

# PROSES KREATIF PEMBUATAN DESAIN KARAKTER DALAM KARYA ILUSTRASI

Rebecca Ariella Yapi Rori<sup>1</sup>, Anang Tri Wahyudi<sup>1</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra,  
Jl. Siwalankerto 121 – 131, Surabaya  
Email: e12180225@john.petra.ac.id

## Abstrak

Desain karakter menjadi hal penting dalam dunia ilustrasi, karakter dapat digunakan dalam berbagai hal dari maskot perusahaan, pelengkap cerita hingga karakter dalam sebuah *video game*. Karakter sendiri berguna untuk menyampaikan pesan dan melancarkan cerita yang disampaikan. Desain karakter sering sekali ditemui di internet dan di media sosial dimana seniman membagikan karya mereka. Dalam pembuatan karya desain karakter dibutuhkan proses kreatif, lewat mempelajari informasi, atau menyusun ide yang akhirnya dapat melahirkan desain karakter yang baik. Penelitian ini berguna agar dapat mempelajari mengenai proses kreatif pembuatan karya ilustrasi untuk desain karakter. Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan bagi yang ingin mencari tahu mengenai desain karakter khususnya, bagi seniman yang akan mendalami desain karakter.

**Kata kunci:** Proses kreatif, desain karakter, ilustrasi, ide.

## Abstract

**Title:** *The Creative Process of Creating Character Designs in Illustration Works*

*Character design is important in the world of illustration, characters can be used in a variety of things from company mascots, story complements to characters in a video game. The characters themselves are useful for conveying messages and launching the story being conveyed. Character designs are often encountered on the internet and on social media where artists share their work. In making character design works, a creative process is needed, through learning information, or compiling ideas that can eventually give birth to good character designs. This research is useful to learn about the creative process of making illustrative works for character design. The results of this research can add insight to those who want to find out about character design, for artists who will explore character design.*

**Keywords:** *Creative process, character design, illustration, ideas.*

## Pendahuluan

Pada saat internship penulis sering mendapat pekerjaan ilustrasi yang berhubungan dengan karakter. Berbagai macam karakter dengan desain masing-masing, ada yang terlihat bagus dan ada juga yang terlihat kurang cocok, sehingga penulis ingin mencari tau faktor apa yang membuat desain karakter menjadi bagus untuk dilihat orang lain.

Dari zaman dahulu hingga sekarang, ilustrasi dibutuhkan untuk banyak hal. Ilustrasi sendiri adalah hasil karya dari ide dan inspirasi yang akhirnya divisualkan kedalam suatu media. Ilustrasi memiliki banyak jenis dan dapat diaplikasikan ke banyak hal.

Berikut adalah beberapa jenis ilustrasi yaitu, *editorial illustration, advertising illustration, concept art, fashion illustration, technical (scientific) illustration, infografis, dan Packaging Illustration.*

### Editorial Illustration

Editorial illustration adalah jenis ilustrasi dibuat untuk ekspresikan ide yang berasal dari teks atau tulisan, biasanya digunakan dalam majalah, buku atau pada *website*.



**Gambar 1.** <https://suabalac.com/paralympics-tokyo-2021-adobe-illustration>

### Advertising Illustration

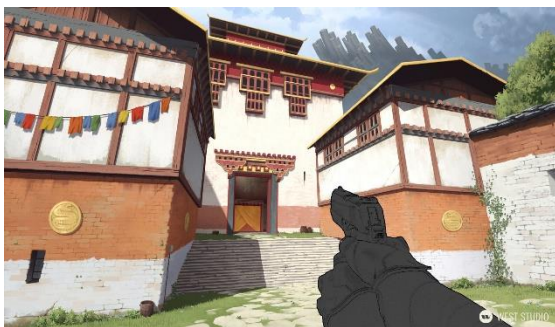
Advertising Illustration digunakan dalam media periklanan, biasanya untuk mempromosikan jasa ataupun produk. Ilustrasi jenis ini bertujuan untuk menarik mata konsumen sehingga mudah untuk diingat, dan juga tidak selalu menyertakan teks.



**Gambar 2.** <https://www.clipstudio.net/en/>

### Concept Art

Concept art adalah ilustrasi yang diciptakan untuk menyampaikan ide yang digunakan dalam *video game*, komik, film atau animasi sebelum di produksi.



**Gambar 3.** <https://www.artstation.com/artwork/w6ZQN9>

### Fashion Illustration

Fashion illustration berguna untuk memvisualisasikan model pakaian sebelum di produksi.



**Gambar 4.** [https://www.instagram.com/marina\\_sidneva/](https://www.instagram.com/marina_sidneva/)

### Technical Illustration

Technical illustration digunakan untuk menyederhanakan suatu objek kedalam bentuk atau gambar yang lebih mudah dipahami oleh orang.

### Infografis

Infografis adalah kumpulan ilustrasi atau gambar yang disertai statistik serta, tidak memiliki banyak teks. Infografis yang baik dapat memberikan informasi atau data dengan efektif.



**Gambar 5.** <https://www.behance.net/gallery/87757735/Chit-Chart>

### Packaging Illustration

Packaging Illustration digunakan sebagai daya jual sebuah produk, untuk menunjukkan ciri khas produk dan memperkenalkan perusahaan yang memproduksi.



**Gambar 6.** <https://dribbble.com/shots/15503202-Leaf-Coffee-Co-Packaging-Part-3>

## Media Ilustrasi

Pada era modern sekarang muncul ilustrasi digital (*Digital Art*) dimana seniman menggunakan perangkat komputer atau tablet sebagai media pengerjaannya, tetapi dengan munculnya digital illustration menggambar secara tradisional juga tetap diminati oleh banyak orang dengan media tradisional yang membutuhkan bahan seperti pensil, spidol, cat, kuas, kanvas dan lain-lain.

Media yang menjadi tempat untuk memvisualisasikan karya ilustrasi sangat beragam, bahkan ada yang menggabungkan media digital dan media tradisional dengan cara foto lalu dilanjutkan dengan menggambar dalam aplikasi seperti Photoshop, Clip Studio Paint, dan sebagainya. Dengan begitu seniman selalu dapat menemukan cara atau media baru untuk leluasa mengekspresikan diri mereka lewat karya ilustrasi.

## Concept Art dalam Karya Ilustrasi

Ilustrasi dalam *concept art* sangat beragam karena, *concept art* sendiri selalu menyajikan visualisasi dari ide yang ada. *Concept art* dapat terbagi menjadi 5, yaitu *Environment Concept Art*, *Character Concept Art*, *Weapon dan Asset Design*, *Vehicle Design*, serta *Props Design*.

### *Environment Concept Art*

*Environment Concept Art* fokus kepada visualisasi pemandangan atau lingkungan. *Concept art* ini yang menentukan suasana, penempatan dan waktu pada *setting* tempat.



**Gambar 7.** <https://www.artstation.com/artwork/Jlm24R>

### *Character Concept Art*

*Character concept art* lebih di khususkan untuk pembuatan karakter yang cocok dengan tema proyek. karakteristik karakter seperti atribut kostum, anatomi, warna, dan hal lain yang berhubungan dengan karakter adalah fokus utama *character concept art*.



**Gambar 8.** <https://www.artstation.com/artwork/8woDrO>



**Gambar 9.** <https://www.artstation.com/artwork/3aDNo>

### *Weapon dan Asset Design*

*Concept art* jenis ini berhubungan dengan senjata dan benda yang akan digunakan oleh karakter.



**Gambar 10.**  
<https://www.artstation.com/artwork/3o4GZA>

**Vehicle Design**

Vehicle Design berguna untuk mendesain kendaraan yang akan muncul pada proyek atau yang akan digunakan oleh karakter tertentu. Agar kendaraan dapat sesuai dengan tema proyek, sehingga menyatu dengan *environment*-nya.



**Gambar 11. Welcome to Revachol Disco Elysium Art booklet**

**Props Design**

Desain properti untuk *environment* suatu proyek. artist yang mengerjakan biasanya memberikan variasi bentuk dan warna dari properti yang di desain.



**Gambar 12.**  
<https://www.artstation.com/artwork/qQ11D>

**Desain Karakter dalam Concept Art**

Desain karakter adalah bagian penting dalam industri film, animasi, dan video game. Namun, sebelum membuat sebuah karakter ada beberapa hal krusial yang jika dapat di aplikasikan dengan benar, sangat membantu proses pembuatan desain karakter. Agar karakter terlihat menarik dan menyampaikan peran mereka dengan baik juga.

Karakter yang di desain harus menyatu dengan dunia dimana karakter tersebut ditempatkan, maka dari itu harus ada batasan yang ditetapkan untuk desain karakter tersebut. Beberapa hal yang dapat membantu dalam membuat desain karakter adalah hal-hal dasar misalnya, gestur dari karakter, konstruksi karakter, prespektif, anatomi tubuh, latihan menggambar figure berpakaian, desain karakter (bentuk karakter dan atributnya), dan teori warna.



**Gambar 13.**  
<https://www.artstation.com/artwork/e0Ry1D>

## Metode Penelitian

Metode analisa data yang digunakan dalam penulisan “Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter dalam Karya Ilustrasi” ini adalah metode analisis data kualitatif. Berikut adalah data yang telah di kumpulkan oleh penulis.

### Data Primer

Observasi data yang ditemukan dari artikel, atau website di internet.

### Data Sekunder

Data sekunder di dapatkan melalui situs web sebagai pelengkap. Diambil dari video Youtube, artikel website, dan Artstation.

## Metode Analisis Data

Analisis data menggunakan metode analisis konten. Dengan menganalisa data yang dikumpulkan penulis melakukan observasi data, visual, teks dan video. Untuk mempelajari bagaimana proses kreatif desain karakter yang baik, beserta dasar-dasar apa yang diperlukan untuk membuat sebuah karakter.

## Pembahasan

### Definisi *Intership*

Selama masa *internship* penulis mendapat banyak peningkatan dalam kemampuan ilustrasi. Penulis juga mendapat pengetahuan mengenai bagaimana studio (tempat *internship*) menangani proses kreatif pembuatan ilustrasi.

Partisipasi dalam *internship* dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membangun sebuah koneksi dengan orang yang lebih profesional. Saat menjalani *internship* mahasiswa akan bertemu macam orang dengan profesi yang mirip atau sama sehingga dapat membangun kontak baru. Dalam lingkungan baru tersebut mahasiswa juga dapat membangun hubungan kerja yang profesional dengan salah satu anggota organisasi. (Seibert & Sypher, 1989, p.6)

### Definisi Ilustrasi

Ilustrasi berguna untuk mendidik, menginformasikan, dan memberikan pengetahuan bersifat netral sehingga menimbulkan propaganda dan provokasi. Ilustrasi dapat membujuk, mengiklankan, dan mempromosikan. Memberikan komentar, mendokumentasikan, dan menjadi saksi. Ia adalah pencerita dan narator fiksi, ia memperkaya

budaya dan memberikan identitas, ia melayani masyarakat. (Male, 2019, p.3)

Ilustrasi adalah kegiatan untuk menjelaskan isi cerita, narasi, atau teks. Tujuan dari ilustrasi adalah untuk memperkuat, memperindah dan mempertegas hal yang ingin dijelaskan kepada orang yang melihat. dan Ilustrasi dapat diproduksi menggunakan metode digital ataupun metode tradisional.

- Metode Digital

Ilustrasi dengan metode ini menggunakan komputer atau tablet dan menggunakan aplikasi lunak seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Clip Studio Paint, Procreate dan Medibang

- Metode Tradisional

Ilustrasi dengan metode ini menggunakan alat-alat tradisional seperti pensil, krayon, kuas, atau cat diatas media kertas atau kanvas.

### Definisi Konsep dalam Sebuah Karya

Konsep dalam suatu karya dapat mengambil inspirasi dari hal-hal yang berbeda, yang berasal dari tempat yang berbeda sehingga dapat menonjolkan keunggulan atau sifat khusus dari masing-masing hal kedalam konsep karya gambar atau ilustrasi. (Enright, 2001)

## Analisa Proses Kreatif Desain Karakter

Dalam desain karakter harus memiliki pengetahuan yang memadai, dan juga pengetahuan mendasar mengenai cara membangun karakter tersebut terlebih dahulu.

Hal dasar dalam ilustrasi yang penting untuk diingat saat mendesain sebuah karakter adalah sebagai berikut.

### Prespektif

Terdapat tiga jenis prespektif, prespektif 1 titik hilang, prespektif 2 titik hilang dan prespektif 3 titik hilang.

### Anatomi Tubuh

Anatomi tubuh cukup penting karena jika sudah di mengerti, modifikasi anatomi jadi lebih mudah. Dapat dimulai dengan mempelajari otot dan tulang manusia, lalu berlanjut kepada fitur muka dan badan (fisik).

### *Gesture Drawing*

Menggambar figur orang namun, dengan tambahan body language untuk melatih menggambar pose secara keseluruhan tanpa detail kecil.

### Menggambar Figure dengan Pakaian

Menggambar figur orang dengan pakaian sederhana, berguna sebagai latihan saat menggambar kostum atau pakaian kepada figur agar lebih memahami karakteristik kain pada tubuh manusia.



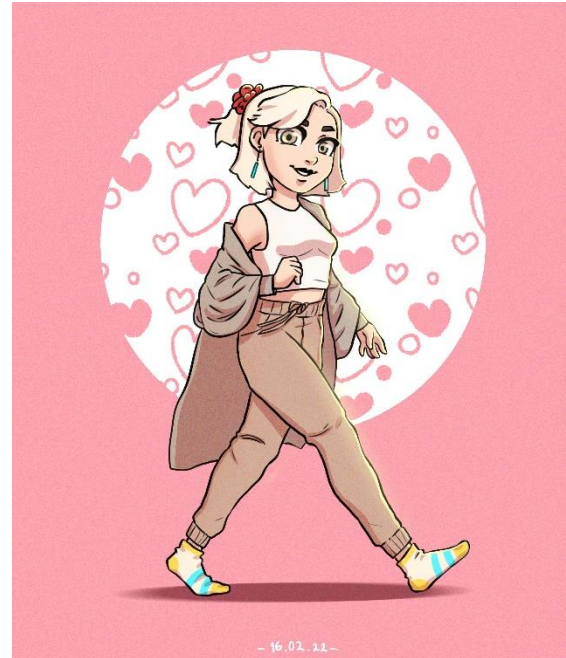
Gambar 14. Latihan gambar figur dengan pakaian



Gambar 15. Latihan gambar figur dengan pakaian (referensi manusia)

### Teori Warna

Warna berguna untuk mengatur suasana dan juga mengatur warna yang ada pada karakter dengan begitu, lewat warna saja karakter atau suasana sudah memberikan emosi dan karakteristik tersendiri.



Gambar 16. Contoh karakter dengan warna ceria



Gambar 17. Contoh karakter dengan warna gelap

### Hal Penting dalam Desain Karakter

Desain karakter juga memerlukan untuk memperhatikan beberapa aspek yaitu, cerita untuk karakter, bentuk dari karakter, *flow* karakter, dan

yang terakhir karakteristik atau fitur yang ikonik dari karakter tersebut.

### **Story**

Sebelum membuat karakter, buat dahulu sebuah cerita yang berperan penting sehingga dapat menjadi dasar penampilan, dan sifat karakter. Jika ceritanya settingnya dunia fantasi maka karakter pun akan berpenampilan seperti seorang penyihir dengan topi besarnya dan tongkat atau pun seorang paladin dengan tameng besar, baju zirah dan pedang *claymore*. Karena tema utamanya fantasi maka bukan hanya manusia saja yang dihidup disana tapi ada ras lain seperti elf, dwarf, ogre dan lain-lain.



**Gambar 18. Contoh karakter fantasi**

### **Shape**

Bentuk dari karakter sangat penting karena bentuk dapat mengungkapkan perasaan yang karakter kepada orang yang melihat. Misalkan campuran bentuk dan garis dapat menunjukkan *vibe* yang diberikan karakter tersebut.



**Gambar 19. Contoh karakter dengan desain yang elegan**

Lebih baik juga jika saat karakter dijadikan siluet, dan bentuk karakter tetap terlihat. Hal tersebut membuat karakter lebih dikenali dari bentuk tubuhnya.



**Gambar 20. Contoh siluet dari salah satu karakter terkenal**

### **Flow**

Flow akan menentukan fokus mata manusia saat melihat karakter. Flow juga dapat membantu menentukan *focal point* dimana banyak detail akan di fokuskan, misalnya ke bagian muka karakter.



**Gambar 21. Contoh *flow* pada karakter**

### **Karakteristik**

Karakter dapat diberikan kostum, senjata atau aksesoris untuk melengkapi desainnya, namun biasanya ini yang akan menjadi ciri khas dari karakter tersebut. Hal ini membantu karakter agar dapat dikenali. Jadi walaupun karakter lebih mengikuti art style semi realis, karakter tetap memiliki titik fokusnya.



**Gambar 22. Cloud Strife dari Final Fantasy**

### **Kesimpulan Analisis Data**

Dalam membuat karakter sangat penting untuk mengetahui dasar-dasarnya, setelah mengetahui dasarnya maka dapat melanjutkan ke tahap pencarian ide dan referensi. Sekarang ide dapat ditemukan dari mana saja apalagi dari internet. Mengumpulkan referensi jadi lebih mudah juga dengan media sekarang yang serba visual, gambar, foto, film atau video di internet.

Pengalaman pribadi dan eksperimen dalam desain karakter juga dapat memberikan pengalaman baru lewat *trial and error*.

### **Simpulan**

Proses kreatif pada desain karakter bisa beragam, namun hal yang cukup penting seperti story, shape, flow, dan karakteristik. Bila hal tersebut di aplikasikan, karakter akan lebih menonjol dan lebih mudah dikenal. Tetapi *skill* dasar seperti prespektif dan anatomi juga harus terus dilatih.

### **Saran**

Saran bagi pihak yang akan menjalani internship, agar dapat mempelajari hal yang berhubungan dengan menggambar contohnya hal dasar dalam menggambar seperti anatomi tubuh, sudut pandang benda, atau gelap terang benda. Dengan begitu lebih memudahkan saat memulai magang karena, pada awal harus dapat mengikuti alur kerja dari studio juga.

Saran bagi pihak pembaca, saat ingin menggambar atau mendesain karakter selalu harus menggunakan banyak referensi serta, tidak harus menunggu ada artstyle karena, hal tersebut muncul dengan sendirinya seiring waktu berjalan.

### **Daftar Pustaka**

Male, A. (Ed.). (2019). *A Companion to Illustration*. John Wiley & Sons, Incorporated.

Enright, J. (2001). Art: What a Concept. *The Journal of Ayn Rand Studies*, 2(2), 341–359. <http://www.jstor.org/stable/41560156>

Pustekkom Kemdikbud. (2019). *Menggambar Ilustrasi*. <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Budaya%20Ilustrasi-BB/Topik-1.html>

Seibert, J. H., & Sypher, B. D. (1989). *The Importance of Internship Experiences to Undergraduate Communication Students*.

Giuroiu, A. (2020). *5 Types of Concept Art to Consider Today*. Homesthetics. <https://homesthetics.net/types-of-concept-art/>

Akimova, E. (2020). *What Is Illustration? (And What Are the Different Types of Illustration?)*. Envatotuts+. <https://design.tutsplus.com/articles/what-is->



illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065

Deguzman, K. (2021). *What is Character Design — Tips on Creating Iconic Characters*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>

Clip Studio TIPS. (2018). *Basics of Perspective Drawing and Perspective rulers -Basic Perspective Rulers 1-*. <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/807#3c080856>

Fitzgerald, R. (2019). *What is Concept Art?*. CG Spectrum. <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>

Marc Brunet, (2020, November 21). HOW TO DESIGN BETTER CHARACTERS [Video]. Youtube. <https://youtu.be/A01M6vrGwJI>

Ross Draws, (2020, Mar 7). Top 5 Tips for Character Design. Youtube. <https://youtu.be/v6lPsEPOIkM>

BaM Animation, (2020, Mar 5). GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks!. Youtube. <https://youtu.be/8wm9ti-gzLM>

Marc Brunet, (2021, Februari 6). HOW I DESIGN ORIGINAL CHARACTERS (step by step) [Video]. Youtube. <https://youtu.be/4vbjRmj3UHM>

Marc Brunet, (2021, September 11). CHARACTER ARTIST STARTER PACK [Video]. Youtube. <https://youtu.be/6KCN7i229JM>