

## PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK SHORT ANIMATION 2D “SAKAI”

### *DESIGNING CHARACTER DESIGN FOR SHORT 2D ANIMATION "SAKAI"*

Andina Puti Anindya<sup>1</sup>, Arief Budiman, S.Sn., M.Sn.<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>andinaanindya@gmail.com, <sup>2</sup>ariefiink@telkomuniversity.ac.id

---

#### Abstrak

Perancangan desain karakter ini merupakan salah satu media untuk menyampaikan kepada target audiens untuk menciptakan sikap tenggang rasa antar suku dan budaya. Dengan adanya fenomena di daerah sekitar Kota Duri tersebut, dibutuhkan media untuk menyampaikan pesan dan cerita didalam short 2D animation berjudul “Sakai” ini. Desain karakter merupakan unsur penting dalam perancangan Animasi 2D sebagai tokoh yang menjalankan sebuah cerita didalamnya dan menyampaikan pesan. Sehingga pesan bisa tersampaikan melalui karakter tersebut. Dalam perancangan ini sesuai dengan konsep cerita yaitu merancang karakter yang berasal dari Suku Sakai dan Kota Duri. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara observasi, wawancara dan studi literatur untuk membantu proses perancangan. Teori yang digunakan untuk perancangan ini adalah teori desain karakter, karakter, animasi dan teori warna. Teori perancangan ini diambil dari buku Tony White yang berjudul The Animator Workbook’s untuk menggunakan teori tersebut sebagai perancangan desain karakter, salah satunya seperti teori alur pembuatan karakter. Dengan adanya perancangan ini diharapkan cerita dan pesan didalamnya tersampaikan kepada target audiens, agar terciptanya tenggang rasa kepada sesama suku dan budaya.

Kata Kunci : *Desain Karakter, Suku Sakai, Animasi 2D*

---

#### Abstract

*The design of character designs is one of the media to convey to the target audience to create tolerance between ethnic groups and cultures. With the phenomenon in the area around the city of duri, media is needed to deliver messages and stories in the short 2d animation entitled "sakai". Character design is an important element in designing 2d animation as a character who runs a story in it and delivers a message. So that the message can be conveyed through the character. In this design in accordance with the concept of the story that is designing characters derived from the sakai tribe and the city of duri. The method of data collection is done by means of observation, interviews and literature studies to help the design process. The theory used for this design is the theory of character design, character, animation and color theory. This design theory is taken from tony white's book entitled the animator workbook's to use the theory as a design of character design, one of which is such as the character-making flow theory. With this design, it is expected that the stories and messages will be conveyed to the target audience, so that the creation of tolerance for fellow tribes and cultures.*

*Keywords: Character Design, Sakai Tribe, 2D Animation*

---

#### 1. Pendahuluan

Masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai macam suku yang tersebar di penjuru Nusantara. Masing-masing suku memiliki watak dan karakter. Dengan perbedaan ini bangsa Indonesia kaya akan kultur (budaya) dan etnik, dari berbagai suku dan ras yang ada. Perbedaan ini menimbulkan watak atau karakter dari masing-masing suku dan ras. . Saking banyaknya etnis yang tinggal di tanah air, beberapa suku bahkan tidak kita kenal sepak terjangnya. Umumnya, mereka tinggal di wilayah-wilayah pelosok dan pedalaman, salah satunya adalah Suku Sakai yang berada di pedalaman Riau.

Secara fisik, ciri-ciri Suku Sakai sehari-hari hanya mengenakan celana dalam atau cawat saja (laki-laki) dan mengenakan rok yang kelihatan kumal (bagi perempuan), atau yang semauanya dipakai di tempat-tempat umum, atau

mereka menganakan pakaian yang tidak serasi dan berwarna-warni yang tampak mencolok mata. Pakaian adat Suku Sakai yang terbuat dari kulit kayu disebut baju Took. Umumnya mereka memiliki ciri-ciri fisik berkulit cokelat agak gelap dengan rambut keriting atau berombak. Dan khusus Orang Sakai, adalah satu golongan suku bangsa warga terasing, mereka mengidap penyakit kulit, yaitu kurap, yang rata-rata diidap oleh setiap Orang Sakai. Orang Sakai mempunyai gizi yang rendah, tingkat kebersihan hidup amat rendah, mandi dan mencuci dilakukan secara tidak teratur. Dengan adanya data ciri fisik mengenai Suku Sakai tersebut, dibuatlah desain karakter untuk pembuatan animasi. Dalam animasi, dibutuhkan desain karakter yang berfungsi layaknya aktor. Karakter yang ada menjadi tokoh dalam bagian penceritaan. Desain karakter merupakan hal penting dalam pembuatan animasi karena karakter yang dibuat sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi kepada yang melihatnya.

Karakter yang dibuat disesuaikan dengan data perancangan yang telah ada agar dapat berkomunikasi dengan target audiens. Karakter dalam animasi sebagai peran penting dalam penyampaian pesan yang ada dalam cerita animasi tersebut. . Desain karakter melingkupi desain kepribadian karakter dan desain visual karakter yang memperlihatkan kepribadian karakter tersebut. Desain kepribadian dan desain visual karakter yang kuat akan menghasilkan film animasi yang sangat bagus. Pentingnya peran karakter dalam suatu jalan cerita atau dalam pembuatan animasi. Pembuatan karakter dalam perancangan animasi tersebut berdasarkan data dan referensi yang sudah ada.

Ide dalam perancangan desain karakter ini adalah dari munculnya masalah dari pandangan negatif masyarakat sekitar terhadap Suku Sakai. Salah satunya masyarakat sekitar merepresentasikan kata bodoh dengan kata Sakai. Masyarakat sekitar melakukan umpatan tersebut sudah sejak dahulu, umpatan tersebut biasa dilakukan oleh anak kecil hingga remaja. Masyarakat yang sudah dewasa tidak atau jarang melakukan umpatan tersebut, namun mereka mengetahui persepsi tentang Orang Sakai tersebut.

Belum adanya animasi menggunakan karakter yang berasal Suku Sakai dan Kota Duri dijadikan sebagai ide perancangan animasi 2D yang mengangkat cerita tentang anak yang berasal dari Kota Duri dan Suku Sakai, juga kurangnya animasi di Indonesia yang mengangkat tema kebudayaan serta suku dan bangsa. Dalam penggambaran karakter juga harus sesuai dari mana karakter tersebut berasal, serta identitas dari karakter tersebut dapat tersampaikan kepada audiens yang yang melihatnya.

## **2. Dasar Teori**

### **2.1 Animasi 2d**

Partono Soenyoto (2017:1) berpendapat bahwa , Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi. Sebagai disiplin ilmu seni ia terikat dengan aturan atau hukum dan dalil yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi. Sedang teknologi untuk menunjang keilmuan itu sendiri adalah perangkat yang dapat merekam buah seni animasi tersebut. Seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer, serta -sumber daya manusia. Semuanya bersinergi hingga terwujudlah sebuah karya animasi.

### **2.2 Karakter Animasi**

Tidak hanya dalam film, di dalam animasi pun dibutuhkan objek yang dapat membawakan sebuah cerita atau menyampaikan cerita juga makna di dalam animasi tersebut, yaitu sebuah karakter atau tokoh. Partono Soenyoto (2017: 29) berpendapat bahwa karakter atau maskot adalah tokoh pembawa cerita dalam sebuah pertunjukan. Entah dalam pagelaran panggung, film hidup (*live action*), atau film animasi. Sebuah karakter dibangun atau didesain berdasar tuntutan skrip atau skenario. Baik sebagai tokoh baik yang dikenal protagonis maupun sebaliknya tokoh jahat alias antagonis.

Mendukung dengan teori di atas, Kerlow (2004:298) mengatakan, karakter animasi adalah sebuah bentuk suatu seni mengenai bagaimana seorang animator dapat menceritakan dan membuat audiens percaya bahwa sebuah karakter dapat berpikir dan bereaksi dengan baik dalam cerita atau dunia pada sebuah film.

Menurut teori di atas bahwa, karakter dalam animasi adalah sebuah inti utama yang membawakan sebuah cerita dalam animasi tersebut. Sebuah karakter animasi berjalan bagaimana seorang animator membuatnya, apakah karakter tersebut dapat menyampaikan pesan dengan baik atau tidak kepada audiens. Pembawaan karakter dalam sebuah animasi sama dengan tokoh di dalam film, bisa jadi karakter tersebut antagonis ataupun protagonis.

## 2.3 Desain Karakter

Dalam pembuatan animasi Maestri (2006: 2) menyatakan bahwa salah satu unsur terpenting sebuah animasi yang baik adalah desain karakter yang baik. Desain karakter melingkupi desain kepribadian karakter dan desain visual karakter yang memperlihatkan kepribadian karakter tersebut. Desain kepribadian dan desain visual karakter yang kuat akan menghasilkan film animasi yang sangat bagus. Setelah itu Maestri (2006: 3) juga menyatakan, desain karakter melingkupi desain kepribadian karakter dan desain visual karakter yang memperlihatkan kepribadian karakter tersebut. Desain kepribadian dan desain visual karakter yang kuat akan menghasilkan film animasi yang sangat bagus. Dari teori tersebut menyatakan bahwa desain karakter yang baik, yang mampu memperlihatkan kepribadiannya akan menghasilkan animasi yang bagus, di dukung dengan pembawaan dari kepribadian dan bentuk visual karakter tersebut.

Menurut Partono Soenyoto (2017: 33) karakter maupun maskot adalah suatu karya grafis 2D maupun 3D. karakter didesain untuk animasi karena menyangkut pertunjukan gerak dan emosi.

## 3. Pembahasan

### 3.1 Hasil Analisis Data Objek

#### 1. Kota Duri

Hasil analisis dari apa yang didapatkan oleh penulis setelah menganalisis objek dari Kota Duri adalah kota yang masih identik dengan budaya melayu. Kota yang kaya ini dihuni oleh penduduk asli yaitu Suku Sakai, juga banyak campuran dari suku lainnya karena perantauan. Bahasa yang digunakan oleh masyarakat Kota Duri cukup unik yaitu campuran Bahasa minang dengan logat padang dan melayu. Pada umumnya penduduk disana bekerja sebagai buruh di perusahaan minyak namun ada juga yang menjadi pedagang. Masyarakat Kota Duri rata – rata memiliki kulit yang hitam namun banyaknya pendatang maka sekarang sudah banyak yang berbeda.

#### 2. Suku Sakai

Hasil analisis dari apa yang di dapatkan oleh penulis setelah menganaliss objek Suku Sakai adalah sebagian besar mereka masih melakukan bercocok tanam atau menangkap ikan di sungai. Mereka selalu hidup berpindah – pindah dan dianggap sebagai salah satu masyarakat terasing di Riau oleh masyarakat lainnya. Mereka yang berasal dari social dan suku bangsa lainnya menganggap Suku Sakai orang yang terbelakang, bodoh, iskin dan sebagainya. Namun kebanyakan dari mereka tidak tahu kalau Suku Sskai sudah mulai berkembang dan mulai berbau dengan masyarakat lainnya. Sehari - hari mereka menggunakan pakaian biasa seperti masyarakat pada umumnya. Ciri fisik mereka adalah berkulit hitam, berambut keriting dan mempunya panu di tubuhnya, namun pada saat ini tidak semuanya mempunyai panu. Banyak penduduk Suku Sakai yang sudah menjadi sarjana di luar sana, karena pendidikan juga oenting bagi mereka.

### 3.2 Hasil Analisis Karya Sejenis

Dari hasil analisis yang dilakukan oleh penulis setelah menganalisis karya sejenis dari Avatar The Legend Of Aang dijadikan sebagai referensi dalam membuat proporsi dan ekspresi, juga penggayaan yang ada di dalam animasi tersebut akan digunakan menjadi referensi pembentukan tokoh karakter didalam perancangan, penggayaan yang dimaksud yaitu semi realis, terlihat dari penggambaran karakter yang ada di dalam animasi tersebut tampak proporsional. Dari hasil analisis yang dilakukan oleh penulis setelah menganalisis karya sejenis dari Naruto yang berasal dari animasi jepang namun penggambaran karakternya proporsional, maka dari itu penulis menggunakannya sebagai referensi untuk perancangan karakter. Ekspresi dalam animasi ini juga digunakan sebagai referensi, karena dalam animasi Naruto pennggambaran ekspresinya cukup ekspresif. Dari hasil analisis penulis mengenai animasi Animasi Boku Dake Ga Inai Machi ini dapat diketahui merupakan animasi 2D dengan penggayaan anime jepang. Terlihat dari bentuk mata yang besar, kulit dengan rata – rata berwarna putih, warna rambut yang beragam, hingga bentuk dagu yang lancip. Garis yang digunakan juga tipis dan berwarna hitam, pewarnaan dalam animasi tersebut menggunakan 2 warna yaitu terang dan gelap. Dalam animasi ini setiap karakternya tidak terlalu memperlihatkan ekspresi yang ekstrim, tokoh utamanya pun berperilaku cukup santai dan ramah. Dengan data analisis tersebut perancang menggunakannya sebagai referensi untuk perancangan desain karakter. Animasi ini dijadikan referensi untuk ekspresi karakter yang berasal dari Kota Duri, karena tokoh utamanya tidak mengeluarkan banyak ekspresi.

## 4. Konsep Perancangan

### 4.1 konsep Pesan

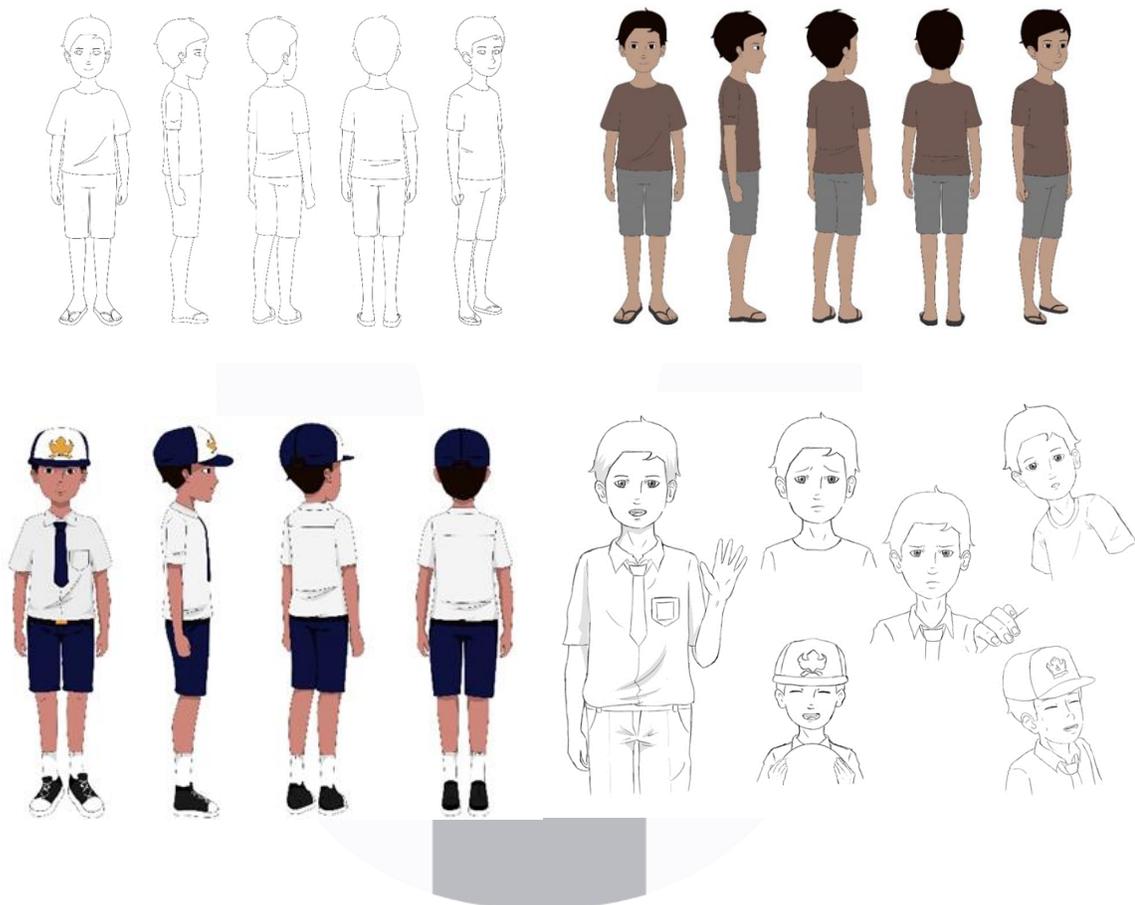
Secara keseluruhan konsep pesan yang terdapat pada perancangan ini adalah untuk menciptakan tenggang rasa antar suku, budaya dan perbedaan. Perbedaan bukanlah sebuah halangan untuk menjadi lebih baik dan tetap berusaha untuk mencapai mimpi. Dalam animasi ini menggambarkan identitas karakter yang terlihat dari ciri fisiknya dan sesuai dengan daerah karakter tersebut berasal.

#### 4.2 Konsep Kreatif

Dalam perancangan desain karakter ini tentunya akan menghasilkan kreatifitas sesuai dengan kebutuhan pembuatnya. Namun penulis membuat desain karakter ini berdasarkan referensi asli dari orang Suku Sakai dan Kota Duri. Dengan adanya data tersebut penulis membuat perancangan bentuk karakter yang sumbernya berbentuk realistis dibuat menjadi semi realis melalui referensi – referensi karya sejenis. Pengambilan style atau pengayaan dikarenakan agar realitasnya tetap terjaga.

Media berupa animasi ini lah yang akan memperkenalkan desain karakter kepada audiens dengan karakter yang berciri khasan Suku Sakai dan Kota Duri.

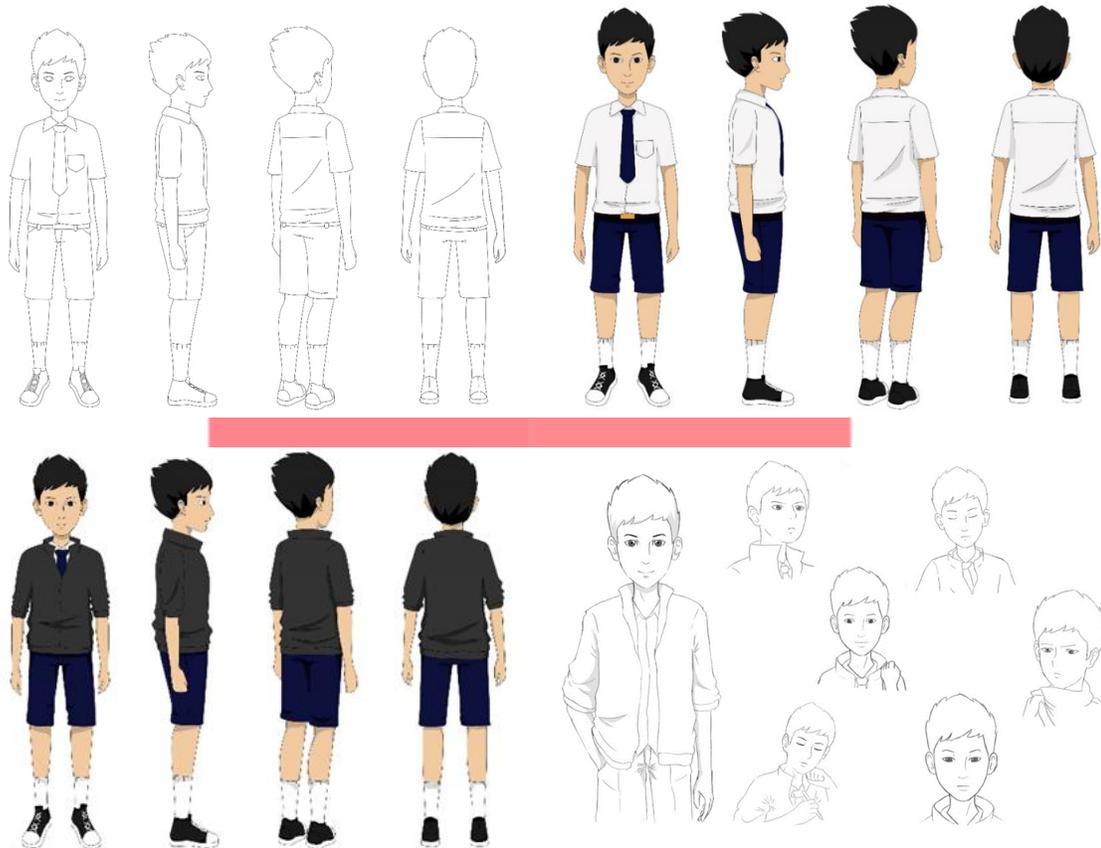
#### 4.3 Hasil Perancangan



**Gambar 1 Perancangan Karakter Musa**

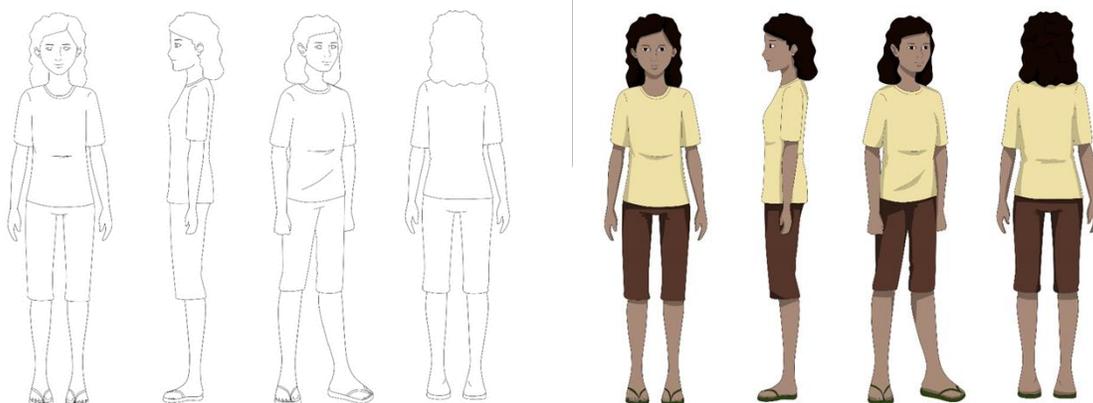
*Sumber: dok. Pribadi*

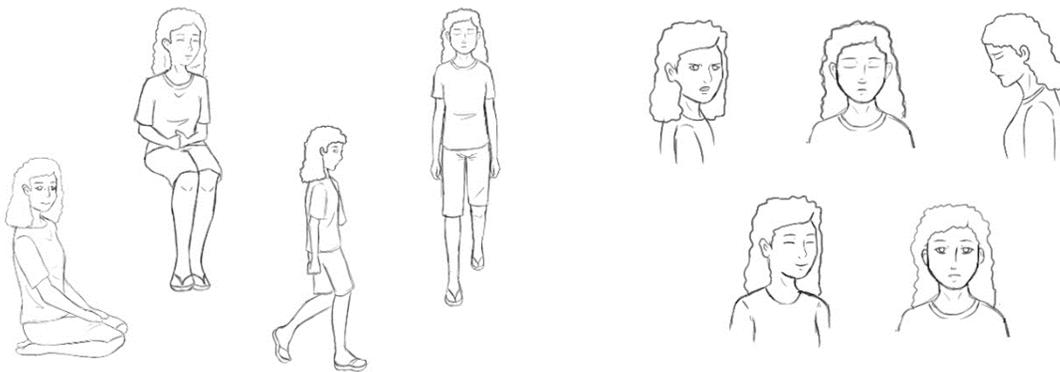
Karakter Musa adalah tokoh utama dalam perancangan, ia berasal dari Suku Sakai. Musa memiliki warna kulit yang gelap, berambut ikal dengan warna agak kecoklatan, berwajah agak bulat, mempunyai mata yang agak besar, bermumur 12 tahun dan dengan tinggi badan sekitar 152cm. pengayaan yang digunakan untuk merancang Musa adalah semi realis supaya realitas dari bentuk referensi aslinya tetap terjaga.



**Gambar 2 Perancangan Karakter Valdi**  
*Sumber: dok. Pribadi*

Karakter Valdi adalah tokoh utama dalam perancangan, ia berasal dari Kota Duri. Valdi memiliki warna kulit yang agak terang, bermata agak besar, mempunyai asli yang agak menekuk keatas, rambut berwarna hitam dengan gaya potongan keatas, bermumur 12 tahun dan dengan tinggi badan sekitar 157cm. penggayaan yang digunakan untuk merancang Valdi adalah semi realis supaya realitas dari bentuk referensi aslinya tetap terjaga.

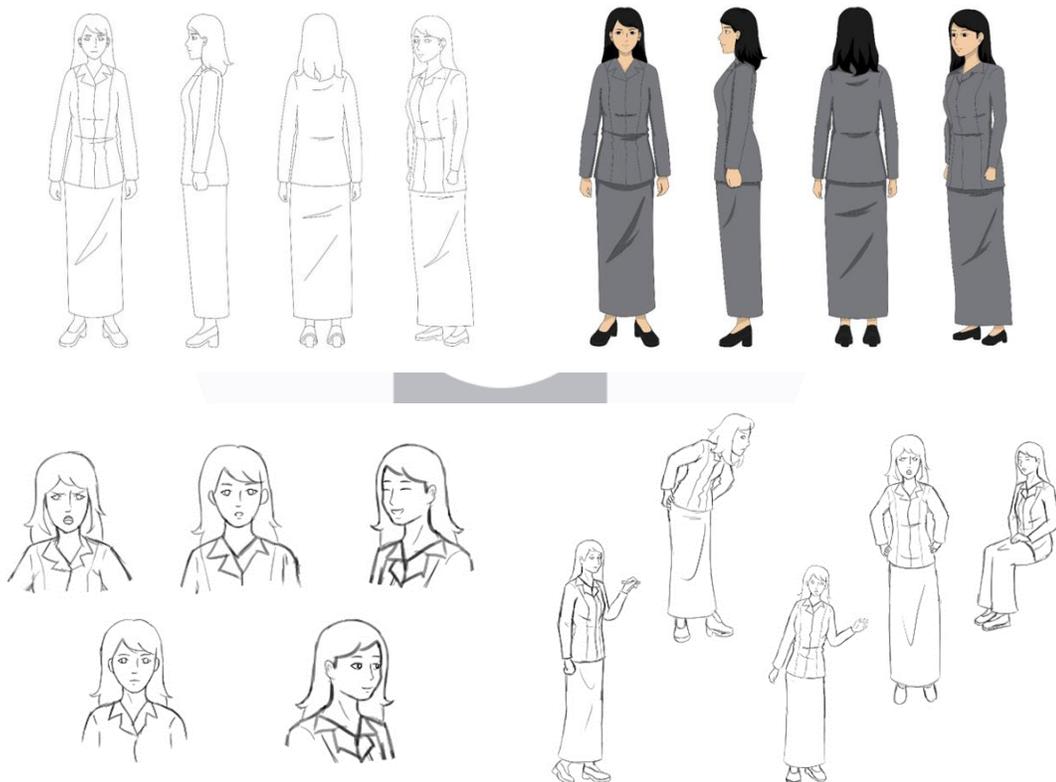




**Gambar 3 Perancangan Karakter Ibu Musa**

*Sumber: dok. Pribadi*

Karakter Ibu Musa adalah tokoh pendukung dalam perancangan, Ibu Musa berasal dari Suku Sakai yang mempunyai ciri fisik berambut keriting sebahu dengan warna kecoklatan, berkulit gelap, berumur sekitar 30 tahun dan tinggi badan sekitar 170cm. pengayaan yang digunakan untuk merancang Ibu Musa adalah semi realis supaya realitas dari bentuk referensi aslinya tetap terjaga.



**Gambar 4 Perancangan Karakter Ibu Guru**

*Sumber: dok. Pribadi*

Karakter Ibu Guru adalah tokoh pendukung di dalam perancangan, ia berasal dari Kota Duri dan bertugas mengajar anak – anak termasuk Musa dan Valdi. Ibu Guru mempunyai ciri fisik dengan warna kulita yang terang, berambut hitam panjang sebahu, berumur 25 tahun dan tinggi badan sekitar 170cm.

## 5. Kesimpulan

Masyarakat Indonesia terdiri dari berbagai macam suku yang tersebar di penjuru Nusantara. Masing-masing suku memiliki watak dan karakter. Indonesia didiami oleh ratusan suku bangsa yang mengusung adat, kebiasaan, dan tradisi masing-masing. Saking banyaknya etnis yang tinggal di tanah air, beberapa suku bahkan tidak kita kenal sepak terjangnya. Umumnya, mereka tinggal di wilayah-wilayah pelosok dan pedalaman, salah satunya adalah Suku Sakai yang berada di pedalaman Riau.

Dengan adanya perbedaan suku tersebut, masih ada masyarakat yang membedakan perbedaan sosial satu dengan lainnya. Sehingga perlu dibuatnya media untuk menciptakan tenggang rasa antar sesama meskipun berbeda suku maupun budaya, saling menghargai juga mengajarkan persahabatan. Dengan adanya data inilah dilakukan perancangan desain karakter yang mampu menyampaikan pesan – pesan di dalam cerita.

Desain karakter dalam perancangan ini menggunakan karakter yang berasal dari Suku Sakai dan Kota Duri, didukung dengan menambahkan properti pendukung pada karakter contohnya karakter Musa menggunakan tas karung sebagai identitas. Perancangan bentuk fisik setiap karakter berdasarkan referensi anak – anak asli dari Suku Sakai dan Kota Duri. Pengayaan yang digunakan untuk merancang setiap karakter yaitu menggunakan pengayaan semi realis, agar realitas dari referensi aslinya tetap terjaga ketika diaplikasikan dalam sebuah gambar. Adanya desain karakter tersebut bertujuan agar audiens dapat mengenali dan memahami identitas dan isi pesan yang ada didalam cerita.

## Daftar pustaka

- [1] Suparlan, Parsudi. 1995. *Orang Sakai Di Riau: Masyarakat Terasing Dalam Masyarakat Indonesia*. Jakarta, Yayasan Obor Indonesia.
- [2] Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta, PT. Elex Media Komputindo.
- [3] White, T. (1982). *The Animator's Workbook*.
- [4] Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali.
- [5] Maestri, G (2006). *Digital character animation*. United States Of America: *New Riders*.

## Sumber Lain:

- [1] Asmara Andrayani Hartono. 2015. *Perancangan Karakter Utama Dalam Film Animasi Pendek Realis Berjudul "alive"*. Retrieved from [https://www.google.com/url?sa=t&rcct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwipnLzGkPFWAhVIsY8KHftxDcwQFggnMAA&url=http%3A%2F%2Flibrary.umn.ac.id%2Fprints%2F1970%2F%2FBAB%2520I.pdf&usg=AOvVaw0Zy0ab7\\_z6yAf0Se66XmU8](https://www.google.com/url?sa=t&rcct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwipnLzGkPFWAhVIsY8KHftxDcwQFggnMAA&url=http%3A%2F%2Flibrary.umn.ac.id%2Fprints%2F1970%2F%2FBAB%2520I.pdf&usg=AOvVaw0Zy0ab7_z6yAf0Se66XmU8).
- [2] Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia. 2018. Web. <http://indonesia.go.id/?p=8831>
- [3] GoRiau. 2016. Web. <https://www.goriau.com/berita/gonews-group/sejarah-suku-sakai-ada-di-duri-dan-kondisinya-saat-ini.html>. 21 Maret 2018.
- [4] Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia. 2018. Web. <http://indonesia.go.id/?p=8831>. 12 April 2018
- [5] Avatar Wiki. 2005. Web. <http://avatar.wikia.com/wiki/Aang>. 10 Agustus 2018