

PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI CALON ARANG UNTUK YOUTUBE HNS STUDIO

I Kadek Wahyudi Putra ¹, I Gede Agus Indram Bayu
Artha ², Putu Gede Satria Kharismawan ³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah,
Sumerta, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: kadekwahyudiputra2002@gmail. com

Abstrak

Perancangan karakter animasi merupakan bagian dari proses pembuatan animasi, di mana pada perancangan karakter memegang peranan penting untuk menggambarkan setiap karakter yang terdapat pada suatu animasi nantinya. Pada proyek ini membahas tentang perancangan karakter animasi Calon Arang untuk youtube HNS Studio, dimana pada perancangan tersebut dimulai dari proses brainstorming, sketsa, kontur dan pewarnaan. Terdapat beberapa metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu metode partisipasi, metode observasi dan metode dokumentasi. Hasil dari pendekatan ini menghasilkan karakter-karakter seperti Calon Arang, Ratna Manggali, Mpu Baradah, Mpu Bahula, Raja Erlangga, Patih, Sisya dan karakter pembunuh bayaran, tentunya dengan menambah aspek pembaharuan namun masih kental akan tradisi.

Kata kunci : perancangan karakter, Calon Arang, HNS Studio

Abstract

The role of animated characters is part of the animation creation process, where character design plays an important role in depicting each character contained in an animation later. This project discusses the design of the animated character Calon Arang for HNS Studio YouTube, where the designer starts from the brainstorming, sketching, contouring and coloring process. There are several methods used in this design, namely the participation method, observation method and documentation method. The results of this approach produce characters such as Calon Arang, Ratna Manggali, Mpu Baradah, Mpu Bahula, Raja Erlangga, Patih, Sisya and the character of an assassin, of course adding aspects of innovation but still steeped in tradition.

Keywords: character design, Calon Arang, HNS Studio

PENDAHULUAN

Perancangan karakter animasi Calon Arang untuk youtube HNS Studio merupakan proyek perancangan setiap karakter yang terdapat pada cerita Calon Arang yang dipergunakan untuk animasi yang digarap di HNS Studio, HNS Studio yang berlokasi di Jl. Dr. Ir Soerkarno Tampaksiring, Gianyar, Bali. HNS Studio merupakan studio kreatif yang bergerak di bidang ilustrasi, desain grafis dan animasi. HNS Studio didirikan oleh Dewa Gede Raka Jana Nuraga S. Ds dan sudah berdiri sejak tahun 2015. Pentingnya perancangan karakter ini dilakukan untuk menjadi landasan dalam perwujudan animasi Calon Arang seperti pada pembuatan karakter pada setiap sin, pewarnaan dan anatomi akan dipermudah karena sudah mendapat panduan pada setiap karakter yang diperlukan.

Pengertian karakter/tokoh sendiri pada animasi adalah bentuk pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam suatu cerita. Pada perancangan karakter animasi Calon Arang, karakter-karakter yang dibuat antara lain Calon Arang, Ratna Manggali, Raja Airlangga, Patih, Mpu Bahula, Mpu Baradah, Sisya dan 2 pembunuh bayaran. Dalam setiap karakter yang dibuat akan menampilkan ciri khas masing-masing sesuai dengan briefing dan riset yang didapatkan. Contohnya pada karakter Calon Arang akan menampilkan seorang wanita jahat yang memiliki ilmu hitam namun masih terlihat cantik dengan berpakaian sederhana dan beberapa aksesoris. Hal ini mengacu pada riset yang dilakukan serta briefing yang didapatkan tentunya dengan menyesuaikan kebutuhan untuk animasi karakter Calon Arang di HNS Studio.

Dalam perancangannya, konsep yang ditentukan melalui brainstorming yaitu konsep tradisional dan sederhana. Pemilihan konsep ini dikarenakan dari sisi cerita yang menampilkan keadaan pada tahun 1462 yang tentunya pada zaman itu untuk busana pastilah sangat tradisional dan sederhana, menyesuaikan juga dengan pembuatan background lokasi di perkampungan. Kemudian dari sisi pembuatan animasi akan lebih menguntungkan/mempermudah animator ketika membuat gerakan yang dinamis, hal ini dikarenakan penggunaan busana untuk karakter animasi diminimalisir dan cenderung lebih memperhatikan gerakan dari animasi.

Pengertian animasi adalah perubahan cepat dari gambar yang berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Ada beberapa tipe-tipe animasi yaitu Animasi Tradisional, Animasi 2D, Animasi 3D,

Motion Graphic dan Stop Motion. Namun dalam proyek perancangan karakter animasi yang dibuat yaitu untuk animasi 2D, disebut animasi 2D karena memiliki elemen X-axis dan Y-axis, tipe animasi ini hanya terlihat dari bagian depan saja karena tidak memiliki kedalaman atau Z-axis. Perancangan animasi 2D meliputi perancangan cerita/story board, karakter, background, sound dan lain sebagainya. Jadi melalui topik tersebut, akan menjelaskan bagaimana proses perancangan karakter animasi dari Tahap Pra produksi, Produksi hingga Hasil Produksi pada cerita Calon Arang serta mampu mengeksplorasi kemampuan serta minat dalam dunia animasi.

METODE

Berikut adalah penjabaran beberapa metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data selama program Magang/Praktik Kerja di HNS Studio :

a. Metode Partisipasi

Partisipasi adalah Pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama.

Metode partisipasi yang dilakukan yaitu ikut berpartisipasi dalam segala rangkaian kegiatan proses magang/praktik kerja. Juga turut terlibat dalam mengerjakan proyek-proyek yang diberikan oleh HNS Studio, sekaligus membantu dalam mengumpulkan data mengenai cara manajemen Hope Never Sleep Creative Studio dalam memproduksi sebuah Karakter Animasi dari awal produksi sampai selesai.

b. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung di lapangan dalam rangka mengumpulkan data secara sistematis terhadap objek penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data asli dan mengetahui keadaan tempat pengadaaan survei secara rinci. Dalam tahapan ini melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti. Observasi dengan melakukan pengamatan karakter pada berbagai referensi cerita Calon Arang yang beredar di internet.

c. Metode Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006:158) metode dokumentasi adalah peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah,

dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Dalam tahapan ini melakukan pencatatan melalui hasil wawancara, mendokumentasikan data yang didapat, dan memahami alur kerja yang sudah ditetapkan di tempat magang/praktik kerja. Dengan mengikuti alur kerja ini proyek yang diberikan dapat terselesaikan dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HNS Studio

Hope Never Sleep Creative Studio (HNS Studio) merupakan perusahaan kreatif yang bergerak dibidang ilustrasi, desain grafis dan animasi. HNS Studio berlokasi di Jalan Dr. Ir Soerkarno Tampaksiring, Gianyar, Bali. HNS Studio didirikan oleh Dewa Gede Raka Jana Nuraga S. Ds dan sudah berdiri sejak tahun 2015. Perusahaan Hope Never Sleep Creative Studio (HNS Studio) sudah memiliki lebih beberapa cabang usaha diantaranya ialah HNS Studio, Mytees, HNS Invasion, dan HNS Academy. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa HNS Creative Studio sudah memiliki banyak pengalaman dalam menangani berbagai proyek desain dan telah menerapkan manajemen desain yang cukup efisien serta pengembangan dalam bidang animasi dalam studio kreatifnya.

Calon Arang

Calon Arang merupakan cerita rakyat yang berkembang di tanah Jawa dan Bali. Dalam tradisi Jawa, embrio kisah ini tertulis dalam naskah lontar bertarikh 1540 M, naskahnya berkode LOR 5387/5279, dan berangka tahun saka 1462, hingga kini, naskah tersebut masih tersimpan apik di perpustakaan nasional. Sementara dalam tradisi Bali, kisah calon arang dipertahankan dalam grubug atau geguritan, yaitu tradisi lisan yang dihidupkan dari mulut ke mulut atau dalam tataran akademis disebut dengan folk literature. Dalam periode kekinian, cerita Calon Arang merupakan cerita rakyat yang paling banyak dikisahkan kembali dalam berbagai genre, seperti novel, drama, komik, sendratari, bahkan film animasi. Pada kisah cerita Calon Arang memiliki beberapa tokoh yaitu: Calon Arang, Ratna Manggali, Raja Erlangga, Mpu Bahula, Empu Barada, Patih, Sisya dan 2 pembunuh bayaran

Proses Perancangan

Adapun proses perancangan karakter terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap pra produksi, produksi, dan hasil akhir.

Pra Produksi

Pra produksi adalah tahap pencarian data awal yang menjadi pedoman saat melakukan tahap produksi nantinya.

1. Brainstroming

Perancangan karakter pada proyek ini diawali dengan melakukan riset di internet untuk referensi karakter Calon Arang dan beberapa jurnal atau artikel yang membahas akan cerita Calon Arang serta menyesuaikan dengan briefing yang diberikan oleh Putu Soma selaku pembimbing di HNS Studio, guna menentukan penampilan karakter yang akan dibuat.

Setelah melakukan riset di internet dan memperoleh briefing. Akhirnya mendapatkan kesimpulan dari penggambaran pada setiap karakter di cerita Calon Arang sebagai berikut :

- a. Calonarang
Pada penggambarannya calonarang adalah perempuan yang jahat, yang memiliki ilmu hitam, beraut wajah yang tegas namun masih terlihat cantik serta berpenampilan sederhana dengan sedikit perhiasan bali.
- b. Ratna Manggali
Wanita muda yang memiliki sifat baik, manis dan lugu, berpenampilan sederhana mengikuti ibunya yaitu Calon Arang
- c. Raja Airlangga
Raja yang tegas dan berkarisma, berpenampilan layaknya raja di bali dengan memakai gelang serta perhiasan dan semacamnya.
- d. Empu Baradah
Seorang pendeta yang ahli bertapa yang ahli agama, memiliki jenggot yang panjang serta rambut yang diikat keatas dengan pakaian yang sederhana
- e. Empu Bahula
Putra dari Empu Baradah, memiliki sifat baik dan berbakti kepada orang tua dengan berpenampilan sederhana dengan sedikit perhiasan
- f. Patih
Seorang yang sangat dipercayai oleh Raja memiliki badan kekar berotot dengan kumis dan jenggot
- g. Sisya
Anak buah dari Calon Arang yang diperalat untuk menjalankan kejahatannya, memiliki raut wajah

seram dengan gigi yang bertaring serta menggunakan kain pada kepalanya

h. Pembunuh Bayaran

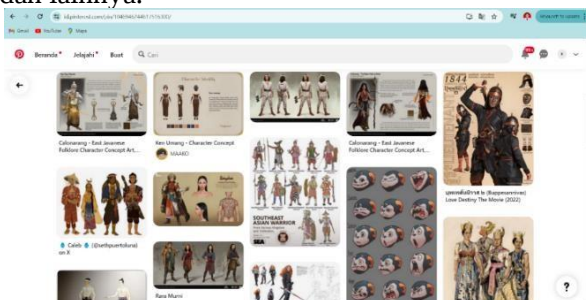
Tokoh ini adalah imajinasi dari Putu Soma untuk menampilkan kesan pembaharuan pada cerita yang berpenampilan misterius dengan topi anyaman dan memaakai tutup mulut.

Setelah semua data terkumpul akhirnya dipilihlah konsep tradisional dan sederhana untuk penggambaran karakter dari cerita Calon Arang. Pemilihan konsep ini dikarenakan dari sisi cerita yang menampilkan keadaan pada tahun saka 1462 yang tentunya pada zaman itu untuk busana pastilah sangat tradisional dan sederhana. Kemudian dari sisi pembuatan animasi akan lebih mempermudah animator ketika membuat gerakan yang dinamis, hal ini dikarenakan penggunaan busana untuk karakter animasi diminimalisir dan cenderung lebih memperhatikan gerakan dari animasi

Pose yang digunakan dalam penggambaran perancangan karakter ialah A- pose, A-pose atau bind pose atau reference pose adalah pose default untuk kerangka model 3D sebelum dianimasikan. Disebut demikian karena bentuk kaki lurus dengan lengan dimiringkan ke bawah berbentuk huruf kapital A. Jika tangan lurus kesamping pose ini terkadang disebut pose T. Begitu pula jika lengan dimiringkan ke atas disebut pose Y. penerapan pose ini dipilih karena pose ini menampilkan bagian depan, samping dan belakang secara utuh dan nantinya ketika pembuatan animasi berlangsung akan mempermudah dalam penerapan karakter dari berbagai sisi.

2. Referensi

Mencari referensi dapat dilakukan di beberapa website seperti : Pinterest, Youtube, Instagram, Tiktok dan lainnya.



Gambar 1. Referensi (sumber:website pinterest)

Produksi

Pada tahap produksi akan mejabarkan contoh proses perancangan karakter animasi dari seketsa, outline dan pewarnaan)

1. Sketsa

Sketsa adalah uraian ide awal berbentuk gambar yang berfungsi untuk mewakili gambar akhir. Seketsa bersifat sementara, kasar dan menggunakan goresan-goresan saja. Menurut Edward Kenedy (2012), sketsa adalah rancangan sederhana untuk menunjukkan bagian-bagian utama tanpa detail.

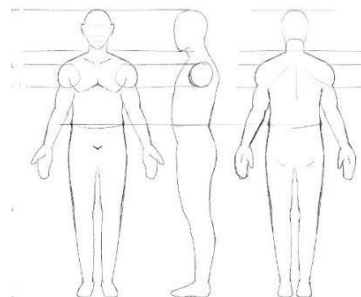
Pada proses ini menggambarkan secara kasar perancangan karakter Calon Arang sesuai dengan brainstorming yang telah dilakukan dan tentunya mendapatkan arahan serta persetujuan dari pembimbing di HNS Studio. Pembuatan sketsa tersebut menggunakan aplikasi *Procreate* pada Ipad dengan ukuran canvas 3000 X 3000px.

Berikut adalah contoh sketsa dari Perancangan Karakter Animasi Calon Arang Untuk Youtube HNS Studio dari pembuatan A-pose dan pembuatan anatomi pria/wanita serta pembuatan karakter wajah, pakaian/hiasan sesuai dengan karakternya masing-masing:

a. Pembuatan A-Pose dan anatomi

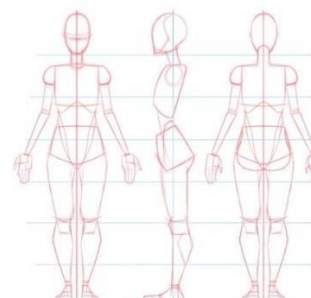
Perancangan A-pose ini yang nantinya akan menjadikan patokan dalam pembuatan karakter sesuai dengan gendernya namun pada pembuatan anatomi akan menyesuaikan langsung dengan brainstorming diatas.

Pose dan anatomi pria



Gambar 2. pose dan anatomi pria (sumber:wahyudi)

Pose dan anatomi wanita



Gambar 3. pose dan anatomi wanita (sumber:wahyudi)

- b. Pembuatan karakter wajah dan perhiasan
Pada tahap ini melakukan perancangan wajah setiap karakter hingga pakaian dan periasan sesuai dengan brainstorming :

Raja Airlangga



Gambar 4. sketsa Raja Airlangga (sumber:wahyudi)

Sketsa kasar Raja Airlangga terdapat beberapa penerapan seperti gelang serta penggunaan pakaian yang menunjukkan kewibaaan dengan sedikit modifikasi.

Calon Arang



Gambar 5. sketsa Calon Arang (sumber:wahyudi)

Pada sketsa Calon Arang terdapat penerapan badong dan gelang serta berpakaian sederhana agar mudah digerakkan pada proses animasi.

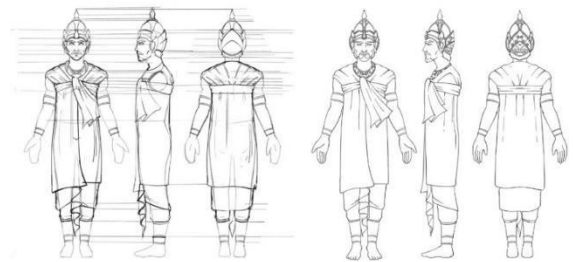
2. Kontur/outline

Garis kontur dalam seni ialah garis yang menentukan bentuk atau mempertegas objek. Pada proses ini dilakukan kontur pada perancangan sketsa yang telah dibuat menggunakan brush yang lebih solid yaitu brush studio pen.

Raja Airlangga

Sketsa

Kontur



Gambar 6. kontur Raja Airlangga (sumber:wahyudi)

Calon Arang

Sketsa

Kontur



Gambar 7. kontur Calon Arang (sumber:wahyudi)

Pada tahap kontur terlihat sangat jelas perbedaan 2 gambar di atas dari sketsa sampai kontur, tahap kontur ini gunanya memperjelas sketsa yang awalnya hanya berbentuk kasar dengan coretan saja menjadi bentuk yang pasti.

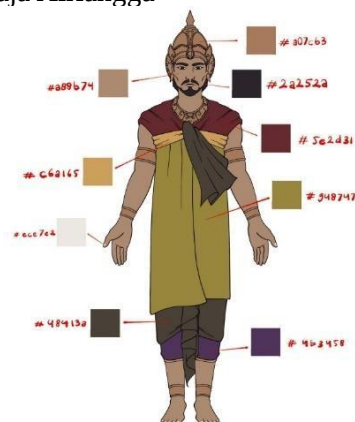
3. Pewarnaan

ada proses pewarnaan terdapat 3 tahapan, penerapan warna dasar/warna yang sudah ditentukan oleh pembimbing, shading dan detailing (penambahan corak pada kain)

- a. Penerapan warna dasar

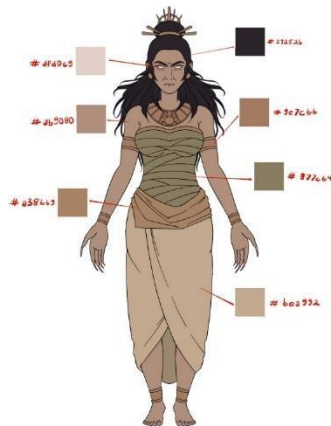
Warna yang diterapkan pada tahap ini adalah warna yang telah ditentukan oleh pembimbing.

Raja Airlangga



Gambar 8. warna dasar Raja Airlangga (sumber:wahyudi)

Calon Arang

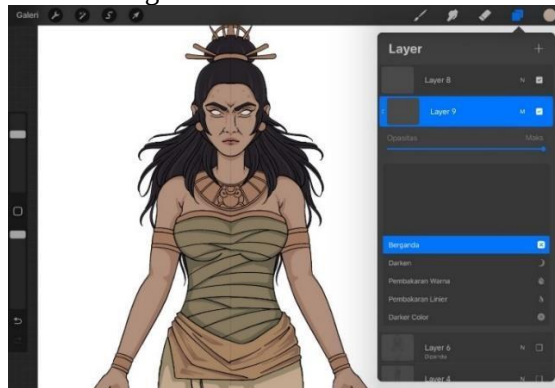


Gambar 9. warna dasar Calon Arang (sumber:wahyudi)

b. Sheding

Teknik shading digunakan untuk menampilkan sebuah volume dalam suatu gambar dan biasanya menggunakan warna yang lebih gelap. Pada tahap ini menggunakan teknik multiply agar mempercepat proses shading

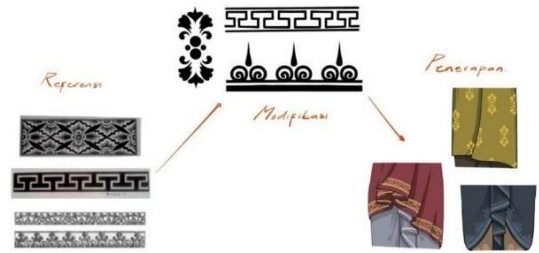
Calon Arang



Gambar 10. shading Calon Arang (sumber:wahyudi)

c. Detailing

Seperti yang dijelaskan diatas, detailing ini bertujuan untuk menampilkan corak/motif pada kain yang digunakan oleh karakter, motif yang digunakan juga sering kita jumpai di hiasan-hiasan bali seperti ukiran, kain di pura dan sebagainya. Berikut adalah referensi motif yang digunakan sampai penerapannya:



Gambar 11. penerapan detailing (sumber:wahyudi)

Hasil

Setelah melewati proses perancangan. Berikut adalah hasil akhir dari beberapa proyek perancangan karakter yang dibuat:

Calon Arang



Gambar 12. hasil karakter Calon Arang (sumber:wahyudi)

Ratna Manggali



Gambar 13. hasil karakter Ratna Manggali (sumber:wahyudi)

Raja Airlangga



Gambar 14. hasil karakter Raja Airlangga (sumber:wahyudi)

Patih



Gambar 17. hasil karakter Patih (sumber:wahyudi)

Empu Baradah



Gambar 15. hasil karakter Empu Baradah (sumber:wahyudi)

Sisya



Gambar 18. hasil karakter Sisya (sumber:wahyudi)

Empu Bahula

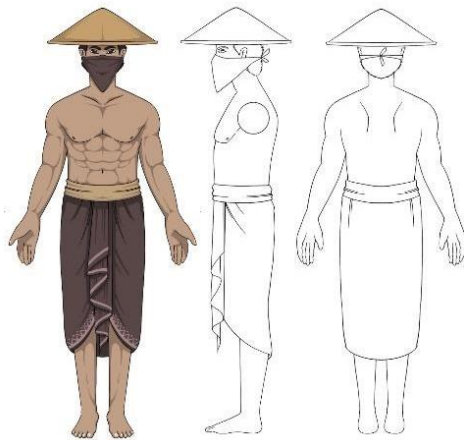


Gambar 16. hasil karakter Mpu Bahula (sumber:wahyudi)

Pembunuh Bayaran



Gambar 19. hasil karakter Pembunuh Bayaran1 (sumber:wahyudi)



Gambar 20. hasil karakter Pembunuh Bayaran2 (sumber:wahyudi)

KESIMPULAN

Manajemen adalah suatu upaya pemberian bimbingan dan pengarahan melalui perencanaan, koordinasi, pengintegrasian, pembagian tugas secara profesional dan proporsional, pengorganisasian, pengendalian dan pemanfaatan sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan Bersama. Saat melaksanakan magang/praktik kerja di HNS Studio, banyak mempelajari tentang sistem kerja bagi setiap anggota tim dan juga manajemen dalam penerimaan order. Pengerjaan order yang masuk ke HNS Studio, secara umum alurnya mulai dari menerima brief desain yang dijelaskan oleh klien. Dalam mengerjakan suatu proyek desain, selain mengatur timeline pengerjaan juga dibutuhkan komunikasi yang baik.

Selama pelaksanaan magang di HNS Studio terdapat beberapa pekerjaan yaitu perancangan aset ilustrasi dan pembuatan animasi. Pada perancangan aset ilustrasi membuat aset gambar untuk dipasarkan di platform Freepik tentunya dengan bimbingan dan persetujuan dari pembimbing di HNS Studio. Kemudian pada pembuatan animasi, mendapatkan kepercayaan dalam perancangan karakter serta membuat gerakan beberapa animasi menggunakan Procreate.

Pada artikel ini mengangkat tentang Perancangan Karakter Animasi Calon Arang Untuk Youtube HNS Studio, di dalam proses perancangan lebih awal melakukan Brainstroming kepada setiap karakter yang telah ditentukan di dalam cerita, setelah mendapatkan kesimpulan akhirnya masuklah pada tahap proses pengerjaan yang diawali dengan pembuatan sketsa, kontur hingga tahap pewarnaan.

Dalam pelaksanaannya banyak mendapatkan pengalaman terkait perancangan karakter animasi dan struktur dalam proses pengerjaannya, serta mampu menerapkan pengajaran yang di dapatkan di kampus yang berguna dalam proses perancangan karakter. Tujuan dari proyek ini dibuat agar nantinya pada proses pengerjaan animasi, animator memiliki patokan karakter dalam pembuatan setiap adegan yang terdapat pada cerita Calon Arang.

DAFTAR PUSTAKA

- Mustofa Hilmi. (2022). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management
- Mawardi Janitra, (2021). Pengertian, Tujuan, dan Cara Melakukan Brainstorming Agar Berjalan Efektif
- N Nurmaliasary. 2019. Pengertian Karakter
- Putri Tiah Hadi Kusuma. (2022). Apa Itu Brainstorming? Begini Tujuan, Cara Efektif, dan Contohnya: Detikedu
- Indriantoro, Nur dan Bambang Supono. (2014). Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akuntansi dan Manajemen, Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Wirawan, Komang Indra. 2018. Taksu Dalam Dramatari Calonarang Sebuah Kajian Estetika Hindu : Mahadewa University
- Valentina Edellwiz Edwar, Sarwit Sarwono, Yayah Chanafiah. (2017). Perempuan Dalam Cerita Calonarang Karya Pramoedya Ananta Toer Perspektif Feminis Sastra.
- Gadhia Gita Maheswari. (2023). Perancangan Karakter 3 Dimensi 'LAIK' Sebagai Intelektual Properti. Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual
- Anadika Radea. (2023). Tahap Produksi Animasi Belajar Mengenal Huruf Di HNS Studio Bali