

# Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital

**Melissa Ruyattman**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Surabaya

Email: ruyattman@gmail.com

## Abstrak

Buku panduan yang telah dirancang ini memberikan referensi mengenai desain karakter fiksi yang dibuat sehingga pembaca memahami konsep dan sumber yang digunakan untuk merancang ilustrasi karakter. Selain itu buku panduan menyediakan ilustrasi-ilustrasi mengenai ragam fitur karakter sehingga pembaca dimudahkan dalam mendesain serta diharapkan agar “tergugah” kreatifitasnya untuk menciptakan karakter-karakter fiksi baru dengan lebih baik.

**Kata kunci:** buku, desain, menggambar karakter, karakter fiksi, konsep perancangan.

## Pendahuluan

Karakter merupakan hal penting dalam pembuatan suatu produksi. Banyaknya orang yang ingat dan mengenali suatu film, komik, maupun *video games*, paling utama berasal dari karakter-karakternya. Karakter membawa cerita dan pesan yang ingin disampaikan film, komik, dan *video games* kepada para penikmatnya, sehingga karakter ini merupakan elemen yang acap kali “menancap” kuat di ingatan seseorang. Nilai jual suatu produksi industri kreatif akan berkurang tanpa adanya elemen satu ini. Sebagai gambaran, bidang ilustrasi merupakan salah satu bidang dalam industri kreatif masa kini. Seluruh produksi film, animasi, komik, dan *video games* akan selalu memerlukan *conceptor* dan *character designer* bagi kelangsungan proyek mereka. Industri kreatif masa kini dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian, berbagai pihak berpendapat bahwa kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama dan bahwa industri abad kedua puluh satu akan tergantung pada produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi.

Kemudian ada fenomena banyaknya remaja muda yang ingin menjadi desainer karakter fiksi. Lokasi Indonesia yang berada dalam teritori Asia mau tidak mau banyak mengkonsumsi desain ilustrasi seperti *manga* dan *anime*. Contoh yang sering terjadi adalah pengilustrasian bentuk wajah tokoh karakter yang hampir seluruhnya sama dalam sebuah cerita. Lalu perbedaan karakter satu sama lain hanya terletak pada perbedaan tinggi tubuh, warna rambut, dan warna kulitnya saja. Padahal karakter sebaiknya memiliki bermacam-macam bentuk fisik dan mempunyai ciri sendiri yang mampu untuk diidentifikasi/dikenal langsung walau hanya dilihat dalam sekejap mata.

Gaya manga dan anime itu sendiri sebenarnya tidak salah dan tidak seluruhnya begitu. Hanya saja remaja Indonesia yang terlalu “*stuck*” dengan gaya karakter tersebut sehingga “lupa” dengan keragaman gaya karakter lainnya yang sebenarnya bisa pula menjadi karakter yang menarik. Keragaman itu perlu sebab dapat membuat karakter satu sama lain terlihat *outstanding* dengan cirinya masing-masing. Melihat keberhasilannya, produksi industri kreatif yang lebih unggul dan lebih populer *worldwide* biasanya adalah yang karakter-karakternya (dalam satu film atau produksi kreatif) beragam sekali mulai dari bentuk tubuh sampai keragaman spesiesnya.

Karakter merupakan hal penting dalam pembuatan suatu produksi. Banyaknya orang yang ingat dan mengenali suatu film, komik, maupun *video games*, paling utama berasal dari karakter-karakternya. Karakter membawa cerita dan pesan yang ingin disampaikan film, komik, dan *video games* kepada para penikmatnya, sehingga karakter ini merupakan elemen yang acap kali “menancap” kuat di ingatan seseorang. Nilai jual suatu produksi industri kreatif akan berkurang tanpa adanya elemen satu ini. Sebagai gambaran, bidang ilustrasi merupakan salah satu bidang dalam industri kreatif masa kini. Seluruh produksi film, animasi, komik, dan *video games* akan selalu memerlukan *conceptor* dan *character designer* bagi kelangsungan proyek mereka. Industri kreatif masa kini dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian, berbagai pihak berpendapat bahwa kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama dan bahwa industri abad kedua puluh satu akan tergantung pada produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi.

Urgensi dari perancangan ini adalah memberikan bekal/mempersiapkan praktisi muda untuk masa depan di industri kreatif khususnya di bidang pengilustrasian karakter. Lalu agar wawasan tentang desain karakter lebih terbuka sehingga tidak terus-menerus mengulangi pembuatan pola karakter-karakter yang terlalu identik sehingga sulit diidentifikasi satu sama lain. Hal ini harus diubah perlahan agar tidak “mengakar” terlalu lama di dalam *mindset* praktisi muda. Departemen Perdagangan Indonesia mengatakan dalam buku Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025, “Pengetahuan dan kreativitas adalah kunci bagi penciptaan nilai. Industri kreatif Indonesia memunculkan harapan besar bagi tumbuhnya sebuah ekonomi baru berbasis kreativitas. Tiba saatnya sekarang kita memasuki era ekonomi kreatif, di mana kreativitas dan seni, inovasi teknologi dan kewirausahaan menghasilkan nilai ekonomi baru. Di sinilah industri kreatif tumbuh menjadi harapan baru, termasuk bagi kebangkitan bangsa Indonesia.”

Tidak banyak buku yang mengulas mengenai perancangan untuk karakter fiksi, terlebih di Indonesia. Untuk itu perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi ini perlu diadakan bagi insan dunia kreatif. Dalam buku ini dibagikan berbagai referensi dan cara menggali imajinasi dan kreatifitas beserta contoh pengilustrasiannya untuk mewujudkan desain karakter fiksi yang mampu bersaing dalam industri kreatif global.

## Metode Perancangan

### Data yang Dibutuhkan

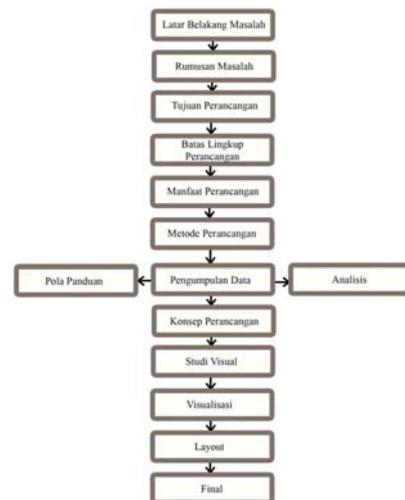
Contoh gambar yang digunakan sebagai referensi untuk gestur tubuh manusia serta makhluk hidup lainnya. Contoh gambar elemen pendukung karakter seperti ragam busana (pakaian dan aksesoris) dan jenis-jenis alat pertahanan hidup (*knives, guns, machines, vehicles, etc*). Teori mengenai psikologi warna untuk memahami sifat dan karakter khas tiap-tiap warna. Lalu buku panduan menggambar lainnya sebagai referensi tata tulis buku panduan.

### Metode Pengumpulan Data

Kualitatif dan studi dokumentasi.

### Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Buku-buku referensi dan *internet browser*.



Gambar 1. Skematika perancangan.

## Pembahasan

### Buku Panduan

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan dan/atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Dan buku panduan adalah buku yang berisikan keterangan dan petunjuk praktis untuk melakukan (melaksanakan, menjalankan) sesuatu.

### Desain

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Pada saat pembuatan desain biasanya mulai memasukkan unsur berbagai pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dan lain-lain. Sehingga bisa dikatakan sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan di dalamnya.

Berikut ada pula definisi desain menurut beberapa ahli praktisi di bidang desain:

“Desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak.” –Choirul Amin.

“Desain adalah perencanaan untuk mewujudkan suatu gagasan.” –Dedi Nurhadiat.

“Desain adalah segala hal yang berhubungan dengan pembuatan konsep, analisis data, *project planning, drawing/rendering, cost calculation, prototyping, frame testing*, dan *test riding*.” –Dudy Wiyancoko.

### Karakter Fiksi

Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati. Karakter bisa bermacam-macam ditinjau dari segi permainannya ada laki-laki perempuan, manusia, robot, monster, dan lain-lain. Karakter bisa digambarkan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai

banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Manusia sebagai makhluk individu-sosialis mempunyai karakter sosial yang kuat dan berbeda dengan makhluk-makhluk hidup lainnya. Untuk menunjukkan eksistensi dirinya manusia pasti mempunyai ciri khas karakter sendiri-sendiri.

### **Secara digital**

Secara digital adalah melalui sistem komputer; dengan alat elektronik seperangkat komputer dan program-program tertentu di dalamnya. Ilustrasi yang dibuat secara digital disebut ilustrasi digital. Ilustrasi digital adalah penggunaan komputer untuk membuat karya seni. Ilustrasi digital ini adalah penciptaan seni baru menggunakan perangkat lunak komputer.

Salah satu metode umum ilustrasi digital adalah melalui penggunaan tablet grafis. Tablet grafis adalah tablet yang terpasang ke komputer dan memiliki pena. Ketika seorang ilustrator mengacu pada tablet, gambar yang dihasilkan ditransfer ke komputer dalam bentuk ilustrasi digital.

### **Desain Karakter Fiksi**

Desain karakter fiksi dibutuhkan di berbagai segmen terutama pada industri animasi edukatif dan hiburan pada saat ini. Pada segmen edukatif terbukti memberikan manfaat karena media film ini pada umumnya disenangi oleh anak-anak karena karakter gambar animasi yang menarik. Hal ini dapat merangsang minat mereka untuk belajar dan antusias terhadap cerita yang ditayangkan pada film animasi. Dan pada segmen hiburan, desain fiksi mampu meningkatkan kesejahteraan perekonomian melalui industri kreatif dalam dunia perfilman, video games, dan film-film animasi.

### **Usulan Pemecahan Masalah**

Buku panduan hadir sebagai pemecahan masalah. Dari yang tidak berkemampuan menjadi mampu/bisa. Buku panduan juga berfungsi sebagai jendela yang membuka wawasan. Untuk itu perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi ini perlu diadakan bagi insan dunia kreatif. Keragaman elemen dan properti dalam pembentukan karakter fiksi akan dipaparkan beserta dengan panduan pembuatannya.

### **Konsep Perancangan**

Buku panduan yang akan dirancang memberikan referensi lengkap mengenai desain karakter fiksi yang akan dibuat sehingga pembaca memahami konsep dan sumber yang digunakan untuk merancang ilustrasi karakter. Selain itu buku panduan menyediakan ilustrasi-ilustrasi tentang ragam fitur karakter sehingga pembaca dimudahkan dalam mendesain. Ini akan menjadi keunggulannya dibandingkan dengan buku desain karakter lainnya. Buku panduan dirancang dengan menggunakan Bahasa Indonesia karena daerah persebaran terbatas di kawasan Indonesia sehingga agak sulit untuk digunakan

sebagai pembelajaran oleh pembaca lain yang tidak berbahasa Indonesia.

### **Target Audience**

Pelajar, mahasiswa, praktisi desain karakter usia 16-20 tahun. *Target audience* ini dipilih sebab pemahaman mereka akan desain dan konsep telah cukup berkembang. Sehingga memungkinkan untuk dapat mengikuti instruksi dan mengeksplorasi kreatifitas dalam merancang karakter fiksi. Buku panduan ini dirancang bagi penggemar ilustrasi dan film animasi.

### **Isi dan Tema Cerita Buku**

Isi buku adalah membuat desain karakter fiksi dua dimensi secara digital. Di dalamnya akan dijelaskan langkah-langkah untuk membuat desain dari karakter fiksi yang bertemakan dunia fiksi. Dalam buku akan dipaparkan referensi dasar-dasar elemen yang membentuk sebuah karakter fiksi.

### **Gaya Visual/Grafis**

Gaya visual layout buku cenderung infografis sebab memberikan petunjuk, opsi, dan informasi. Buku akan menggunakan gaya desain minimalis dengan dasar buku berwarna putih untuk memberikan fokus terhadap ilustrasi. Sementara untuk gaya ilustrasinya mengacu pada kombinasi gaya ilustrasi *western* dan *manga*.

### **Teknik Visualisasi**

Visualisasi desain karakter menggunakan teknik penyederhanaan bentuk figur karakter ke arah kartun dengan pewarnaan *blocking* dan *cell-shading*. Penyederhanaan bentuk karakter ke arah kartun dipilih sebab cenderung lebih mudah untuk dipelajari karena esensi dari membuat desain adalah konsep dengan kejelasan citra karakternya.

### **Materi Bahasan**

Panduan membuat desain karakter fiksi serta referensi dan panduan perancangannya. Karakter fiksi berbasis robot, hewan, tumbuhan, dan benda mati. Kemudian disertakan pula tips singkat menggambar dengan *pen-tablet* dengan media digital.

### **Rancangan Buku Panduan**

Buku panduan diberi judul Visual K: Visualisasi Karakter Fiksi dan Referensi. Visual K memiliki pengertian sebagai bentuk visualisasi (Visual) dari karakter (K). Selain itu Visual K juga dapat terbaca seperti *visual key*, yang mana merupakan salah satu kebudayaan musik anak muda yang populer di Asia, khususnya Jepang. Ini dipilih karena memiliki kedekatan dengan *target audience* anak muda Indonesia yang banyak terinspirasi dari musik dan gaya ilustrasi yang memiliki pengaruh *manga*. Visual K bisa pula terbaca *visual key* yang berarti kunci dari sebuah visualisasi.

Sampul depan berupa sebuah ilustrasi seorang ilustrator dengan karakter-karakter yang mengacu pada bahasan dalam buku. Kemudian pada bagian sampul belakang diberi sinopsis singkat mengenai buku panduan.



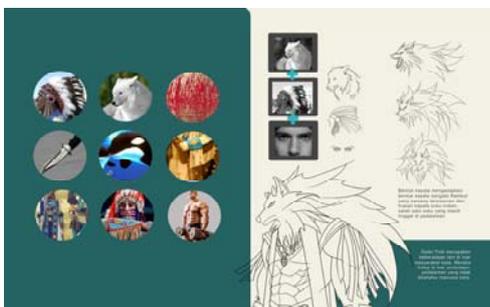
Gambar 2. Sampul buku panduan bagian belakang dan depan.

Sebelum melangkah pada panduan merancang karakter, ditampilkan terlebih dahulu ilustrasi karakter yang akan dirancang.

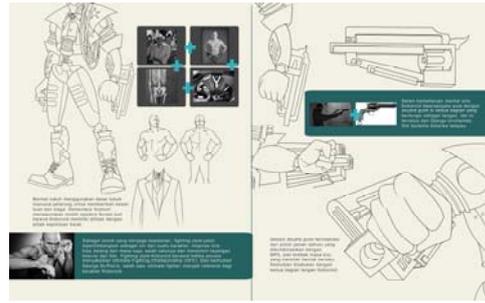


Gambar 3. Preview dari karakter fiksi yang akan dipaparkan proses perancangannya.

Kemudian sumber referensi yang dibutuhkan dalam perancangan ditampilkan beserta cara menyerderhanakan referensi dan mengembangkan desain referensi ke dalam bentuk karakter fiksi yang baru dengan mengkombinasikannya dengan elemen lain.



Gambar 4. Referensi dan keterangan rancangan pada bagian kepala dan wajah karakter fiksi.



Gambar 5. Perancangan bentuk tubuh, kostum, dan properti karakter fiksi berdasarkan referensi yang dibutuhkan.

Metode pemilihan warna untuk desain karakter dibuat dengan memberikan *color palette* dengan simbolisasi dari karakter untuk menguatkan karakter. Kombinasi warna dipaparkan dengan menunjukkan referensi gambar-gambar objek yang menginspirasi warna dari karakter yang telah dirancang.



Gambar 6. Desain karakter fiksi yang telah jadi serta sumber referensi warna yang digunakan pada karakter.

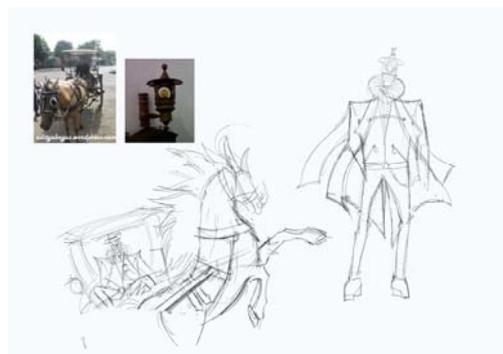
Terakhir diberikan beberapa panduan singkat mengenai menggambar dengan media digital.



Gambar 7. Tips singkat mengenai menggambar di media digital.

### Sketsa Perancangan

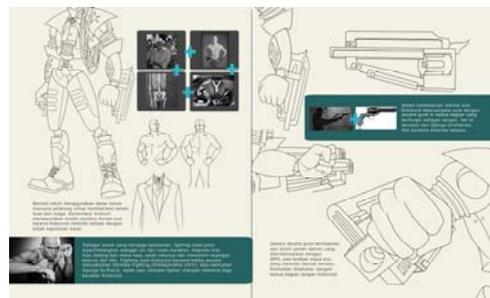
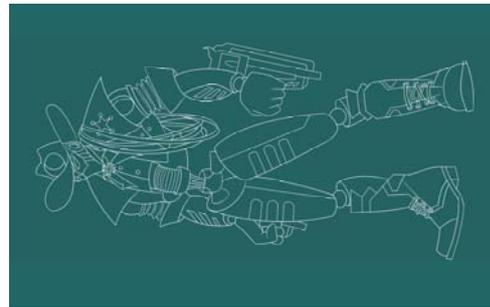
Berikut adalah sketsa perancangan ragam model karakter fiksi yang akan dibahas dalam buku panduan.

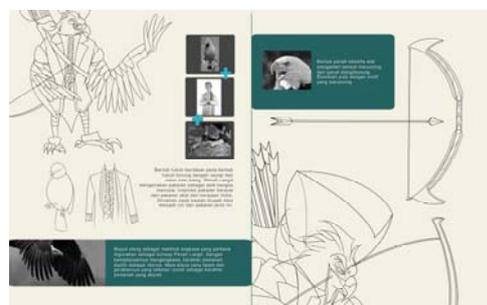
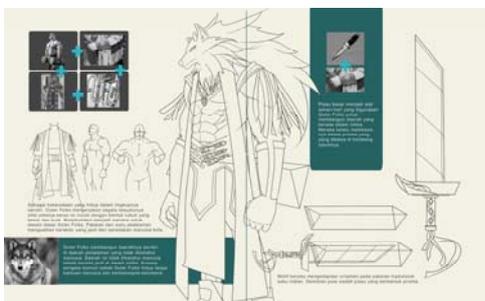
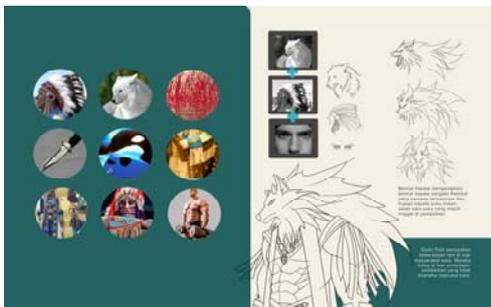
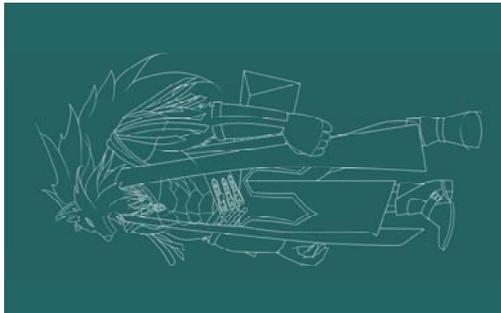
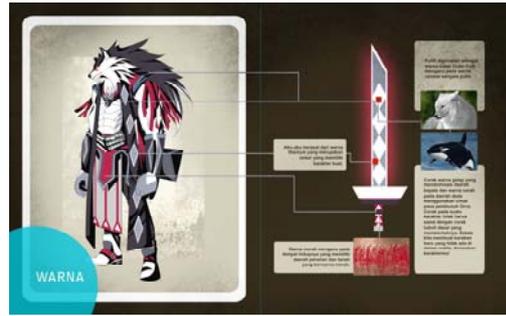
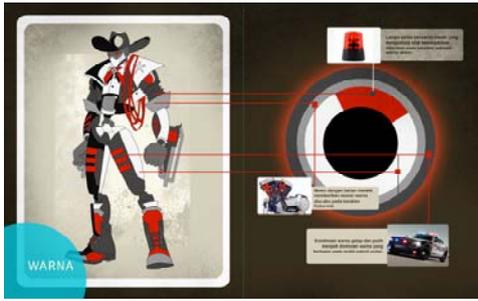


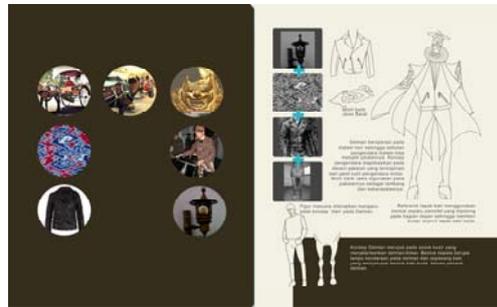
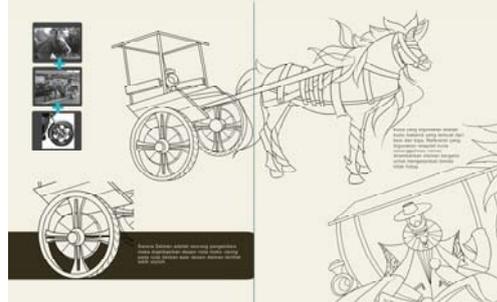
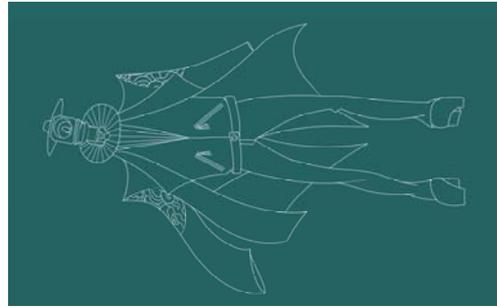
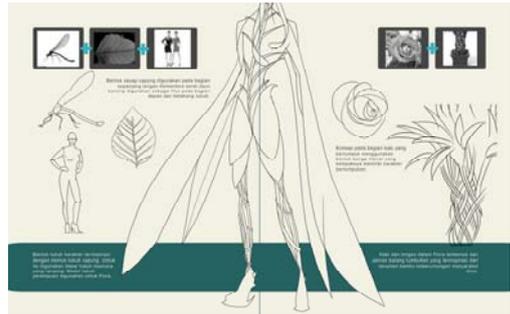
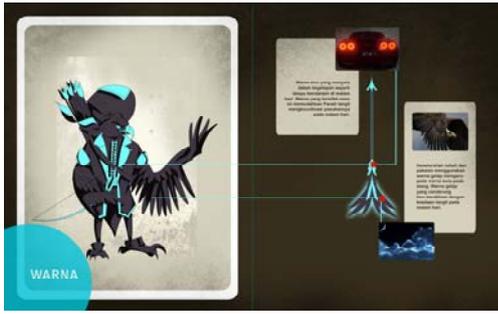


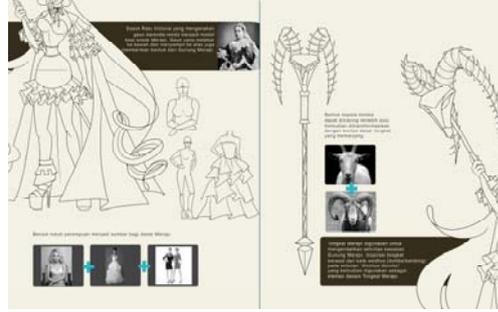
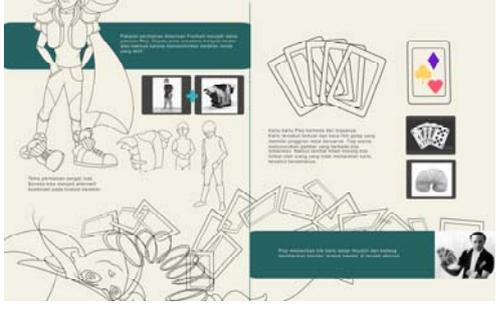
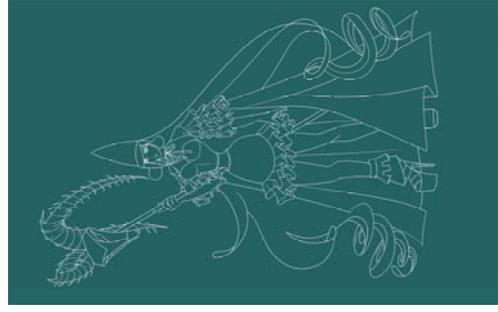
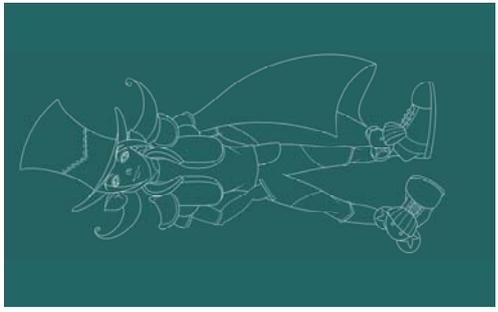
**Final Design Perancangan Buku Panduan**

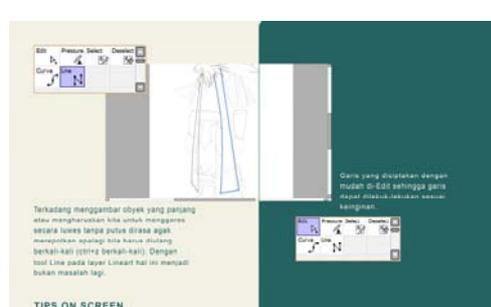
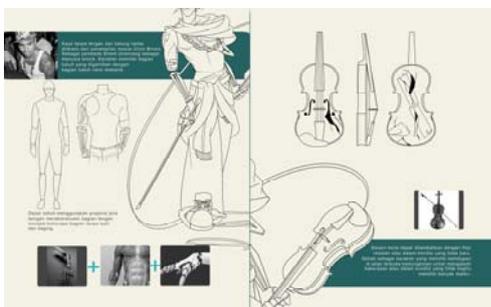
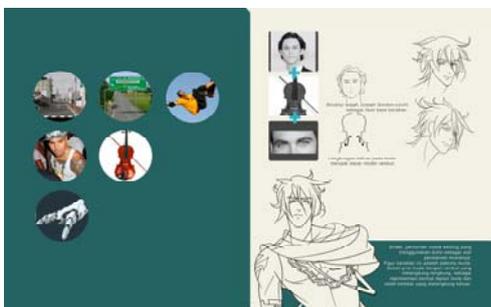
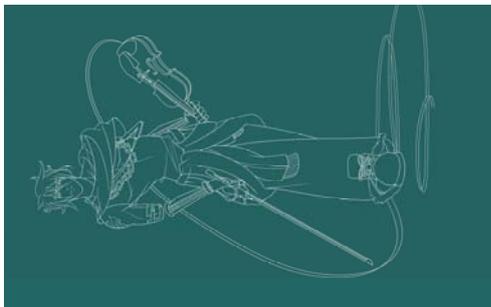
Buku diawali dengan sampul depan kemudian halaman judul, halaman pengantar, dan isi. Buku dibaca mulai dari halaman kiri ke kanan. Urutan halaman sesuai dengan mock-up buku yang telah dibuat.

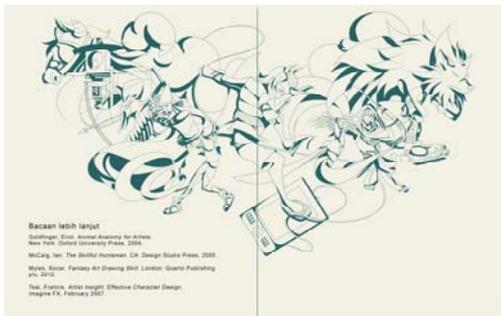
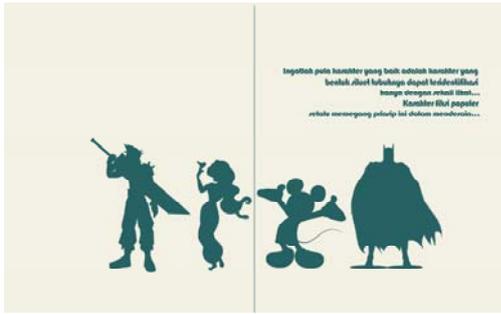






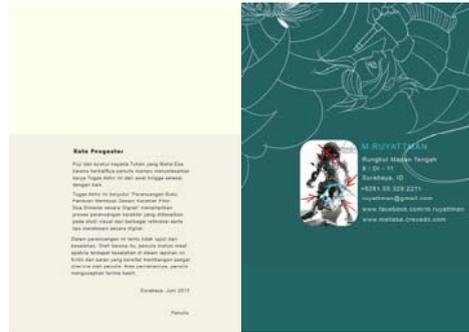






### Perancangan Katalog Buku Panduan

Katalog terdiri dari delapan halaman berukuran A5. Berisi keterangan mengenai produk buku panduan Visual K dan keterangan mengenai penulis buku.



### Simpulan

Dunia ilustrasi telah berkembang signifikan dewasa ini. Ditandai dengan munculnya beragam karya yang menggunakan ilustrasi sebagai media komunikasi visual seperti film, animasi, permainan elektronik (*games*), dan buku cerita bergambar. Perkembangan buku panduan menggambar saat ini di Indonesia kini pun berkembang. Dalam mengerjakan sebuah buku panduan yang memuat beragam karakter pada umumnya ada banyak ilustrator dan desainer yang terlibat. Buku panduan yang telah dirancang ini memberikan referensi mengenai desain karakter fiksi yang dibuat sehingga pembaca memahami konsep dan sumber yang digunakan untuk merancang ilustrasi karakter. Selain itu buku panduan menyediakan ilustrasi-ilustrasi mengenai ragam fitur karakter sehingga pembaca dimudahkan dalam mendesain serta diharapkan agar "tergugah" kreatifitasnya untuk menciptakan karakter-karakter fiksi baru dengan lebih baik.

Untuk buku panduan menggambar yang beredar di Indonesia, banyak yang mengambil tema panduan

untuk membuat komik dengan gaya ilustrasi tertentu. Sementara untuk buku panduan menggambar karakter fiksi secara spesifik, masih didominasi oleh buku panduan berbahasa asing yang terlihat di segelintir toko buku. Namun masih jarang yang dikeluarkan oleh produsen lokal sehingga buku panduan ini akan menjadi keunggulannya dibandingkan dengan buku panduan menggambar lainnya.

Akhirnya, semoga karya ini bisa menjadi tambahan ilmu pengetahuan dan menambah koleksi buku panduan lokal untuk merancang karakter.

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kehadirat Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan karuniaNya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir yang diajukan untuk Ujian Sarjana Strata-1 ini. Tidak lupa penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu terwujudnya Laporan Perancangan Tugas Akhir ini, antara lain kepada :

1. Drs. Heru Dwi Waluyanto, M. Pd. dan Drs. Aznar Zacky selaku pembimbing Tugas Akhir yang telah memberi banyak masukan, dukungan, dan bantuan dalam proses perancangan buku panduan ini.
2. Ibu Ani Wijayanti, S. Sn., M. Med. Kom. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya, yang telah memberi kesempatan dalam perancangan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Obed Bima Wicandra, S. Sn, MA selaku Ketua Penguji Tugas Akhir.
4. Ibu Elisabeth Christine Y., S. Sn, M. Hum selaku Penguji Tugas Akhir.
5. N. Owen Ruyattman dan Dra. Sri Muliani S. selaku orangtua yang telah banyak mendukung selama ini.
6. Rekan-rekan sekelompok yang selalu kompak.
7. Semua teman-teman DKV angkatan 2009.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, apabila terdapat kesalahan penulis harapkan kritik dan masukan dari pembaca agar selanjutnya dapat lebih baik.

## Daftar Pustaka

Carapedia. Com. Definisi Desain dari [http://carapedia.com/pengertian\\_definisi\\_desain\\_info\\_2196.html](http://carapedia.com/pengertian_definisi_desain_info_2196.html)

Departemen Perdagangan Indonesia. (2008). Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025. Jakarta.

Ide Animasi. Com (2011). Pengembangan Desain Karakter Animasi dari <http://www.ideanimasi.com/2011/08/17/pengembangan-desain-karakter-animasi/>

Tsai, Francis. (Februari 2007). *Effective Character Design*. Pesan disampaikan dalam majalah Imagine FX.