

PERANCANGAN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI PENDEK 2D MENGENAI RADIO MALABAR

CHARACTER DESIGN FOR SHORT 2D ANIMATION ABOUT RADIO MALABAR

Amalia Furqoni Putri Hendrayani, Arief Budiman, S.Sn., M.Sn

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

furqon96@gmail.com, ariefink@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Kota Bandung memiliki situs dan tempat sejarah yang menarik baik seperti Gedung Boscha, Villa Isola, Gedung Merdeka, Gedung Konvensi Landmark, dan Radio Malabar erat kaitannya dengan masa penjajahan Belanda. Letak lokasi Radio Malabar kurang dikenal oleh usia remaja awal, maka dibuatlah perancangan karakter berdasarkan naskah yang mengangkat fenomena tersebut. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif meliputi observasi, literatur, dan wawancara. Teori yang digunakan dalam perancangan karakter adalah teori karakter meliputi konsep tiga dimensional karakter dari segi fisik, sosial, dan psikologi yang didukung dengan pengayaan, kepribadian, proporsi, ekspresi dan gesture, hubungan warna dengan kepribadian, dan kostum. Karakter yang dibuat mencerminkan sifat dan fisik dari karakter di dalam naskah kemudian dibuat dalam bentuk visual. Perancang membuat desain karakter Fadhil dan Naila yang merepresentasikan orang Sunda dan karakter Boombeck sebagai orang Belanda untuk film pendek animasi 2D Radio Malabar. Dari hasil perancangan dapat diketahui bahwa dalam perancangan karakter menggunakan pengayaan Gravity Falls menyesuaikan dengan khalayak sasaran dengan tetap memperhatikan sifat dan fisik orang Sunda dan orang Belanda dan diharapkan perancangan bermanfaat sehingga penonton mengetahui letak lokasi Radio Malabar.

Kata kunci: Radio Malabar, Perancangan Karakter, Animasi Pendek 2D.

Abstract

Bandung have interesting historic building such as Boscha, Isola's Villa, Merdeka Building, Landmark, and Radio Malabar which is have a very close with colonial period. Radio Malabar's exact location not well known especially for teenagers, therefore the writers make character design based on script about this phenomenon. The method that being use is qualitative method such as observation, literature, and interview. Theory that being used is character design especially three dimensional character from it's physic, social, and pyscholgy which is supported with theory about style, personality, proportion, expression and gesture, connection between personality and color, and costum. The character will try to potray the trait and it's physical from the script to it's visual. Designer makes Fadhil and Naila design to portray Sundanese and Boombeck design portray the Netherlands for short 2D animation movie Radio Malabar. The results from character design, designer can conclude that using Gravity Falls's style to adjust with the audience but still maintain the trait and physical from Sundanese and Netherlands and designer hopes the audience will know the exact place of Radio Malabar after watching.

Keywords: Radio Malabar, Character Design, Short 2D Animation.

1. Pendahuluan

Kota Bandung memiliki situs dan tempat sejarah yang menarik baik untuk pendatang atau warga kota Bandung itu sendiri. Bangunan-bangunan bersejarah seperti Gedung Boscha, Villa Isola, Gedung Merdeka, Gedung Konvensi Landmark, dan Radio Malabar erat kaitannya dengan masa penjajahan Belanda. Radio Malabar memiliki nilai historis bagi Indonesia, namun patut disayangkan letak lokasi dari Radio Malabar yang sebenarnya belum banyak yang mengetahui. Permasalahan tersebut kemudian diangkat kedalam naskah animasi pendek 2D Radio Malabar yang kemudian dibuat desain karakter sesuai naskah. Dalam pembuatan karakter harus bisa menerjemahkan naskah yang telah dibuat serta disesuaikan dengan target audiens perancang. Karakter yang berada di dalam naskah secara umum dibagi dua yakni karakter yang mewakili Indonesia khususnya orang Sunda dan mewakili Belanda. Dari perancangan karakter untuk animasi pendek 2D yang muncul di dalam naskah, perancang berusaha mencerminkan bagaimana karakter sifat dari orang Sunda dan Belanda ke dalam karakter yang akan dirancang, sehingga karakter tersebut lebih mudah diterima dan bisa menjalankan cerita dari naskah untuk mengenalkan lokasi dari Radio Malabar khususnya kepada remaja usia awal. Dalam perancangan karakter terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Hal pertama yang diperhatikan yakni sisi tiga dimensional karakter. Tiga dimensional karakter ada fisik, sosiologis, psikologis, tiga hal tersebut harus diperhatikan sebelum memulai perancangan karakter dan disesuaikan dengan setiap karakter. Karakter di dalam naskah animasi Radio Malabar memiliki ciri dari sifat masing-masing yang akan berpengaruh kepada perancangan visualnya. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan cara observasi, literatur, dan wawancara.

2. Landasan Teori

2.1 Pengertian Animasi

Pengertian animasi menurut Munir (2012:381) secara umum animasi merupakan benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup atau berkesan hidup. Berdasarkan definisi tersebut animasi adalah menghidupkan atau menggerakkan benda mati dengan diberikan dorongan semangat dan emosi sehingga menjadi hidup atau terkesan hidup. Animasi memiliki 12 prinsip dasar, dan perancangan menggunakan tiga prinsip untuk perancangan karakter yakni *staging*, *solid drawing*, dan *appeal*.

2.2 Desain Karakter

Karakter dalam animasi menjadi salah satu faktor penting untuk menghidupkan animasi dari naskah yang telah dibuat. Menurut White (2009:454), visual dari karakter yang bisa digunakan desainnya sebagai acuan animasi. Sehingga desain karakter adalah bentuk visual dari karakter yang akan dianimasikan. Dalam perancangan karakter terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, yakni konsep tiga dimensional karakter, kepribadian, ekspresi dan *gesture*, *style*, proporsi, warna dan kepribadian, dan kostum.

2.3 Pendekatan Kebudayaan (Etnografi)

Pendekatan etnografi menurut Sujarweni (2014:22), merupakan penelitian tentang perilaku yang terjadi di sebuah kelompok sosial atau budaya tertentu, tujuannya memahami budaya dari sisi pelaku atau anggota kelompok budaya. Pengumpulan data untuk etnografi bisa dilakukan dengan wawancara atau observasi ke kelompok budaya secara langsung. Etnografi dan kebudayaan tidak bisa dipisahkan.

2.4 Perkembangan Psikologi Remaja

Masa remaja juga meliputi aspek kognitif, menurut Piaget di dalam buku Psikologi Remaja karya Sarlito Wirawan Sarwono (2008: 81) usia remaja termasuk perkembangan kognitif tahap IV yakni, “dalam usia remaja dan seterusnya, seseorang sudah mampu berpikir abstrak dan hipotesis. Pada tahap ini ia bisa memperkirakan apa yang mungkin terjadi.” Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa pada remaja sudah mulai bisa berpikir dan mengolah dari apa yang dilihat, sehingga dalam pembuatan desain karakter harus mempertimbangkan pola pikir remaja.

3. Pembahasan

3.1 Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis karya sejenis, observasi, dan wawancara yang perancang gunakan, maka perancang menemukan konsep perancangan untuk karakter yang berada di dalam naskah animasi Radio Malabar yang dibagi menjadi dua secara umum yakni orang sunda dan orang Belanda. Dalam konsep perancangan ini karakter akan dirancang menjadi karakter animasi mencerminkan sifat dan fisik karakter. Dimulai dari konsep tiga dimensional karakter akan diambil berdasarkan analisis karya sejenis, data objek, dan khalayak sasaran. Karakter di dalam naskah yang berperan penting di dalam cerita seperti Boombeky menyesuaikan dengan sifat aslinya yang tegas namun ramah dan dengan pengayaan visual *simple* untuk karakter. Kemudian perancangan karakter untuk tokoh Fadhil dan Naila mengacu pada etnografi orang Sunda dan konsep tiga dimensional fisik menonjolkan wajah anak laki-laki sunda yang memiliki mata agak kecil, hidung kecil, rambut hitam dari segi fisik, dan wajah anak perempuan sunda yang memiliki mata agak besar, hidung kecil, dan rambut hitam lurus, pengayaan yang digunakan tetap *simple*. Gaya *simple* dipilih karena hasil analisis khalayak sasaran bahwa remaja awal menyukai animasi Gravity Falls yang memiliki pengayaan *simple*, selain itu didukung pula dengan aspek kognitif remaja awal yang lebih memilih gambar yang mulai mendekati kenyataan namun tetap terlihat sederhana. Dari hasil analisis data objek dan karya sejenis dapat diambil untuk kebutuhan referensi ekspresi dan *gesture* seperti tokoh Fadhil yang berusaha terlihat berani di depan adiknya meskipun penakut, kemudian proporsi tubuh yang sedang, kostum pakaian yang digunakan pada anak umumnya zaman sekarang. Hal ini disesuaikan agar dapat membuat karakter yang lebih mudah diterima oleh penonton.

3.2 Ide Besar

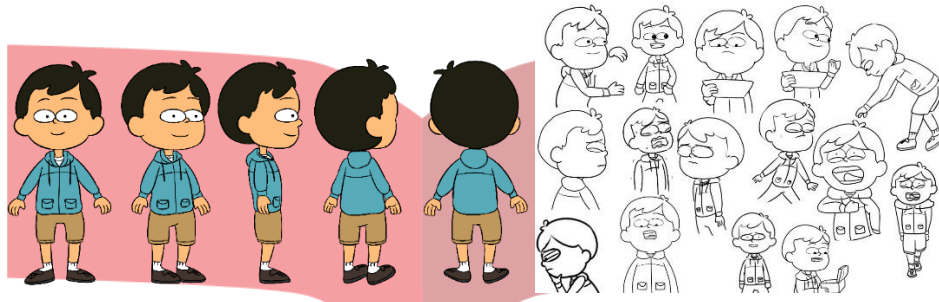
Karakter yang berada di dalam animasi pendek 2D Radio Malabar bertujuan menyampaikan letak lokasi dari Radio Malabar. Selain itu dari perancangan karakter menyesuaikan dengan target audiens yang akan atau sudah pernah datang ke Radio Malabar, supaya ada rasa terhubung antara audiens dengan karakter seperti pola pikir atau perasaan mereka jika berada di suasana yang sama dengan karakter animasi yakni karakter Fadhil yang memiliki

sifat dominan takut dan berhati-hati saat berada di Radio Malabar atau seperti Naila yang penasaran dan tidak merasa takut untuk menjelajah Radio Malabar.

Dari memberitahukan letak lokasi Radio Malabar, penonton yang sudah pernah datang berkunjung ke Radio Malabar menjadi mengetahui letak lokasi yang sebenarnya dan yang belum pernah menjadi tertarik dan mengetahui letak lokasi dari Radio Malabar.

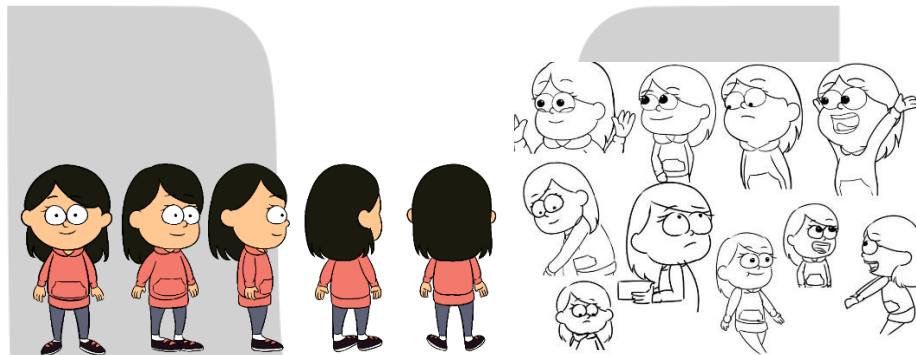
3.3 Hasil Perancangan

a. Fadhil



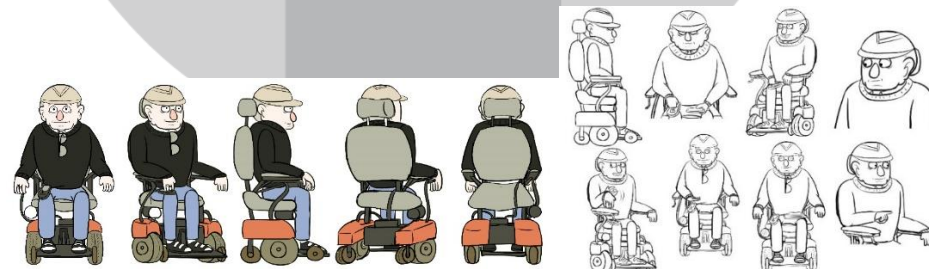
Fadhil anak yang sopan, senang bertanya dan jalan-jalan berpetualang dikarenakan sering diceritakan dongeng sebelum tidur yang membuatnya penasaran dan terinspirasi untuk berpetualang seperti di dalam cerita. Meskipun Fadhil senang berpetualang, ia takut tempat gelap karena pernah menonton film horror. Sebagai kakak, ia bertanggung jawab serta memiliki kepribadian suka memimpin, dan berusaha ingin jadi yang terbaik di depan adiknya. Fadhil termasuk ambivert karena meskipun dia senang bermain dengan teman-temannya disekolah ia tetap lebih menyukai ketika sendirian.

b. Naila



Naila anak yang ramah dan senang tersenyum kepada orang lain, karena Naila senang tersenyum kepada siapa saja terkadang membuat Fadhil khawatir sehingga Fadhil sering bersama Naila. Selain itu, Naila memiliki sosok pemberani dibandingkan kakaknya karena mudah penasaran dan tidak memiliki prasangka buruk. Naila dan Fadhil sering bersama sehingga Naila senang bermain bersama kakaknya. Sifatnya yang tergolong terbuka membuat Naila termasuk anak yang ekstrovert.

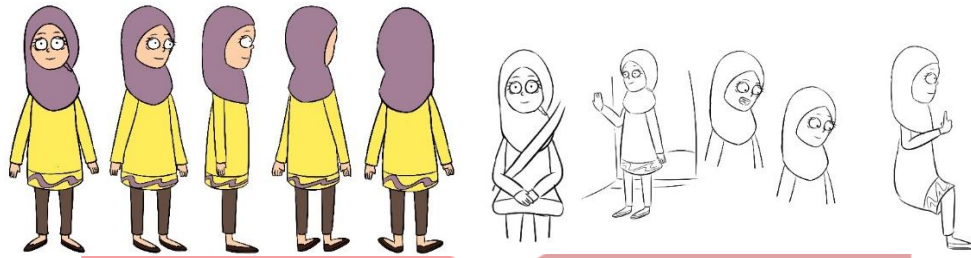
c. Boombeck



Boombeck dimasa muda bekerja sebagai tentara yang ditempatkan di Radio Malabar. Selama menjadi tentara, Boombeck sering membantah perintah atasannya saat disuruh menganiaya warga Indonesia yang bekerja di Radio Malabar. Setelah masa kemerdekaan, Boombeck menikah dua kali dengan perempuan Indonesia dan menetap di Gunung Puntang kemudian berpindah agama jadi Islam. Sifatnya yang tidak suka menyakiti orang lain sejak dulu dan mudah bersosialisasi membuat dirinya disukai oleh warga sekitar. Di masa tua, Boombeck

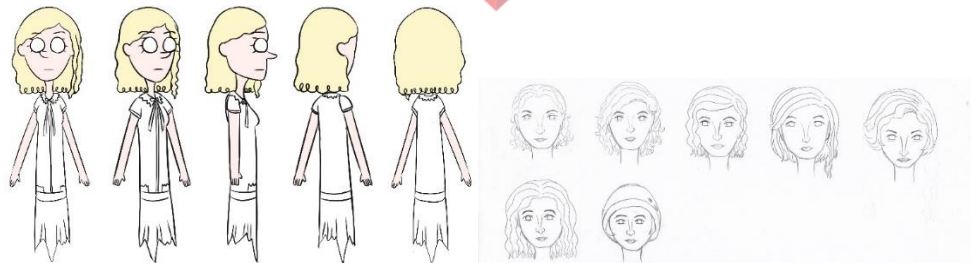
sering pergi ke Wana Wisata Gunung Puntang hingga tiga kali sehari dan memberi pengetahuan yang ia miliki kepada warga sekitar atau orang yang datang kepadanya.

d. Ibu



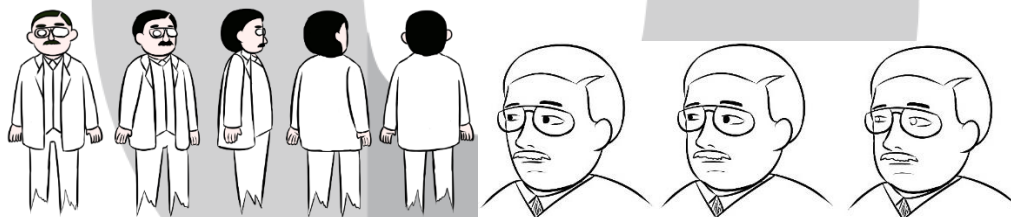
Ibu Suci adalah ibu rumah tangga dengan kehidupan rumah tangga yang berkecukupan dan memiliki latar belakang pendidikan yang baik. Ibu Suci lahir dan tumbuh besar hingga berkeluarga di kota Bandung. Memiliki latar pendidikan kuliah sastra Bahasa Indonesia, membuat Ibu Suci senang bertutur cerita kepada kedua anaknya sebelum tidur. Ibu Suci cukup protektif kepada anaknya dan sangat menekankan pentingnya tanggung jawab kepada anaknya dari masih kecil supaya saat besar nanti bisa bertanggung jawab dan secara tidak langsung menghargai orang lain.

e. Hantu Noni Belanda



Lenny hidup dimasa awal berdirinya Radio Malabar. Lenny saat datang ke Radio Malabar langsung jatuh cinta dengan suasana alam disana beserta warganya. Namun tidak lama tinggal disana, Lenny sakit cukup parah sehingga harus dibawa ke Belanda untuk pengobatan. Namun sesampainya di Belanda, Lenny meninggal dunia dan arwahnya bergentayangan di sekitar Wana Wisata Gunung Puntang.

f. Hantu Dr. Ir. Cornelius Johannes de Groot



Dr. Ir. Cornelius Johannes de Groot semasa hidup membuat hingga meresmikan Radio Malabar. Semasa hidup dengan sosok yang ramah dan memiliki kepribadian yang mirip dengan Boombeck. De Groot adalah sosok yang cerdas pada masanya.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan perancangan mengenai desain karakter yang dibuat berdasarkan naskah animasi yang mengangkat fenomena permasalahan tentang Radio Malabar yakni ketidaktahuan letak lokasi sesungguhnya dari Radio Malabar. Berangkat dari permasalahan tersebut perancang merancang karakter dari naskah untuk perancangan animasi pendek 2D menggunakan metode kualitatif dengan cara literatur buku teori mengenai animasi, desain karakter, etnografi, dan psikologi remaja, observasi ke tokoh Boombeck dan orang sunda, dan wawancara ke khalayak sasar dan tokoh Boombeck sesuai kebutuhan perancangan yakni mencari data mengenai sifat dan fisik karakter untuk dibuat visual.

Setelah melakukan penelitian, perancang membuat visual dari karakter. Dimulai dari perancangan latar belakang tokoh berdasarkan teori konsep tiga dimensional karakter yakni fisik, sosial, dan psikologi serta

kepribadian dari segi ekstrovert, introvert, atau ambivert, membuat sketsa eksplorasi mulai dari proporsi, kostum, pemilihan warna disesuaikan dengan kepribadian, ekspresi dan gesture, dan karakter mengadaptasi dari pengayaan yang dipilih perancang. Karakter yang dibuat diharapkan disukai dan dapat menyampaikan letak lokasi Radio Malabar.

Daftar Pustaka

- Bancroft, Tom. 2006. *Creating Characters With Personality*. New York: Crown Publishing Group.
- Biran, H Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Cohen, Sherm. 2006. *Character Design: Learn The Art of Cartooning Step by Step*. Irvine: Walter Froster.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Egri, Lajos. 1946. *The Art of Dramatic Writing*. New York: Simon & Schuster, Inc.
- Hofstede Insight. "Country Comparison The Netherlands". <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/the-netherlands/> diakses pada 28 November 2017.
- Knight, Chris. "The Average Faces of Woman Around The World". 2013. <https://fstoppers.com/portraits/average-faces-women-around-world-2944> diakses pada 28 November 2017.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Ramdani, Zaka Putra. 2015. *Gesture: Mengungkap Makna di Balik Bahasa Tubuh Orang Lain dari Mikroekspresi Hingga Makroekspresi*. Klaten: PT Hafamira.
- Roberts, Steve. 2007. *Character Animation: 2D Skills for Better 3D*. Oxford: Focal Press.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2008. *Psikologi Remaja*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, Hawe. 2008. *Etika Sunda*. Makalah pada *pasanggiri* Mojang Jajaka, Jawa Barat.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Thomas, Frank., dan Ollie Johnston. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Italy: Walt Disney.
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Oxford: Focal Press.
- Webster, Chris. 2005. *Animation: The Mechanic of Motion*. Oxford: Focal Press.
- White, Tony. 2009. *How To Make Animated Films*. Oxford: Focal Press.

