

PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 2D HANOMAN BERDASARKAN ADAPTASI BUKU HANOMAN SI BURUK RUPA BERJIWA MULIA

Design of Hanoman 2D Animation Character Based on Hanuman's Noble Soulful Adaptation Book

Adytia Nugraha Gozali¹, Zaini Ramdhan, S.Sn., M.Sn.²

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

¹adytia.gozali@gmail.com,

²zainir@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Hanoman adalah seorang ksatria yang memiliki kekuatan yang luar biasa. Meskipun memiliki wujud seperti manusia kera, dia memiliki sifat baik hati dan suka menolong. Hanoman adalah salah satu tokoh pahlawan di dunia pewayangan. Tokoh-tokoh wayang mulai tergeser dengan teknologi dan budaya luar yang merajalela khususnya di kalangan anak-anak. Banyak anak-anak lebih mengenal tokoh pahlawan dari negara lain seperti Superman atau Batman. Maka dari itu, perlu dibuatnya media informasi yang dikemas berupa karakter animasi 2D. dengan memperkenalkan Hanoman secara menarik untuk kalangan anak-anak di usia 6-12 tahun. Dengan membuat desain karakter Hanoman yang dapat menarik minat anak dan mengolah imajinasi anak-anak, akan lebih mudah mengenalkan kisah pahlawan dari Indonesia.

Kata kunci : Hanoman, Karakter Animasi, Kesenian, Wayang, Sosial

Abstract

Hanoman is a knight who has extraordinary strength. Even though he has a form like an ape, he has a kind and helpful nature. Hanoman is one of the heroes in the puppet world. Wayang figures began to shift away from the rampant technology and outside culture, especially among children. Many children know more about hero characters from other countries such as Superman or Batman. Therefore, it is necessary to make information media that is packaged in the form of 2D animated characters. by introducing Hanoman in an interesting way for children aged 6-12 years. By making Hanoman character designs that can attract children's interest and cultivate children's imagination, it will be easier to introduce Indonesian hero stories.

Keywords: Hanoman, Animated Character, Art, Puppet, Social

1. Pendahuluan

Kisah Ramayan penuh dengan tokoh-tokoh pahlawan super yang biasanya ditayangkan dalam pertunjukan wayang dengan menggunakan wayang kulit, wayang golek dan wayang orang. Salah satunya adalah cerita Hanoman. Dia adalah seorang ksatria yang memiliki kekuatan yang luar biasa. Meskipun memiliki wujud seperti manusia kera, dia memiliki sifat baik hati dan suka menolong. Hanoman selalu siap dalam memperjuangkan kebenaran dan keadilan. Namun anak-anak lebih mengenal tokoh pahlawan negara lain seperti Superman atau Batman. Menurut sebuah artikel di Kompas.com (2018) Saat ini banyak anak yang sudah tidak mengenal nama-nama wayang. Anak zaman sekarang, lebih mengenal Superman atau Batman, daripada Janoko atau Gatotkaca. Lunturnya budaya asli Jawa ini dikarenakan perkembangan teknologi dan pengaruh budaya asing.

Melihat fenomena sekarang ini banyak Anak-anak Indonesia yang belum mengetahui tentang kisah petualangan Hanoman mulai dari awal mula kisahnya, sifat, perilaku. Dengan menggali kembali tokoh Hanoman dalam cerita Ramayana anak-anak dapat mengenal seperti apa tokoh Hanoman itu serta dapat

memberikan pengetahuan tentang pesan moral yang terkandung dalam tokoh ini yang dapat dijadikan pembelajaran dan informasi tentang kebudayaan bangsa Indonesia tentang kisah pewayangan. Meskipun sosok Hanoman layaknya manusia yang menyerupai seekor kera namun kesaktian dan kepribadian yang dimilikinya menjadikan dirinya sebagai tokoh yang patut di hormati dan ditiru oleh setiap orang.

Kisah cerita Hanoman dapat dikenalkan kepada anak-anak sejak memasuki usia sekolah dasar 6-12 tahun. Tokoh Hanoman dalam cerita Ramayana mengandung unsur-unsur perilaku dan sifat yang dapat dijadikan contoh baik dalam masa perkembangan anak yang bermanfaat sebagai alat pendidik dan cerminan diri untuk anak. Di dalam wiracarita Ramayana, Hanoman memiliki sifat dan perilaku baik dan nilai-nilai moral positif. Perilaku dan sifat ini dapat ditunjukkan kepada anak dalam masa perkembangan. Menurut Syamsu Yusuf LN (2017:6) Anak-anak 6-11 tahun dalam periode Operasi Konkret dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki.

Karakter Hanoman bisa dikemas dan disajikan kembali kepada anak-anak dalam bentuk yang menarik. Menurut Brookes Eggleston (2015) Desain karakter bukan hanya menjual orang sebuah ide. Karakter adalah wadah untuk perasaan dan kepribadian. Dengan karakter yang dirancang dengan baik, otak kita tidak memahaminya sebagai karakter buatan. Karakter memiliki daya tahan yang luar biasa bersama kami. Dalam kasus film animasi, mereka adalah ikatan jaringan yang menyebabkan kita mengalami cerita film melalui mereka. Seorang karakter harus jelas dan ekspresif menunjukkan pikiran, motif, dan perasaan mereka sehingga kita dapat memahaminya.

Dengan adanya berbagai fenomena yang menunjukkan kurangnya minat atas cerita tokoh-tokoh pahlawan super Indonesia oleh karena itu cerita tentang tokoh dalam cerita Ramayana akan diangkat ke dalam media animasi. Dengan membuat desain karakter Hanoman yang dapat menarik minat anak dan mengolah imajinasi anak-anak, akan lebih mudah mengenalkan kisah pahlawan super Indonesia khususnya Hanoman.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, sebagai berikut:

1. Anak-anak Indonesia lebih mengenal tokoh-tokoh pahlawan dari negara lain.
2. Tokoh-tokoh pahlawan dan cerita wayang epos Ramayana kurang di kenal di kalangan anak-anak Indonesia.
3. Sedikitnya adaptasi cerita Hanoman versi Indonesia sebagai karakter animasi.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara merancang karakter Hanoman berdasarkan adaptasi dari buku Hanoman Si buruk rupa berjiwa mulia.
2. Untuk mengetahui bagaimana desain karakter Hanoman yang bisa menarik minat dan perhatian anak-anak sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Animasi

Animasi merupakan gerakan gambar bisa berupa objek atau karakter yang bergerak hidup dengan menggunakan gambar dengan gambar lain. Menurut Laura Moreno (2014:4) untuk menciptakan gerakan, kita harus membuat urutan gambar yang sedikit berbeda dengan gambar lain. Tampilan urutan gambar-gambar sebelumnya akan menghasilkan ilusi berubahnya bentuk dan gerakan. Untuk menganimasikan sesuatu atau seseorang dengan memberi tampilan gerakan menggunakan teknik animasi dan memdeskripsikan aksi sebagai kapasitas menghidupkan.

2.2 Animasi 2D

Animasi adalah menghidupkan sesuatu atau seseorang dalam arti memberi (film atau karakter) penampilan gerakan menggunakan teknik animasi. Untuk menggerakkan gerakan animasi dibutuhkan urutan gambar yang lukis dan diproduksi oleh metode artistik yang sedikit berbeda satu sama lain. Tampilan urutan gambar akan menghasilkan ilusi perubahan bentuk dan gerak.

2.3 Animasi Tradisional

Karakter animasi 2D dapat digerakan dengan teknik tradisional yaitu proses teknik yang menggunakan kertas dan tangan. Animasi tradisional juga dikenal sebagai teknik animasi cel, animasi tangan, dan animasi klasik. Cel animasi sering digunakan sampai munculnya computer animasi, proses cel animasi tradisional menjadi usang pada awal abad ke-21. Saat ini, background dan desain karakter dari animator discan atau di gambar langsung dari komputer. Meskipun animator menggunakan teknologi komputer hasil dari gambar masih sama seperti animasi cel tradisional. Zaman ini, banyak orang menggunakan istilah “tradigital” untuk mengdeskripsikan animasi cel yang membantu dalam bentuk digital. Laura Moreno (2014:12).

2.4 Animasi Stop Motion

Animasi stop motion adalah proses sinematik atau teknik yang digunakan untuk membuat benda-benda dunia nyata tampak seolah-olah bergerak. Objek tersebut dimanipulasi secara fisik dan difoto setiap kali digerakan antar frame. Ketika urutan gambar ditampilkan dengan cepat objek akan terlihat hidup.

2.5 Animasi 3D

Animasi 3D, juga disebut animasi CGI, adalah teknik yang digunakan dengan menghasilkan gambar animasi dengan grafik komputer. Menurut Laura Moreno (2014:13) Animasi komputer dipecah menjadi dua kategori. Animasi dibantu komputer adalah saat animasi tradisional dikomputerisasi. Di sisi lain, animasi yang dihasilkan komputer adalah yang dirancang semata-mata pada sistem komputer menggunakan animasi dan perangkat lunak grafis 3D.

2.6 Desain Karakter

Desain karakter adalah membuat karakter baru dan original untuk tujuan tertentu. Karakter bisa berdasarkan dalam cerita atau skrip sebagai proses pembuatan film, tv series, games, buku anak-anak, web animasi, buku komik, strip komik bahkan desain mainan. Untuk membuat karakter yang menarik dan cocok dengan cerita, harus mempunyai banyak pengetahuan tentang menggambar dan prinsip desain. Setelah itu, konsep art dari karakter bisa dipakai dalam video games atau animasi cg. Menurut Tony White (2009:235) Pembuatan karakter merupakan suatu spesialis area didalam bidangnya. mampu membuat gambar sebuah karakter asli dan struktur karakter yang baik.

2.7 Archetypes

Bagian utama dalam pembuatan desain karakter yang baik adalah archetypes. Archetypes mewakili personalitas dan sifat karakter yang bisa diidentifikasi oleh manusia. Archetypes dipertimbangkan sebagai cetakan atau model original dari seseorang, sifat, atau perilaku. Menurut Bryan Tillman (2011:12) ketika berurusan dengan desain karakter, selalu ingat bahwa karakter itu ada sebagai hasil dari cerita. Archetypes dibutuhkan untuk mendorong sebuah cerita ke depan dan itu adalah kisah pribadi dari masing-masing karakter yang membuat pengembangan karakter yang baik.

2.8 Shapes

Shapes adalah dasar yang kita gunakan untuk mendefinisikan hal-hal tertentu dan apa yang bisa digunakan untuk itu. Menurut Bryan Tillman (2011) ada 3 dasar shapes yang digunakan untuk karakter desain: *Square*; Bentuk kotak memiliki sifat Stabilitas, Kepercayaan, Kejujuran, Ketertiban, Kesesuaian, Keamanan, Persamaan dan Kejantanan. *Triangle*; Bentuk kotak memiliki sifat Tindakan, Agresif, Energi, Kelicikan, Konflik dan Ketegangan. *Circle*; Dalam bentuk lingkaran memiliki sifat Kelengkapan, Keanggunan, Main-main, Menghibur, Kesatuan, Perlindungan dan Seperti anak kecil.

2.9 Warna

Warna mengatakan banyak tentang karakter dan ceritanya. Itu juga mempengaruhi apakah seseorang anak memiliki koneksi ke karakter tertentu. Orang cenderung tertarik terhadap orang lain yang menyukai hal yang sama dengan mereka lakukan. Menurut Bryan Tillman (2011:110) warna adalah salah satu hal yang orang cenderung tertarik, itu adalah perangkat mengingat yang mudah bekerja. Jadi sangat penting untuk mengetahui arti dari warna yang anda gunakan.

2.10 Gesture

Gesture digunakan dalam menyesuaikan karakter ke dalam peran yang dipanggil untuk bertindak. Dengan menggambar berbagai macam, anjing, tikus, burung hantu, gajah, kucing, manusia, dan seterusnya, setiap karakter yang berbeda dengan bentuk tubuh yang berbeda dan gerak tubuh. Melihat perbedaan dalam setiap kepribadian dan individualitas mereka bisa memberi isyarat dan seperti seorang karikatur yang baik, menangkap esensi dari perbedaan itu. Ketika meninjau tokoh karakter dalam film perlunya menempati karakteristik individu dengan karakter yang tepat dan konsisten dalam penggambarannya.

2.11 Ekpresi karakter

Ekpresi wajah tidak bisa terlepas sebagai ekspresi wajah karakter dalam tindakan dan aksinya, sehingga bisa memberikan informasi yang disampaikan. Penggunaan ekspresi tidak selalu menekankan terhadap satu pemaknaan. Menurut Gary Faigin (1990:126) terdapat beberapa ekspresi universal yang dibagi menjadi 6 kategori ekspresi, yaitu sedih, marah, gembira, takut, jijik dan terkejut.

2.12 Adaptasi

Adaptasi dalam sastra adalah adaptasi dari sumber sastra misalnya novel, cerita pendek, puisi ke media lain, seperti film, permainan panggung, atau permainan video. Ini juga dapat melibatkan mengadaptasi karya sastra yang sama dalam genre atau media yang sama hanya untuk tujuan yang berbeda, misalnya untuk bekerja dengan pemeran yang lebih kecil, di tempat yang lebih kecil, atau untuk kelompok demografis yang berbeda.

2.13 Tinjauan Psikologi

Psikologi didefinisikan sebagai kajian saintifik tentang tingkahlaku dan proses mental organisme. Menurut Yudrik Jahja (2015:19) Psikologi perkembangan adalah sebuah studi yang mempelajari secara sistematis perkembangan perilaku manusia secara ontogeni, yaitu mempelajari struktur jasmani, perilaku, maupun fungsi mental manusia sepanjang rentang hidupnya dari masa konsepsi hingga menjelang akhir hayat.

2.14 Psikologi perkembangan kognitif

Menurut Syamsu Yusuf (2017:4), kemampuan kognitif merupakan suatu yang fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak. Kunci untuk memahami tingkah laku anak terletak pada pemahaman bagaimana pengetahuan tersebut terstruktur dalam berbagai aspeknya.

2.15 Perkembangan anak

Proses perkembangan anak dapat menyebabkan perubahan secara intelektual, fisik, motivasi kepribadian, bahasa, sosial, moral, emosi, bakat, minat, dan kreativitas. Aspek-aspek tersebut membuat hubungan baru yang kemudian membentuk spesialisasi fisik dan psikologis, yang berbeda antara manusia Syamsu Yusuf (2006)

3. Pembahasan

3.1 Data Objek

3.1.1 Orientasi

Judul Hanoman Si Buruk Rupa Berjiwa Mulia. Penulis Miftahul A'la.Tahun Terbit 2009. Tempat Terbit Yogyakarta Penerbit Garailmu.

3.1.2 Sinopsis

Hanoman lahir pada masa Treyatuga, sebelum Hanoman lahir ibu Hanoaman, bernama Anjani yang hidup di dunia Khayangan. Anjani sebenarnya adalah seorang bidadari yang cantik jelita. Namun karena dia membuat suatu kesalahan yang diperbuatnya selama hidup ia di kahyangan, maka anjani dikutuk menjadi seorang wanita yang harus hidup sebagai seorang wanara (manusia kera) wanita. Kutukan yang ia terima merupakan satu hukuman yang harus dijalani karena telah melanggar peraturan yang ada di dunia kahyangan.

3.2 Demografis

Jenis kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Usia	: 6-12 Tahun
Pendidikan	: Sekolah Dasar

Penulis mengambil target audience dengan usia 6-12 tahun dan berpendidikan Sekolah Dasar karena pada usia tersebut anak dalam masa periode perkembangan Menurut Syamsu Yusuf (2017:12) Pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Pengetahuan tentang perkembangan anak dapat membantu mereka mengembangkan diri, dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Melalui pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, dapat diantisipasi tentang berbagai upaya untuk memfasilitasi perkembangan tersebut, baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

3.3 Geografis

Kisah Hanoman merupakan kisah Ramayana yang sering di tampilkan di dunia perwayangan dan kisah yang diteruskan dari generasi ke generasi di sepanjang nusantara. Maka dari itu, khalayak sasaran berlokasi di seluruh wilayah Indonesia, baik dari perkotaan sampai pedesaan, dimana setiap tempat terdapat anak-anak sekolah dasar.

3.4 Psikografis

Anak-anak Sekolah dasar berusia 6-12 tahun secara psikologi memiliki sifat yang aktif dan imajinatif. Seperti yang di sebutkan pada segmen sebelumnya anak dalam masa periode perkembangan, pengalaman masa kecil memiliki pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya.

3.5 Data Karya Sejenis

3.5.1 Ramayana: The Legend of Prince Rama

Ramayana The Legend of Prince Rama adalah film animasi dirilis pada tahun 1992 dan diproduksi dari dua negara India dan Jepang sebagai film animasi tradisional yang disutradarai dan diproduksi oleh Yugo Sako berdasarkan epic India Ramayana. Film ini dibuat sebagai bagian dari 40 tahun hubungan diplomatic India-Jepang dan dikerjakan oleh tim dari kedua negara. Sebuah film animasi yang didasarkan pada kisah cinta sejati, persahabatan, dan kepercayaan, film ini berdurasi sekitar 2 jam dan 15 menit, dengan elemen musik dari India. Film ini diisi dalam dua bahasa yaitu bahasa Inggris dan bahasa Hindi. Film ini mengisahkan petualangan Rama dalam misi menyelamatkan istrinya bernama Sita yang diculik oleh Raja Setan Rahwana. Sesuai kebutuhan penulis untuk merancang karakter animasi 2D, dengan membanding bentuk karakter yang dimiliki oleh karakter Hanoman pada film animasi ini.

3.5.2 Teen Titans Go

Teen Titans Go! adalah serial televisi animasi Amerika yang ditayangkan di Amerika Serikat dan disiarkan di saluran tv Cartoon Network sejak 23 April 2013. Teen Titans Go berdasarkan tokoh superhero fiksi dari DC Comics. Serial ini diumumkan setelah popularitas animasi pendek New Teen Titans DC Nation. Petualangan para Titans muda yang tinggal di Jump City ketika mereka tidak menyelamatkan dunia mereka hidup bersama sebagai remaja tanpa orang dewasa yang mengganggu. Tidak seperti kebanyakan seri superhero lainnya, situasinya adalah komik, gila dan parodik - misalnya, komedi yang lucu, mendapatkan lisensi untuk mengemudi setelah menghancurkan Batmobile atau mencuci pakaian setelah mengalahkan mereka ketika melawan musuh-musuh mereka. Kebutuhan penulis dalam animasi Teen Titans Go adalah menganalisis style yang terdapat pada karakter-karakter Teen Titans Go sebagai pengayaan untuk target audiensi.

3.5.3 Spongebob Squarepants

Spongebob Squarepants adalah sebuah TV serial animasi ditayangkan pada tahun 1999 sampai sekarang. Spongebob Squarepants diciptakan oleh Stephen Hillenburg, seorang animator dan ahli biologi laut dan diproduksi oleh Nickelodeon Animation Studio. Spongebob Squarepants adalah spons yang hidup dalam sebuah nanas dalam laut di sebuah kota bernama Bikini Bottom. Dia mempunyai tetangga Squidward Tentacles, seekor gurita yang tinggal dalam rumah maui bersebelahan dengan rumahnya. Tetangga spongebob yang lainnya adalah sahabat setia, Patrick Star seekor bintang laut merah muda yang tinggal di bawah batu. Kehidupan Spongebob dan Patrick sering berbuat ulah yang menyebalkan bagi Squidward dan sering berbuat masalah bagi penduduk lain di Bikini Bottom. Penulis menganalisis ekspresi pada karakter Spongebob Squarepants sebagai kebutuhan dalam perancangan ini.

4. Konsep & Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Perancangan karakter animasi 2D Hanoman merupakan upaya untuk memperkenalkan tokoh pahlawan super indoneisa yang kurang dikenal dikalangan anak-anak. Di Indonesia anak-anak lebih suka dan mengenal karakter superhero dari luar negeri. Padahal banyak sekali tokoh-tokoh pahlawan super yang ada di Indonesia salah satunya adalah dalam dunia perwayangan terdapat tokoh yang berasal dari kisah epic Ramayana petualangan pahlawan super yang bernama Hanoman. Salah satu tokoh terbaik dalam kisah cerita ramayana, ia memiliki kekuatan luar biasa dan sifat baik hati meskipun memiliki wujud seperti kera putih. Tugas hidupnya adalah membasmi kejahatan di muka dan menolong orang dengan tulus. Seperti pada kisah cerita Hanoman bertugas menyelamatkan Istri Sri Rama, Dewi Shinta, dari gengaman Raja Rahwana yang jahat dan menghapus semua kejahatan yang dilakukan Rahwana. Dengan membuat karakter animasi 2D penulis berharap agar dapat memperkenalkan dan menyampaikan pesan-pesan positif yang ada pada karakter Hanoman kepada target audience untuk anak-anak.

4.1.2 Konsep Kreatif

Pada perancangan karakter Hanoman, Pengayaan karakter yang dirancangan menggunakan pengayaan untuk target audience usia 6-12 tahun. Dengan tujuan untuk menarik minat anak dan perhatian anak. Pengayaan ini mempunyai kepala lebih besar daripada anatomi manusia biasa, begitu juga dengan mata yang lebih besar yang tidak terlihat realistis. Selain itu pengayaan dilakukan dengan analisis dari unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik pada novel "Hanoman si buruk rupa berjiwa mulia". Lalu di kembangkan kembali dengan menggunakan data, referensi sejenis dan sumber lain seperti membandingkan Hanoman dari wujud wayang golek dan media lain.

4.1.3 Konsep Media

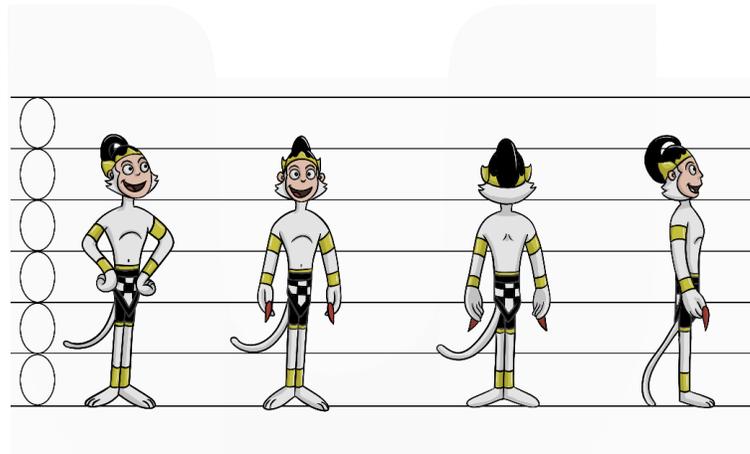
Media utama dari karakter animasi ‘Hanoman’ adalah desain konsep karakter dengan pergerakan karakter. Selain desain konsep karakter, penulis membuat media pendukung dengan tujuan memberi informasi dan memperkenalkan ‘Hanoman’.

4.1.4 Konsep Visual

Gaya visual yang digunakan oleh penulis adalah gaya untuk target audience 6-12 tahun. Penggambaran karakter mempunyai kepala lebih besar daripada anatomi manusia biasa, begitu juga dengan mata yang lebih besar yang tidak terlihat realistis. Karakter Hanoman memiliki archetype ksatria atau pendekar yang kuat dan lincah. Dan ia adalah seorang manusia yang berwujud seperti kera. Setelah melakukan studi referensi terhadap archetype manusia, archetype animasi, archetype kera dan archetype manusia kera di atas.

4.2 Hasil Perancangan

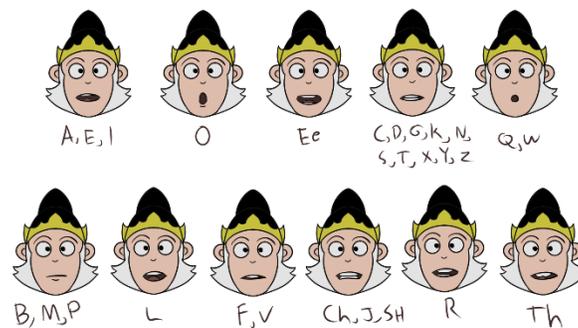
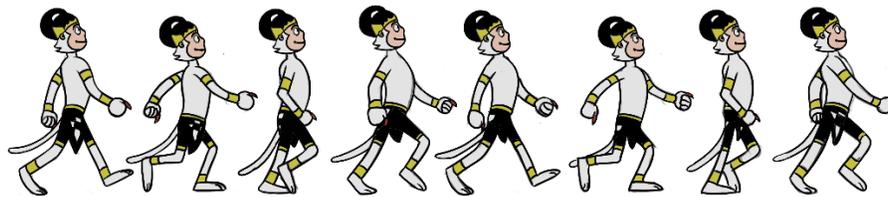
Setelah melakukan olah data dan analisis dari observasi, wawancara, dan karya sejenis, hingga menganalisis unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik pada cerita dan mencari referensi visual dari berbagai macam media yang berbeda, penulis melakukan pembedahan karakter dari segi cerita dan media lainnya yang memiliki penokohan Hanoman. Lalu mengembangkan penggambaran karakter yang sesuai dengan target audiensi. Dari referensi dan data, semua sifat-sifat yang ada pada tokoh lalu dibuat dan dikembangkan menjadi penggambaran karakter berdasarkan eksplorasi karakter berupa bentuk tubuh, muka dan gesture karakter. Semua ide-ide yang muncul divisualisasikan dengan sketsa gambar digital atau manual di atas kertas.



Gambar Hasil Perancangan Karakter Hanoman
Sumber : Dokumen Pribadi

4.3 Animasi

Proses penggerakan animasi digunakan dalam bentuk frame by frame yang tersusun dalam bentuk key frame. Selanjutnya, Key frame yang sudah jadi diperhalus menggunakan in between untuk mempertegas atau memperlenturkan gerakan. Berikut beberapa animation dalam animasi 2D “Hanoman”;



Gambar Contoh keyframe animasi “Hanoman”
 Sumber : Dokumen Pribadi

5. Kesimpulan & Saran

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat melalui perancangan ini adalah Perancangan Karakter animasi 2D dilakukan dengan menganalisis sumber buku dengan adaptasi, melakukan observasi dan analisis karya sejenis. Ekpresi dan Turn Around karakter sangat diperlukan untuk membantu dalam proses pembuatan animasi pendek 2D dalam pengambilan angle. Melakukan adaptasi dengan menganalisis unsur instrinsik dan unsur ekstinsik berperan penting dalam perancangan animasi. Bentuk dasar dari sebuah karakter seperti persegi, lingkaran dan segitiga berperan penting untuk membangun karakteristik dari karakter yang dibuat dan membantu Karakter terlihat lebih hidup di bagian gerakan dan ekspresi muka.

5.2 Saran

Saran-aran perancang untuk membantu merancang karakter yang lebih baik dikemudian hari sebagai berikut Perbanyak referensi dari berbagai sumber dalam perancangan sebuah karakter kemudian mengulik dan mengeksporasi dengan versi sendiri. Berlatih dalam membuat karakter dalam berbagai angle dari berbagai sudut pandang dan berbagai macam pose. Melakukan eksplorasi pengayaan karakter yang sesuai untuk target audiensi agar lebih efektif dalam penyampaian pesan. Mengatur jadwal dan disiplin dalam menerapkan pipeline desain karakter sesuai dengan jadwal agar hasil dapan maksimal

Daftar Pustaka

[1] Faigin, Gary. (1990). *The Artist's Complete Guide to Facial Expression*. Watson-Guption Publication.

[2] Hedgpath, K., & Missal, S. (2005). *Exploring Character Design*. Canada: Thomson Delmar Learning.

[3] Jahja, Yudrik. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Kencana.

- [4] Hutcheon, Linda., & O'Flynn, Siobhan. (2013) *A Theory of Adaptation*. Routledge.
- [5] McDonnell, Mark. (1990). *Gesture Drawing for Animation*.
- [6] Moreno, Laura. (2014). *The Creation Process of 2D Animated Movies*
- [7] Nurgiyantoro, Burhan. (2007). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press Yogyakarta.
- [8] Roberts, Steve. (2011). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*. Focal Press.
- [9] Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. CRC Press
- [10] Yusuf, Syamsu. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Remaja Rosdakarya Offset Bandung.
- [11] White, Tony. (2009). *How to Make Animated Films*. Focal Pres.