

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SAKUYA DENGAN PENDEKATAN METODE MANGA MATRIX

Wisnu Pratama, Ichwan Setiarso, Ery Mintorini, Gilang Rizky Gardianto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
pradanaadonia@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 20 Oktober 2021
Disetujui : 12 Desember 2021

Kata Kunci :

Desain karakter, IP, Manga Matrix, Sakuya.

ABSTRAK

Desain karakter merupakan salah satu unsur visual utama dalam beberapa produk kreatif seperti komik, animasi, dan lainnya. Sebagai sebuah *intellectual property*, desain karakter Sakuya harus dirancang dengan baik agar dapat membawa pesan cerita. Perancangan desain karakter menggunakan metode Manga Matrix yang mendeskripsikan karakter secara lengkap yaitu *form matrix*, *custome matrix*, dan *personality matrix*. Hasilnya desain karakter Sakuya memiliki kesesuaian antara matriks bentuk, kostum, dengan kepribadian atau *personality* yang dibangun sesuai konsep cerita yang diberikan. Desain karakter Sakuya diimplementasikan ke dalam komik sesuai dengan pengembangan karakter yang dibuat.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : October 20, 2021
Accepted : December 12, 2021

Keywords:

Character design, IP, Manga Matrix, Sakuya

ABSTRACT

Character design is one of the main visual elements in several creative products such as comics, animation, and others. As an intellectual property, Sakuya's character design must be well designed in order to convey the message of the story. The design of the characters uses the Manga Matrix method which describes the characters in the form matrix, custom matrix, and personality matrix. As a result, Sakuya's character design has compatibility between the form matrix, costumes, and personality that are built according to the concept of the story given. Sakuya's character design is implemented into the comic according to the character development made.

1. PENDAHULUAN

Intellectual Property (IP) atau kekayaan intelektual merupakan bagian yang tidak terpisahkan bagi setiap pelaku industri kreatif. IP mengacu pada kekayaan yang berasal dari kemampuan berpikir intelektual manusia, yang meliputi segala hal termasuk teknologi, ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Menurut Rahmatullah dalam Ersidyandhi (2019) *Intellectual property* atau IP merupakan kekayaan dari segala hasil produksi kecerdasan daya pikir seperti teknologi, pengetahuan, seni, sastra, gubahan lagu, karya tulis, karikatur, dan seterusnya. Salah satu IP dalam industri kreatif adalah desain karakter. (Harmandito & Ramadhani, 2019) Desain karakter adalah proses visualisasi karakter yang disesuaikan dengan tema cerita. Proses visualisasi ini dimulai dari perancangan nama, bentuk tubuh, gaya gambar, pose, ekspresi, hingga gaya busana tokoh. Suatu film, komik, maupun video games dikenali pada awalnya dari karakter-karakter yang terdapat di dalamnya. Karakter mampu membawa cerita dan pesan yang disampaikan film, komik, dan video games pada *audience*-nya.

Desain karakter yang diangkat dalam penelitian ini adalah desain karakter Sakuya. Desain karakter Sakuya dikembangkan sebagai IP desain karakter dalam perancangan komik. Konsep cerita yang mengambil latar di Jepang maka perancangan desain karakter menggunakan pendekatan gaya

visual manga. Penggunaan gaya gambar manga dirasa sesuai dengan trend sehingga lebih mudah diterima masyarakat.

Sehingga dalam perancangannya menggunakan pendekatan metode Manga Matrix. Manga Matrix adalah metode untuk merancang sebuah karakter khususnya karakter manga dengan menggunakan grid (Avini & Guntur, 2014). Metode ini diperkenalkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto dalam bukunya Manga Matrix. Desain karakter dibuat dengan menyilangkan elemen-elemen dalam matriks tersebut. Sehingga melalui metode ini, peluang untuk merancang karakter sangat luas mulai dari karakter orisinal, makhluk rekaan, hingga makhluk yang sangat kompleks seperti monster.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain karakter Sakuya sebagai sebuah IP dalam industri kreatif khususnya di bidang komik melalui pendekatan metode Manga Matrix. Adapun segmen pasar yang dituju adalah kalangan muda mulai remaja hingga usia kuliah. Hal ini dikarenakan konten cerita yang disampaikan adalah seputar persaingan di bidang pendidikan, cinta, dan persahabatan yang relevan dengan remaja saat ini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi, dan studi pustaka tentang *intellectual property* dan desain karakter. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Adapun teknik perancangan desain karakter menggunakan metode Manga Matrix. Menurut Tenma dalam Adelina (2020), metode yang dikemukakan oleh Tsukamoto ini merupakan sebuah teknik perancangan sebuah desain karakter tanpa batas menggunakan matriks. Terdapat tiga tahap pembuatan karakter menurut Manga Matrix yaitu 1) *Form Matrix* yang mengacu pada struktur dan bentuk tubuh dari sebuah karakter. Elemen apapun yang ada di bumi dapat digunakan sebagai material untuk membentuk tubuh karakter. Mengkombinasikan elemen-elemen ini dapat melahirkan makhluk hidup baru. 2) *Costume Matrix* yaitu karakter dapat mengenakan pakaian apapun dan memegang atau membawa suatu benda. Kategori kostum adalah pakaian, penutup/alas kaki, ornamen, rias, lilitan/bungkusan/ikatan, barang bawaan. 3) *Personality Matrix* menggunakan enam klasifikasi kepribadian sebagai parameter. Klasifikasi kepribadian tersebut adalah kebiasaan, status, profesi, posisi, lingkungan biologis, atribut spesial, kelemahan, keinginan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Desain Karakter Sakuya

a. Deskripsi Karakter

Desain Karakter Sakuya yang bernama lengkap Sakuya Aoyama adalah desain karakter fiktif seorang pemuda Asia berasal dari Jepang. Dibuatnya karakter ini didasarkan pada cerita sebuah perjalanan hidup seorang mahasiswa asal Indonesia yang mengejar mimpinya di negeri Sakura Jepang. Karakter Sakuya memiliki teman sekaligus rival anak rantau asal Indonesia yang bernama Zuu. Ciri khas dari karakter Sakuya ini terdapat pada rambut dan matanya yang sangat mencolok, yaitu mata yang berwarna belang kuning dan merah, serta rambut dengan beberapa bagian yang berwarna merah. Sakuya memiliki tinggi 175 cm dengan berat badan 65 kg dan berumur 20 tahun. Sakuya berambut pendek berponi ala Harajuku. Memiliki tubuh yang tegap dan berparas tampan.

b. Gaya Visual

Gaya Visual yang digunakan dalam proses desain karakter Sakuya ini menggunakan gaya kartun Jepang atau yang akrab disebut manga. Pendekatan yang dibuat adalah semirealis yaitu menampilkan anatomi tubuh dan wajah dibuat sedikit berbeda dari anatomi dan bentuk aslinya. Proses pengerjaan desain karakter ini dilakukan secara manual dan digital. Warna yang digunakan adalah warna gelap yaitu hitam, abu-abu, dan merah untuk menunjukkan warna yang kontras.



Gambar 1. Desain karakter Sakuya
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.2 Perancangan Desain Karakter dengan Manga Matrix

a. *Form Matrix*

Supandi, dkk (2017) menyampaikan bahwa *form matrix* dalam mendesain karakter menggunakan metode matriks dalam menentukan parameter bentuk. Parameter bentuk ini dapat dibuat dengan mencampurkan beberapa bentuk untuk dikombinasikan atau dijadikan satu bentuk karakter desain. Sebagai contoh karakter Pegasus yang dibuat dari penggabungan bentuk kuda dan burung. Namun, pada desain karakter Sakuya berwujud dari satu bentuk saja yaitu manusia.

Pada *form matrix* mengacu dari *form table* pada tabel 1, desain karakter Sakuya mengacu pada tipe tubuh atau *body fixed form* yaitu desain karakter berupa manusia, karakter tidak diberi tambahan, tidak dikombinasikan ataupun diubah proporsinya dengan unsur apapun. Hal ini sesuai konsep desain karakter Sakuya yang berupa manusia pada umumnya.

Tabel 1. Form Table desain karakter Sakuya yaitu Fixed Form berupa Human (Manusia)
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Form Table	Human	Doll	Machine	Other Elements
Fixed Form	○			
Non-fixed Form				
Mechanical Form				
Combination				

Bentuk tubuh manusia tampak pada bentuk kepala, badan, anggota gerak seperti tangan dan kaki yang sesuai dengan bentuk manusia pada umumnya. Tidak ada tambahan atau kombinasi dengan bentuk lain. Karakter Sakuya sebagai remaja memiliki penguatan di personality. Jenis visual yang digunakan adalah style manga dengan pendekatan semirealis yaitu penggambaran karakter mirip dengan aslinya tetapi terdapat penyesuaian ciri-ciri fisik yang lebih menonjol seperti mata besar, kaki menjulang, dan sebagainya.

Tabel 2. Form Matrix desain karakter Sakuya
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

			Mata besar
			Hidung mancung
			Bentuk muka halus dengan mulut tanpa rahang
			
			Kaki panjang menjulang untuk menggambar karakter yang memiliki tinggi di atas ideal

Penggambaran desain karakter Sakuya secara *form matrix* untuk menunjukkan visual remaja yang berparas rupawan dengan badan proporsional dan memiliki ciri khas pada rambut untuk menunjukkan Sakuya sebagai karakter utama protagonis.

b. *Custome Matrix*

Custome Matrix yaitu metode mengembangkan kostum dengan tema yang sesuai untuk memperkuat kekhasan karakter. Dalam hal ini kostum yang digunakan karakter sangat mencerminkan ciri, selain dipakai untuk melindungi tubuh kostum juga dipakai sebagai bagian dari aksesoris yang membantu karakter (Supandi dkk, 2017). Kategori kostum adalah pakaian (*body wear*), penutup/alas kaki (*covering/footwear*), ornament (*ornament*), rias (*make-up*), lilitan/bungkusan/ikatan (*wrap/tie*), dan barang bawaan (*carry-on item*). Konsep kostum dari desain karakter Sakuya lebih kepada kategori pakaian, penutup/alas kaki dan *make up*.

Tabel 3. *Dress-up Table* desain karakter Sakuya
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Dress-Up Table	
Body wear	
Covering/footwear	
Ornament	
Make up	
Wrap/Tie	
Carry-on Item	

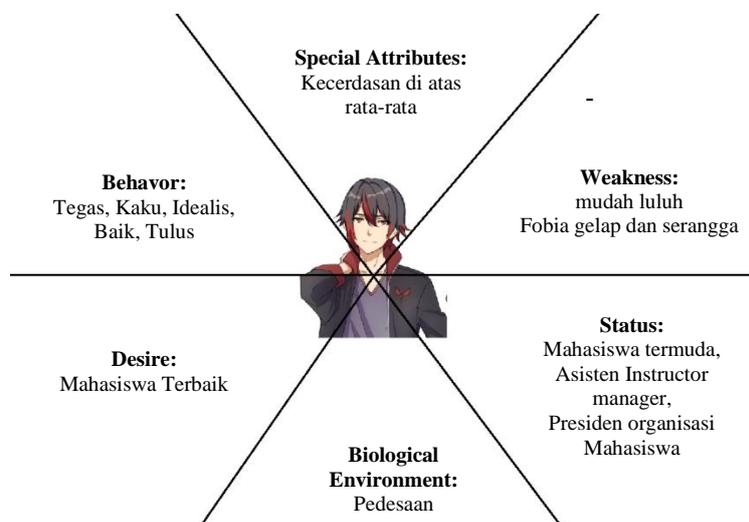
Pakaian atau *body wear* yang dipakai oleh karakter Sakuya cukup sederhana karena latar belakangnya sebagai mahasiswa di perantauan. Sakuya memakai pakaian kaos dengan jaket bomber dan celana jeans. Warna pakaian sangat netral yaitu abu-abu, hitam, dengan kombinasi warna merah. Kemudian pada kategori alas kaki, Sakuya mengenakan sepatu boots dengan warna yang sama dengan pakaian yaitu abu-abu.

Tabel 4. *Custom Matrix* desain karakter Sakuya
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

			<i>Make up</i> yaitu penggunaan rambut berwarna merah bagian bawah dan ujung rambut
			<i>Body wear</i> yaitu kaos dan jaket bomber warna abu-abu dan kombinasi merah pada kerah dan ujung lengan
			<i>Body wear</i> yaitu celana jeans warna abu-abu
			<i>Footwear</i> yaitu sepatu boots warna abu-abu

Karakter Sakuya mengenakan make up berupa rambut yang berwarna merah di bagian bawah dan ujung rambut. Hal ini ditujukan untuk memperkuat keunikan yang dimiliki Sakuya yaitu warna mata Sakuya yang berwarna kuning di mata kanan dan merah di mata kiri. Gaya rambut seperti memang disesuaikan dengan budaya di Jepang yaitu gaya rambut Harajuku. Ciri khas rambut Harajuku ini adalah rambut lurus dan berponi.

c. *Personality Matrix*



Gambar 2. *Personality Matrix* desain karakter Sakuya
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penggunaan *personality matrix* sebagai penguat sifat dari desain karakter dengan pendekatan *personality hexagon* yang mencakup: spesial atribut (*special attributes*), kelemahan (*weakness*), status/profesi/posisi (*Status/Profession/Position*), lingkungan asal (*Biological Environment*), keinginan (*desire*), dan tingkah laku (*behavior*) (Supandi dkk, 2017). *Personality Matrix* untuk desain karakter Sakuya adalah sebagai berikut:

1. *Special Attributes*

Special attributes berarti kekuatan atau kelebihan yang dimiliki oleh karakter Sakuya yaitu Sakuya memiliki kecerdasan di atas rata-rata, yang melampaui kecerdasan orang pada umumnya.

2. *Behavior*

Behavior berarti tingkah laku dan sifat yang menonjol dari karakter Sakuya. Sakuya memiliki sifat yang tegas, kaku, idealis, dan merupakan orang yang dingin serta kurang peka dengan perasaan orang lain. Namun, dibalik sifat tersebut, Sakuya memiliki kebaikan yang tulus.

3. *Desire*

Desire berarti Hasrat atau keinginan utama yang dimiliki karakter Sakuya. Sakuya memiliki keinginan untuk menjadi yang terbaik di seluruh bidang pendidikan. Hal ini dikarenakan Sakuya memiliki rival dengan tingkat kejeniusan sama tetapi memiliki sifat yang cukup bertolak belakang.

4. *Weakness*

Weakness berarti kelemahan yang dimiliki oleh karakter Sakuya. Idealisme tinggi yang dimiliki Sakuya terkadang dapat membuat orang di sekitarnya tidak nyaman bahkan menjauhinya. Hal ini dikarenakan Sakuya cenderung tidak mau menerima masukan orang lain. Kelemahan Sakuya adalah memiliki fobia terhadap ruangan gelap dan serangga. Kelemahan lainnya yaitu ketika sakuya diiming-imingi akan di beri burger super dan gratis maka Sakuya akan luluh seperti anak kecil.

5. *Status, Profession, Position*

Status, profession, position berarti status, profesi, atau jabatan yang dimiliki oleh karakter. Sakuya merupakan mahasiswa jenius tahun ke-4 termuda di kampusnya. Posisinya saat ini sebagai asisten instructor mengajar dan juga presiden dari organisasi utama kampusnya.

6. *Biological environment*

Biological Environment adalah latar belakang karakter berasal, dilahirkan, dan lingkungan kehidupan karakter. Sakuya merupakan manusia pada umumnya tetapi memiliki tingkat kecerdasan yang jauh berbeda dari manusia biasa. Sakuya berasal dari pedesaan yang merantau di Jepang menjadi mahasiswa salah satu kampus Terkemuka dan bergengsi di Jepang

3.2 Implementasi Desain Karakter Sakuya

Berdasarkan perancangan manga matrix kemudian desain karakter Sakuya diimplementasikan ke perancangan komik. Hal ini ditujukan untuk menunjukkan penokohan karakter Sakuya, bukan semata desain karakter secara visual. Berikut adalah contoh implementasi desain karakter Sakuya dalam komik.



Gambar 3. Karakter Sakuya dalam komik
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. KESIMPULAN

Melalui Manga Matrix, desain karakter Sakuya disusun berdasarkan *form matrix*, *custome matrix*, dan *personality matrix*. Desain karakter yang dihasilkan tidak hanya berfokus pada visualisasi bentuk lewat *form* dan *custome matrix* tetapi juga mengedepankan penokohan yang menjadi jiwa utama karakter melalui deskripsi *personality matrix*. Desain karakter Sakuya merupakan *fixed form* berupa manusia pada umumnya tetapi dibekali kemampuan berupa kecerdasan di atas rata-rata. Sebagaimana karakter utama dalam sebuah cerita, desain karakter Sakuya memiliki kekuatan ketampanan secara visual dengan keunikan di warna mata dan warna rambut sebagai ciri khas. Kostum yang dipakai pun sederhana dengan warna netral untuk memperkuat visualisasi wajah.

Perancangan desain karakter Sakuya sementara ini masih diimplementasikan dalam komik strip, tetapi sebagai sebuah IP, desain karakter Sakuya dapat diimplementasikan ke media manapun sesuai kebutuhan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alvini, T., & Guntur, T. (2014). Perancangan Karakter Antropomorfik Eka Dasa Rudra sebagai Media Pengenalan Folklor Bali. *Visual Communication Design*, 3(1), 180313.
- Andelina, I. R. (2020). Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype Dan Manga Matrix. *Jurnal Desain dan Seni Narada*, 7(1).

- Ersidyandhi, A. (2019). *Desain Karakter Sebagai Intellectual Property Dalam Promosi Band The Scenesters* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta).
- Harmandito, F. A., & Ramadhani, N. (2019). Perancangan Karakter Utama Serial Animasi " Little Bird" dengan Mengadaptasi Burung Endemik Indonesia. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(2), 183-188.
- Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). Kajian Desain Karakter dalam Game Overwatch dalam Kerangka Metode Perancangan Manga Matrix. *Jurnal Wimba*.