2. KAJIAN TEORI

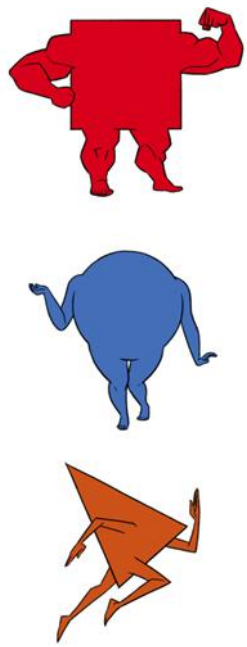
2.1 Landasan Teori

2.1.1 Shape Language

Shape Language adalah penggunaan bentuk untuk mengkomunikasikan arti. Bentuk yang berbeda memicu perbedaan reaksi dari *audience* yang melihat. menyebabkan *audience* mengasosiasikan hal-hal yang kita lihat dengan perasaan atau makna tertentu. (Randy Bishop, 2019). Dapat diartikan bahwa bentuk memegang peranan penting untuk mendefinisikan penjelasan yang kompleks.

2.1.1.1 The Primary Shape

Bahasa bentuk menggunakan bentuk untuk mengkomunikasikan makna. Bentuk yang berbeda memicu reaksi yang berbeda di dalam diri kita, menyebabkan kita mengasosiasikan hal-hal yang kita lihat dengan perasaan atau makna tertentu. (Randy Bishop, 2019). Setiap orang dapat mengasosiasikan bentuk dalam pendeskripsian yang berbeda.

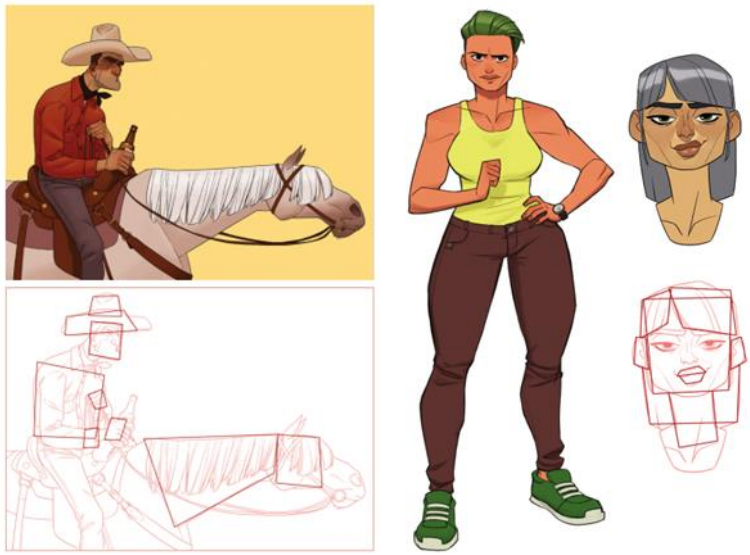


Gambar 2.1 The Primary Shape

Sumber: *The character designer.* (2019). 21D Sweden AB, p.2

a. Kotak

Bentuk kotak mewakili fisik. Ini mewakili hal-hal seperti stabilitas, ketergantungan, disiplin, kekuatan, dan keandalan. Ini lebih maskulin dari bentuk utamanya. Itu juga mewakili hal-hal seperti kebosanan, stasioneritas, dan kebodohan. Bentuk yang kotak-kotak juga bisa digunakan untuk karakter wanita untuk menunjukan kesan kuat, independen, maupun disiplin. (Randy Bishop, 2019). Bentuk kotak memiliki banyak sisi yang tajam dan *blocky* maka dari itu juga terpancar dalam pendeskripsiannya pada sebuah karakter.



Gambar 1 2.2 The Primary Shape-Kotak

Sumber: *The character designer.* (2019). 21D Sweden AB, p.4

b. Lingkaran

Lingkaran memicu pemikiran tentang kedamaian, kebaikan, kelembutan, keamanan, dan keutuhan: hal-hal yang biasanya kita kaitkan dengan feminitas. Itu juga bisa mewakili hal-hal seperti kekosongan, kesepian, sihir, dan misteri. Bentuk lingkaran juga dapat digunakan untuk menunjukan kesan *soft*, senang, atau lemah dll pada laki-laki. (Randy Bishop, 2019). Lingkaran memiliki lekukan yang dinamis dan stabil sehingga karakter yang dibuat juga memiliki sisi feminin ataupun *friendly*.

Gambar 2.3 The Primary Shape-Lingkaran

Sumber: Sumber: *The character designer.* (2019). 21D Sweden AB, p.3

c. Segitiga

Segitiga sendiri sebagai bentuk dasar bukan maskulin maupun feminin. Ini mewakili gerakan atau penyimpangan, dan ketajaman. Lebih ekstrim sudutnya, semakin besar efeknya. Sebagai contoh, penjahat umumnya dirancang dengan sudut yang ekstrim hal ini bertujuan untuk membuat karakter terasa jauh terpisah dari maskulin, sifat feminin, atau heroik. Hal ini juga membuat karakter menjadi jauh dari kepribadian yang ideal atau nyaman. Berbeda dengan bentuk balok atau lingkaran, bentuk segitiga dapat membuat karakter terasa berat, tidak stabil, dan berbahaya. (Randy Bishop, 2019). Kebayakan bentuk segitiga digunakan untuk karakter yang mengandalkan kecepatan maupun karakter yang biasa berperilaku menyimpang atau penjahat.

Gambar 2.4 The Primary Shape-Segitiga

Sumber: *The character designer.* (2019). 21D Sweden AB, p.5

d. Bentuk karakter Kompleks

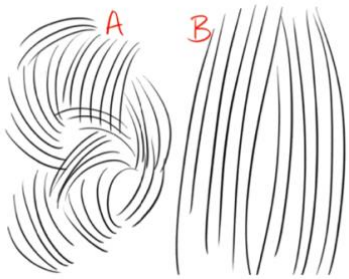
Bentuk primer juga dapat digabungkan dengan berbagai cara, hal ini dapat membantu untuk mengkomunikasikan makna yang lebih kompleks pada karakter yang dibuat. Karakter yang baik dan memiliki alur cerita yang baik cenderung memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi. (Randy Bishop, 2019). Bentuk dasar dapat digabungkan untuk mendapatkan karakter yang memilki warna baru ataupun sifat yang lebih kompleks.

2.1.2 *Creating Strong Gestures*

Dalam menggambar, kita sering kali melupakan proses melakukan sketsa dan hanya berfokus pada hasil akhir. Hal ini sangat sering ditemukan karena pada dasarnya, manusia tidak pernah diajari untuk menggambar sketsa. Sehingga sangat minim pengetahuan akan hal ini. Guna mencapai hasil akhir yang memuaskan memang dibutuhkan berbagai tahapan untuk mencapainya, dibutuhkan pula gestur yang kuat untuk menunjukan kedinamisan pada karakter. (Tom Bancroft, 2019). Dalam pembuatan sketsa, akan lebih baik jika dari awal sudah memberikan gestur yang kuat pada karakter, hal ini dapat mempermudah dalam step berikutnya untuk menciptakan karakter yang dinamis.

2.1.2.1 *Drawing Lines With Flow*

Berlatih membuat sketsa dengan pensil bisa dimulai dengan sapuan pendek (A) dan sapuan yang lebih panjang sedikit melengkung (B), dengan gerakan yang lebih miring ke bawah. Sama dengan kelas menggambar figur, dalam pembuatan sketsa membutuhkan lebih banyak gerakan yang menggunakan pergelangan tangan. Dalam berlatih, perlu dibiasakan untuk menggambar sketsa dalam media yang besar agar dapat menemukan *flow* yang tepat. (Tom Bancroft, 2019). Perlu juga diperhatikan dalam membuat sketsa, agar mencapai *flow* yang baik dibutuhkan Latihan.



Gambar 2.5 Drawing Line With Flow

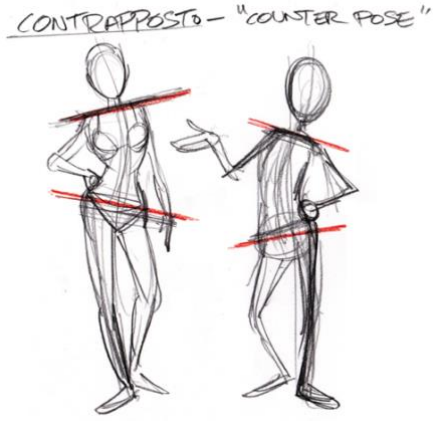
Sumber: *The character designer.* (2019). 21D Sweden AB, p.13

2.1.2.2 *Tilt, Flow, and Rhythm*

Tilt, Flow, dan *Rhythm* merupakan tiga elemen penting dalam pembuatan sketsa yang berkualitas. Ketiga elemen ini hampir terlupakan bagi sebagian animator tradisional masukan ke dalam sketsa untuk memberikan kesan maupun daya tarik ekstra. Sama dengan konsep cinta, hal ini sulit untuk didefinisikan dalam kata-kata. (Tom Bancroft, 2019). Tiga elemen ini memiliki peranan penting didalam pembuatan sketsa.

a. *Tilt*

Proses penempatan bentuk karakter pada sudut untuk menciptakan minat dan pose visual yang kuat. Miring dapat digunakan dalam pose untuk membuat rasa ritme yang lebih kuat dalam gambar/pose anda. Untuk membuat *visual interest* yang lebih kuat dalam pose, *tilts* dapat digunakan untuk membuat ritme dalam gambar sketsa. (Tom Bancroft, 2019). *Tilt* atau miring dapat menambahkan dinamis pada proses pembuatan karakter.



Gambar 2.6 Tilt, Flow, and Rhythm-Tilt

Sumber: *The character designer.* (2019). 21D Sweden AB, p.16

b. *Flow*

Dalam pembuatan sketsa gambar untuk keperluan karakter, anda mungkin dapat menemukan *flow* dari satu ke yang lainnya tetapi itu tidak menentukan bahwa karakter anda memiliki ritme yang jelas. *Flow* dapat dibuat dengan garis lengkung yang bergerak dan membentuk cembung (melengkung kedalam) ke bentuk cekung (melengkung keluar). (Tom Bancroft, 2019). Pembuatan *flow* tidak bisa sembarangan untuk mendapatkan karakter yang baik, diperluikan arah yang jelas.

Gambar 2.7 Tilt, Flow, and Rhythm-Flow

Sumber: *The character designer.* (2019). 21D Sweden AB, p.16

c. *Rhythm*

Ritme berperan penting dalam penentuan gambar pose anda secara keseluruhan. Bentuk positif dan negatif bekerja sama menciptakan gerakan dalam pose**.** *Flow* dapat menjadi elemen ritme, tetapi tidak sebaliknya. RItme membutuhkan garis lengkung, bentuk bulat, dan beberapa garis lurus yang berlawanan agar berfungsi dengan baik. Istilah aliran dan ritme seringkali salah digunakan secara bergantian. (Tom Bancroft, 2019). Ritme merupakan elemen yang lumayan rumit namun dapat menjadi senjata terkuat dalam proses pembuatan karakter.

Gambar 2.8 Tilt, Flow, and Rhythm-Rhythm

Sumber: *The character designer.* (2019). 21D Sweden AB, p.16

2.1.3 *Crafting Characters*

Sebelum membuat sebuah karakter, kita harus tahu betul akan apa yang ingin dibuat. Deskripsi singkat dapat sangat membantu untuk menentukan karakter apa yang akan dibentuk kedepannya. Dave Bardin selaku salah satu penulis dari buku "*Illustratos GuideBook*" ingin membuat sebuah karakter penyihir dengan sedikit berlatar belakang hutan, memegang semacam tongkat sebagai aksesoris tambahan. (Dave Bardin, 2015). Dalam perancangannya diperlukan

beberapa tahapan untuk menghasilkan karakter yang diinginkan. (Tom Bancroft, 2019). Beberapa elemen dari crafting characters ini sangat diperlukan untuk deskripsi singkat dari suatu karakter.

a. *Gesture Drawings*

Kembali mengingat deskripsi singkat sebelumnya, membangun karakter yang baik bisa dimulai dengan menggunakan bentuk sederhana namun menarik. Bentuk yang berubah dari tebal menjadi tipis atau melengkung di satu sisi dan rata disisi lainnya lebih *pleasing* untuk dimainkan dan biasanya lebih menarik secara visual. Memasukkan banyak elemen visual yang kontras, perancangan awal lebih baik jika dilakukan dengan cepat dan tidak terlalu focus dengan hasil akhir. Pena yang lebih tebal akan bekerja dengan lebih baik daripada menggambar dengan pena yang halus seperti pensil. Hal ini dikarenakan alat yang lebih halus cenderung menempatkan otak anda pada mode presisi, sehingga menghasilkan gerakan yang cenderung lebih kaku. (Tom Bancroft, 2019). *Gesture drawings* merupakan salah satu elemen deskripsi singkat berupa elemen visual untuk perancangan awal.

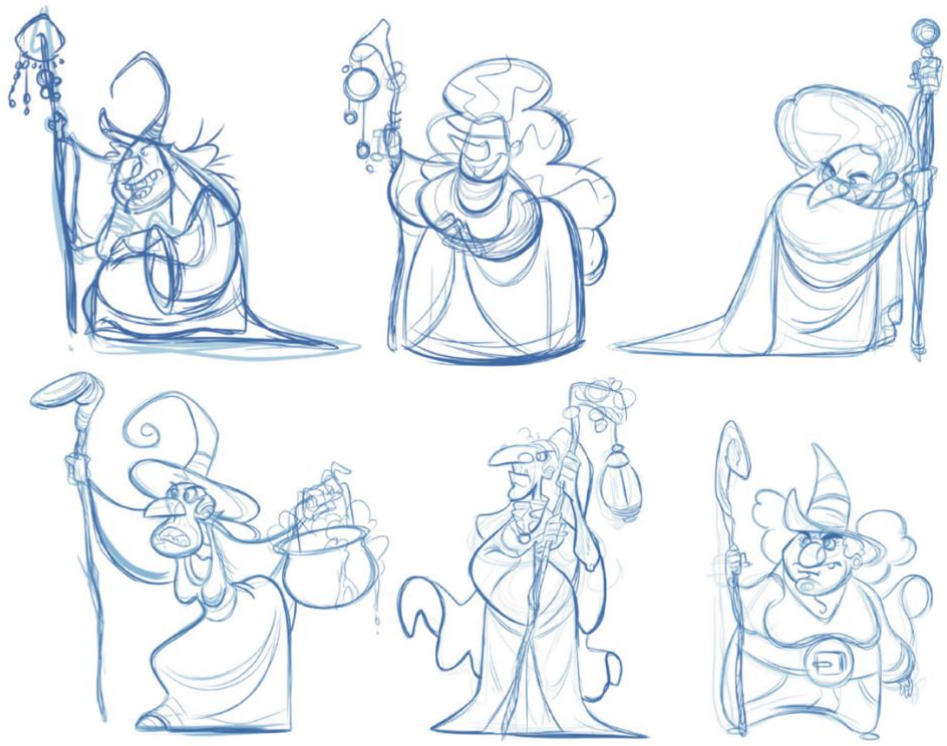
Gambar 2.9 Crafting Characters-Gesture Drawings

Sumber: *Illustrator's guidebook.* (2016). 21D Sweden AB, p.50

b. *Thumbnail Sketches*

Setelah selesai menggambar ide desain awal, kemudian dapat dipersempit menjadi 6 gambar gestur yang menunjukkan kualitas karakter terbaik. Kualitas yang baik dapat dinilai dari pose, ekspresi ataupun bentuk karakter secara keseluruhan. Jika karakter sudah memenuhi salah satu syarat tersebut maka ini merupakan pertanda baik bahkwa karakter akan menjadi sangat kuat setelah anda mulai merendernya.

Penting untuk mengingat sifat pose yang berkaitan dengan kepribadian karakter. Misalnya, pose ketiga adalah penyihir yang lebih pendiam. Garis-garis melengkung dan pasif menggambarkan sikapnya yang menyendiri, tetapi lekukan yang membungkuk di atas tubuhnya diimbangi dengan seberapa lurus dia memegang tongkatnya yang menunjukkan bahwa di bawahnya eksterior yang lebih lemah terletak pada kepribadian yang lebih kaku, mungkin jahat. Pose keempat terlihat seperti penyihir tua yang rewel mengeluh tentang sesuatu. Tubuhnya didorong ke depan pada sudut yang menunjukkan dorongannya dan tongkatnya lurus ke atas dan ke bawah menunjukkan dia tabah dan kemungkinan besar tidak akan mengalah tentang apa pun yang membuatnya kesal. (Tom Bancroft, 2019). *Thumbnail sketches* dapat menambah gestur dan deskripsi karakter.



Gambar 2.10 Crafting Characters-Thumbnail Sketches

Sumber: *Illustrator's guidebook.* (2016). 21D Sweden AB, p.51

c. *Exploring The Character*

Pada tahapan ini, karakter yang dikembangkan akan diperkecil lagi menjadi 1. Siluet yang menarik penting untuk desain karakter yang baik. DImulai dengan memperbaiki *thumbnail* dan menggambar dengan menggunakan alat pensil yang lebih gelap.

Gambar 2.11 Crafting Characters-Exploring The Character

Sumber: *Illustrator's guidebook.* (2016). 21D Sweden AB, p.52

Selain itu, perlu juga untuk mengeksplorasi desain lainnya untuk menentukan desain terbaik. Menyertakan beberapa ekspresi wajah tambahan untuk karakter ini untuk lebih mengetahui kepribadiannya. Membuat beberapa penyesuaian pada bentuk hidung untuk melihat apakah ada yang terlihat lebih baik diantara yang lain.

Gambar 2 2.1.3 Crafting Characters-Exploring The Character

Sumber: *Illustrator's guidebook.* (2016). 21D Sweden AB, p.52

Desain yang cukup baik juga dimiliki oleh desain nomor 2 pada *thumbnail*. Terlihat jelas dari garis lengkung yang santai dan struktur bentuk yang sederhana. Dalam proses penyempurnaan karakter ini juga Tom Bancroft menyadari bahwa dia sangat suka menggambar fitur dari penyihir ini. Bentuk wajah, lengan, dada, dan pakaiannya memiliki kerumitan yang mengimbangi kesederhanaan dari dua lekukan yang membentuk punggungnya. (Tom Bancroft, 2019). Penting untuk mengeksplore desain untuk menentukan kepribadian karakter.

Gambar 2.13 Crafting Characters-Exploring The Character

Sumber: *Illustrator's guidebook.* (2016). 21D Sweden AB, p.53

d. *Final Character Selection*

Pilihan jatuh kepada penyihir kedua, disini mulai menambahkan detail untuk menekankan kepribadiannya. Pada titik ini, pengerjaan masih menggunakan alat pensil yang lebih gelap, menggambar dengan warna hitam di atas garis biru sketsa aslinya. Dalam gambar tradisional, seniman terkadang menggunakan pensil biru non-foto untuk gambar dasarnya sehingga garis biru dapat dihilangkan dari gambar akhir. Begitu juga dengan media digital menggunakan metode pensil biru guna membedakan sketsa dan garis akhir. (Tom Bancroft, 2019). Penentuan final dari karakter dilakukan setelah mengeksplore tiap *design* karakter untuk penambahan detail dan kepribadian karakter.

e. *Clean Line Art*

Setelah memiliki gambar bersih yang bagus, menurunkan *opacity* pada layer pensil dan memberi tinta garis pada layer baru di atas pensil. Tidak lupa untuk memperhatikan berat garis yang bervariasi dari tebal ke tipis dalam satu goresan kuas. Penting untuk tetap memperhatikan dari mana sumber cahaya anda berasal, garis tebal harus berada di sisi berlawanan dari cahaya. Selanjutnya Tom Bancroft menambahkan beberapa bayangan dari kepala karakter ke tubuhnya menciptakan kedalaman dan membantu menonjolkan wajah. (Tom Bancroft, 2019). Penting untuk memperhatikan berat garis pada gambar untuk penambahan detail dari karakter.

Gambar 2.14 Crafting Characters-Clean Line Art

Sumber: *Illustrator's guidebook.* (2016). 21D Sweden AB, p.53

f. *Value and Colour*

Untuk menentukan *value* dan *colour* yang baik sebaiknya lapisan bayangan menyesuaikan *opacity* antara 30% – 60%. Tom Bancroft membuat bayangan dengan memilih area menggunakan *lasso tool* dan kemudian mengisinya dengan warna desaturasi. Dalam hal ini, Tom menggunakan warna ungu keabu-abuan untuk bayangan. Tetap ingat juga untuk memperhatikan dari mana sumber cahaya anda berasal saat menambahkan bayangan. (Tom Bancroft, 2019). *Value* dan *colour* merupakan salah satu elemen untuk mempertegas deskripsi karakter.

Gambar 2.15 Crafting Characters-Value and Colour

Sumber: *Illustrator's guidebook.* (2016). 21D Sweden AB, p.54

g. *First Draft*

Menambahkan layer warna datar dibawah layer bayangan dan menyesuaikan *opacity layer* bayangan sehingga menonjol dari warna dasarnya tanpa mengalahkannya. Karena karakter ini adalah penghuni hutan, maka palet warna yang digunakan terdiri dari *earth tone.* Selain itu juga Tom membuat alternatif lain dengan memasukan warna bumi lainnya dan beberapa warna cerah yang lebih liar. (Tom Bancroft, 2019). First draft merupakan penambahan warna setelah pembuatan bayangan dengan menyesuaikan deskripsi dari karakter.

Gambar 2.16 Crafting Characters-First Draft

Sumber: *Illustrator's guidebook.* (2016). 21D Sweden AB, p.54

g. *Final Colour Work*

Pilihan warna yang dipilih adalah warna yang kedua hal ini dikarenakan menurut Tom warna abu-abu dingin di rambutnya melengkapi pakaiannya yang berwarna cokelat hangat. Tom juga merasa jubah ungu menonjol dengan warna bumi tanpa mendominasi palet warna. (Tom Bancroft, 2019). Elemen ini merupakan tahap terakhir dari deskripsi atau penampakan secara keseluruhan dari *design* karakter.

Gambar 2.17 Crafting Characters-Final Colour Work

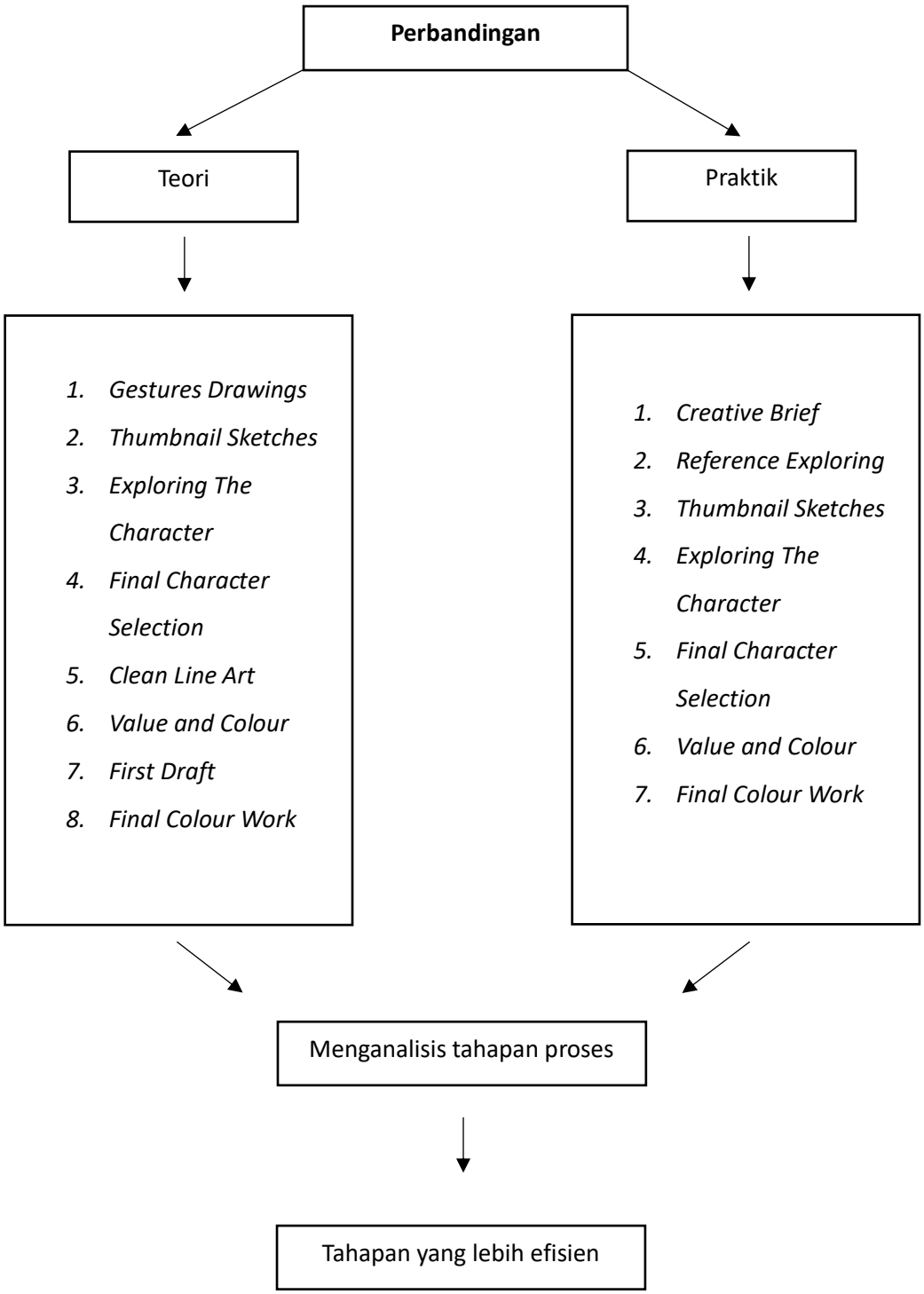
Sumber: *Illustrator's guidebook.* (2016). 21D Sweden AB, p.55

2.2 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Penulis	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Kesimpulan
1.	Pembuatan Animasi 2D Dengan Tema Kesenian Bujang Ganong	Hanung Anindhitya Wihartono, Anung Rachman, Rendya Adi Kurniawan	Menggunakan media animasi sebagai sarana untuk mengenalkan dan melestarikan kesenian daerah di Indonesia yaitu bujang ganong.	Desain visual disini mencakup desain karakter, latar belakang (*background*), dan *asset property*. Dalam mendesain karakter, latar dan properti yang akan digunakan dalam animasi diperlukan beberapa kali perbaikan desain agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Pengerjaan sketsa dilakukan secara manual menggunakan kertas yang kemudian di *scan* untuk dipindahkan ke *software Adobe Illustrator*. Kemudian,	Dalam proses pembuatan animasi 2D kesenian bujang ganong menggunakan metode *design thinking* dan dalam tahap yang panjang. Tahapan ini dari mengumpulkan informasi mengenai kesenian bujang ganong sendiri hingga mencapai kesimpulan.

				setelah selesai pembuatan karakter melalui digital sampai pewarnaan ini memanfaatkan teknologi komputer baik *hardware* maupun *software*.	
Proses perancangan karakter menurut jurnal ini dapat dikatakan mendukung penelitian yang dilakukan penulis hal ini dikarenakan jurnal tersebut menggunakan metode *design thinking* yang panjang dan melakukan pengumpulan informasi mengenai budaya bujang ganong hingga mendapatkan kesimpulan yang matang.					
2.	Perancangan Desain Karakter Jole Berbasis Lokal Flores, Indonesia	Ika Yulianti	Penciptaan desain karakter terdapat pada tahap pra produksi film animasi. Tahapan dalam proses pembuatan desain karakter yaitu pengambilan data, analisa data dan visualisasi.	Proses pembuatan desain tampak dari karakter Jole tergambar dari tampak depan, samping, dan belakang. Ketiga tampak tersebut digunakan sebagai acuan dalam produksi film animasi "Ata Ngada". Karakter Jole memiliki bentuk	Dalam proses penciptaan desain karakter Jole, peneliti mengidentifikasi aspek Three *Dimentional Character Development* berdasarkan latar belakang budaya Ngada, Flores. Dalam proses tersebut memberikan pelajaran mengenai

				sederhana, dimana "sederhana" merupakan bagian dari kriteria yang harus dipenuhi oleh sebuah karakter (Su & Zhao, 2021). Karakter Jole dapat mempengaruhi persepsi dari target *audience* dan memiliki pilihan untuk menyukai, memiliki empati dan memiliki hubungan yang mengikat dengan karakter Jole.	pentingnya mengidentifikasi budaya dibalik karakter lokal. Proses tersebut memberikan pelajaran mengenai pentingnya identifikasi budaya berdasar karakter lokal yang kemudian dilanjutkan pada desain karakter. Karakter animasi berdasarkan konten lokal menjadi solusi bagi generasi muda dalam mengeksplorasi kekayaan negara Indonesia sebagai ciri khas dalam karya sekaligus mengembangkan budaya lokal pada skala nasional maupun internasional.

Proses perancangan karakter menurut jurnal ini mendukung penelitian yang dilakukan penulis hal ini dikarenakan jurnal membahas mengenai penggunaan budaya sebagai elemen penting dalam proses pembuatan karakter yang menarik.					
3.	Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D "*Puyu to The Rescue*" Dengan Mengapatasi Biota Laut	Danika Clarafitri Hermanudin dan Nugrahardi Ramadhani	Memperkuat *personality* masing-masing karakter berupa bentuk badan, wajah, pakaian, atribut, ekspresi, dan *gesture* dengan melakukan studi *archetype*.	Sketsa yang terpilih berdasarkan masukan-masukan dari pakar animasi adalah sketsa yang terlihat unik dan menggambarkan karakteristiknya jika dilihat langsung, tetapi juga dapat dikembangkan dalam penerapannya pada objek animasi 2D dengan sistem motion.	Penelitian telah dilakukan menggunakan metode studi litelatur, studi *archetype*, dan studi komparator, *depth interview* kepada beberapa ahli, studi eksperimental, *prototype*, serta kuesioner sebagai tolak ukur keberhasilan konsep desain karakter dan *environment*.
Jurnal ini mendukung penelitian yang dilakukan penulis dalam proses pembuatan karakter yang baik penentuan ekspresi, *gestures*, maupun atribut merupkan hal yang sangat krusial untuk menonjolkan *personality* dari sebuah karakter.					

2.3 Kerangka Penelitian