

PERANCANGAN KARAKTER 3 DIMENSI ‘LAIK’ SEBAGAI *INTELLECTUAL PROPERTY*

Ni Luh Gadhia Gita Maheswari¹, Ni Ketut Rini Astuti²,
I Wayan Agus Eka Cahyadi³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Denpasar
80235, Indonesia.

Email : gadhiagita007@gmail.com

Abstrak

Artikel ini memaparkan bagaimana proses perancangan karakter 3 dimensi sebagai *intellectual property* bernama Laik. Pasar karakter global tumbuh sekitar 180,6 miliar dolar pada 2018, meningkat sekitar 20 persen dari 2009 (151 miliar dolar). Dari hal tersebut HNS Studio melihat adanya peluang yang besar terhadap perancangan karakter. Namun alangkah baiknya karakter yang telah dirancang tersebut dilindungi agar tidak sembarang orang menggunakannya tanpa izin. Dalam proses perancangan ini menggunakan beberapa teknik mengumpulkan data yaitu wawancara dengan pembimbing di studio untuk mendapatkan konsep karakter yang akan dibuat, observasi dengan mengumpulkan dan mengamati desain lain yang sekiranya menggunakan konsep serupa, dan studi pustaka melalui buku maupun internet untuk mengumpulkan topik yang akan dibahas. Dengan mengolah data yang telah dikumpulkan, didapat beberapa proses dalam perancangan karakter 3 dimensi Laik. Yang pertama konsep perancangan, berisi bagaimana konsep yang akan diterapkan dalam karakter. Kedua perancangan sketsa karakter, tahap ini dibuat sebagai acuan bentuk depan, samping, dan belakang. Ketiga perancangan warna karakter, pada tahap ini ditentukan warna yang akan diterapkan pada karakter. Kemudian proses modeling 3D, tahap ini merupakan tahap pembentukan karakter menjadi 3 dimensi dengan mengikuti acuan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Dan yang terakhir proses texturing, texturing merupakan proses pemberian warna hingga pencahayaan pada karakter.

Kata Kunci : Karakter, 3 Dimensi, Intellectual Property

Abstract

This article describes the process of designing a 3-dimensional character as an intellectual property named Laik. The global character market grew by around 180.6 billion dollars in 2018, an increase of about 20 percent from 2009 (151 billion dollars). From this, HNS Studio saw a great opportunity for character design. However, it would be nice if the characters that have been designed are protected so that no one can use them without permission. In the design process, several data collection techniques were used, namely interviews with supervisors in the studio to get the character concepts to be made, observation by collecting and observing other designs that used similar concepts, and literature study through books and the internet to collect topics to be discussed. By processing the data that has been collected, several processes are obtained in designing a 3-dimensional character worthy. The first is the design concept, contains how the concept will be implemented in the character. The second is designing character sketches, this stage is made as a reference for the front, side and back shapes. The three character color designs, at this stage the colors that will be applied to the characters are determined. Then the 3D modeling process, this stage is the stage of forming a character into 3 dimensions by following the sketch reference that was made before. And finally the texturing process, texturing is the process of adding color to the lighting of the characters.

Keywords: Character, 3 Dimensions, Intellectual Property

PENDAHULUAN

Seiring dengan banyaknya pesaing di dunia kreatif, berbagai upaya dilakukan agar menjadi lebih menonjol serta menampilkan citra yang baik kepada konsumen. Salah satu sarana yang sedang berkembang adalah dengan melalui penerapan ke sebuah karakter. Berdasarkan definisi dari World Intellectual Property Organization, *IP (Intellectual Property) Character* merupakan suatu bentuk karya cipta dengan hak cipta seperti literatur, seni, dan desain yang digunakan untuk keperluan komersial kemudian dikenalkan ke masyarakat melalui beragam media.

Menurut Badan Konten Kreatif Korea, pasar karakter global tumbuh sekitar 180,6 miliar dolar pada 2018, meningkat sekitar 20 persen dari 2009 (151 miliar dolar). Dari data-data tersebut, dapat dilihat adanya peluang yang besar dalam pembuatan karakter sehingga dibuatlah *IP (Intellectual Property) Character* yang nantinya bertujuan digunakan sebagai keperluan komersial dalam berbagai bentuk agar dapat dikenal masyarakat.

Bentuk 3 dimensi dipilih dikarenakan dapat menampilkan karakter secara utuh dan dapat dilihat dari berbagai sisi. Selain itu, *trend* menunjukan desain 3 dimensi masih menjadi salah satu jenis desain yang banyak digunakan hingga saat ini. Sedangkan teknologi modeling 3D mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga mempermudah perancangan suatu karakter. Bahkan saat ini aplikasi penggarap 3D yang dapat dijangkau oleh kalangan umum secara gratis, salah satunya Blender yang juga akan digunakan pada proses modeling 3D karakter Laik.

Sehingga pada artikel ini, akan dibahas modeling 3D

sebagai *IP (Intellectual Property) Character* bernama Laik. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu, bagaimana modeling karakter 3D tersebut? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui tahapan-tahapan yang dilalui dalam merancang karakter 3D sebagai *IP character* bernama Laik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan pada artikel ini adalah metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (1992:21), penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang dapat menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, dan perilaku dari objek yang diamati. Sedangkan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi.

Teknik wawancara dilakukan dengan melakukan wawancara langsung serta bimbingan dengan founder HNS Studio serta senior lainnya. Sehingga dapat diketahui jenis *style* karakter yang ingin diterapkan. Observasi dilakukan dengan cara mengamati referensi yang telah dikumpulkan dan sekiranya sesuai dengan desain yang akan dibuat. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan berbagai jenis literatur baik itu buku maupun artikel yang berhubungan dengan desain yang akan dikerjakan agar bisa digunakan sebagai acuan. Sedangkan dokumentasi merupakan pengumpulan data berupa foto maupun aset lainnya yang akan digunakan.

LANDASAN TEORI

1. Desain Komunikasi Visual

Makna desain komunikasi visual jika ditinjau dari asal katanya terdiri dari tiga kata yang diambil dari beberapa bahasa berbeda. Desain yang berarti gambar diambil dari kata *design* (Italia). Sedangkan dalam bahasa Inggris desain berarti merencanakan atau merancang yang diambil dari bahasa latin *designare*. Komunikasi berarti menyampaikan suatu pesan dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan) dengan menggunakan suatu media dengan maksud tertentu. Komunikasi sendiri berasal dari bahasa Inggris *communication* yang diambil dari bahasa latin *commonness* (sama). Dapat diartikan sebagai proses menciptakan dan penyampaian suatu kesamaan (*commonness*) pemikiran antara pengirim (komunikator) dan penerima (komunikan). Sementara kata visual bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indera penglihatan manusia yaitu mata. Berasal dari kata latin *videre* yang berarti melihat. Dari istilah-istilah tersebut, Desain Komunikasi Visual dapat diartikan sebagai seni menyampaikan pesan dengan bahasa rupa yang disampaikan melalui media desain yang bertujuan untuk menginformasikan, mempengaruhi, hingga mengubah perilaku target sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Bahasa rupa yang digunakan meliputi grafis, tanda/symbol, ilustrasi gambar/foto, tipografi, warna, dan sebagainya yang berdasar pada ilmu tata rupa.

2. Intellectual Property

Design Council pada tahun 2017 menjelaskan bahwa *Intellectual Property (IP)* adalah landasan awal untuk melindungi suatu karya yang telah diciptakan

baik itu karya seni, desain suatu produk, maupun *brand* suatu usaha. Suatu karya yang telah dijadikan IP memungkinkan hanya penciptanya yang memiliki hak untuk menyebar luaskan karyanya dalam hal memamerkan maupun digunakan dengan tujuan komersil. Seiring dengan semakin besarnya nama seorang seniman, maka kemungkinan untuk ditiru akan semakin tinggi, sehingga penting untuk melindungi karya yang telah diciptakan.

3. Karakter

Burhan Nugiantoro (2012:165) mengatakan, penokohan juga dapat disamakan dengan karakter dan perwatakan. Karakter menunjukkan bagaimana penggambaran watak yang ingin disampaikan secara visual. Terdapat empat jenis karakter secara umum, yaitu karakter manusia, hewan, tumbuhan, dan benda mati.

Yang pertama karakter manusia, adalah pembuatan karakter yang menggunakan manusia sebagai ide karakternya. Karakter ini tidak hanya memiliki bentuk yang sama dengan seorang manusia pada umumnya, namun juga bisa digambarkan melalui tingkah lakunya yang seperti manusia. Kedua, karakter hewan yaitu membuat sebuah karakter yang menyerupai bentuk hewan dan biasa digunakan untuk membuat animasi yang bercerita tentang kehidupan hewan atau fable. Selanjutnya terdapat karakter tumbuhan yang menyerupai bentuk tumbuhan pada umumnya, meskipun memiliki bentuk seperti tumbuhan, namun karakter ini dapat dianimasikan sehingga memiliki sifat dan watak seperti manusia. Dan yang terakhir karakter benda mati, adalah karakter berupa objek benda mati namun dibuat seolah-olah hidup karena memiliki karakteristik manusia, misalnya memiliki mata, mulut, tangan, kaki, dan sebagainya.

4. 3 Dimensi

3 Dimensi atau 3D mempunyai bentuk, volume, dan ruang. Sehingga objek ini memiliki koordinat X, Y, dan Z. Pada umumnya objek 3D memiliki sub objek berupa elemen-elemen pembentuk objek tersebut, yang berupa Vertex, Edge, dan Face. Vertex merupakan titik yang terletak pada koordinat X, Y, Z. Penggabungan dua Vertex akan menjadi Edge. Tiga Vertex dan Edge yang terbentuk dalam bidang permukaan berupa kurva tutup akan menghasilkan Face. Kumpulan dari Vertex, Edge, dan Face akan menjadi sebuah objek utuh yang disebut dengan Mesh.

Proses pembuatan objek 3D disebut dengan 3D *modeling* atau pemodelan 3D. Ini dilakukan dengan memanipulasi polygon, edges, dan vertices dalam ruang simulasi. Pemodelan 3D dapat dilakukan secara manual dengan perangkat 3D khusus yang memungkinkan untuk memindai objek dunia nyata menjadi serangkaian titik-titik data yang dapat digunakan untuk merepresentasikan objek secara digital. Dalam proyek ini, penulis akan menggunakan aplikasi bernama Blender. Blender dapat digunakan dalam pembuatan film animasi, efek visual, penerapan tekstur dan cahaya, pemodelan karakter 3D, aplikasi 3D interaktif, dan permainan video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

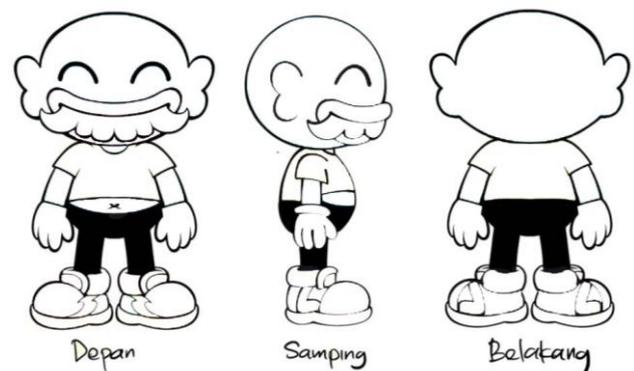
Konsep Perancangan

Dari hasil wawancara dan asistensi, pembimbing di HNS Studio ingin merancang karakter bernama Laik sebagai *Intellectual Property*. Karakter ini nantinya akan digunakan oleh Raka Jana yang merupakan *owner* HNS Studio untuk tujuan komersil serta kolaborasi dengan beberapa *brand*.

Laik merupakan karakter yang berasal dari pulau Dewata, dengan hobi wisata kuliner dan melukis. Nama Laik sendiri diambil dari salah satu makhluk mitologi Hindu di Bali yaitu Leak. Namun berbeda dengan Leak yang memiliki kesan menyeramkan, Laik menampilkan kesan yang riang dan gembira dalam kondisi apapun dengan menampilkan senyum lebarnya.

Perancangan Sketsa Karakter

Sebelum memulai pemodelan karakter secara 3D, diperlukan perancangan sketsa karakter tampak depan, samping, dan belakang agar nantinya pemodelan 3D lebih mudah dilakukan.



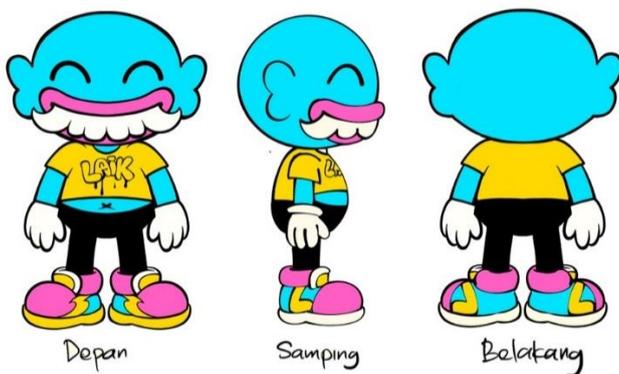
Gambar 1. Sketsa Karakter Laik
(Sumber: Dokumentasi HNS Studio 2022)

Gambar di atas merupakan sketsa karakter Laik yang telah dirancang. Proses pembuatan sketsa karakter Laik tergambar dari tampak depan, samping, dan belakang. Sketsa dasar karakter digunakan pada proses awal dari hasil analisa yang kemudian nantinya akan menjadi referensi dalam membuat model 3D dari karakter Laik.

Bentuk dasar lingkaran dapat digunakan bagi hewan atau manusia yang dapat membuat karakter nampak lebih muda dan imut. Kesan garis lengkung mengarahkan persepsi pada kesan hangat. Karakter Laik digambarkan berbadan manusia dengan kepala

yang berbentuk menyerupai Leak. Ciri khas Leak ditampilkan dengan bentuk gigi besar dan bertaring. Namun bentuk bibir dirancang melengkung ke atas untuk menampilkan kesan riang dan gembira. Selain itu, acuan visual karakter Laik terinspirasi dari karakter bernama Mickey Mouse. Unsur Mickey Mouse diterapkan pada bentuk sarung tangan dan pada bagian celana.

Perancangan Warna Pada Karakter



Gambar 2. Warna Karakter Laik
(Sumber: Dokumentasi HNS Studio 2022)

Warna-warna pastel menjadi pilihan jenis warna yang akan digunakan pada karakter Laik. Swasty (2017:35-40) menjelaskan, warna pastel adalah warna tints yang berarti warna cerah dengan saturasi warna yang rendah. Dengan menggunakan warna-warna pastel, maka akan menimbulkan kesan lembut, dan riang sesuai dengan karakter Laik yang selalu gembira. Perancangan warna pada karakter Laik akan menggunakan warna hangat dan dingin. Warna cerah terdiri dari biru, merah, dan kuning.

Modeling 3D Karakter



Gambar 3. Modeling Karakter Laik
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

Pada tahap ini sketsa karakter yang telah dirancang diolah menjadi model 3D. Gambar di atas merupakan karakter Laik yang sudah dirancang dalam bentuk 3D menggunakan aplikasi *Blender*. Pada proses modeling, ukuran karakter disesuaikan dengan proporsi yang diinginkan. Dengan tinggi keseluruhan karakter 15cm.

Texturing 3D Karakter



Gambar 1. Sketsa Karakter Laik
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2022)

Texturing 3D pada dasarnya menyelimuti permukaan objek 3D dengan gambar 2D dan menentukan bagaimana nantinya cahaya akan memengaruhi objek tersebut. Pada tahap ini, warna diterapkan pada objek yang telah dibentuk. Textur permukaan objek dirancang terlihat halus namun tidak licin. Sehingga ketika diberikan cahaya di sekitar objek, maka objek akan memantulkan cahaya tersebut dengan halus.

SIMPULAN

Dalam proses perancangan karakter 3 dimensi, terdapat beberapa proses yang harus dilalui. Yang pertama konsep perancangan, pada tahap ini mengumpulkan ide dan menentukan bagaimana konsep yang akan diterapkan dalam karakter. Karakter Laik diambil dari kata Leak, namun menampilkan citra yang riang gembira. Tahap kedua perancangan sketsa karakter. Pada tahap ini dibuat sketsa karakter yang nantinya digunakan sebagai acuan bentuk depan, samping, dan belakang dari karakter. Yang ketiga perancangan warna karakter, pada tahap ini ditentukan warna yang akan diterapkan pada karakter. Warna pastel dipilih untuk diterapkan pada karakter Laik agar menimbulkan kesan riang gembira. Kemudian proses modeling 3D, yang merupakan tahap pembentukan karakter menjadi 3 dimensi dengan mengikuti acuan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Tahap yang terakhir adalah proses texturing, texturing merupakan proses pemberian warna hingga pencahayaan pada karakter.

DAFTAR RUJUKAN

- Taylor, SJ dan R Bogdan. (1984), *Introduction to Qualitative Research Methods: The Search for Meanings, Second Edition*. John Wiley and Sons, Toronto.
- Swasty, Wirania. (2017), *Serba Serbi Warna: Penerapan pada Desain*. PT.Remaja Rosdaka, Bandung.
- Nurgiantoro, Burhan. (2012), *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Ashshiddiqie, Muhammad Farhan. (2022). Perancangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Upaya Penedukasian Masyarakat Mengenai Pentingnya Mencintai Rupiah Sebagai Mata Uang Negara Indonesia. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 159-172.
- Farisakta, Brilliant Tegar. (2022). Perancangan Buku Panduan Menggambar Karakter “Nagabonbon” Sebagai Maskot Studio Bonbin. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 143-151.
- Cahyadi, IWAE. (2022). *Visual Narrative Analysis of Earthquake Prediction in Palelindon Paintings with Wayang Kamasan Style at Bale Kertha Gosa Klungkung*. IISTE: *International Knowledge Sharing Platform*, 99, 11-16.
- International Design School. (2016), *Memahami Lebih Dalam Pengertian Animasi 3D*. Diambil kembali dari International Design School: <https://idseducation.com/articles/memahami-lebih-dalampengertian-animasi-3d/>
- Slick, J. (2018), *What Is 3D Modeling?* Diambil kembali dari Lifewire: <https://www.lifewire.com/what-is-3d-modeling-2164>
- Coldham, John. (2017), *What is Intellectual Property – An expert’s guide*. Diambil dari Design Council: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/news-opinion/what-intellectual-property-expert-s-guide/>