sebuah karakter yang menarik atau tidak. Melalui kepribadian sebuah karakter, kita dapat mengetahui apakah karakter tersebut ramah, usil, serius, dalain sebagainya. Sebuah karakter desain yang baik tidak cukup hanya dengan mengandalkan tampilan yang menarik, namun juga dapat meyakinkan (Connect) audience. Manusia sejak lahir telah ditanamkan nilai-nilai serta norma yang membentuk persepsinya hingga dewasa, dengan memahami hal tersebut, kita akan menjadi lebih mudah dalam penyampaian sebuah konsep yang kita buat kepada audience yang kita tuju.

dalam merancang sebuah karakter desain yang baik, sangat dianjurkan untuk membangun konsep cerita serta kepribadian yang jelas bagi sebuah karakter desain, hal tersebut dikarenakan sebuah karakter desain yang memiliki sifat serta latar belakang cerita yang menarik terbukti dapat lebih berhasil dan bertahan lama dibandingkan sebuah karakter desain yang estetis secara visual namun tidak didukung dengan latar belakang kuat.

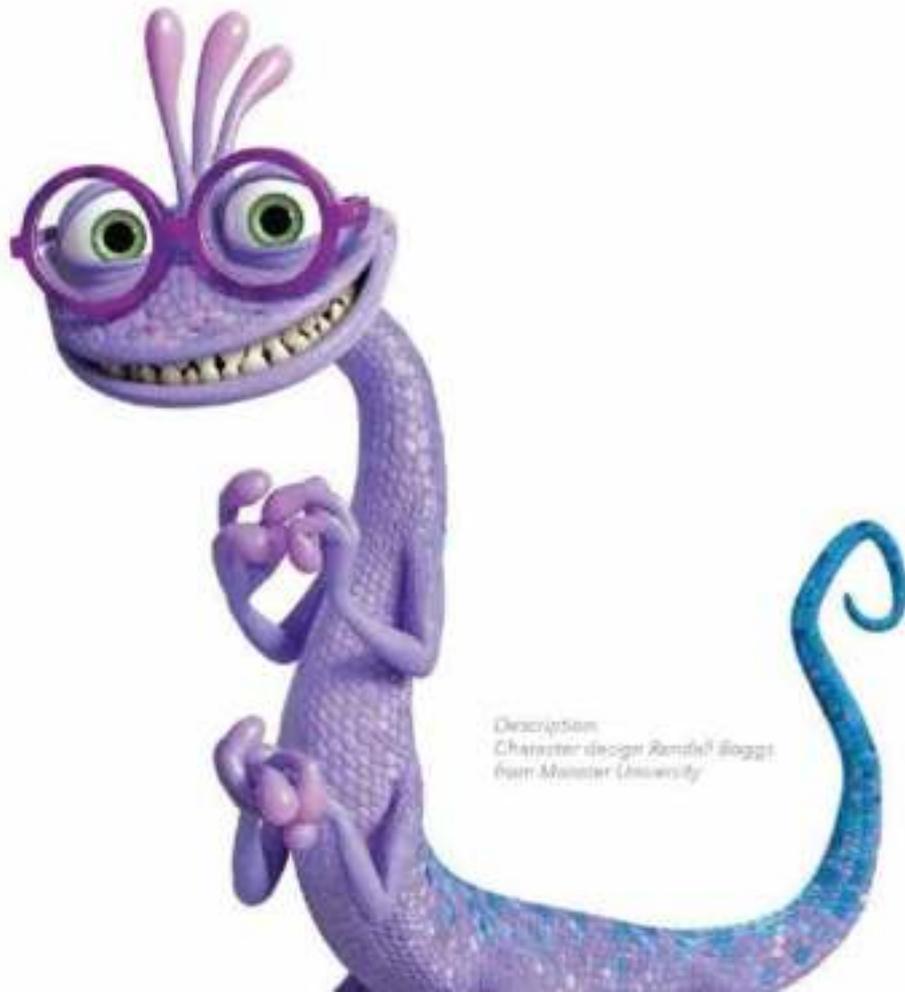


Description:
Character design: Mr. Incredible
from Pixar Movie
The Incredibles



Description
Cute girl girl
by Elneli

Dalam sebuah interaksi tatap muka, tampilan merupakan sumber informasi pertama yang ditangkap oleh orang lain sebelum berkomunikasi dan juga yang akan mempengaruhi cara komunikasi selanjutnya. Dalam perancangan karakter desain setiap susunan bentuk memiliki citra tersendiri yang telah tertanam pada benak audience, maka dari itu sangat penting untuk mengetahui persepsi yang dipahami oleh audience, dengan memahami hal tersebut, seorang karakter desainer akan lebih mudah membangun persepsi audience melalui karakter desain yang diciptakannya. Beberapa indikator yang dapat digunakan dalam merancang sebuah karakter desain adalah: shape, variance, dan size. Dengan memahami teori berikut anda akan menjadi lebih mudah untuk membangun korelasi antara cerita dan karakter serta akan mempermudah engagement terhadap audience.



Description
Character design Rendell Boggs
from Missouri University

1. Shape

Sebagai langkah awal ada baiknya kita mengamati dari sudut pandang yang lebih luas, dimana terdapat hal yang lebih penting yang menjadi penilaian audience dalam membaca kepribadian dari sebuah karakter desain. Hal pertama yang harus diperhatikan adalah bentuk wajah, bentuk tubuh, serta body language dari sebuah karakter itu sendiri.

Mengkomunikasikan kepribadian melalui gesture serta bentuk tubuh cenderung lebih kuat dibandingkan hanya mengandalkan ekspresi wajah dalam menyampaikan sebuah emosi. Oleh karena itu hal pertama yang perlu dilakukan adalah mencoba mendesain kepala serta badan dan mencoba mengesampingkan detail lain seperti ekspresi serta warna, hal tersebut akan membuat kita mudah dalam memahami pycicologi bentuk dari masing – masing konsep yang ingin kita bangun.

Karakter apapun dapat dikategorikan kedalam sebuah bentuk tertentu, dimana dari bentuk tersebut merupakan indicator yang paling menggambarkan kepribadian dari karakter sebut, dimana pengalaman yang telah dilalui oleh suatu karakter turut membentuk tampilan dari seorang individu tersebut. Kita masih sering lupa mempertimbangkan pengalaman haidup yang mungkin sudah dilewati oleh sebuah karakter desain sehingga membentuk tampilan diri serta kepribadian yang terbentuk saat ini.



Square
Personality:
- kokoh
- stabil
- seimbang



Rounded
Personality:
- dinamis
- fleksibel
- mengalir



Triangle
Personality:
- tajam
- fokus
- cepat



Description:
Character design Mike
& Sulley
from Monsters Inc.
2001

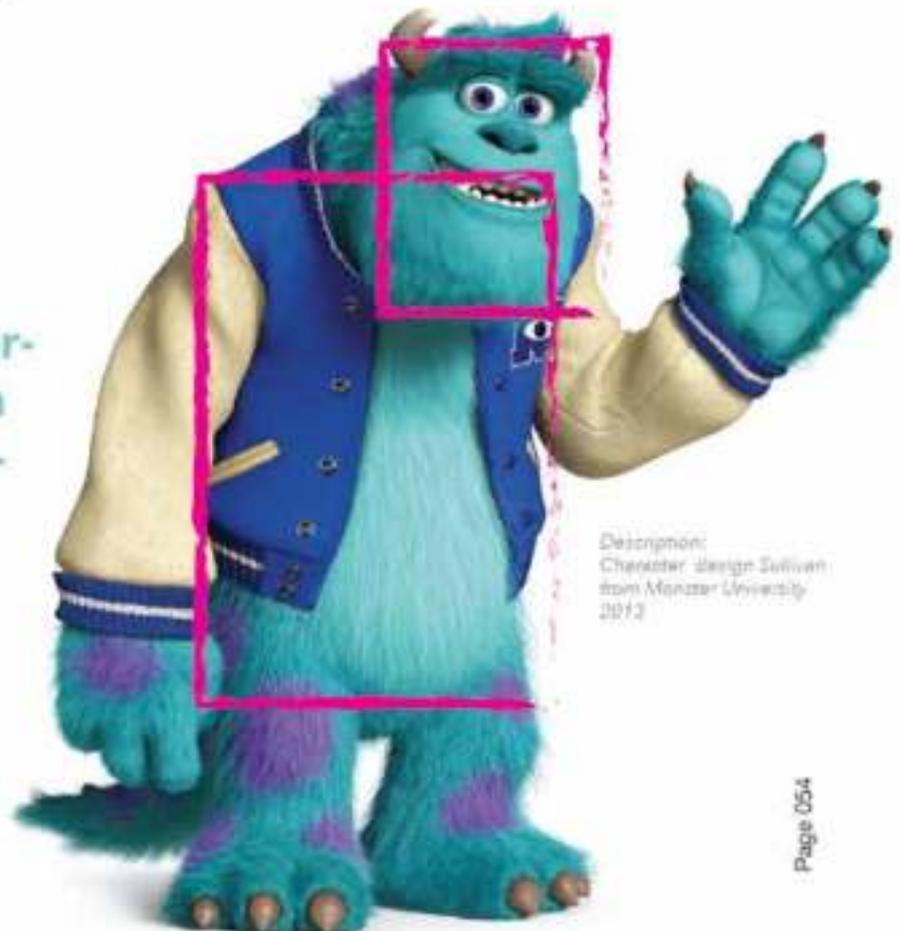
a. Square



Description:
Character design Mr. Fredo
from Up Movie
2009

persegi empat
menimbulkan
kesan kuat,
kokoh, serta ber-
pendirian teguh
terhadap karak-
ter desain.

Bentuk persegi empat sering kali kita temui pada objek-objek yang memiliki sifat kokoh seperti bebatuan. Secara karakter bentuk, persegi memiliki sifat stabil dan kokoh. Dalam film, karakter desain dengan karakteristik fisik persegi seringkali digambarkan sebagai pribadi yang kuat dan maskulin. Dalam beberapa film animasi, terdapat juga karakter desainer yang merancang karakter desain dengan bentuk dasar persegi namun tidak sebagai karakter desain yang memiliki kekuatan atau maskulinitas, namun lebih untuk menggambarkan kepribadiannya yang tegas, keras kepala, kaku, atau berkepribadian teguh. Beberapa kasus lain juga terdapat penggambaran karakter desain persegi untuk menggambarkan kepribadian yang tegus serta keyakinan kuat.



Description:
Character design Sulley
from Monsters University
2013

b. Rounded

Dalam memahami sesuatu, manusia seringkali mengacu terhadap pengalaman pribadi, dimana dari pengalaman tersebut didapatkan informasi yang berpengaruh terhadap perilaku serta latar belakang sikap seseorang. Dalam masyarakat bentuk lingkaran sering dikonotasikan sebagai sesuatu yang dinamis, solid, serta lembut, sebaliknya bentuk yang menyudut sering dikonotasikan sebagai bentuk yang menandakan bahaya. Dalam hal ini, sejenak kita berfokus pada perancangan karakter desain dengan bentuk dasar lingkaran.

Dalam film animasi, karakter protagonist umumnya dirancang menggunakan bentuk dasar lingkaran, hal tersebut melambangkan ketenangan, aman, ramah, dan tidak berbahaya. Karakter lingkaran sering muncul pada penggambaran anak kecil serta hewan, dimana pada karakter dengan kategori tersebut mengutamakan keramahan serta kelucuan sebagai indikator utamanya. Pemilihan bentuk dasar dari sebuah karakter desain berfungsi untuk mendukung serta mempertegas kepribadian sebuah karakter desain pada audience.

**objek lingkaran
menimbulkan kesan
ramah, mengge-
maskan, serta
fleksibel pada
karakter desain.**



Description:
Character design Mike
from Monster University
2013

Description:
Character design Mike
from Monster University
2013



c. Triangle



Description:
Character design Chadi
from Angry Birds
2016

Bentuk yang ketiga dalam metode berikut adalah segi tiga. Segitiga selalu dikonotasikan sebagai tanda bahaya, benda disekitar kita yang merepresentasikan bentuk tersebut seperti robekan kertas, potongan kaca, batu yang terkikis, serta tanah retak akibat iklim yang buruk. Hal tersebutlah yang mengkonotasikan bentuk sigitiga sebagai penyimbolan pesan yang berbahaya (membahayakan). Dalam merancang karakter desain yang memiliki sifat antagonis ada baiknya menggunakan basic shape berikut untuk menegaskan karakter yang berbahaya dari karakter tersebut.

Disisi lain, segitiga dapat menjadi sebuah petunjuk. Titik fokus pada bentuk segitiga dapat memberikan arahan, seperti pada papan penunjuk arah, segitika digunakan untuk memberikan pengerucutan informasi. Selain menggunakan segi tiga untuk menggambarkan sesuatu yang berbahaya, bentuk berikut juga dapat menggambarkan sesusatu yang memberi dorongan, tekad, dan sifat oportuniste dari seorang pahlawan. Beberapa karakter desain menggunakan bentuk dasar segi tiga untuk menggambarkan sosok pahlawan yang lincah dan memati-kan untuk melengkapi karakter utama dalam film.



Description:
Character design Mariana Gross
from Despicable Me
2010

Description:
Character design Thootiana
from Rise of The Guardians
2012

Thootiana merupakan seorang peri gigi, ia mengumpulkan gigi dari dari anak-anak dan menggantinya dengan uang sebagai hadiah. Memiliki kepribadian yang ceria, anggun, berani, gesit, karismatik, cerdas, pejuang yang gigih diantara guardian.



North merupakan manusia berbadan tinggi besar, mengenakan mantel tebal berbulu. Ia memiliki tato dan dua bilah pedang besar untuk bertarung. Ia merupakan seorang ksatria dengan hati emas. Ia sengit, penuntut, dan impulsif. bagi North, tidak ada yang mustahil selama ia percaya.

Description:
Character design Nicholas St. North
from Rise of The Guardians
2012



Description:
Character design Sandman
from Rise of The Guardians
2012

Sandman merupakan penjaga mimpi bagi anak-anak. Ia merupakan individu yang bulat dan pendek, mengenakan jubah yang terbuat dari sebuk mimpi, ia memiliki mata coklat yang indah serta kaki kecil menggemaskan.





Developing Character Design.

Color Theory

*penggunaan warna yang
tepat pada karakter desain
dapat meningkatkan
awareness sebesar 80%
bagi pengamatnya*

Color theory

Dalam sebuah karya grafis, warna memegang peranan yang sangat penting dalam komunikasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Institute for color research di Amerika menyatakan bahwa 90% orang menentukan pilihan pembelian hanya dalam 90 detik, dan salah satu factor pendorong dalam menentukan pilihan tersebut adalah 90% berdasarkan warna dari produk.

Penggunaan warna juga dapat meningkatkan awareness masyarakat terhadap atribut atau kepribadian sebuah karakter desain terhadap korelasi tertentu. dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh University of Loyola, Chicago, Amerika menjelaskan bahwa warna dapat meningkatkan brand awareness sebesar 80% bagi pengamatnya. Warna memiliki korelasi tertentu dalam setiap masyarakat, bergantung pada kebudayaan serta kepercayaan yang dimiliki oleh sebuah individu pada suatu lokasi. Setiap warna memiliki arti, maka dari itu penggunaan warna merupakan tahapan yang paling krusial dalam merancang sebuah karakter desain, penggunaan warna yang baik akan menunjang seorang pengamat dalam memahami kepribadian dari sebuah karakter desain, sedangkan penggunaan karakter desain dengan kombinasi warna yang salah akan dapat menimbulkan bias bagi pengamatnya sehingga menjadi lebih sulit untuk dipahami.



Description:
Character design Anger
from Inside Out

VS



Description:
Character design Anger
from Inside Out (blue edit)



Penggunaan warna dengan baik merupakan permasalahan desain yang cukup rumit. Setiap individu memiliki bermacam - macam latar belakang budaya, dimana setiap budaya memiliki standar tersendiri tentang komposisi warna serta kriteria yang juga berbeda - beda dalam menentukan komposisi warna yang baik dan tepat.

Suryanto Rustan dalam bukunya menjelaskan beberapa makna warna dari berbagai sudut pandang budaya, setiap warna memiliki makna, makna tersebut dapat berbeda pada suatu budaya tertentu, beberapa pengertian makna warna dijelaskan sebagai berikut:



Description:
Power Rangers Dino Charge
the company of Nickelodeon.

Abu-abu.

Warna abu-abu merupakan warna netral antara hitam dan putih. Secara psikologi memiliki arti dapat diandalkan, keamanan, elgen, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, bijaksana, masa lalu bosan, kebusukan, renta, polusi, urban, emosi yang kuat, seimbang, netral, perkabungan, formal, bulan maret.

Putih.

Rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, netral, cahaya, penghormatan, kebenaran, salju, damai, innocence, simple, aman, dingin, penyerahan, takut, tanpa imajinasi, udara, kematian (tradisi timur), kehidupan, perkawinan (tradisi barat), harapan, lemah lembut, kosong, bulan januari.

Hitam.

Klasik, baru, ketakutan, depresi, kemarahan, kematian (tradisi barat), kecerdasan, pemberontakan, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal-hal duniawi, formal, elegan, kaya, gaya, kejahatan, serius, mengikuti kecenderungan sosial, anarki, kesatuan, dukacita, profesional.

Merah.

Perayaan, kekayaan, nasib baik (Cina), suci, tulus, perkawinan (India), perkabungan (Afrika Selatan), setan (tradisi modern barat), gairah, kuat, energi, api, cinta, roman, kegembiraan, cepat, panas, sombong, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga, bahaya, menonjol, darah, perang, marah, revolusi, radikal, sosialisme, komunisme, agresi, penghormatan, martir, roh kudus.

Biru.

Laut, manusia, produktif, isi dalam, langit, damai, kesantunan, harmoni, damai, tenang, percaya, sejut, kolot, air, es, setia, bersih, teknologi, musim dingin, depresi, dingin, idealisme, udara, bijaksana, kerajaan, bangsawan, bumi, zodiac virgo, pisces, aquarius, kuat, tabah, cahaya, ramah, perkabungan (Iran), kebenaran cinta, keagamaan, mencegah roh jahat, kebodohan dan kesialan.

Hijau.

Kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkaran hidup, kekayaan, uang (Amerika), nasib baik, giat, murah hati, pergi, rumput, agresi, dingin, cemburu, malu (Cina), sakit, rakus, narkoba, korupsi (Afrika Utara), abadi, udara, tanah, tulus, zodiac cancer, pembaruan, pertumbuhan, kesehatan, bulan Agustus, keseimbangan, harmoni, stabil, tenang, kreatif, Islam.

Kuning.

Sinar matahari, gembira, bahagia, tanah, optimis, cerdas, idealisme, kaya (emas), musim panas, harapan, udara, liberalisme, pengecut, sakit (karantina), takut, bahaya, tidak jujur, serakah, lemah, feminin, bergaul, persahabatan, zodiak Gemini, Taurus, Leo, April, bulan September, kematian (abad pertengahan), perkabungan (Mesir), berani (jepang).

Ungu.

Bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kaya, kerajaan, upacara, misteri, bijaksana, pencerahan, sombong, flamboyan, menonjol, perkabungan, berlebihan, tidak senonoh, kebingungan, harga diri, zodiak Skorpio, bulan Mei, November, kaya, romantis, kehalusan, penebusan dosa.

Jingga.

Hinduisme, Buddhisme, kebahagiaan, energi, keseimbangan, panas, api, antusiasme, flamboyan, kesenangan, agresi, sombong, menonjol, emosi berlebihan, peringatan, bahaya, musim gugur, hasrat, zodiak Sagitarus, bulan September, kerajaan (Belanda), Protestatisme (Irlandia).

Coklat.

Tenang, berani, kedalaman, makhluk hidup, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidaktepatan, fasisme, tidak sopan, bosan, cemar, berat, miskin, kasar, tanah, bulan Oktober, zodiak Capricorn, Scorpio, membumi, selera makan, menyehatkan, tabah, simple, persahabatan, ketergantungan.

Merah Muda.

Merah muda merupakan percampuran warna merah dan putih, warna tersebut memiliki makna psikologi yang identik dengan musim semi, rasa syukur/terimakasih, penghargaan, kagum, simpati, feminin, kesehatan, cinta, roman, bulan Juni, perkawinan, sukacita, innocence, kekanakan.

Emas.

Warna emas memiliki makna prestasi, kesuksesan, kemewahan, kemenangan dan juga kemakmuran. Sama seperti emas dalam bentuk fisik yang menjadi komoditas berharga dan juga prestise di setiap negara. Warna emas sering digunakan untuk melambangkan status sosial yang tinggi.



Gandalf The Grey Digitally sculpted by Maun Terfiri. Karakter tersebut menggambarkan seseorang penyihir tua yang mengenakan jakuan lebar berwarna abu-abu, secara kepribadian, karakter tersebut memiliki kebijaksanaan yang tinggi serta rendah hati. Karakter tersebut juga merupakan karakter yang dapat diandalkan berdasarkan pengalaman serta pengetahuannya yang luas.



Zuko merupakan karakter antagonis dan salah Avatar The Last Airbender. Secara penampilan karakter tersebut mengenakan pakaian berwarna merah yang juga berkontribusi dengan kekuatan api yang ia miliki. Secara kepribadian karakter tersebut memiliki emosi yang tidak stabil, mudah tersulut emosi dan cenderung melakukan pertogai hal dengan gegabah.



Baymax merupakan karakter robot dalam film animasi Big Hero 6. Secara penampilan karakter tersebut didominasi warna putih, memiliki kepribadian yang polos, ramah, penurut dan pendiam. Dengan wajah yang datar, karakter tersebut memiliki ekspresi yang terbatas, dalam filmnya sebagian besar wajahnya hanya ditampilkan dalam ekspresi datar.



Elsa merupakan salah satu karakter utama dalam film Frozen. Karakter tersebut memiliki kekuatan es yang dapat dimanipulasi oleh hati dengan menggerakkan lengannya. Tampil dengan baju berwarna biru, serta mata biru yang terang. Memiliki kepribadian yang santun, tenang, dewasa, serta bijaksana dalam mengambil setiap keputusan.



Captain Guro merupakan seorang penjahat dalam serial One Piece. Secara penampilan karakter tersebut mengenakan baju berwarna hitam dengan gaya formal dan elegan. Memiliki kepribadian yang misterius, serta memandang musuh twasembunyi. Dalam serial One Piece karakter tersebut juga memiliki kepribadian pembacat dan membarantai terhadap tuannya sendiri.



Digize merupakan salah satu karakter dalam film Insidious yang diinis oleh Fiaz. Reperampilan serta hiasan mulai dari ujung rambut hingga ujung kaki. Secara kepribadian karakter tersebut memiliki sikap yang dingin, zalim, serta menaruh benci kecurigaan terhadap banyak hal.



WALL-E merupakan karakter utama dari film animasi yang ditulis oleh Pixar secara fiksi didominasi oleh warna kuning. Karakter tersebut memiliki kepribadian yang giat, optimis, rajin, serta cinta. Dalam beberapa adegan karakter tersebut juga dibawakan sebagai tokoh yang cerdas memikirkan ide-ide yang unik dan menghibur.



Carl Fredrickson merupakan karakter majelis kecil Mr. Fredrickson dalam film Up. Secara penampilan menggunakan penutup kepala berwarna coklat, baju dan celana berwarna coklat. Secara kepribadian Carl merupakan anak yang sangat pendiam, tenang, serta berpandangan teguh.



Lulu merupakan salah satu tokoh antagonis dalam serial anime Fullmetal Alchemist. Secara penampilan karakter tersebut merupakan tokoh yang cantik dan tinggi, memiliki kepribadian elegan dengan pakaian yang serba ungu. Sebagai antagonis, ia sering mengalahkannya berbannya dengan anggun serta kecantikan wajah yang dimilikinya.



Shun merupakan salah satu protagonis dari serial film Kimi To Boku. Secara penampilan ia terlihat menawan dengan rambut berwarna merah muda. Secara kepribadian karakter tersebut merupakan sosok yang cinta, penyayang, perhatian terhadap teman-temannya, lembut terhadap orang lain serta ramah dalam berprilaku dan ucapan.



Merupakan karakter utama dalam film Finding Nemo. Secara penampilan terlihat dominan warna jingga dan sedikit garis berwarna putih. Secara kepribadian karakter tersebut merupakan tokoh yang sangat bersemangat, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, asertif, serta, dan karena rasa ingin tahunya yang tinggi hingga beberapa kali terlihat sebagai tokoh yang sedikit sembrani.



Seyu merupakan tokoh utama dalam film seri San Seyu. Secara penampilan karakter tersebut menggunakan baju perang yang terbuat dari emas, dalam serial tersebut diwajibkan bahwa baju perak dengan warna emas merupakan golongan pangeran dengan tingkatan yang sangat tinggi serta memiliki kedudukan penting sebagai pangeran/peterung.

Developing Character Design.

Metodologi dan Aplikasi

Morphological forced connection.

*Konsep morphological force
connection adalah
mengoptimalkan inovasi dan
kreasi dari seorang creator*

Pernahkan anda melihat seekor centaur dalam sebuah film? Seorang manusia dengan badan setengah kuda, atau seekor putri duyung? Dimana sering kali digambarkan sebuah manusia dengan bentuk kaki menyerupai ikan. Dalam hal tersebut gambaran dari centaur dan putri duyung merupakan sebuah penggabungan antara manusia dengan kuda dan manusia dengan ikan. Penggabungan karakteristik tersebut menghasilkan sebuah bentuk karakter baru yang unik dan tidak pernah dilihat sebelumnya.

Contoh lain penggunaan teknik morphological force connection adalah dalam karakter desain Eve pada film pokemon, dimana karakter tersebut digambarkan dapat berevolusi menjadi beberapa bentuk perubahan yang berbeda-beda bergantung elemen dasar yang diterimanya (air, api, listrik, dan lain-lain). Setiap perubahan dari elemen tersebut membuat bentuk yang dimiliki juga berbeda, mengikuti elemen apa yang dibawanya.



Description:
Character design Ariel
from Little Mermaid



Vaporeon
Eevee x Water



Jolteon
Eevee x Electric



Flareon
Eevee x Flame



Espeon
Eevee x Light



Leafeon
Eevee x Grass



Umbreon
Eevee x Dark

Sylveon
Eevee x Fairy



Glaceon
Eevee x Ice



Description:
Character design Eevee
& evolution variation
from Pokémon.

Dalam karakter desain Eevee pada seri pokemon dimungkinkan untuk berevolusi mengikuti elemen dasar yang dimiliki (item). Evolusi yang terjadi tidak merubah banyak bentuk dasar dari karakter Eevee, melainkan mengadaptasi elemen yang ditambahkan pada karakter bentuk fisik utama, seperti: perubahan warna tubuh, detail bagian tubuh (ekor, kuping, kaki), serta warna mata. Adaptasi juga dilakukan pada nama karakter setelah evolusi, dimana nama yang digunakan mengikuti elemen yang dimilikinya. Dalam perkembangannya karakter desain Eevee memiliki beberapa jenis evolusi baru dengan menggabungkan elemen lain seperti bug, rock, ghost, dragon, steel, fighting, poison, and ground.

Megazord Mighty Morphin Power Rangers sempat menjadi tren tontonan pada tahun 2000an, dimana beberapa robot binatang bergabung menjadi satu robot raksasa yang tangguh. Secara umum Megazord juga merupakan pengaplikasian forced connection, dimana setiap bagian tubuh dari Megazord mengambil sebagian/semua bagian tubuh dari beberapa komponen (binatang) sehingga menjadi bentuk yang benar-benar baru.



Description:
Disassembled Megazord Action Figure
from Mighty Morphin Power Rangers
by Chogokin



Description:
Character design Belamon
from Digimon Adventure.



Description:
Character design Beibamon
from Digimon Adventure
by Sinobell.



Description:
Character design Metal Garurumon
from Digimon Adventure.



Konsep morphological force connection adalah mengoptimalkan inovasi dan kreasi dari seorang creator, dimana dalam setiap karya desain atau produk pada dasarnya terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, dan seperti halnya sebuah rangkaian, setiap komponen pada sebuah produk atau desain tentu dapat dijabarkan atau dipisahkan bagian perbagiannya menjadi komponen yang terpisah. Setiap komponen tentu saja memiliki peranan tersendiri dan karakteristik yang berbeda dari komponen yang lain, perbedaan tersebut dapat dicontohkan seperti perbedaan bahan, bentuk, warna dan lain sebagainya. Ketika setiap komponen dipisahkan, turut memungkinkan bahwa sebuah komponen tidak dapat bekerja tanpa bantuan komponen yang lain. Latar belakang pemikiran yang menyatakan bahwa karya desain terdiri dari bagian-bagian itulah yang memunculkan pendapat jika beberapa komponen atau keseluruhan komponen diubah maka akan menghasilkan sebuah kemungkinan yang baru, produk yang baru, dan inovasi yang baru.

Dengan memisahkan komponen desain bagian-perbagian berdasarkan fungsi dan kegunaannya, kemudian dipisahkan kedalam kolom X dan Y dalam sebuah matrix, dimana dibawahnya terdapat kolom-kolom yang dapat diisikan alternative sifat sebanyak mungkin. Setelah semua bagian dipisahkan kemudian setiap kolom diisi dengan kemungkinan-kemungkinan yang dapat digabungkan, kemudian ambil secara acak dari setiap komponen secara bergantian, tahap berikut memungkinkan munculnya kemungkinan-kemungkinan baru yang juga dapat berperan sebagai inspirasi sebelum muncul desain akhir yang diinginkan.

Contoh pengaplikasian Morphological Forced Connection:

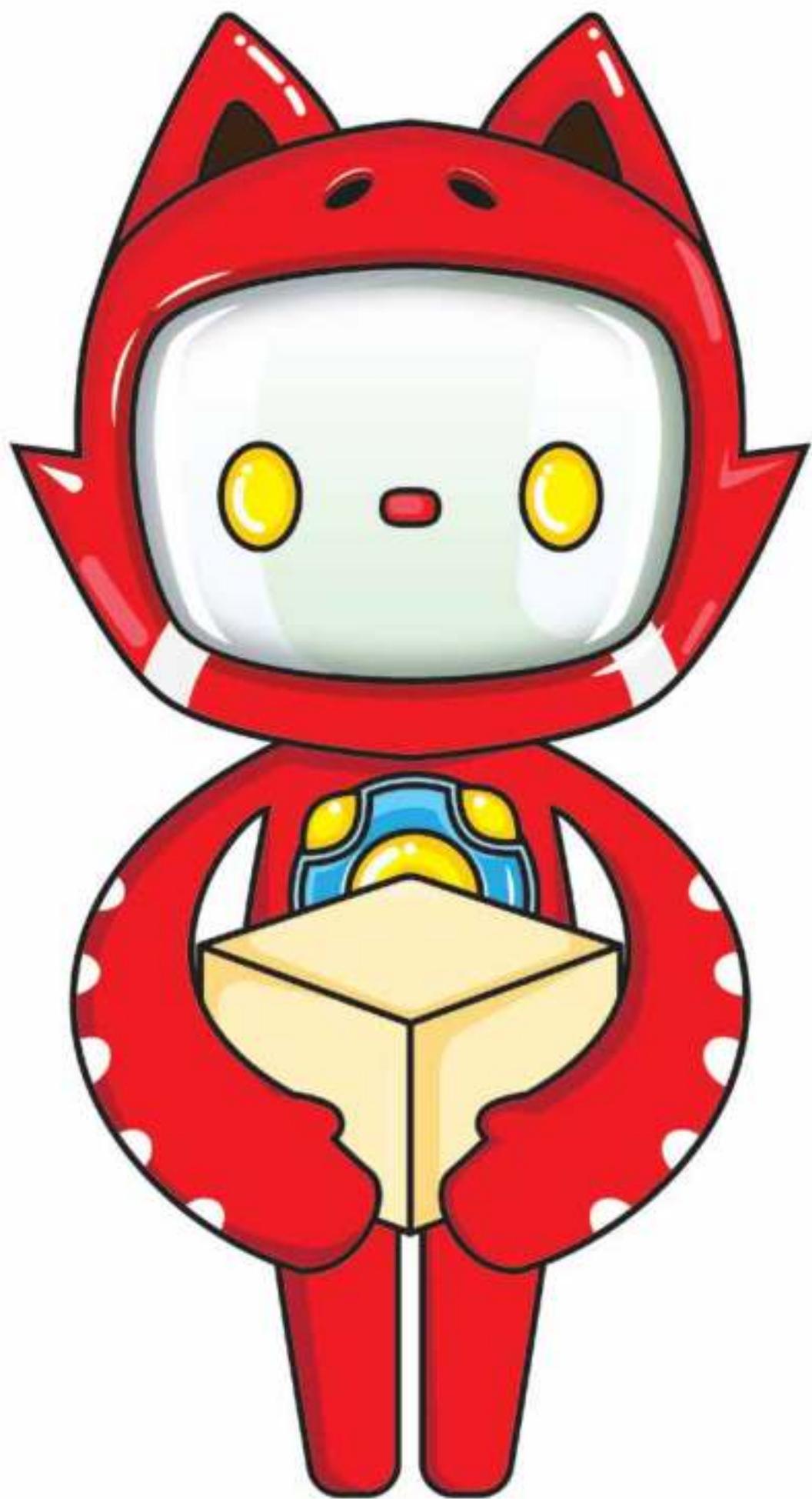
Jenis Binatang	Elemen	Kepribadian
Kucing	Api	Pemarah
Kerbau	Air	Ceria
Beruang	Udara	Penakut
Ikan	Tanah	Ramah

Pilih salah satu opsi dan gabungkan dengan opsi lain sehingga menghasilkan berbagai kemungkinan baru.

Kucing	+	Api	+	Ramah
--------	---	-----	---	-------

Kembangkan opsi yang ada pada berbagai kemungkinan yang ada.

Kerbau	+	Api	+	Penakut
Ikan	+	Tanah	+	Pemarah
Beruang	+	Udara	+	Ceria



Developing Character Design.

Metodologi dan Aplikasi

Physical Attributes.

terdapat beberapa hal yang menjadi acuan pertama seseorang dalam menilai orang lain saat pertama kali bertemu, diantaranya adalah: 1. Rambut, 2. Pakaian, 3. Hidung, 4. Bentuk badan.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita dapat menilai kepribadian seseorang berdasarkan penampilan seseorang pada saat ini dengan merelasikannya dengan pengalaman-pengalaman yang telah kita lalui sebelumnya. Misalkan seseorang dengan postur badan tinggi besar akan cenderung dinilai sebagai seorang yang berkaitan dengan kemiliteran atau atlet, sedangkan orang dengan postur tubuh kecil dan berkaca mata sebagai seseorang yang kudu buku.

Physical attributes dapat mencakup banyak hal. Gaya rambut, karakteristik wajah, hingga bentuk badan, keseluruhan dari apa yang dilihat dari bentuk fisik seseorang dapat merepresentasikan atau dapat membentuk sebuah persepsi tersendiri terhadap orang tersebut. physical attributes adalah apapun yang terlihat oleh mata, hal tersebut mencakup terdapat apapun yang dilihat oleh seseorang ketika bertemu dengan orang lain, khususnya yang dapat membangun sebuah image dari orang tersebut.

Hiro merupakan tokoh yang cerdas namun memiliki penampilan berantakan, membuatnya sulit dipercaya dan tidak percaya diri.

Tadashi memiliki tinggi badan dan proporsi tubuh ideal, dengan penampilan yang rapi dan percaya diri, membuat karakter tersebut terlihat dapat diandalkan.



Description:
Character design Hiro & Tadashi
from Big Hero 6.

Description:
Character design: Nisa & Yekkeh
from Big Hero 6.



- **Rambut** panjang berwarna coklan keemasan, terurai kebelakang, sedikit bergelombang.
- **Busana** modern fashionable dengan kombinasi merah muda dan dominasi warna kuning. Mengenakan kacamata berwarna merah muda dan tas kecil berwarna kuning.
- Bentuk **hidung** panjang dan sedikit mancung, dengan warna kulit sedikit kecoklatan.
- Bentuk **badan** karakter tinggi ideal cenderung kurus dengan gestur tubuh pemalu.

Dalam sebuah jurnal dijelaskan bahwa terdapat beberapa hal yang menjadi acuan pertama seseorang dalam menilai orang lain saat pertama kali bertemu, diantaranya adalah: 1. Rambut, 2. Pakaian, 3. Hidung, 4. Bentuk badan. Beberapa contoh tersebut merupakan contoh penilaian seseorang berdasarkan dari bentuk fisik yang dimiliki oleh seseorang. Untuk mendapatkan pemahaman yang baik, anda perlu mencoba untuk melakukan analisis secara singkat dengan melihat seseorang dan menilainya berdasarkan karakter fisik yang telah dijelaskan sebelumnya, agar bentuk analisis yang dilakukan lebih baik, perlu ditambahkan penjelasan serta alasan-alasan yang mendukung penilaian anda, semakin rasional analisis yang telah dilakukan semakin baik.

Berat bada	Tinggi bada	Warna Kulit	Gaya Rambut
Plump Stocky Overweight Fat Slim Trim Skinny Buff Well built	Short Tall Petite Average height	Dark Light Fair Olive Pale Tan Pimply Freckles Spots Pimples	Blond Spike Red Red Brown Black Grey White Long Short Curly Frizzy Straight Bald Receding

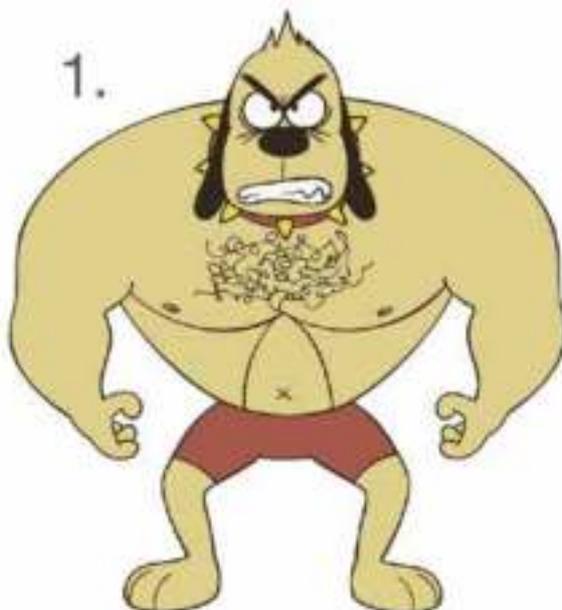
Dengan membagi kategori utama dan membaginya dengan berbagai pilihan pada setiap kategorinya, seorang karakter desain akan dapat dengan mudah memperkirakan kemungkinan dari penampilan karakter desain yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan.

Langkah selanjutnya adalah merancang karakter berdasarkan opsi yang dipilih dari masing-masing kategori. Langkah berikut dapat diulangi dengan menggabungkan indikator lain hingga menemukan komposisi yang paling sesuai dengan kebutuhan.



Contoh:
Pencir dari setiap indikator yang dipilih kemudian digabungkan dalam merancang karakter desain.

1.



2.



Description:
Character design Kingfu Bunny
by Zhou Qian.

① **Pesimis**
Sedikit merunduk.
Posisi tangan ragu.
Ekspresi Curiga.

② **Percayadiri**
Tegap.
Tatapan tajam.
Tangan pada-
pinggang.

③ **Pendiam**
Tatapan datar.
Postur sedikit-
membungkuk.

④ **Sombong**
Tatapan mata-
merendahkan.
Tangan mengepal.

⑤ **Sulit diatur**
Berprilaku sesuka-
hati.

Setelah memahami Physical attributes melalui bentuk badan, terdapat aspek lain yang menjadi pertimbangan seseorang dalam menilai kepribadian orang lain, yaitu gesture dan pembawaan orang tersebut. sebagai contoh, seseorang yang berjalan tegap cenderung terlihat sebagai seseorang yang berwibawa serta dapat diandalkan, berbeda halnya dengan seseorang yang berjalan merunduk dengan kaki diseret, mungkin kebanyakan orang akan menilai kepribadian orang tersebut sebagai orang yang pesimis, tidak bergairah serta tidak dapat diandalkan.



Description:
Main characters on
How To Train Your Dragon

Setiap gerak-gerik seseorang dalam keseharian selalu membawa sebuah cerita dan latar belakang yang terkadang membuat orang lain bertanya-tanya. Seperti seseorang yang berjalan dengan kaki pincang, orang yang melihatnya pasti akan bertanya-tanya, apakah seseorang tersebut berjalan seperti itu karena kesakitan atau ada insiden tertentu yang menyebabkan seseorang tersebut mengalami hal itu. Setiap kejadian memiliki latar belakang, dan tugas seorang desainer untuk mampu menterjemahkan cerita-cerita tersebut untuk membuat dunia yang dibuatnya lebih masuk akal, tidak terpatok sebatas dua buatan yang sempurna cenderung membosankan.

Ketika terdapat dua buah karakter desain yang berdiri dan berjalan secara berdampingan, tentu saja keduanya memiliki perbedaan dalam gaya berdiri maupun berjalan, hal tersebut akan membuat karakter desain tersebut menjadi lebih natural. Karakter desain dengan badan tegap memiliki langkah yang lebar dan mantap, sedangkan karakter desain dengan tubuh kecil memiliki langkah kecil dan cepat, masing-masing karakter bekerjasama untuk menunjukkan karakteristik satu sama lain terhadap penonton. Akan lebih mudah bagi seorang karakter desain untuk mengkomunikasikan kepribadiannya terhadap penonton jika terdapat karakter desain lain sebagai pembanding.

Setelah dewasa karakter Hiccup menjadi lebih dewasa setelah banyak hal yang telah dilalui.



Description:
Character Design Hiccup (Mature)
How To Train Your Dragon 2



Developing Character Design.

Metodologi dan Aplikasi

Hallo Effects In Character Design.

*setiap tanda memiliki pesan
yang dapat menimbulkan
persepsi tertentu bagi
pengamatnya.*

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Karen K. Dion menyimpulkan bahwa seseorang dengan penampilan fisik yang menarik mendapatkan apresiasi lebih positif dibanding seseorang yang kurang menarik secara fisik. Apresiasi tersebut tercermin sebagai anggapan kepribadian yang lebih baik, orang yang lebih menyenangkan, hingga kualitas hidup yang lebih baik dibanding orang yang kurang menarik secara fisik. Fenomena tersebut dapat diklasifikasikan sebagai sesuatu yang indah akan menimbulkan persepsi positif bagi pengamatnya (halo effects) dan hal tersebut merupakan sebuah metode yang sering digunakan dalam mendesain sebuah desain karakter dalam menggambarkan karakter dengan kepribadian baik dan sebaliknya. Seperti halnya permainan Mario dan Wario, dimana Mario digambarkan sebagai pria dengan penampilan yang cenderung baik (tidak menyramkan) dan berkepribadian baik, sedangkan Wario merupakan karakter dengan tampilan menyramkan dan memiliki kepribadian yang tidak baik. Hal tersebut merupakan contoh pengaplikasian dari Halo Effects, dimana karakter dengan tampilan yang menarik akan menjadi lebih mudah untuk terlihat baik dan menyenangkan.



Description:
Character design Mario
from Super Mario Bros.
Nintendo.

Jika itu indah dan menarik, maka itu baik. Jika aneh dan menyramkan, maka itu buruk.



Description:
Character design Wario
from Super Mario Bros.
Nintendo.

Description:
Character design Lilly
from One Piece

Protagonis:

Karakter dengan
senyum lebar dan
wajah yang
ramah.

VS

Karakter dengan
wajah seram dan
pakaian penuh
senjata.

Antagonis:

Description:
Character design Taach
from One Piece



Dalam teori berikut akan menekankan pada aspek psikologi bagi pengamat, dimana setiap tanda memiliki pesan yang dapat menimbulkan persepsi tertentu bagi pengamatnya, hal tersebut dapat dilatar belakangi oleh kebudayaan serta pengalaman yang berbeda pada setiap individu.

Jika seseorang mengenakan jas panjang berwarna putih yang sering digunakan oleh dokter, maka orang lain akan mengasumsikan bahwa yang mengenakan pakaian tersebut merupakan seorang dokter, namun jika terdapat seseorang yang mengasumsikan bahwa seseorang yang mengenakan jas putih panjang sebagai pelukis, maka individu tersebut dapat dikatakan memiliki penyimpangan persepsi secara umum.

Sebuah ilmuwan melaporkan sebuah temuan yang dinamakan *enclothed cognition* (efek sebuah pakaian terhadap persepsi masyarakat). Dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa pakaian yang hanya tergantung tidak dapat membentuk persepsi kuat, melainkan harus dikenakan dan pengamatnya harus memahami makna simbolis dari pakaian tersebut. Temuan tersebut dijelaskan pada jurnal *Experimental Social Psychology* menyatakan bahwa manusia tidak hanya berfikir menggunakan otak, melainkan juga dengan tubuh, dan hal tersebut dipengaruhi oleh pengalaman yang telah didapat seseorang dalam pengalaman hidupnya. Pengalaman tersebut juga termasuk ketika seseorang berprofesi sebagai peran tertentu dan atribut yang ia kenakan saat bertugas, seperti pakaian dan lain sebagainya.

Apa yang membuatnya terlihat baik?



Description:
Doctor Illustration
by Robert Fohler

Apa yang membuatnya terlihat jahat?



Description:
Punk Characters
by Evan White

Secara umum karakter desain Powerpuff Girls memiliki struktur wajah yang bulat dengan tatapan mata lebar (menggemaskan), menggunakan pakaian yang tidak mencolok, gaya rambut yang lazim dimiliki oleh remawa wanita pada umumnya, tidak ada yang aneh pada penampilan fisik.

Description:
Character design Blossom, Bubbles, Buttercup
from The Powerpuff Girls.



Berbeda dengan karakter antagonis dari serial tersebut (Mojo Jojo) yang merupakan seorang monyet dengan kulit berwarna hijau, terlihat selalu memasang wajah seram yang tidak ramah. Terdapat banyak sekali keanehan dalam karakter tersebut jika dibandingkan dengan tampilan manusia normal, hal tersebut menyebabkan banyak ketidaknyamanan pada orang yang melihat. Hal tersebut yang membuat karakter Mojo Jojo menjadi lebih mudah untuk diterima sebagai karakter antagonis dari serial tersebut.



Description:
Character design Mojo Jojo
from The Powerpuff Girls.

Gambar pertama menampilkan ilustrasi seorang wanita cantik dengan kulit putih bersinar, jika melihat gambar disamping, kita akan mengkonotasikan wanita tersebut merupakan wanita yang baik dan menarik, tidak ada seseorang yang merasa terancam akan keberadaannya, bahkan walaupun kita tidak mengenal sosok tersebut sama sekali.

**Bersih dan enak
dipandang**

=

Baik, Nyaman



Description:
Character design Asian Girl
by Ayyesap

Berbeda halnya dengan gambar lelaki yang terlihat babakbelur, asumsi awal seseorang yang melihatnya akan mengira bahwa ia merupakan seorang remaja yang tidak disiplin, sering berkelahi dan tidak dapat diatur. Jika seseorang seperti itu berada didekat kita, mungkin akan timbul perasaan yang tidak aman karena seolah sosok tersebut dekat dengan masalah.

**Badan penuh luka
dan berantakan**

=

Bermasalah



Description:
Character design Bloody
by Agatahanngum



Developing Character Design.

Metodologi dan Aplikasi

Manga matrix.

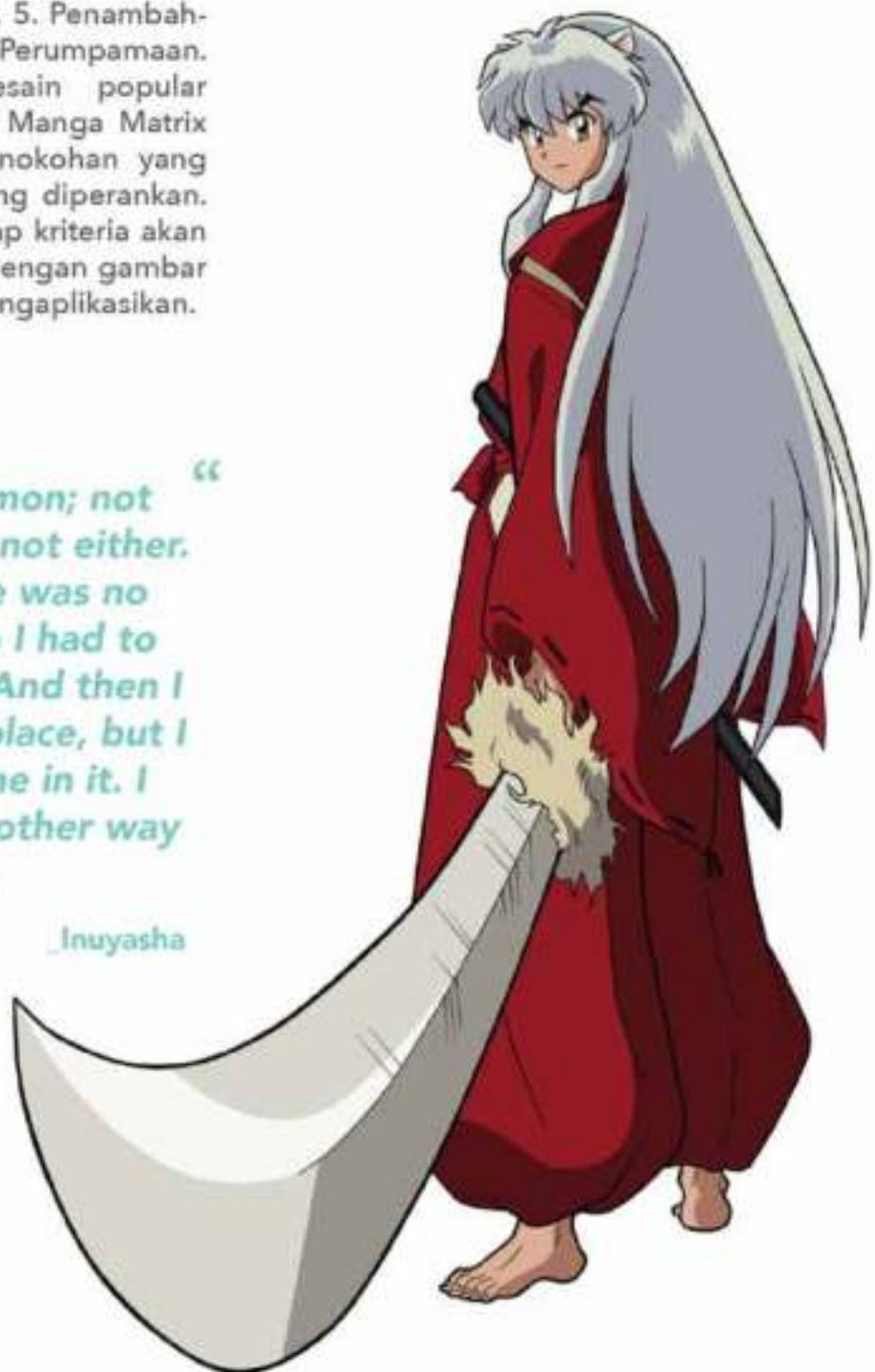


Seperti halnya morphological force connection yang membagi sebuah objek kedalam bagian-bagian, teknik Manga matrix juga menuntut seorang karakter desainer untuk mampu memahami dan memisahkan setiap bagian untuk nantinya dikombinasikan, dikurangi, atau dibuat lebih dramatis. Dalam teknik Manga Matrix terdapat beberapa kualitas eksplorasi yang dapat dilakukan oleh seorang karakter desainer dalam menghasilkan karakter desain yang original dan sesuai kebutuhan, beberapa kualitas tersebut antara lain: 1. Penambahan, 2. Pengurangan, 3. Pembagian, 4. Penggandaan, 5. Penambahan atribut alam, dan 6. Perumpamaan. Beberapa karakter desain populer mengadaptasi metode Manga Matrix untuk menghasilkan penokohan yang sesuai dengan cerita yang diperankan. Dalam buku berikut setiap kriteria akan dijelaskan satu-persatu dengan gambar penunjang dari setiap pengaplikasian.

Description:
Character design Inuyasha
from Anime Series Inuyasha

“ Not really a demon; not really human. I'm not either. That's all. There was no place for me, so I had to find one myself. And then I realized. I had a place, but I was the only one in it. I didn't know any other way to live. ”

_Inuyasha



1. Penambahan

Kriteria yang pertama adalah penambahan, dimana metode penambahan merupakan jenis eksplorasi karakter desain dengan mengambil salah satu bentuk dasar seperti manusia, serigala, atau kuda dan menambahkan atribut atau karakter dari objek lain untuk ditambahkan pada karakter dasar tersebut, sebagai contoh: manusia dengan tanduk kambing atau kuda dengan sayap burung. Dengan menambahkan salah satu atribut khas dari suatu objek pada objek lain akan menghasilkan objek baru dengan sifat dan kemampuan baru.



Description:
Character design Shippo
from Anime Series Inuyasha.

Anak kecil.

+

Anak kecil.



Remaja
wanita

+

Sayap
burung

Description:
Character design girl with wings
by A Floor.

Remaja
wanita

+

Tanduk
domba

Description:
Character design Alitta
from Ishtar Shokufou.



2. Pengurangan

Description:
Denki Kaminari
from Boku No Hero Academia.



Teknik penambahan dalam karakter desain merupakan metode yang paling sering digunakan oleh karakter desainer, namun jika tidak dapat menggunakannya dengan bijak, maka sebuah karakter desain akan terlihat terlalu ramai dengan atribut-atribut yang tidak perlu. Teknik pengurangan sering kali digunakan untuk membatasi atau memfokuskan karakteristik dari sebuah karakter desain dengan membuang atribut-atribut atau hal yang tidak perlu. Teknik pengurangan juga sering digunakan untuk menyederhanakan bentuk dari karakter desain sehingga terlihat lebih simple dan mengekspose hal-hal yang penting. Penyederhanaan dapat dilakukan dengan mengurangi ukuran, menurunkan detail warna, atau membuat sebuah karakter desain tidak terlalu mencolok. Dengan begitu sebuah karakter yang dihasilkan akan lebih mudah untuk mengekspose kelebihan-kelebihan yang dimiliki olehnya.

Electric
power

-

Bodoh



Super
human

-

self
injury

Description:
Character design: Euku Mutsya
by Johanna1234
from Babu No Hara Academia

Fire
power

-

Can't
swim

Description:
Character design: Pirtgas D. Ace
by pirtgas.com
from One Piece



3. Pembagian

1
tubuh

÷

2
kepribadian



Kepribadian manusia normal pada umumnya memiliki banyak sisi emosi yang bergantung pada pengalaman-pengalaman yang pernah dilalui sebelumnya. Dalam beberapa kondisi psikologi tertentu juga terdapat seorang manusia yang memiliki banyak kepribadian (kepribadian ganda) dimana pada keadaan tertentu antara satu kepribadian dengan kepribadian lain memiliki pola interaksi yang berbeda, pada satu waktu menjadi seseorang yang ceria, namun pada lain waktu menjadi seseorang yang sangat misterius. Metode pembadian adalah sebuah metode yang memungkinkan seorang karakter desain untuk memecah sebuah objek karakter desain menjadi dua yang saling melengkapi. Sebagai contoh seorang pasangan pria dan wanita, dimana karakter pria memiliki personality tenang dan pendian, serta karakter wanita yang miliki personality ceria dan aktif. Keduanya memiliki sifat yang sangat berbeda, namun keduanya saling melengkapi dalam membangun sebuah cerita yang baik. Contoh lain adalah seorang saudara kembar identic, namun masing-masing memiliki ketertarikan pada hal yang berbeda, dimana yang satu sangat feminine, sedangkan sebaliknya sodara kembarnya memiliki kepribadian yang cenderung maskulin.

Description:
Character design Kirovaki Ichigo
from Bleach

Friendship

÷

2



Description:
Character design Calendar
from One Piece



1
gen

÷

2

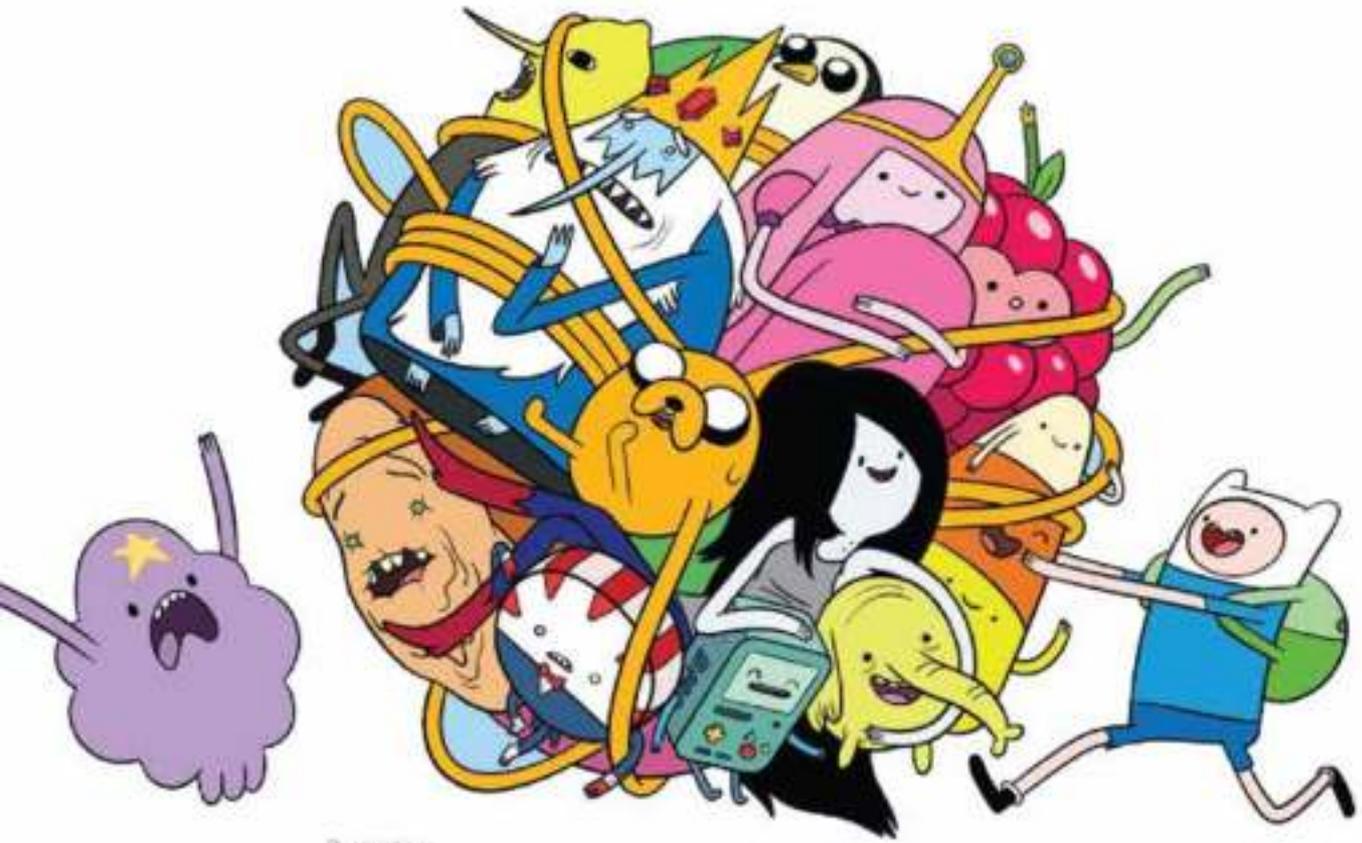
Description:
Character design Kagamine Rin & Len
from Vocaloid

4. Penggandaan

Dalam kategori penggandaan yang ditonjolkan adalah sebuah karakter desain tidak dapat berdiri sendiri dalam membangun sebuah cerita, untuk dapat membangun interaksi dan memaksimalkan penceritaan, sebuah karakter desain membutuhkan karakter pendukung lain dalam lingkungan yang turut membentuk atau berpengaruh terhadap kepribadian sebuah karakter desain yang akan dirancang. Seperti contoh karakter desain Boruto yang didukung oleh ayahnya Naruto, ibunya Hinata, serta adik perempuannya Himawari. Dimana pada setiap karakter yang ada tersebut masing-masing turut membantu dalam membentuk karakter pemeran utama "Boruto". Menduplikasi karakter pendukung dalam sebuah cerita, merupakan salah satu cara untuk membangun jembaran atau latar belakang yang baik mengapa sebuah karakter menunjukkan ekspresi tertentu saat menghadapi kondisi tertentu.

Description:
Main Characters
from Hotel Transylvania





Description:
Main Characters
from Adventure Time



Description:
Main Characters
from The Simpsons.

5. Penambahan atribut alam

Penggunaan elemen dasar yang ada di alam merupakan eksplorasi yang paling banyak dikembangkan dalam mengembangkan sebuah karakter desain. Beberapa elemen dasar seperti air, api, angin, dan tanah merupakan elemen utama yang terdapat pada alam, beberapa elemen tersebut kemudian dikombinasikan dengan objek utama. Sebagai contoh manusia dikombinasikan dengan elemen api, maka akan menghasilkan sebuah karakter manusia yang dibalut dengan rambut api atau manusia dengan pakaian yang terbuat dari api. Begitu juga dengan atribut alam yang lain, dimana sebuah karakter memiliki atribut yang berkaitan dengan elemen alam yang diwakilinya atau dimilikinya. Dalam perwakilan elemen, ada kalanya penggunaan warna yang identic cukup mewakili dari atribut alam yang dikombinasikan. Misalnya warna merah untuk api, warna biru untuk air, warna putih untuk angin, serta warna coklat untuk tanah.



Description:
Character design To Fit
from Aljuna
by @kibagun



Description:
Main characters
from The Legend of Korra.



Description:
Character design The Green Mother
by Whitbrown.

6. Perumpamaan

Perumpamaan merupakan metode perancangan karakter desain yang menghidupkan objek beserta sifat dan karakteristiknya. Umumnya metode ini digunakan untuk menghidupkan benda mati atau memanusiaikan hewan, seperti mentransformasikan kucing dalam bentuk manusia, dimana manusia tersebut memiliki wajah yang lucu namun pemalas yang suka tidur siang. Dalam menggunakan teknik ini, seorang karakter desainer dituntut untuk menjadi sangat peka terhadap sifat dari objek yang akan di transformasikan kedalam bentuk manusia, tidak hanya berlandaskan pada pengalaman pribadi saja, dengan juga memahami makna sebuah benda atau binatang pada sebuah kebudayaan tertentu akan sangat membantu seorang karakter desainer dalam mentransformasikan kepribadian benda atau hewan dalam prespektif masyarakat sekitar sehingga dapat diterima dan mudah dipahami.

*Description:
Characters design Finalist
Personification by Alayana Chen*





Description:
Characters design Kotaro Kamura
by Revoltech.



Description:
Characters design Pocari Sweat
by Revoltech.

Description:
Characters design Fatsuekigata-kun!
by Park Dong-gun.



7. Mix Method

1. Karakter utama.

Pada tahap ini, cerita dipilih untuk kemudia dibuat tokoh utamanya. Syarat dari tokoh utama haruslah memiliki penampilan yang menarik.

2. Karakter berlawanan.

Tahap yang kedua membuat karakter pendamping yang memiliki sifat berlawanan untuk menonjolkan kepribadian satu sama lain.

3. Sensitive, aktif, cerdas.

Dalam proses berikut, penokohan dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu terdapat tokoh yang memiliki sifat sensitive, aktif secara psikomotorik, serta tenang dan cerdas. Ketiga karakter tersebut menciptakan harmoni yang saling melengkapi.

4. Yin dan Yang.

Dalam proses ini sebuah karakter yang telah ditentukan ditambahkan salah satu unsur Yin atau Yang. Sebagai contoh seorang karakter yang memiliki kepribadian sensitive kemudian ditambahkan unsur "Yang" maka karakter desain tersebut akan lebih bersemangat, sangat ekspresif, periang, ataupun secara facial akan lebih sering terlihat tersenyum.

Description:
Character design Robin
from Teen Titans
by Hayk Menukyan.



7. 1,2,3,4,5,7.

Metode berikut berfokuskan pada sebuah kumpulan karakter dengan kepribadian yang berbeda dan saling melengkapi, seperti sebuah persahabatan yang terdiri dari tujuh orang, dimana setiap individu memiliki kepribadian khas, antara lain: moody, fokus, tenang, cuek, pemarah, ceria, dan ragu-ragu. Semakin banyak karakter yang ditampilkan akan semakin baik untuk menonjolkan karakteristik karakter lainnya, namun dengan catatan masing-masing kepribadian yang ditambahkan dapat saling menungjang dan meningkatkan keseimbangan dalam cerita.

calm

VS

emosional

Description:
Character design Daku & Bakugou
From Doku No Hero Academia





Description:
Characters design Beauty & The Beast
by Megan Kenney



Description:
Characters design
from Kimi To Boku.

sensitif

aktif

sporty

cerdas

Dalam film Inside Out, terdapat beberapa karakter desain yang mewakili salah satu kepribadian tertentu dalam setiap pikiran manusia, beberapa karakter desain tersebut diantaranya adalah Joy, Fear, Anger, Disguise, dan Sadness. Masing-masing karakter menonjolkan setiap kepribadian yang diwakilinya, dimana karakter lain tidak menunjukkan emosi lain, selain emosi yang diwakilinya. Sebagai contoh, karakter Sadness tidak pernah terlihat marah ataupun senang, begitupula dengan karakter Anger yang tidak pernah terlihat takut ataupun sedih. Hal tersebut membuat karakteristik (*signature*) dari setiap karakter menjadi sangat kuat.

Description:
Main characters design
from Inside Out





- Barthes, Roland. (1989). *Empire Of Sign*. United State Of America: Harper Collins Canada Ltd.
- Bourdieu, Pierre. (2015). *Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Creswell, John W. (2012). *Reseacr Design: Pendekatan Kualitatif, kualitatif, dan mixed (edisi tiga)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Doyle, Patrick Own. (2004). *Annoted World for Animate Characters*. Stanford University.
- Fogelstrom, Elise. (2013). *Investigation of Shape and Colours as Elements of Characters Design*. UPPSALA Universitet.
- Hamarsi, Indiria. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*. Messachusetts: Tundra Publishing.
- McCloud, Scott. (2006). *Making Comics*. New York: William Morrow Paperbacks.
- McCloud, Scott. (2008). *Reinventing Comics*. New York: HarperCollins Publisher.
- Pickens, Amy. (2005). *Character Design With Variety and Purpose*. Southern Methodist: Oachita Baptist University.
- Roberts, Steve. (2004). *Animasi Karakter 3D (Character Animation in 3D)*. Malang: Bayu Media Publishing.
- Rustan, Surianto. (2008). *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sobur, Alex. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Tsukamoto, Hiroyoshi. (2012). *Super Manga Matrix*. Harper Design.

Veri, Apriyanto. (2010). *Cara Mudah Menggambar Dengan Pencil*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka.

White, Tony. (2006). *ANIMATION: From Pencil to Pixels, Classical Techniques for Digital Animators*. UK: Oxford.

Widagdo. (2011). *Desain dan Kebudayaan*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.



Pengenalan Karakter Desain / Work Process / Qualities of Character Design / Guideline For Character Design / Primary Shape & Psychology / Color Theory / Morphological Forced Connection / Physical Attributes / Halo Effects in Character Design / Manga Matrix.

ISBN 978-602-9155-22-8

