

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI PENDEK 2D "ESCAPE" DESIGNING CHARACTER FOR 2D ANIMATED SHORT FILM "ESCAPE"

Sarah Nur Shabrina¹, Yayat Sudaryat S.Sn., M.Sn.²

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

sarahnshabrina@telkomuniversity.ac.id, yayatsudaryat@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Ketika memasuki jenjang pendidikan tinggi, mahasiswa diberikan lingkungan sosial yang baru, pengalaman baru. Setiap individu dituntut untuk dapat mengatur tanggung jawabnya begitu pula tingkat kesulitan belajar dan tugas yang harus bisa diatur oleh mahasiswa. Dalam proses belajar, setiap mahasiswa memiliki kemampuan dan cara belajar yang berbeda-beda. Ada yang mengerjakan tugas secara langsung, bertahap dan ada juga yang menunda-nunda. Hal menunda-nunda inilah yang disebut Prokrastinasi. Prokrastinasi dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan menunda-nunda yang disengaja menjadi sebuah kebiasaan sehingga dapat menimbulkan dampak buruk pada masa depan. Prokrastinasi di kalangan Mahasiswa adalah menunda-nunda tugas mata kuliah. Selama pengerjaan tugas, mahasiswa dapat kehilangan motivasi, sulit mendapat ide dan inspirasi, melakukan kegiatan yang tidak penting diluar tugas atau kehilangan kepercayaan diri. Tujuan dibuatnya laporan ini untuk merancang Desain Karakter yang dapat menyampaikan pesan tentang mahasiswa yang melakukan kebiasaan prokrastinasi. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode kualitatif yaitu melalui observasi, wawancara, studi pustaka dan studi dokumen kemudian hasil analisis. Dari hasil analisis data, yang didapatkan yaitu mengenai karakter umum seperti ciri fisik wajah mahasiswa Depok, kostum mahasiswa selama di rumah dan sebab akibat mahasiswa prokrastinator, yang hasilnya akan digunakan sebagai referensi dalam perancangan karakter animasi 2D. Bertujuan agar mahasiswa diharapkan dapat merasakan adanya keterkaitan dengan karakter yang melakukan prokrastinasi tersebut.

Kata Kunci: mahasiswa, prokrastinasi, desain karakter, animasi 2d.

Abstract

When entering the higher education, students are given a new social environment, new experiences. Each individual is required to be able to manage their responsibilities as well as the level of learning difficulties and assignments that must be managed by students. In the learning process, each student has different abilities and ways of learning. There are those who do the task directly, gradually and there are those who procrastinate. Procrastination can be interpreted as an activity of intentional procrastination into a habit so that it can have negative impacts in the future. Procrastination among students is to delay the assignments. During the work assignments, students can lose motivation, find it difficult to get ideas and inspiration, do activities that are not important outside the task or lose confidence. The purpose of this report is to design a Character Design that can

deliver a message about students who do procrastination as a habit. In collecting data, the author uses qualitative methods, through observation, interviews, literature studies and document studies and then the results of the analysis. From the results of data analysis, it is obtained that the general characters from physical features of Depok college student's faces, student's clothes while at home then cause and effect of student procrastinators, the results will be used as a reference in 2D animation character design. Aiming that students are expected to feel a connection between them and the character of the procrastination.

Keywords: students, procrastination, character design, 2d animation.

1. Pendahuluan

Dalam proses belajar, setiap mahasiswa memiliki kemampuan dan cara belajar yang berbeda-beda. Ada yang mengerjakan tugas secara langsung, bertahap dan ada juga yang menunda-nunda hingga batas waktu yang telah ditentukan. Hal menunda-nunda inilah yang disebut Prokrastinasi. Selama pengerjaan tugas, mahasiswa dapat kehilangan motivasi, sulit mendapat ide dan inspirasi, melakukan kegiatan yang tidak penting diluar tugas atau kehilangan kepercayaan diri. Ketidakpercayaan diri muncul saat pengerjaan tugas karena mahasiswa merasa tidak mampu, cemas dan khawatir tidak dapat memenuhi atau menyelesaikan tugas sehingga menimbulkan rasa tidak percaya diri dalam mengerjakan tugas.

Oleh karena itu dalam penulisan ini, dibuat sebuah perancangan desain karakter mahasiswa Prokrastinasi, yang ditujukan untuk mahasiswa jurusan DKV yang melakukan prokrastinasi di Universitas Telkom. Mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara pelaku prokrastinator serta melengkapi data dari studi dokumen dan studi pustaka yang kemudian diwujudkan dalam desain visual berupa karakter mahasiswa jurusan DKV yang melakukan prokrastinasi agar memiliki keterkaitan dengan target audiens.

2. Landasan Pemikiran

2.1 Prokrastinasi

Istilah prokrastinasi berasal dari gabungan dua kata latin, menurut Burka dan Yuen (2008) yaitu, "Procrastinate" yang berarti menunda., "pro" yang berarti maju dan "crastinus" yang berarti diteruskan. Bila kedua kata tersebut digabungkan akan memiliki arti yang rumit.

Terbentuk tingkah laku prokrastinasi dipengaruhi oleh faktor-faktor. Burka dan Yuen (2008) berpendapat faktor faktor yang memengaruhi yaitu persepsi diri, tanggung jawab, kepercayaan diri, kekhawatiran terhadap sebuah penilaian serta kesulitan dalam mengambil keputusan. Sedangkan menurut Tim Urban, seorang individu memiliki kepercayaan diri yang sangat rendah, maka ia dengan sengaja membiarkan untuk memuaskan dirinya sendiri.

Burka dan Yuen (1983) (dalam bukunya berjudul "Procrastination: Why You Do It, What To Do About It". Cambridge: Da Capo) mengutarakan bahwa penundaan tidak hanya menyebabkan konsekuensi internal tetapi juga konsekuensi di luar, eksternal. Terkadang konsekuensi eksternal bisa berakibat berbahaya, jika tidak dipikirkan kemungkinan dampaknya.

2.2 Animasi 2D

Kata animasi sering diartikan sebagai menghidupkan dari sesuatu benda mati atau benda statis

yang kemudian bisa menciptakan gerak atau kesan bergerak (Gatot Prakosa, 2010). Jadi, animasi dapat didefinisikan bahwa seni atau teknik membuat hidup dan Bergeraknya suatu obyek diam dan tidak bergerak sehingga berkesan hidup yang dapat menyampaikan pesan tertentu.

2.3 Desain Karakter

Desain karakter menurut Reza (2017) (dalam bukunya berjudul “Desain Karakter”) adalah sebuah ilustrasi berupa makhluk hidup, makhluk ghoib atau objek apapun yang digayakan dan diciptakan oleh pembuat untuk tujuan tertentu dengan sifat, warna dan bentuk visual yang khas/unik. Ada beberapa hal yang diperhatikan dalam merancang sebuah karakter dalam animasi. Tony White (2009) (dalam bukunya yang berjudul “*How To Make Animated Films*”) berpendapat dalam desain karakter dibagi tahapannya menjadi *style*, kepribadian, perilaku, proporsi, tinggi kepala, siluet, detail dan proses.

2.4 Style

Menurut Tony White (2009) dengan konsep yang telah ditentukan, harus lebih mengeksplor gaya yang tepat dan sesuai dalam desain dan animasi. Gaya karakter animasi banyak jenisnya, menurut Tom Bancroft yaitu, *Iconic, Simple, Board, Comedy Relief, Lead Character* dan *Realistic*.

2.5 Kepribadian

Kepribadian dalam teori kepribadian Carl Gustav Jung, ia juga kepribadian menjadi 16 kepribadian dari yaitu berdasarkan sikap dan fungsi psikologis kemudian di tambahkan oleh Isabel dan Katharine yaitu berdasarkan respon seseorang dengan dunia luar.

2.6 Bentuk Tubuh

Menurut Susan Dellinger (1989) terdapat beberapa bentuk tertentu yang dapat membentuk sebuah kepribadian, sikap serta cara otak individu berfungsi. Terdapat 4 bentuk umum yaitu bentuk bulat, kotak, segitiga dan berkelok-kelok.

Bentuk tubuh bulat dan tidak tajam secara psikologis memberi rasa aman dan tidak berbahaya. (Aditya & Noviyanti, 2019)

2.7 Ekspresi

Ekspresi wajah adalah salah satu cara mengungkapkan segala macam emosi baik yang positif maupun negatif. Biasanya orang akan mengetahui apakah ekspresi wajah tersebut menunjukkan rasa marah, senang, sedih dan takut. (Prawitasari, 1990)

2.8 Warna

Menurut Josiah (2016) masing-masing warna memiliki makna. Satu warna dapat memiliki makna positif maupun negatif. Contohnya warna dominan cerah secara psikologis memberi kesan semangat dan aspirasi.

3. Pembahasan

Data ini adalah data yang diperoleh penulis dari berbagai sumber. Penulis memperoleh data dari observasi, wawancara yang dilakukan oleh Mahasiswa yang melakukan prokrastinasi dan dengan Ahli Psikolog, selain itu analisis 3 karya sejenis. Penulis mengambil sample yang merupakan mahasiswa Depok dan mahasiswa jurusan DKV sebagai acuan desain karakter mahasiswa prokrastinator. Peneliti melakukan observasi pelaku

prokrastinasi yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah karakter yang sesuai dengan ciri-ciri prokrastinator.

Dalam animasi 2D “Escape”, tokoh karakter adalah seorang Mahasiswa yang berasal dari Depok dan berkuliah di Bandung. Maka peneliti melakukan observasi ciri fisik pada orang Depok.

Berikut kesimpulan hasil observasi yang didapat dari foto dokumentasi. Dari sebuah penggabungan ciri fisik menghasilkan ciri fisik yang baru dan makna sifat dari ciri fisik yang sesuai adalah, bersikap tenang, lembut, tidak suka repot, selalu menuruti kata hati, cenderung menentukan cara berpikir, kepribadian terbuka, optimis, hangat dan penuh empati kepada orang lain, pengertian dan komunikatif. Kostum pakaian yang dikenakan merupakan pakaian sehari-hari di dalam rumah.

Kesimpulan wawancara dengan beberapa mahasiswa jurusan DKV di Universitas Telkom, pelaku prokrastinasi yang berkaitan dengan desain karakter beberapa diantaranya adalah tokoh adalah seorang mahasiswa. Sifat karakter yang tidak percaya diri dan imajinatif. Perilaku dari karakter antara lain yang selalu begadang. Ciri-ciri fisik bisa didapat dari kurangnya istirahat karena mengejar deadline.

Hasil rangkuman wawancara dari kedua ahli psikolog, penyebab prokrastinasi adalah rendahnya kepercayaan diri, ketakutan akan kegagalan, manajemen waktu yang buruk, kesulitan untuk fokus dan mudah bosan. Melakukan prokrastinasi dapat berdampak seperti kehilangan waktu, terganggunya kesehatan, harga diri yang rendah.

Berdasarkan pengamatan atau observasi dari tiga karya sejenis, yaitu berdasarkan fisik wajah dan tubuh, cara berpakaian, dan kepribadian. Hasilnya adalah karakter utama berkepribadian introvert. Mereka lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah di banding dengan orang luar. Pakaian yang dipakai juga pakaian yang casual. Pakaian yang simple, tidak ribet. Pengayaan karakter dalam animasi yang digunakan adalah pengayaan simple. Permasalahan dari 3 karya sejenis juga serupa adalah mereka menunda tugas yang telah diberikan hingga mengerjakannya dalam keadaan terburu-buru.

4. Kesimpulan

Dalam pengkaryaan tugas akhir ini, penulis mengangkat sebuah fenomena terdekat yang sering dialami oleh banyak orang yaitu fenomena Prokrastinasi di kalangan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Telkom University. Prokrastinasi yang biasa dilakukan oleh mahasiswa jurusan DKV Telkom University adalah disaat adanya tugas dengan jangka waktu pendek maupun jangka panjang. Terdapat beberapa alasan dalam menunda-nunda tugas tersebut yaitu diantaranya karena beralih ke sesuatu yang lebih menarik, menyepelekan tugas dan takut jika tugas yang dikerjakan salah. Hal-hal menunda tersebut sangat menghabiskan kesempatan dan waktu dan mengerjakan karena merasa mampu dalam menyelesaikan tugas tersebut sebelum waktu tenggat.

Mereka menyadari dampak prokrastinasi jika dilakukan secara berulang-ulang akan menimbulkan penyakit tetapi mereka juga sengaja melakukan prokrastinasi karena keinginan sendiri ataupun alasan yang mendesak. Maka kegiatan menunda-nunda ini menjadi sebuah kebiasaan yang tidak peduli bagaimanapun dampaknya karena alasan tertentu.

Perancangan ini dihasilkan dari data narasumber dan referensi karya sejenis yang sudah dianalisis kemudian disusun untuk melengkapi topik cerita juga disertai konsep visual dan konsep kreatif dalam merancang visual desain karakter. Dari kedua konsep tersebut dapat menghasilkan visual karakter film animasi 2D “Escape”.

Daftar Pustaka

Sumber Buku

- [1] Burka, J & Yuen, L. (1983) *Procrastination: Why You Do It, What To Do About It*. Cambridge: Da Capo)
London: Hachette UK
- [2] Brooks, Josiah. (2016) *Draw With Jazza - Creating Characters, Fun and Easy Guide to Drawing Cartoons and Comics*. IMPACT Books
- [3] Bancroft, Tom. (2006) *Creating characters with personality*. New York:Watson-Guption Publications, Crown Publishing Group, a division of Random House Inc.
- [4] Creswell, J.W. (2013) *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [5] Dellinger, Susan. (1989) *Psycho Geometrics: How to Use Geometric Psychology to Influence People*. New Jersey:Prentice Hall
- [6] Knaus, William. 2010. *End Procrastination Now! (Get It Done with a Proven Psychological Approach)*. New York:The McGraw-Hill Companies, Inc
- [7] Prakosa, Gatot. 2012. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta:PT.ELEX Media Komputindo
- [8] Rachmat, Reza. (2017) *Desain Karakter*. Nulisbuku.com
- [9] Thomas, Frank & Johnston, Ollie. (1981) *The Illusion of Life*. Italy:Walt Disney Prodcutions
- [10] White, Tony. 2009. *How to Make Animated Film*. Oxford: Elsevier, Inc.

Sumber Internet

- [1] Urban, Tim. *How to Beat Procrastination*. [Daring] Tersedia di: <https://waitbutwhy.com/2013/11/how-to-beat-procrastination.html> [Diakses 9 September 2019]
- [2] Urban, Tim. *Why Procrastinators Procrastinate*. [Daring] Tersedia di: <https://waitbutwhy.com/2013/10/why-procrastinators-procrastinate.html> [Diakses 12 September 2019]
- [3] Urban, Tim. *Procrastination Matrix*. [Daring] Tersedia di: <https://waitbutwhy.com/2015/03/procrastination-matrix.html> [Diakses 9 September 2019]

Sumber Jurnal

- [1] Aditia, Patra, and Rahma Noviyanti. "Visual Analysis Of Children Books Illustration As a Psychiatric Therapy." *6th Bandung Creative Movement 2019, Bandung, Indonesia, October 2019*. Telkom University, 2019, pp. 356-360.
- [2] Prawitasari, Johana E. 1995. *Mengenal Emosi Melalui Komunikasi Nonverbal*. Buletin Psikologi, Tahun III, Nomor 1
- [3] Sa'adillah Maylawatim, Dian. *Pengenalan Karakter Manusia Melalui Bentuk Wajah dengan Metode Back Propagation Jaringan Saraf Tiruan*.
- [4] Steel, P. (2007). *The nature of procrastination : A meta-analytic and theoretical review of quintessential self-regulatory failure*. *Psychological Bulletin*, 133(1), 65–94.
- [5] Ursia, N.R., Siaputra, I.B., Sutanto, N. (2013). *Prokrastinasi akademik dan self-control pada mahasiswa skripsi Fakultas Psikologi Universitas Surabaya*. *Makara Seri Sosial Humaniora*, 17(1), 1-18. DOI: 10.7454/mssh.v17i1.1798

Sumber Skripsi

- [1] Ratna Mustika, Cikita. 2019. "Perancangan Desain Karakter Dalam Film Pendek Animasi 2d "Maya". Skripsi. Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.