

## PERANCANGAN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI PENDEK 2D LONTONG CAP GO MEH

### CHARACTER DESIGN FOR SHORT 2D ANIMATED FILM LONTONG CAP GO MEH

Firda Ayu Nopianty<sup>1</sup>, Arief Budiman, S.Sn., MSn.<sup>2</sup>

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[firdaynop@gmail.com](mailto:firdaynop@gmail.com), <sup>2</sup>[ariefiink@telkomuniversity.ac.id](mailto:ariefiink@telkomuniversity.ac.id)

---

#### Abstrak

Kota Semarang memiliki ragam kebudayaan dan kehidupan masyarakat yang menarik, salah satunya adalah akulturasi yang terjadi antara etnis Jawa dan etnis Tionghoa di Kota Semarang, yang salah satunya kemudian menghasilkan sebuah produk kebudayaan baru yaitu Lontong Cap Go Meh. Lontong Cap Go Meh merupakan sebuah produk makanan khas etnis Tionghoa di Indonesia; khususnya di Jawa, yang merupakan adaptasi dari makanan tradisional masyarakat Muslim Jawa yaitu Opor Ayam. Keharmonisan dan akulturasi yang terjadi di Kota Semarang tersebut kemudian sangat menarik untuk dijadikan sebagai ide dasar dalam pembuatan sebuah film animasi pendek 2D, maka dibuatlah perancangan karakter berdasarkan naskah yang mengangkat fenomena tersebut. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif interpretatif yang meliputi observasi, wawancara, dan studi literatur dengan penambahan unsur-unsur fiktif. Teori yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan karakter ini adalah Teori Animasi oleh Munir, Prinsip Animasi oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas, Teori Desain Karakter milik Chris Webster, Konsep Tiga Dimensional Karakter oleh Biran, Teori *Shape*, Siluet, style dan proporsi oleh Tony White, Teori Warna dan Kepribadian oleh Bryan Tillman, serta Teori Kostum oleh Sherm Cohen. Dengan menggunakan teori-teori perancangan karakter tersebut, perancang membuat karakter yang dapat menggambarkan sifat dan fisik masyarakat etnis Jawa dan etnis Tionghoa yang ada di Kota Semarang yang dapat menggambarkan fenomena yang terjadi di Kota Semarang tersebut. Hasil dari penelitian menghasilkan perancangan dua karakter utama yaitu karakter Pangeran etnis Tionghoa dan karakter Ayu etnis Jawa, serta karakter pendukung lainnya antara lain adalah Kaisar, Permaisuri, dan warga etnis Tionghoa dan etnis Jawa, serta satu karakter mitologi yaitu karakter Naga. Perancangan karakter tersebut kemudian dipresentasikan melalui media utama berupa *artbook*, dan media pendukung berupa poster film, stiker, serta *artprint color script* penggabungan antara karakter dan *background*.

Kata Kunci: Perancangan Karakter, Animasi Pendek 2D, Akulturasi, Jawa, Tionghoa

---

#### Abstract

*Semarang has an interesting variety of cultures and people's lives, one of which is acculturation that occurs between Javanese and Chinese ethnic in Semarang, one of which then produces a new cultural product, namely Lontong Cap Go Meh. Lontong Cap Go Meh is a typical Chinese ethnic food product in Indonesia; especially in Java, which is an adaptation of traditional Javanese Muslims food namely Opor Ayam. The harmony and acculturation that took place in Semarang was very interesting to be a basic idea in making a short 2D animated film, so a character design based on a script was made that will support the phenomenon. The method that was used is the interpretative qualitative method which includes observation, interviews, and literature studies with the addition of fictional elements. The theory used as the base in the design of these characters are the Theory of Animation by Munir, The Principle of Animation by Ollie Johnston and Frank Thomas, Character Design Theory by Chris Webster, The Concept of Three-Dimensional Characters by Biran, Shape, Silhouette, Style and Proportion Theory by Tony White, Color and Personality Theory by Bryan Tillman, and Costume Theory by Sherm Cohen. By using those character design theories, designer creates characters that can describe the nature and physicality of Javanese and Chinese ethnic groups in Semarang which can describe the phenomenon that occurred in Semarang. The results of the study resulted in the design of two main characters, namely the ethnic Chinese Prince character and Javanese ethnic Ayu character and other additional characters including the Emperor, Empress, and ethnic Chinese and Javanese, including one mythological character, the Dragon character. The character design is then presented with the main media in the form of artbook, and supporting media in the form of movie posters, stickers, and artprint of color scripts that combine characters and backgrounds.*

*Keywords: Character Design, 2D Short Animation, Acculturation, Javanese, Chinese*

---

## 1. Pendahuluan

Kota Semarang memiliki tempat-tempat bersejarah yang sangat menarik. Tempat-tempat bersejarah tersebut erat kaitannya dengan masa penjajahan Belanda dan kependudukan etnis Tionghoa di Indonesia. Kota Semarang merupakan salah satu kota dengan penduduk etnis Tionghoa terbanyak di Indonesia, maka tidak heran jika saat ini Kota Semarang juga menjadi salah satu kota dengan perayaan Imlek terbesar di Indonesia. Dengan banyaknya jumlah penduduk etnis Tionghoa di Kota Semarang sejak tahun 1740an, maka muncullah beberapa produk kebudayaan baru sebagai hasil akulturasi antara etnis Jawa dan etnis Tionghoa di Kota Semarang, khususnya produk makanan. Salah satu produk makanan yang muncul seiring dengan proses akulturasi antara etnis Jawa dan etnis Tionghoa di Kota Semarang adalah Lontong Cap Go Meh. Lontong Cap Go Meh merupakan menu khas pada perayaan Imlek, yang biasa disajikan pada hari ke-15 setelah perayaan Imlek. Makanan ini merupakan menu hasil akulturasi budaya masyarakat peranakan Tionghoa di Semarang dengan tradisi masyarakat Muslim Jawa. Produk-produk hasil kebudayaan tersebut kemudian membentuk sebuah identitas dan ciri khas tersendiri bagi Kota Semarang.

Fenomena tersebut kemudian diangkat ke dalam sebuah konsep cerita film animasi pendek 2D dengan judul Lontong Cap Go Meh yang kemudian dibuat desain karakter sesuai naskah. Untuk menciptakan sebuah karakter, dibutuhkan sebuah tahap perancangan. Desain karakter/perancangan karakter merupakan proses perancangan visual tampilan fisik sebuah karakter sesuai karakteristik yang dimiliki sebuah tokoh dalam cerita, untuk mendukung karakterisasi tersebut dan memudahkan penyampaian emosi dan pesan dari karakter dalam cerita. Hal yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan visual karakter adalah sisi tiga dimensional karakter yang meliputi fisik, sosiologis, dan psikologis. Karakter yang terdapat di dalam naskah animasi Lontong Cap Go Meh secara umum terbagi menjadi dua yakni karakter yang mewakili etnis Jawa dan karakter yang mewakili etnis Tionghoa. Dalam perancangan karakter, perancang berusaha mencerminkan sifat dan ciri fisik dari masing-masing etnis tersebut agar animasi akan lebih mudah diterima khususnya oleh kalangan anak-anak.

Berdasarkan uraian di atas, untuk menunjukkan produk budaya hasil akulturasi etnis Jawa dan etnis Tionghoa di Kota Semarang, maka dibuat sebuah rancangan karakter untuk karya animasi pendek 2D dengan judul "Lontong Cap Go Meh" dengan memperhatikan ciri sifat dan fisik karakter etnis Jawa dan etnis Tionghoa, dan menampilkannya secara visual agar lebih dapat dipahami oleh audiens khususnya anak-anak.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Pengertian Animasi

Secara umum animasi merupakan benda mati yang diberi dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup atau terkesan hidup. Berdasarkan definisi tersebut, animasi adalah seni menggerakkan benda mati secara urut sehingga terkesan hidup. (Munir, 2012: 381)

Dalam pembuatan desain karakter, terdapat tiga prinsip dari 12 prinsip animasi yang berkaitan, yakni *appeal*, *solid drawing*, dan *staging*.

### 2.2 Desain Karakter

Desain karakter adalah sebuah proses perancangan penampilan fisik suatu karakter sesuai karakteristik yang dimilikinya dalam naskah cerita untuk mendukung karakter tersebut secara visual. (Webster, 2005: 142) Dalam perancangan karakter terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan.

#### 2.2.1 Konsep Tiga Dimensional Karakter

Sebuah karakter harus memiliki karakteristik fisik, pikiran tokoh/sosiologis, dan psikis yang jelas. (Biran, 2006: 63-67)

#### 2.2.2 Ekspresi dan Gestur

Ekspresi dan gestur yang dilakukan sebuah karakter dapat digunakan untuk mengamati perasaan karakter tersebut. Dengan bahasa tubuh, orang-orang bisa menyampaikan rasa senang, sedih, simpati, dan empati tanpa disertai tutur kata. (Ramdani, 2015: 11, 27-32, 46, 49, 51, 65, 69)

#### 2.2.3 Style atau Pnggayaan

Sebelum membuat sebuah karakter kita harus sudah menentukan *style* atau *penggayaan* yang akan digunakan. *Pnggayaan* tersebut harus memiliki kesatuan dengan seluruh elemen, baik antara satu karakter dengan karakter lainnya, hingga dengan *background* dan *environment*. (White, 2009: 235)

#### 2.2.4 Shape

Bentuk suatu karakter sangat berpengaruh terhadap bagaimana audiens melihat karakter tersebut sehingga bentuk karakter perlu dipikirkan dengan matang. (White, 2009: 238)

#### 2.2.5 Proporsi

Proporsi karakter dapat sangat menjelaskan tentang dirinya sendiri. Misalnya karakter dengan badan kecil dan kepala yang besar yang biasanya digunakan untuk penggambaran karakter anak-anak. (White, 2009: 239)

### 2.2.6 Siluet

Siluet merupakan salah satu hal yang perlu sangat diperhatikan saat melakukan perancangan sebuah karakter baru karena melalui siluet dapat dengan cepat mendefinisikan sifat dan kepribadian karakter tersebut. (White, 2009: 241)

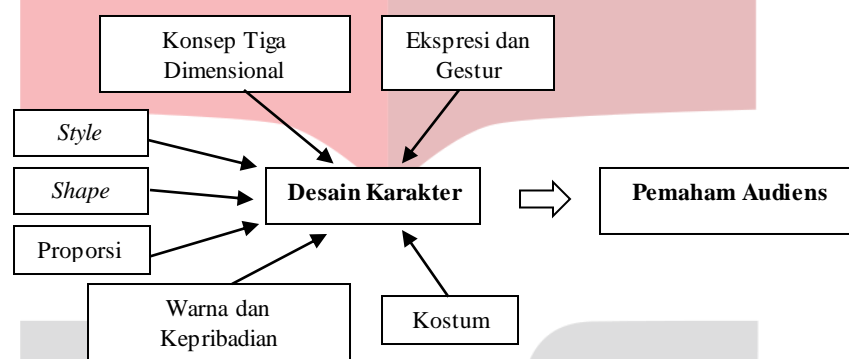
### 2.2.7 Warna dan Kepribadian

Warna dapat menunjukkan sifat dari tokoh yang digambarkan secara visual. Warna dapat menjelaskan sifat dari karakter, sehingga peran dari warna menambah aspek dari *appeal* dan berhubungan dengan sifat karakter. (Tillman, 2011: 110)

### 2.2.8 Kostum

Kostum adalah elemen penting untuk mengenalkan sifat dan latar belakang karakter hingga pekerjaan karakter tersebut. Kostum bukan hanya sekedar baju yang digunakan oleh sebuah karakter, namun juga aksesoris yang digunakan atau dibawa oleh tokoh. Kostum juga dapat mendukung *appeal* sebuah karakter. (Cohen, 2006: 20)

## 2.3 Bagan Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran  
Sumber: dokumen pribadi

## 3. Pembahasan

### 3.1 Analisis Data dan Karya Sejenis

Berdasarkan hasil analisis karya sejenis dan observasi objek serta khalayak sasaran yang telah dilakukan, maka perancang menemukan konsep perancangan untuk karakter etnis Tionghoa dan etnis Jawa sesuai naskah animasi Lontong Cap Go Meh. Dalam konsep perancangan ini karakter akan dirancang menjadi karakter animasi dengan mencerminkan sifat dan fisik karakter. Penggayaan yang digunakan adalah penggayaan visual *simple*. Bentuk karakter sesuai konsep tiga dimensional karakter diambil berdasarkan analisis karya sejenis, data objek, dan data khalayak sasaran. Perancangan tokoh utama yaitu Pangeran Tionghoa dan tokoh pendukung yaitu warga etnis Tionghoa diambil dari analisis bentuk fisik etnis Tionghoa, konsep kostum, serta warna dan psikologis dari karya animasi The Guardian Brothers. Kemudian perancangan karakter untuk karakter utama anak perempuan Jawa mengacu pada analisis data objek etnis Jawa dan konsep tiga dimensional karakter dengan menonjolkan bentuk fisik anak perempuan Jawa yang memiliki mata agak lebar, hidung agak kecil dan rambut hitam dengan kulit coklat dengan penggayaan *simple*. Dari hasil analisis data objek dan karya sejenis dapat digunakan untuk kebutuhan referensi penggambaran ekspresi dan gestur pemerani namun polos untuk karakter Pangeran, dengan proporsi tubuh yang kecil dan kostum pangeran. Penyesuaian ini dilakukan untuk dapat membuat karakter yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

### 3.2 Konsep Perancangan

Konsep perancangan dalam pengkaryaan ini berupa konsep visual karakter untuk animasi dua dimensi dalam bentuk *artbook* dengan topik yang diangkat adalah akulturasi, dimana akulturasi tersebut terjadi di Kota Semarang di antara dua buah kebudayaan yang kemudian menghasilkan sebuah produk kebudayaan baru, yakni Lontong Cap Go Meh. Berdasarkan data yang telah didapat dan dianalisis, maka tema besar pada pengkaryaan yaitu perbedaan sifat dan fisik karakter antara etnis Jawa dan etnis Tionghoa di Kota Semarang.

#### 3.2.1 Konsep Pesan

Perancangan karakter animasi ini didasari dari fenomena akulturasi antara etnis Jawa dan etnis Tionghoa yang terjadi di Kota Semarang, yang kemudian menghasilkan sebuah produk kebudayaan baru. Ide ini diawali dengan melihat fenomena dimana Kota Semarang memiliki penduduk dengan berbagai macam etnis, yang hidup dengan rukun, penuh toleransi, dan saling menghormati. Dari

sanalah, kemudian terbentuk berbagai produk-produk kebudayaan baru untuk saling mengisi dan melengkapi penduduk Kota Semarang. Adanya karakter pada konsep visual animasi ini bertujuan untuk menjadi pengingat dan contoh baik untuk anak-anak agar senantiasa bersikap toleran dan saling menghormati segala perbedaan yang ada dalam masyarakat.

Sesuai dengan ide cerita, perancangan karakter mengikuti ciri fisik, psikis, dan sosial pada dinasti Ming untuk karakter etnis Tionghoa serta pada tahun abad ke 20-an untuk karakter etnis Jawa.

### 3.2.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan dalam perancangan karakter adalah berusaha menampilkan ciri visual etnis Tionghoa dan etnis Jawa yang disesuaikan dengan referensi karya animasi sejenis dan memperhatikan ciri khas fisik, sosiologis, dan psikologis dari masing-masing etnis.

Pemilihan pengayaan rancangan karakter menggunakan pengayaan kartun semi-realis yang memiliki ciri fisik sama seperti manusia asli, hanya saja memiliki perbedaan dalam proporsi tubuh yang lebih sederhana. Pengayaan ini menyesuaikan dengan target penonton yaitu anak-anak yang lebih menyukai karakter dengan pengayaan sederhana sehingga lebih mudah diingat.

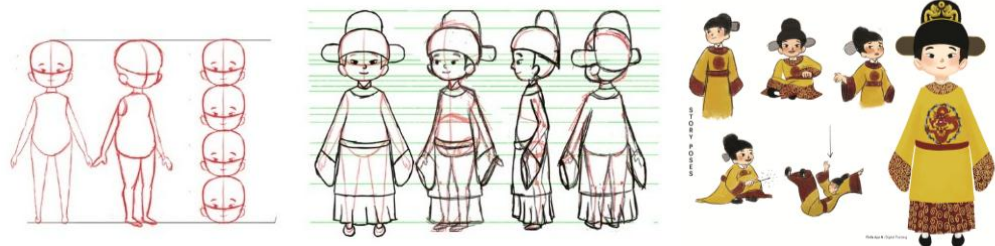
### 3.2.3 Konsep Media

Media utama yang digunakan adalah *artbook* berisi perancangan visual, dan media pendukung yang digunakan adalah poster ukuran A3, stiker karakter, serta postcard hasil gabungan antara visual karakter dan background.

## 3.3 Hasil Perancangan

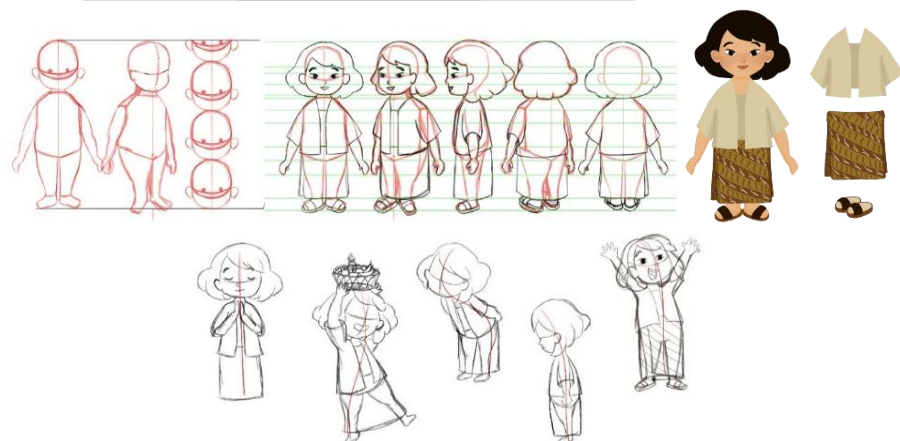
### A. Pangeran

Pangeran adalah seorang anak tunggal pewaris takhta suatu kerajaan di Cina. Sebagai satu-satunya pewaris kerajaan, Pangeran sudah terdidik menjadi seorang pemimpin sehingga ia sudah memiliki wibawa dan sangat bertanggung jawab. Sejak kecil, ia sudah terbiasa mengikuti dayang-dayangnya ketika memasak jamuan, dan kemudian ia juga mengikuti kursus memasak oeh koki handal di kerajaan, sehingga ia memiliki kemampuan memasak dan memiliki cita rasa yang tinggi terhadap makanan.



### B. Ayu

Ayu merupakan seorang anak perempuan berusia 6 tahun, ia tinggal di Kota Semarang bersama kedua kakek-neneknya. Ayu merupakan seorang peranakan Tionghoa, dimana neneknya merupakan seorang etnis Tionghoa murni atau biasa disebut dengan Cina totok yang kemudian menikah dengan Kakek yang merupakan seorang etnis Jawa. Kedua orang tua Ayu telah meninggal dunia ketika Ayu masih bayi. Meskipun sudah ditinggal oleh kedua orang tuanya sejak kecil, Ayu merupakan seorang anak yang ceria dan periang. Ia selalu membantu Neneknya dan mengikuti Neneknya ketika beribadah.



**C. Ketua Perompak**

Ketua Perompak adalah ketua dari sebuah kelompok perompak yang biasa melakukan perampokan barang-barang berharga dari suatu daerah/kerajaan. Pada saat itu kapal perompak tersebut sedang melewati kerajaan Cina tersebut, kemudian mereka mencium aroma makanan yang sangat lezat yang berasal dari kerajaan tersebut yang sedang mengadakan sebuah perayaan. Mereka pun akhirnya menghampiri pulau kerajaan tersebut.



**D. Kaisar**

Kaisar adalah seorang pemimpin kerajaan yang sangat adil dan bertanggung jawab, ia selalu mengedepankan keselamatan dan kesejahteraan rakyatnya. Kaisar juga merupakan seorang pemimpin yang sangat royal.



**E. Permaisuri**

Permaisuri merupakan istri dari seorang pemimpin kerajaan Cina, ia merupakan seorang wanita yang sangat cerdas, penyayang, bijaksana, dan pemberani. Ia sangat menyayangi keluarganya dan rela melakukan apapun demi keluarganya.



**4. Kesimpulan**

Dalam pengkaryaan tugas akhir ini, perancang mengangkat sebuah fenomena mengenai akulturasi yang terjadi antara etnis Jawa dan etnis Tionghoa di Kota Semarang yang kemudian menghasilkan sebuah makanan hasil produk kebudayaan baru, yakni Lontong Cap Go Meh. Berangkat dari fenomena tersebut perancang membuat visual karakter sesuai kebutuhan naskah

Untuk perancangan visual desain karakter, perancang membuat dua karakter utama, yaitu tokoh etnis Tionghoa bernama Pangeran dan tokoh etnis Jawa bernama Ayu. Dalam visual karakter untuk etnis Jawa, terlihat dari perbedaan warna kulit yang lebih kecoklatan, mata dan mulut yang cenderung lebih besar, hidung kecil, dan

rambut yang lebih ikal. Selain fisik, etnis Jawa juga cenderung lebih ramah dan sederhana. Sedangkan karakter etnis Tionghoa memiliki kulit yang lebih putih kemerahan, mata yang sipit, hidung dan mulut yang kecil, serta rambut yang lurus. Konsep karakter etnis Tionghoa yang dibentuk dalam perancangan ini menggunakan pewarnaan dan atribut yang lebih mewah karena berasal dari keluarga kerajaan.

Perancangan ini dihasilkan dari data studi literatur, data observasi, dan referensi karya sejenis yang telah dianalisis dan kemudian dijabarkan kembali sesuai kebutuhan cerita. Perancang kemudian mendapatkan konsep kreatif dan konsep visual yang disesuaikan dengan konsep pesan yang ingin disampaikan, hingga selanjutnya dilakukan perancangan visual desain karakter. Dari konsep tersebut, dihasilkan visual dua tokoh karakter utama untuk film animasi 2D "Lontong Cap Go Meh".

#### Daftar Pustaka

- [1] Biran, H Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya.
- [2] Cohen, Sherm. 2006. *Character Design: Learn The Art of Cartooning Step by Step*. Irvine: Walter Froster.
- [3] Harahap, Daniel T.A., Eneste, Pamusuk., dan Putra, R. Masri Sareb. 1999. *Keanekaragaman Budaya di Indonesia*. Jakarta: Panitia Pameran Buku Indonesia.
- [4] Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- [5] Ramdani, Zaka Putra. 2015. *Gesture: Mengungkap Makna di Balik Bahasa Tubuh Orang Lain dari Mikroekspresi Hingga Makroekspresi*. Klaten: PT Hafamira.
- [6] Ratna, Nyoman Kutha. 2012. *Penelitian Sastra: Teori, Metode, dan Teknik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [7] Thomas, Frank., dan Ollie Johnston. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Italy: Walt Disney.
- [8] Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Oxford: Focal Press.
- [9] Tio, Jongkie. 2002. *Kota Semarang dalam Kenangan*.
- [10] Webster, Chris. 2005. *Animation: The Mechanic of Motion*. Oxford: Focal Press.
- [11] White, Tony. 2009. *How to Make Animated Films*. Oxford: Focal Press.

