

Desain Karakter Motion Graphic Biografi W.R. Soepratman untuk Anak Muda

Faisal Amri Diarrahan¹, Widyasari², Mahimma Romadhona³

^{1,2,3}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Surabaya*

Email: ¹20052010038@student.upnjatim.ac.id, ²widyasari.dkv@upnjatim.ac.id, ³mahimma.dkv@upnjatim.ac.id

Abstrak: Dalam sebuah penelitian menyatakan jika generasi Z lebih suka mengonsumsi konten audio visual. Dalam hal ini, *motion graphic* dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian biografi W.R. Soepratman. Namun, dalam video *motion graphic* tersebut belum memiliki desain karakter W.R. Soepratman. Maka dari itu, perlunya perancangan desain karakter W.R. Soepratman sebagai tokoh utama dalam video *motion graphic* biografi W.R. Soepratman. Desain karakter menjadi identitas visual karakter W.R. Soepratman maupun karakter lainnya pada video *motion graphic* biografi W.R. Soepratman. Dengan demikian karakter menjadi aspek penting dalam sebuah perancangan serta berfungsi sebagai media visual untuk menyampaikan karakteristik tokoh W.R. Soepratman. Maka dari itu dilakukan penelitian sebagai upaya untuk mendapat ide desain karakter W.R. Soepratman dan mengolahnya menjadi konsep desain yang sesuai dengan media *motion graphic*. Desain karakter dalam *motion graphic* biografi W.R. Soepratman ini menjadi aset visual yang berfungsi sebagai identitas visual dari tokoh sejarah maupun karakter yang terdapat pada video *motion graphic*. Dari hasil perancangan ini didapatkan desain karakter yang sederhana dan minimalis dengan fungsi utama sebagai penggambaran tokoh. Selain itu bentuk karakter yang sederhana dan minimalis dapat mempermudah proses animasi pada *motion graphic*.

Kata kunci: desain karakter, ilustrasi, *motion graphic*, tokoh sejarah.

Abstract: In a study, it is stated that Generation Z prefers consuming audio-visual content. In this case, motion graphics can be used as a media to portray the biography of W.R. Soepratman. However, in the motion graphic video, there is still no character design of W.R. Soepratman. Therefore, there is a need for the design of the character of W.R. Soepratman as the main character in the motion graphic video. The character design becomes the visual identity of the character of W.R. Soepratman as well as other characters in the motion graphic video. Therefore, character design becomes an important aspect in the design process and serves as a visual identity to portray the characteristics of W.R. Soepratman. Therefore, research is conducted in an effort to generate design ideas for the character design and develop them into a design concept suitable with motion graphic. The character design in the motion graphic biography of W.R. Soepratman serves as a visual asset that functions as the visual identity of historical figures and characters present in the motion graphics. A simple and minimalist character design is obtained with the primary function of depicting the character. Simple and minimalist character shape form can facilitate the animation process in motion graphics.

Keywords: character design, illustration, motion graphic, historical figure.

PENDAHULUAN

W.R. Soepratman merupakan tokoh pemuda sekaligus pahlawan yang memiliki pengaruh besar pada bangsa Indonesia. W.R. Soepratman merupakan tokoh pahlawan berjuang dengan cara yang unik yaitu melalui karya lagu salah satunya adalah Indonesia Raya.

Sejarawan sekaligus pendiri Komunitas Historia Indonesia (KHI), Asep Kambali, menjelaskan bahwa tidak semua pahlawan Indonesia berjuang dengan mengangkat senjata (Nurhaliza & Ferdinan, 2021). Hal tersebut dapat disampaikan kepada pemuda penerus bangsa karena nilai-nilai pada biografi W.R. Soepratman relevan dengan karakter pemuda. Generasi muda diharapkan mampu meneladani dan belajar dari semangat para tokoh pahlawan yang memiliki jiwa bela negara, dan nasionalisme (Ramli & Ramadhani, 2019).

Di era sekarang ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan persebaran informasi semakin cepat. Salah satu generasi yang lahir dengan kemajuan teknologi adalah generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang lahir antara tahun 1997 sampai 2012 (Dimock, 2019). Menurut hasil kuesioner menyebutkan jika generasi Z merasa cukup relevan dengan karakter W.R. Soepratman. Sebanyak 71,4% responden berpendapat jika karakter W.R. Soepratman memiliki karakter kreatif yang relevan dengan anak muda.

Dari hasil data yang didapatkan dari wawancara bersama bapak Arief selaku staf Staf Museum W.R. Soepratman Surabaya menyatakan jika tokoh W.R. Soepratman memiliki karakter-karakter yang mencerminkan semangat juang pemuda. Nilai-nilai tersebut jika disampaikan dalam bentuk media digital diharapkan dapat lebih mudah diterima oleh generasi muda sekarang ini.

Motion Graphic

Melalui beberapa penelitian seperti yang dilakukan oleh María Navarro dan Tamara Vázquez-Barrio bahwa Generasi Z lebih suka mengonsumsi konten audio visual yang merupakan media digital (Quesada dkk., 2022) *Motion graphic* merupakan media digital berbasis animasi dengan format video. Video jenis *motion graphic* juga lebih diminati karena mudah menyebar melalui *website* atau media sosial (Azmi & Setyadi, 2018). Salah satu peran utama *motion graphic* adalah membantu memberikan informasi agar terlihat lebih menarik (Revita, 2023). Oleh karena itu *motion graphic* menjadi media implementasi dari desain karakter biografi W.R. Soepratman ini.

Ilustrasi Digital

Ilustrasi adalah penggambaran suatu elemen visual yang berguna untuk menerangkan, menjelaskan, dan memperindah sebuah objek, agar audiens dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri (Kurniawan, 2022). Sedangkan ilustrasi digital merupakan bentuk komunikasi visual yang terwujud

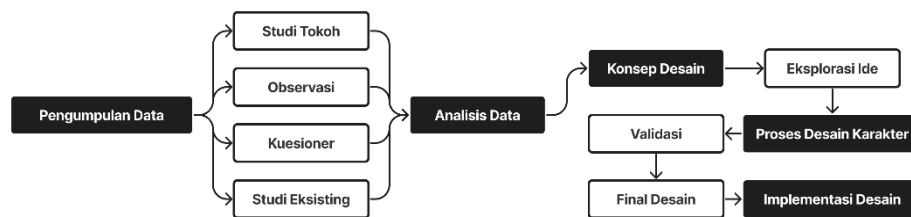
dari perpaduan teknik ilustrasi manual dan teknik drawing di komputer (Pratiwi, 2018). Jenis ilustrasi yang digunakan dalam aset visual *motion graphic* salah satunya adalah ilustrasi *vector*. Saat ini *Vector Graphics* tidak hanya terfokus dalam dunia desain melainkan sudah menyebar luas menjadi hal yang konsumtif dalam perkembangan teknologi elektronik terutama dalam bidang entertainment berupa Desain Karakter (Deli & Rendi, 2021).

Desain Karakter

Salah satu aspek penting dalam *motion graphic* biografi W.R. Soepratman adalah karakter. Desain karakter merupakan sebuah karya seni visual yang menggabungkan elemen estetika, kepribadian, dan perilaku untuk menciptakan penampilan karakter yang utuh (Nasution dkk., 2023). Desain karakter memiliki peran untuk membentuk identitas karakter dalam sebuah cerita serta membentuk interaksi emosional dengan audiens. Dengan demikian, desain karakter berfungsi sebagai media visual untuk menyampaikan karakteristik tokoh W.R. Soepratman. Setiap aspek dalam proses desain karakter, seperti bentuk, warna, dan detail karakter, dipilih berdasarkan pertimbangan yang spesifik (Nasution dkk., 2023). Pada desain karakter biografi W.R. Soepratman ini digunakan jenis ilustrasi *vector* sebagai aset visual yang fleksibel dan mudah diterapkan pada animasi *motion graphic*.

METODE

Perancangan ini menggunakan metode *mix-method* yang menggunakan metode kualitatif dan metode kuantitatif sebagai data pendukung. Penelitian *mix-method* dilakukan dengan pendekatan pengumpulan data secara kuantitatif melalui kuesioner/ survey serta hasil olah data wawancara dengan sampling responden serta studi literatur untuk menentukan strategi perancangan (Fassa dkk., 2023).



Gambar 1. Metodologi penelitian desain karakter
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)

Pengumpulan Data

Pada perancangan desain karakter ini, data diperoleh dari berbagai sumber. Dalam proses pengumpulan data tersebut dilakukan wawancara, studi tokoh, observasi, dan kuesioner. Sehingga didapatkan narasumber serta literatur yang berkaitan dengan tokoh W.R. Soepratman sebagai sumber utama dalam studi tokoh.

Penelitian tokoh W.R. Soepratman tersebut dilakukan atas izin dari pihak Museum W.R. Soepratman Surabaya dan UPTD Tugu Pahlawan Surabaya. Wawancara dilaksanakan bersama bapak Arief selaku staf Museum W.R. Soepratman Surabaya. Selain itu, observasi dilakukan dengan mengamati objek yang ditampilkan di museum dan rangkuman pernyataan dari narasumber.

Observasi juga dilakukan pada video *explainer* topik sejarah yang diunggah di beberapa *channel* Youtube. Kemudian studi eksisting pada *channel* tersebut dilakukan guna memberikan gambaran serta referensi tentang gaya visual yang biasa digunakan dalam video *motion graphic*, terutama dengan topik sejarah.

Proses pengumpulan data kuesioner dilakukan dengan menggunakan Google Form dengan kriteria responden yaitu anak muda generasi Z usia 18-25 tahun. Dalam kuesioner tersebut berisi tentang pengetahuan responden pada tokoh W.R. Soepratman, preferensi visual yang menarik bagi responden, relevansi karakteristik generasi Z dengan tokoh W.R. Soepratman, dan bagaimana seharusnya tokoh W.R. Soepratman disampaikan ke generasi muda.

Studi Tokoh

Berdasarkan hasil wawancara bersama bapak Arief selaku staf Museum W.R. Soepratman Surabaya serta arsip museum digunakan sebagai sumber data penelitian, didapatkan beberapa data yang berkaitan dengan studi tokoh W.R. Soepratman. Dalam biografinya, W.R. Soepratman merupakan tokoh pemuda pergerakan yang berjuang dengan karya lagu. W.R. Soepratman lahir di Jatinegara 9 Maret 1903 dari keluarga Djoemono Senen yang merupakan tentara KNIL (Sularto, 2012). Selain itu W.R. Soepratman memiliki karakter berani mengambil resiko, pemikir yang kritis, kreatif, dan berjiwa nasionalis. W.R. Soepratman identik dengan karya lagu Indonesia Raya. Perjuangan W.R. Soepratman tidaklah menggunakan senjata tetapi berkarya. Atas jasa dan perjuangannya, W.R. Soepratman dianugerahi gelar pahlawan nasional. Cara berjuang W.R. Soepratman ini sangat identik dengan generasi muda sekarang ini, yaitu sama-sama tidak menggunakan kekerasan melainkan dengan berkarya. Oleh karena itu, tokoh W.R. Soepratman ini relevan dengan generasi muda. Sehingga generasi dapat melihat tokoh W.R. Soepratman sebagai figur yang menginspirasi.

Observasi

Berdasarkan hasil observasi, didapatkan beberapa referensi visual yang didapatkan berupa fitur fisik maupun atribut yang digunakan oleh W.R. Soepratman. Saat kecil, W.R. Soepratman tampak menggunakan pakaian berwarna putih. Sedangkan W.R. Soepratman saat dewasa memiliki ciri fisik yang identik yaitu berkacamata, memakai peci, serta pakaian setelan jas berwarna cerah.



Gambar 2. Desain karakter dalam video animasi Kok Bisa
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)

Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner didapatkan data dari 63 responden berupa pernyataan dengan kriteria anak muda generasi Z usia 18-25 tahun. Hasil yang didapatkan dapat ditampilkan dalam tabel 1. Mengacu pada tabel 1, bisa disimpulkan jika responden tertarik dengan hal *relate* yang dimiliki tokoh W.R. Soepratman.

Tabel 1. Pertanyaan tentang hal apa yang menarik minat responden untuk mengetahui tokoh W.R. Soepratman

Sumber: Dokumentasi Faisal Amri Diarrahan (2024)

Pernyataan	Jumlah Pilihan
Hal <i>relate</i> tokoh dengan audiens	32 kali dipilih (50,8%)
Cerita unik tokoh	27 kali dipilih (42,9%)
Perjuangan dan jasa	27 kali dipilih (42,9%)
Pengaruh yang diberikan	25 kali dipilih (39,7%)
Karakteristik tokoh	23 kali dipilih (36,5%)
Karir dan inovasi tokoh	20 kali dipilih (31,7%)
Pesan moral tokoh	15 kali dipilih (23,8%)

Tabel 2. Pertanyaan karakter W.R. Soepratman yang *relate* dengan generasi muda

Sumber: Dokumentasi Faisal Amri Diarrahan (2024)

Pernyataan	Jumlah Responden
Kreatif	46 Orang (71,4%)
Inovatif	6 Orang (9,5%)
Kritis	4 Orang (6,5%)
Berani mengambil resiko	3 Orang (4,8%)
Mudah beradaptasi	1 Orang (1,6%)
Berjiwa nasionalis	1 Orang (1,6%)
Pantang Menyerah	1 Orang (1,6%)
Lainnya	2 Orang (3,2%)

Mengacu pada tabel 2, bisa disimpulkan jika responden merasa lebih *relate* dengan karakter kreatif W.R. Soepratman. Mengacu pada tabel 3, bisa disimpulkan jika responden lebih tertarik jika tokoh W.R. Soepratman digambarkan sebagai karakter pahlawan yang unik. Mengacu pada tabel 4, bisa disimpulkan jika responden lebih tertarik pada gaya visual Kok Bisa.

Tabel 3. Pertanyaan tentang bagaimana seharusnya karakter W.R. Soepratman ini digambarkan melalui beberapa aspek kepada generasi muda
 Sumber: Dokumentasi Faisal Amri Diarrahan (2024)

Pernyataan	Jumlah Responden
Keunikan tokoh	23 Orang (36,5%)
Perjuangan dan jasa	14 Orang (22,2%)
Karakteristik tokoh	11 Orang (17,5%)
Tokoh yang inspirasional	6 Orang (9,5%)
Kontribusi kepada masyarakat	5 Orang (7,9%)
Penyampaian pesan moral	3 Orang (4,8%)
Kehidupan pribadi	1 Orang (1,6%)

Tabel 4. Pertanyaan tentang gaya visual pada video Youtube konten sejarah yang disukai oleh responden
 Sumber: Dokumentasi Faisal Amri Diarrahan (2024)

Pernyataan	Jumlah Responden
Kok Bisa	32 Orang (50,8%)
Inspect History	13 Orang (20,6%)
Extra History	9 Orang (14,3%)
Historically	5 Orang (7,9%)
Suibhne	4 Orang (6,3%)

Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk menentukan konsep dan gaya gambar dalam sebuah perancangan (Hermanudin & Ramadhani, 2019). Studi eksisting juga berfungsi sebagai referensi dan acuan dalam desain karakter dalam video *motion graphic* biografi W.R. Soepratman. Dari hasil kuesioner, responden cenderung menyukai gaya visual Kok Bisa. Maka dari itu, gaya visual Kok Bisa menjadi objek studi eksisting pada perancangan ini.



Gambar 3. Desain karakter dalam video animasi Kok Bisa
 Sumber: <https://youtu.be/eOryoPRAShs?si=Jn1OwWV1jLLYIdhE> (2019)

Tabel 5. Tabel analisis pada gaya visual Kok Bisa
 Sumber: Dokumentasi Faisal Amri Diarrahan (2024)

Elemen	Hasil Analisis
Gaya ilustrasi	<i>Flat vector</i> minimalis
Anatomi	Kepala yang besar, proporsi badan sesuai dengan kepala, tangan dan kaki ramping
Bentuk	Menggunakan bentuk geometri sederhana, kepala berbentuk elips, badan berbentuk persegi panjang, tangan dan kaki memiliki ujung <i>rounded rectangle</i>
Warna	Menggunakan skema warna yang cerah dan tidak <i>oversaturated</i>
<i>Shading</i>	Tanpa <i>shading</i>
Kepala	Fitur wajah hanya menampilkan mata dan alis, rambut digambarkan dengan bentuk sederhana menyesuaikan dengan gaya rambut asli tokoh
Atribut pakaian	Atribut seperti kemeja/pakaian dalam, dasi, <i>outerwear</i> /jas, peci/hiasan kepala, kacamata, sepatu/alas kaki, serta aksesoris pakaian yang identik dengan tokoh digunakan dalam desain karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

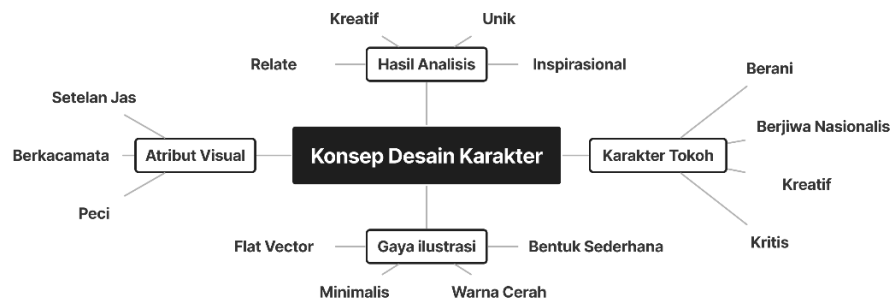
Hasil Analisis

Berdasarkan data yang didapatkan dari proses pengumpulan data serta proses analisis data, maka didapatkan hasil analisis bahwa sebagian besar anak muda terutama kalangan generasi Z lebih menerima sebuah tokoh yang *relate* dengan mereka. Karakter kreatif pada W.R. Soepratman memiliki relevansi dengan generasi muda, sehingga kreatif merupakan karakter identik yang perlu disampaikan pada desain karakter. Selain itu, generasi muda lebih menyukai jika tokoh W.R. Soepratman digambarkan dengan karakter yang unik. Berdasarkan

studi eksisting, gaya visual yang disukai responden adalah gaya visual Kok Bisa dengan menggunakan gaya ilustrasi *flat vector* minimalis.

Konsep Desain

Perumusan konsep desain dilakukan untuk mendapatkan ide dan acuan yang bersumber dari hasil analisis. Konsep desain ini akan digunakan sebagai acuan karakter utama yaitu W.R. Soepratman. Hingga didapatkan konsep desain karakter seperti pada gambar berikut.

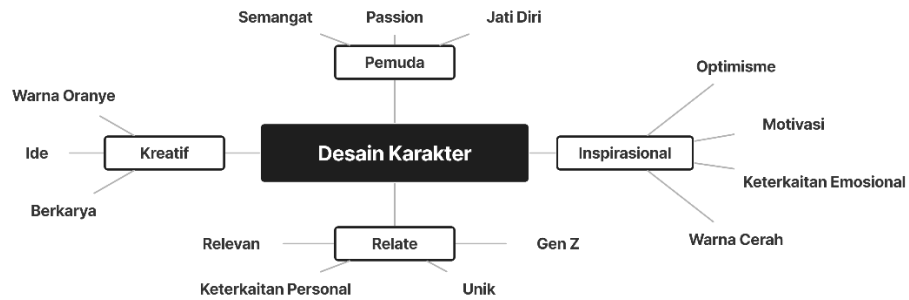


Gambar 4. Konsep desain karakter W.R. Soepratman
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)

Hingga didapatkan konsep desain berupa desain karakter tokoh pemuda pahlawan yang unik, identik dengan karakter kreatif, serta inspirasional bagi generasi muda. Selain itu, karakter ini memiliki sifat berani, berjiwa nasionalis, kreatif, dan kritis. Desain karakter W.R. Soepratman menggunakan setelan jas berwarna cerah, memakai kacamata, serta memakai peci. Gaya ilustrasi yang digunakan merupakan *flat vector* minimalis dengan bentuk geometri sederhana serta pewarnaan yang cerah.

Eksplorasi Ide

Proses eksplorasi dirancang untuk menggali dan mengeksplorasi suatu topik secara mendalam. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk memperoleh ide dan topik yang masih belum atau kurang diketahui dengan baik. Eksplorasi desain karakter merupakan serangkaian proses riset visual menghasilkan karya yang memiliki makna. Pesan tersebut dapat diinterpretasikan secara tepat dalam suatu konteks tertentu. Apabila konteksnya berbeda, maka akan berbeda pula pemaknaannya (Homan, 2014).



Gambar 5. Eksplorasi ide desain karakter W.R. Soepratman
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)

Berdasarkan dari hasil eksplorasi ide tersebut diperoleh ide dan konsep yang mendalam tentang desain karakter Menurut psikologi warna, warna oranye memiliki makna antusias, optimisme, kreativitas, dan petualangan. Sebagai karakter yang identik dengan kreatif dan inspirasional, maka digunakan warna oranye yang dominan. Selain itu, tokoh digambarkan dengan karakteristikn anak muda yang punya semangat tinggi. Fitur wajah diimprovisasi agar desain karakter lebih ekspresif dan memiliki kesan yang lebih emosional. Pada pakaian desain karakter juga dibuat seminimalis mungkin untuk menghindari detail yang tidak perlu namun tetap dapat menggambarkan identitas dari karakter tersebut. Pada pewarnaan digunakan warna yang cerah dan kontras agar memiliki kesan yang ramah dengan anak muda. Ekspresi wajah juga dikembangkan lagi agar terkesan tidak terlalu kaku.

Dari hasil eksplorasi ide tersebut, acuan konsep desain awal dapat di improvisasi dengan menambahkan fitur dan aspek visual untuk memberikan kesan yang lebih kaya dalam desain karakter. Sehingga digunakan beberapa tambahan acuan seperti gaya pewarnaan, bentuk karakter, dan ekspresi wajah. Didapatkan beberapa acuan baru sebagai berikut.



Gambar 6. Acuan gaya ilustrasi pada desain karakter Crash Course
 Sumber: <http://www.youtube.com/@crashcourse> (2024)



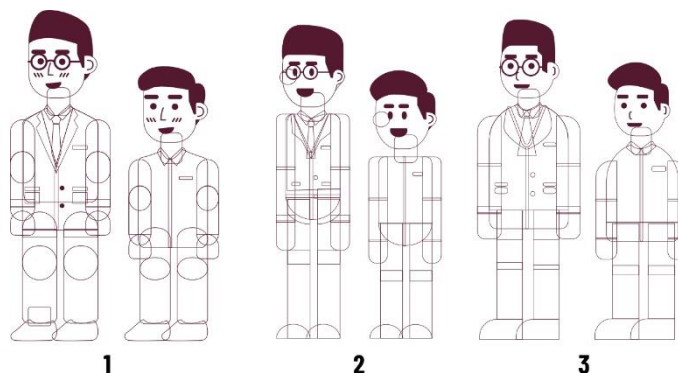
Gambar 7. Palet warna pada desain karakter yang terinspirasi dari gaya pewarnaan Crash Course
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)



Gambar 8. Acuan bentuk ilustrasi dan ekspresi wajah pada desain karakter video *motion graphic* oleh Mark Rise di situs Dribbble
 Sumber: <https://dribbble.com/shots/3287681-Learn-How-to-Draw-a-Character-Turnaround> (2024)

Proses Desain Karakter

Pada proses desain karakter karakter, dilakukan tahap awal berupa sketsa karakter dengan berbagai bentuk dan proporsi tubuh. Kemudian dilakukan tahap pewarnaan dan pemberian detail pada desain karakter. Pada tahap ini juga dilakukan komprehensif desain guna memperbaiki desain yang belum disempurnakan.



Gambar 9. Sketsa desain karakter W.R. Soepratman
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)

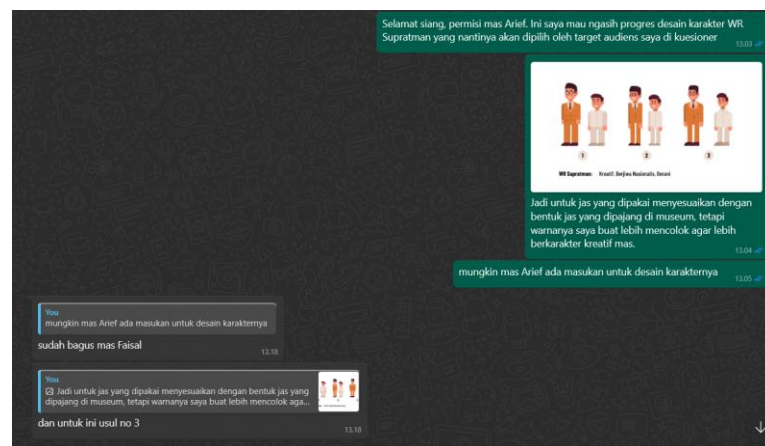


Gambar 10. Alternatif desain karakter W.R. Soepratman yang sudah diperbaiki
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)

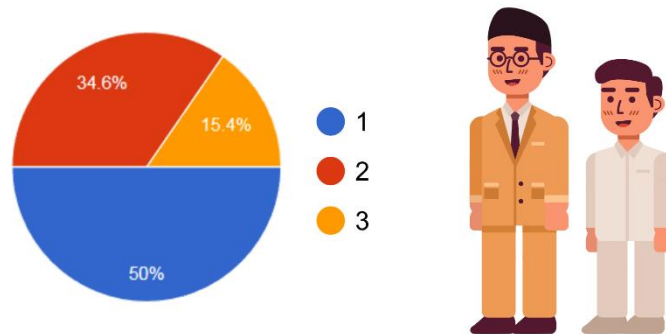
Pada perancangan bentuk karakter ini, digunakan teknik penggabungan bentuk geometri *vector*. Desain utuh karakter berasal dari gabungan beberapa bentuk geometri sederhana yang disatukan dalam satu bagian tubuh. Tiap bagian tubuh memiliki bentuk dasar masing-masing, kemudian digabung dengan bagian bentuk geometri yang lain. Sehingga bentuk desain karakter menjadi lebih konsisten karena teknik penggabungan beberapa bentuk geometri.

Validasi Desain Karakter

Pada tahap validasi desain dilakukan dengan menyerahkan alternatif desain karakter W.R. Soepratman ke pihak narasumber. Tahap ini bertujuan untuk mendapat saran maupun masukan dari pihak narasumber mengenai karakter W.R. Soepratman. Selain itu, validasi juga dilakukan dengan target audiens melalui kuesioner yang diisi oleh responden. Proses ini dilakukan sebagai pemilihan alternatif desain karakter melalui preferensi target audiens. Hingga didapatkan hasil kuesioner berikut.



Gambar 11. Validasi desain dengan narasumber
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)

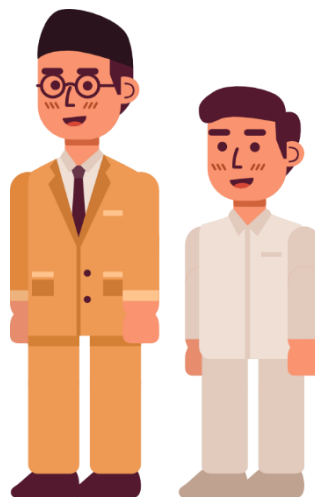


Gambar 12. Hasil pemilihan alternatif desain melalui kuesioner
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)

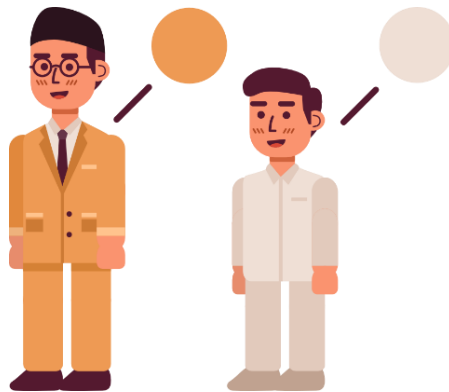
Berdasarkan hasil kuesioner, sebesar 50% responden memilih alternatif 1. Maka alternatif 1 menjadi desain karakter yang diimplementasikan pada karakter lain sebagai aset visual video *motion graphic*.

Final Desain

Desain karakter W.R. Soepratman memiliki bentuk karakter yang sederhana dan minimalis. Konsep ilustrasi minimalis ini sangat berperan penting dalam perancangan video *motion graphic* biografi W.R. Soepratman. Dikarenakan bentuknya yang sederhana, maka tiap anggota tubuh dapat dianimasikan dengan lebih mudah dan sistematis.



Gambar 13. Desain final karakter W.R. Soepratman
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)



Gambar 14. Implementasi warna pada karakter W.R. Soepratman
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)

Pada desain karakter W.R. Soepratman saat masih kecil, karakter digambarkan sebagai anak kecil yang masih polos dan suci. Maka dari itu warna dominan karakter W.R. Soepratman saat masih kecil adalah warna putih/krem. Saat dewasa, W.R. Soepratman digambarkan dengan warna dominan oranye pada setelan jasanya. Hal ini menggambarkan jika karakter W.R. Soepratman merupakan tokoh pahlawan dari kalangan pemuda yang kreatif. Pewarnaan yang cerah dapat memberikan kesan *friendly*, optimis, dan inspirasional.



Gambar 15. Struktur bentuk desain karakter W.R. Soepratman
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)

Pada bagian tubuh desain karakter digunakan beberapa gabungan bentuk. Pemisahan anggota tubuh ini dilakukan pada tiap bagian tubuh seperti tangan, kaki, dan kepala. Tiap bagian tubuh digabung menjadi satu layer, kemudian layer bagian tubuh tersebut digabung dengan layer lain hingga menjadi satu karakter utuh. Hal ini bertujuan untuk memudahkan proses perancangan animasi. Selain itu bentuk yang sederhana juga membuat desain ini mudah digerakkan dalam animasi dan gerakannya terlihat konsisten.

Implementasi Desain

Tahap selanjutnya dilakukan implementasi desain karakter W.R. Soepratman ke desain karakter yang lain yang terdapat pada video *motion graphic* biografi W.R. Soepratman. Pada tahap implementasi ini, keseluruhan geometri bentuk dan struktur tubuh mengikuti acuan pada karakter utama yaitu W.R. Soepratman. Hingga dilakukan tahap *copy-paste* berulang pada desain karakter kemudian merubah bentuk, warna, dan atribut menyesuaikan dengan referensi tokoh yang ada.



Gambar 16. Acuan desain karakter lain pada video *motion graphic* biografi W.R. Soepratman
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)



Gambar 17. Desain karakter tokoh W.R. Soepratman, W.R. Soepratman saat kecil dan dan keluarga W.R. Soepratman
 Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)

Kemudian desain karakter W.R. Soepratman ini diimplementasikan ke dalam proses perancangan *motion graphic* sebagai aset visual. Konsep serta gaya visual pada desain karakter W.R. Soepratman seperti skema warna dan bentuk juga diimplementasikan pada aset visual yang lain pada video *motion graphic*. Desain karakter tersebut diimpor ke dalam *motion graphic* dengan format *vector* agar mengurangi kualitas gambar saat di ekspor menjadi format video.



Gambar 18. Implementasi desain karakter pada prolog
Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)



Gambar 19. Implementasi desain karakter pada judul pembukaan video
Sumber: Dokumen Faisal Amri Diarrahan (2024)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan ini didapatkan kesimpulan untuk dapat merancang desain karakter tokoh sejarah sesuai tema, konsep, dan target audiens, dibutuhkan riset dan analisis baik dari sumber sejarah maupun data dari target audiens untuk diterapkan pada desain karakter. Dari hasil analisis menyebutkan jika anak muda cenderung tertarik jika tokoh W.R. Soepratman digambarkan sebagai karakter pahlawan yang unik, relevan dengan pemuda, dan kreatif. Selain itu, untuk melakukan improvisasi pada konsep desain karakter dilakukan pendekatan emosional dan personal dengan menggambarkan ekspresi tokoh dan menerapkan pewarnaan yang disukai anak muda. Implementasi warna oranye pada desain karakter W.R. Soepratman memberikan kesan jika tokoh W.R. Soepratman merupakan karakter yang optimis, kreatif, dan penuh petualangan. Pada tahap implementasi desain karakter juga perlu diperhatikan bentuk dari karakter tersebut. Hal ini akan mempermudah proses animasi ke dalam bentuk *motion graphic* serta memberikan gerakan yang konsisten. Dapat disimpulkan jika desain karakter yang sederhana dan minimalis dapat mempermudah proses impor desain dan mempermudah proses animasi ke dalam bentuk *motion graphic*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, F., & Setyadi, D. (2018). *Perancangan Motion Graphic Sebagai Upaya Pengenalan Profesi Bidang Teknologi Maritim FTK ITS Untuk Siswa SMA*.
- Deli, & Rendi. (2021). *Desain Karakter Video Game Dengan Menggunakan Vector Graphics: Case Study Hollow Knight* (Vol. 1, Nomor 1). <https://journal.uib.ac.id/index.php/combinas>
- Dimock, M. (2019, Januari 17). *Defining generations: Where Millennials end and Generation Z Begins*. Pew Research Center.
- Fassa, N., Aryani, D. I., Wianto, E., Komunikasi, D., Rupa, S., Desain, D., & Maranatha, K. (2023). Perancangan Animasi sebagai Media Edukasi Kesadaran Masyarakat terhadap Kasus Penipuan File APK. Dalam *Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain* (Vol. 03, Nomor 02). <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra>
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2019). Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” Dengan Mengapatasi Biota Laut. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2).
- Homan, D. K. (2014). Eksplorasi Visual Diri Dalam Desain Karakter. *Humaniora* , 5(2).
- Kurniawan, F. (2022). *Perancangan Buku Novel Grafis Asal Usul Kota Surabaya Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Kepada Remaja*.
- Nasution, U. K., Fajri, M., Nasrullah, A., Prasetyaningsih, S., & Rahmi, A. (2023). Pembuatan Desain Karakter Animasi 2D “Terjebak Hoaks” Dalam Bentuk Vektor. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 7(1), 73. <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>
- Nurhaliza, S., & Ferdinan, Y. (2021, November 10). *Pahlawan Indonesia Juga Berjuang Lewat Seni dan Sastra*. Antara Jabar. <https://jabar.antaraneews.com/berita/332353/pahlawan-indonesia-juga-berjuang-lewat-seni-dan-sastra>
- Quesada, J. A. C., Ugarte, T. B., & Cortina, G. F. (2022). Study on the Audiovisual Consumption of Generation Z in Spain. *Fonseca Journal of Communication*, 24, 19–32. <https://doi.org/10.14201/fjc.28216>
- R. Ramli, & N. Ramadhani. (2019). Perancangan Animasi Adaptasi Kisah Hidup Wage Rudolf Supratman. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 8, No. 1 (2019)*, 2337-3520, 8(1).
- Revita, T. (2023, Februari 21). *Motion Graphic: Pengertian, Fungsi dan Tugasnya*. Daily Social. <https://dailysocial.id/post/motion-graphic>
- Sularto, B. (2012). *Wage Rudolf Supratman* (2 ed.). Direktorat Sejarah dan Nilai Budaya, Ditjen Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.