

PERANCANGAN KARAKTER SEBAGAI PANDUAN MENGGAMBAR SPIN-OFF WEBCOMIC “TIGER AND DAGGER” DI PT MIRACLE GRUP INDONESIA

Ikhsan Saputra¹, Ida Ayu Dwita Krisna Ari,² I Wayan Nuriarta,³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, JL. Nusa Indah, Sumerta,
Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

Email: ikhsansaputra4645@gmail.com

ABSTRAK

Desain karakter menggambarkan konsep "manusia" dengan semua ciri khasnya, seperti sifat, penampilan fisik, profesi, tempat tinggal, dan bahkan takdir, dalam berbagai bentuk yang bisa berupa hewan, tumbuhan, atau benda mati. Proses ini membutuhkan konsep yang kuat, penggunaan warna, bentuk yang sesuai, perpaduan yang tepat, serta penekanan pada kepribadian dan keunikan masing-masing karakter. Dalam perancangan desain karakter, tahapan awal berupa eksplorasi karakter kemudian dilanjutkan pembuatan *base body* karakter, pemberian kontur dan warna dasar karakter lalu pemberian shading dan rendering agar memberikan tampilan dan material yang ada seperti di dunia nyata agar menyamakan persepsi artist saat melihat desain karakter sebagai panduan menggambar, terakhir pembuatan *character sheet* dengan tampilan gambar *body parts* dengan kostumnya, kepala tampak samping, belakang, dan detail kostum agar memudahkan *artist* saat menggunakan *character sheet* dalam proses pengerjaan webcomic.

Kata Kunci: Desain Karakter, *Webcomic*, Komik

ABSTRACT

Character design depicts the concept of "people" with all their characteristics, such as nature, physical appearance, profession, residence, and even destiny, in various forms that can be animals, plants, or inanimate objects. This process requires a strong concept, use of colors, appropriate shapes, proper blending, and emphasis on the personality and uniqueness of each character. In the design of character design, the initial stage is in the form of character exploration then continued with the creation of the character's base body, giving the contours and basic colors of the character then giving shading and rendering to give the appearance and materials that exist in the real world in order to equalize the artist's perception when looking at the character design as a drawing guide, finally making a character sheet with a display of images of body parts with costumes, head side view, back, and costume details to make it easier for artists when using character sheets in the process of working on webcomics.

Keywords: *Character Design, Webcomic, Comic*

PENDAHULUAN

Karakter memegang peranan sentral dalam proses pembuatan suatu karya kreatif. Keberhasilan sebuah film, komik, atau permainan video seringkali ditentukan oleh seberapa kuat daya ingat dan identifikasi penonton terhadap karakter-karakter di dalamnya. Mereka tidak hanya menjadi pembawa cerita, tetapi juga menyampaikan pesan yang ingin disampaikan melalui karya tersebut. Inilah sebabnya mengapa karakter sering kali meninggalkan kesan mendalam pada penikmatnya. Tanpa kehadiran elemen ini, nilai estetik dan komersial suatu produksi dalam industri kreatif dapat tergerus. Misalnya, di bidang ilustrasi, baik produksi film, animasi, komik, maupun permainan video, selalu membutuhkan ahli konseptor dan desainer karakter untuk memastikan kelancaran proyek mereka. Banyak karakter sangat terkenal bersamaan dengan populernya komik yang beredar seperti Sung Jin Woo dari webcomic Solo Leveling produksi dari Redice Studio dan Gojo Satoru dari komik Jujutsu Kaisen yang diterbitkan oleh Shueisha.

Komik adalah media populer bagi berbagai kalangan terutama anak-anak dan remaja. Berbagai kisah pada game telah sukses diangkat melalui media komik. Beberapa contoh komik populer yang dikembangkan bersama pengembangan gamenya seperti God of War: Fallen God yang menjadi wadah developer untuk menceritakan kisah cerita sebelum cerita pada game itu terjadi. Sedangkan komik Tekken pada game Tekken menjelaskan cerita alternatif yang berbeda dari cerita utama untuk memperbanyak variasi cerita. Pada PT Miracle Grup Indonesia sendiri telah merilis game Battle of Guardians dan telah memiliki series webcomic untuk menjelaskan latar belakang masing-masing heroes yang tersedia di dalam game.

Desain karakter mengacu pada penampilan, kepribadian, watak, dan katakarakteristik tokoh. Art style yang digunakan untuk membuat desain karakter kali ini menggunakan style manhwa dan anime dengan menampilkan warna-warna yang kontras dan colorful. Pembuatan karakter dalam webcomic ini akan menggunakan gaya gambar stylized art pada tokoh utama dengan melakukan simplifikasi dan improvisasi pada bentuk karakter namun tidak meninggalkan kesan natural tubuh manusia untuk mempercepat produksi webcomic.

METODE

Pada Perancangan Karakter Sebagai Panduan Menggambar Spin-off Webcomic “Tiger and Dagger”, terdapat metode pelaksanaan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

A. Metode Pelaksanaan

1. Dalam teknik perencanaan penulis melakukan depth interview, studi eksisting, studi archetype.
2. Dalam teknik pelaksanaan perancangan karakter menerapkan teknik project-based learning atau pembelajaran berbasis proyek, yang merupakan sebuah metode pemanfaatan proyek sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek mengacu pada metode instruksional berbasis inkuiri yang melibatkan pelajar dalam konstruksi pengetahuan dan meminta mereka menyelesaikan proyek yang bermakna serta mengembangkan produk nyata (Brundiers & Wiek, 2013). Teknik pelaksanaan yang digunakan adalah studi eksperimental, prototyping dan visualisasi.
3. Evaluasi adalah membandingkan antara hasil yang telah dicapai oleh suatu program dengan tujuan yang direncanakan. Setelah tahapan perencanaan interview, studi eksisting, studi archetype dan tahapan pelaksanaan studi eksperimental, prototyping dan visualisasi, penulis bersama Art Director melakukan evaluasi secara tatap muka untuk menentukan hasil perancangan sudah sesuai dengan target dan tujuan.
4. magang/praktik kerja di PT. Miracle Grup Indonesia menerapkan teknik pembelajaran berbasis proyek, yang merupakan sebuah metode pemanfaatan proyek sebagai media pembelajaran. Pelaksanaan magang/praktik kerja MBKM di lakukan luring (luar jaringan) di PT. Miracle Grup Indonesia dilakukan dari hari Senin – Jumat dengan total 8 jam kerja.

B. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam proses perancangan karakter adalah:

1. Metode Observasi Partisipan

Ikut berpartisipasi berbagai rangkaian kegiatan proses magang/praktik, turut terlibat mengerjakan proyek-proyek lain yang diberikan oleh mitra magang dan turut ikut berpartisipasi mulai dari menentukan sketsa, *inking*, *color rough*, *rendering* dan *material detail* hingga tahap layering untuk dilanjutkan kepada Art Director untuk memberikan *final touch*.

2. Metode Wawancara

Melalui tahap wawancara ini penulis dapat bertanya dan mengetahui apa latar belakang dan tujuan dari proyek ini, serta apa yang perlu dikerjakan dan bagaimana alur kerja yang akan penulis ikuti.

3. Metode Dokumentasi

Mendokumentasikan dan mengumpulkan data, foto, dan gambar terkait mitra magang MBKM maupun proyek perancangan karakter dalam bentuk file master Clip Studio Paint atau PureRef pada PT. Miracle Grup Indonesia.

4. Metode Studi Kepustakaan

Menggunakan buku yang bisa ditemui di internet dan penulis baca di perpustakaan kampus. Selain itu penulis juga menggunakan e-book maupun jurnal yang penulis dapatkan melalui Jurnal Amarasasi.

Proses Perancangan Karakter Sebagai Panduan Menggambar Spin-off Webcomic “Tiger and Dagger” menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Arikunto (2019: 3) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Visualisasi dan Proses Pengerjaan

1. Eksplorasi Kostum Desain Karakter

Pada tahap ini, mahasiswa membuat beberapa sketsa kasar untuk eksplorasi kostum desain karakter dengan menekankan minimalis namun tidak meninggalkan ciri khas pakaian tradisional dari benua asia seperti pakaian kimono dari Jepang, pakaian hanbok dari Korea dan sejenisnya.

Saat eksplorasi desain, penulis menggunakan konsep teori shape language atau Bahasa bentuk untuk

mengkomunikasikan makna dan tujuan karena bentuk yang beda menimbulkan reaksi yang berbeda kepada penonton. Penulis menggunakan bentuk primer yaitu kotak karena mempresentasikan gender laki-laki, kewibawaan, maskulin dan segala hal yang mengandalkan fisik sesuai brief desain karakter yang diberikan mentor.

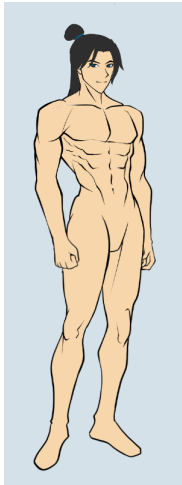
Mahasiswa berhasil membuat 29 alternatif kostum desain karakter dan akan segera dikirim ke approval kepada mentor untuk memilih desain untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.



Gambar 1. Hasil Eksplorasi Kostum Karakter
(sumber: Saputra, 2023)

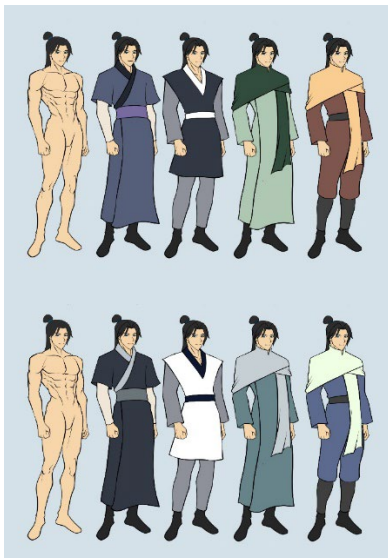
2. Pembuatan Base Body Karakter

Base body yang dibuat bergaya gambar game-stylized yang berciri khas realis dengan proporsi yang disimplifikasi namun tetap memiliki bentuk yang mirip seperti aslinya. Jenis badan yang penulis buat yaitu badan dengan body-fat rendah dan memiliki masa otot namun tidak muscular atau besar.



Gambar 2. Hasil Pembuatan *Base Body* Karakter
(sumber: Saputra, 2023)

3. Alternatif Warna Desain Terpilih
Penulis membuat 8 alternatif warna dari setiap kostum dan menggunakan *base body* karakter yang sudah dibuat sebelumnya sehingga seluruh desain karakter dapat terlihat dengan jelas. Setelah pembuatan alternatif warna selesai, penulis segera melakukan *approval* kembali ke mentor mitra magang agar bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pemberian kontur dan *base color* karakter.



Gambar 3. Alternatif Warna Kostum Desain Karakter
(sumber: Saputra, 2023)

4. Kontur dan Base Color Karakter
Diantara 8 alternatif warna kostum karakter, terpilih 1 warna dan kostum untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya, berikut adalah kostum yang sudah ter-approval oleh mentor mitra magang. Selanjutnya penulis

mulai membuat sketsa lalu memberikan kontur dan base color untuk kostum karakter yang sudah terpilih.



Gambar 4. Kontur dan Base Color Desain Karakter
(sumber: Saputra, 2023)

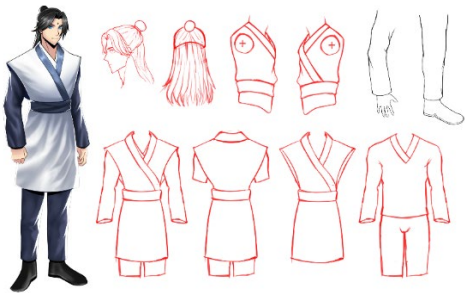
5. Shading dan Rendering Karakter
Shading dan rendering untuk memberikan tampilan dan material yang ada seperti di dunia nyata agar meluruskan persepsi artist saat melihat desain karakter sebagai panduan menggambar.
Saat proses shading, penulis menggunakan setup studio lighting yaitu Key Light, Fill Light dan Back Light dan pada tahapan rendering penulis menggunakan referensi material seperti kain katun, kain satin dan kulit binatang.



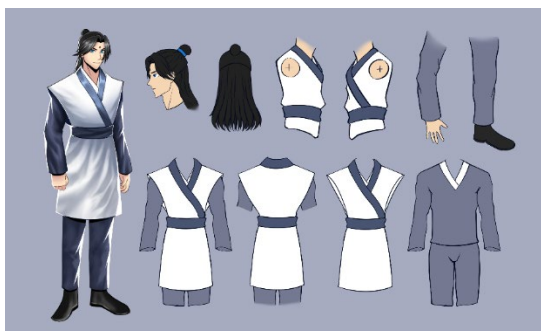
Gambar 5. Shading dan Rendering Karakter
(sumber: Saputra, 2023)

6. Character Sheet

Dalam Art Development, model sheet, juga dikenal sebagai character sheet adalah dokumen yang digunakan untuk membantu menstandarisasi pekerjaan. Character Sheet yang penulis buat disesuaikan dengan standar mitra magang MBKM seperti body parts dengan kostumnya, kepala tampak samping, belakang, dan detail kostum agar memudahkan artist saat menggunakan character sheet dalam proses pengerjaan webcomic.



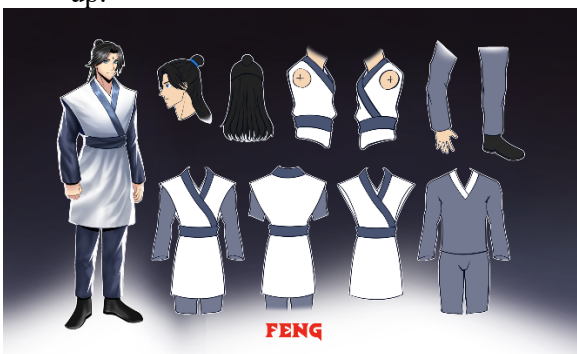
Gambar 6. Sketsa Character Sheet
(sumber: Saputra, 2023)



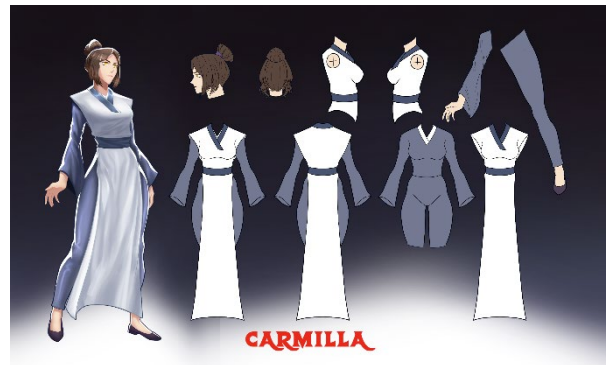
Gambar 7. Kontur dan Base Color Character Sheet
(sumber: Saputra, 2023)

7. Hasil Akhir

Berikut adalah hasil akhir pembuatan desain karakter setelah tahapan finishing dan touch-up.



Gambar 8. Character Sheet "Feng"
(sumber: Saputra, 2023)



Gambar 9. Character Sheet "Carmilla"
(sumber: Saputra, 2023)

KESIMPULAN

Tahap – tahapan perancangan dapat dibagi menjadi tiga, yaitu pra-produksi, produksi dan post produksi. Pada pra produksi, melakukan pengumpulan data referensi mulai dari kostum, gaya gambar dan latar belakang.

Kemudian pada tahap produksi melakukan eksplorasi kostum karakter, membuat base body karakter, memberi kontur dan base color pada kostum karakter terpilih dan memberi shading dan rendering sesuai material desain karakter

Dan tahap terakhir yang dilakukan adalah post produksi. Pada tahap ini penulis melakukan finishin atau touch-up untuk menambah kesan estetika pada lembar desain karakter.

DAFTAR RUJUKAN

Farisakta, B. T., Narulita, E. T., & Indira, W. (2022). PERANCANGAN BUKU PANDUAN MENGGAMBAR KARAKTER "NAGA BONBON" SEBAGAI MASKOT STUDIO BONBIN. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 143–151.

Clarafitri Hermanudin, D. & Ramadhani, N. (2019). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK SERIAL ANIMASI 2D "PUYU TO THE RESCUE" DENGAN MENGADAPTASI BIOTA LAUT. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(02), F227-F33

Pratama, W., Setiarso, I., Mintorini, E., Rizky Gardianto, G., & Artikel, R. (2021). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SAKUYA DENGAN PENDEKATAN METODE MANGA MATRIX. *Jurnal Citrakara*, 3(3), 355–362.

Radea, A., Artawan, C. A., & Cahyadi, I. W. A. E. (2023). TAHAP PRODUKSI ANIMASI BELAJAR MENGENAL HURUF DI HNS STUDIO BALI. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(01), 109–114.