

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Jurnal Ilmiah

Studi pustaka yang pertama dilakukan terhadap artikel jurnal penelitian yang berjudul *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital*, oleh Ruyattman dkk. (2013). Perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan rancangan pembuatan karakter fiksi yang menarik dimana dapat bersaing dalam industri kreatif global. Dengan metode deskriptif kualitatif yang terdiri dari Metode observasi, dan dokumentasi, diperoleh kesimpulan (sintesa) : 1) Gagasan perancangan desain karakter fiksi dua dimensi ini adalah untuk membuat desain karakter fiksi yang menarik yang dapat bersaing dalam industri kreatif global 2) Dalam buku panduan perancangan karakter fiksi dua dimensi, memiliki pembahasan berfokus pada desain karakter yang terdiri dari 8 poin, yaitu: Desain, Karakter Fiksi, Secara Digital, Desain Karakter Fiksi, Konsep Perancangan, Target Audience, Gaya Visual/Grafis, Teknik Visualisasi. Artikel ini memberikan masukan dalam perancangan ini berupa 1) Metode dalam perancangan karakter fiksi; 2) Poin-poin penting yang dapat membantu menciptakan karakter fiksi yang berdaya saing.

Studi pustaka yang kedua dilakukan terhadap artikel jurnal penelitian yang berjudul *Perancangan Desain Karakter *Urang Bunian* dalam Budaya Minangkabau Melalui Media *Art Book**, oleh Yazid. (2018). Perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan rancangan dasar pembuatan desain karakter *Urang Bunian* yang merupakan sesosok makhluk yang tidak nyata (fiksional) . Dengan metode deskriptif kualitatif yang terdiri dari Metode observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh kesimpulan (sintesa) : 1) Gagasan perancangan desain karakter *Urang Bunian* untuk mengenalkan wujud fisik *Urang Bunian* yang merupakan sosok fiksional kepada audien 2) Dalam jurnal ilmiah perancangan desain karakter *Urang Bunian*, terdapat hal-hal dasar dan penting dalam pembuatan suatu karakter, yaitu: Pembuatan Desain Karakter yang memperhatikan genre dan

anatomi, Konsep Desain Pakaian, Penggabungan antara Desain Karakter dengan Desain Pakaian. Artikel ini memberikan masukan dalam perancangan ini berupa 1) Metode dalam perancangan desain karakter sosok makhluk fiksional; 2) Hal-hal dasar dan penting yang dapat membantu menciptakan sosok makhluk fiksional yang tidak asal-asalan.

Studi pustaka yang ketiga dilakukan terhadap artikel jurnal penelitian yang berjudul Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan dalam Pembentukan Identitas dan Watak Tokoh sebagai Acuan Desain Karakter dalam Karya DKV, oleh Haryadi dkk. (2014). Perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dasar wayang purwa untuk dijadikan sebagai kajian dalam pembuatan desain karakter. Dengan metode deskriptif kualitatif yang terdiri dari Metode observasi dan dokumentasi, diperoleh kesimpulan (sintesa): 1) Gagasan perancangan desain karakter yang bersumber dari wayang purwa 2) Gambaran dasar tokoh wayang purwa yang terdiri dari 11 poin, yaitu: Ukuran tubuh, Rambut, Muka/Wajah, Jangkahan/Rentang kaki, Gestur tangan/Tubuh, Busana, Senjata, Ajian/Kesaktian, Peran Tokoh, Watak. Artikel ini memberikan masukan dalam perancangan ini berupa 1) Metode dalam perancangan desain karakter yang beracu pada sosok wayang purwa; 2) Gambaran dasar tentang wayang purwa yang dimana akan menjadi acuan untuk menciptakan karakter.

Studi pustaka yang keempat dilakukan terhadap artikel jurnal penelitian yang berjudul Desain Karakter Jaka Kembang Kuning: Sebuah Re-Interpretasi Tokoh Wayang Beber Pacitan ke Dalam Bentuk Populer, oleh Nirwana. (2018). Perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan sebuah konsep dan visualisasi baru dari karakter Jaka Kembang Kuning yang merupakan salah satu tokoh di Wayang Beber Pacitan agar dapat menarik minat pemuda jaman milenial. Dengan metode Observasi dan Studi Kepustakaan, diperoleh kesimpulan (sintesa) : 1) Pemilihan gaya gambar kekinian yang diminati oleh pemuda era 4.0 dalam desain karakter Jaka Kembang Kuning 2) Dalam jurnal ilmiah Desain Karakter Jaka Kembang Kuning, terdapat hal-hal dasar dan penting dalam pembuatan suatu karakter yaitu: Pembuatan Desain Karakter yang memperhatikan *style* dan anatomi, Bentuk Wajah, Bentuk Badan, serta Atribut Fisikal. Artikel ini memberikan masukan dalam perancangan ini berupa 1) Metode dalam perancangan ulang atau redesain

suatu karakter ke dalam bentuk yang lebih populer; 2) Poin-poin penting yang dapat membantu menciptakan suatu karakter agar terlihat lebih hidup.

Studi pustaka yang kelima dilakukan terhadap artikel jurnal penelitian yang berjudul Perancangan *Artbook* Visual Karakter Kaba Anggun Nan Tongga, oleh Rahman. (2020). Perancangan ini bertujuan untuk mendapatkan sebuah gambaran serta poin-poin yang harus diperhatikan dalam merangkai suatu *Artbook*. Dengan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), diperoleh kesimpulan (sintesa) : 1) Gambaran mendasar dalam merancang *artbook* 2) Dalam jurnal ilmiah Perancangan *Artbook* Visual Karakter Kaba Anggun Nan Tongga, terdapat hal-hal dasar dan penting untuk merancang *Artbook* yaitu: Tipografi dalam *artbook*, *layout*, penggunaan warna yang selaras dengan tema. Artikel ini memberikan masukan dalam perancangan ini berupa 1) Metode dalam perancangan suatu *Artbook*; 2) Poin-poin penting yang dapat membantu menghasilkan *Artbook* agar menarik.

2.1.2 Buku Referensi

Desain Karakter merupakan aspek yang penting untuk menceritakan kisah dan membangkitkan sebuah respon emosional di dalam cerita dan permainan (Adams, 2007, p.149). Dalam menciptakan sebuah desain karakter yang baik, poin pertama yang harus diperhatikan adalah arketipe (*archetype*). Arketipe mewakili kepribadian dari karakter yang dapat diumpamakan sebagai manusia. Ada beragam arketipe yang berbeda-beda, tetapi terdapat beberapa jenis yang umum dan selalu digunakan berulang kali. Carl Jung mengembangkan banyak arketipe, namun yang sering digunakan di dalam sebuah cerita yaitu pahlawan, penjahat, si bodoh, anima/animus, pembimbing, penipu. Arketipe ini dapat ditemukan di dalam mitologi dan sastra yang dimana telah digunakan selama berabad-abad untuk menceritakan sebuah cerita, khususnya cerita petualangan epik. (Krawczyk, 2006, p.108). Arketipe sendiri dianggap sebagai cetakan atau model asli dari manusia, sifat, ataupun perilaku yang kita sebagai manusia berharap agar dapat diteladani dan dicontoh. Tak dapat dipungkiri juga bahwa penggunaan berbagai jenis arketipe sendiri sudah ada sejak dahulu, terbukti dapat ditemukan mulai dari karya-karya Shakespeare. Selain penggunaan arketipe, unsur penting yang kedua yaitu cerita.

Cerita sendiri untuk berguna untuk pengembangan serta mengenalkan karakter dengan lebih jelas.

Selain menggunakan buku referensi tentang pembuatan karakter, dalam perancangan ini menggunakan buku tentang wayang purwa dikarenakan sosok tokoh Hanuman sendiri terkenal di masyarakat Indonesia melalui penampilan wayang purwa. Wayang merupakan istilah bahasa Jawa yang dapat dimaknai sebagai “bayangan” dikarenakan tampilan yang disajikan hanya berupa bayangan saja. Wayang juga merupakan seni tradisi dan juga warisan dari nenek moyang yang merupakan dasar dari budaya timur. Cerita yang disajikan oleh wayang sendiri mengandung kearifan lokal dan mengandung nilai-nilai dan ajaran yang bersifat positif seperti kebijaksanaan serta keluhuran budi pekerti.

Wayang selain dijadikan sebagai media informasi, juga merupakan media hiburan. Seringkali pertunjukan wayang diisi dengan Campursari dan lawak. Namun meskipun diisi dengan lawakan, tujuan pertunjukan wayang sendiri tetap berpegang teguh sebagai tontonan dan tuntunan. Wayang juga dapat dipakai sebagai sarana pendidikan khususnya pendidikan mental dan watak. Dalam hal pendidikan, dapat ditunjukkan dari cerita wayang yang terdapat tentang unsur kebenaran, keadilan, kejujuran, ketaatan, kesetiaan, kepahlawanan, dan spiritual. Unsur pendidikan watak dalam pagelaran wayang juga tergambar pada masing-masing wayang sebagai perwujudan watak dan sifat manusia. Sebagian besar watak manusia digambarkan melalui bentuk raut wajah yang ada pada wayang seperti pada mata, hidung, mulut, dan warna wayang dapat mengekspresikan perwatakan dan sifat wayang.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Karakter

Dalam sebuah cerita baik itu cerita fiksi maupun non-fiksi tentunya terdapat sebuah tokoh yang membuat suatu cerita berjalan. Tokoh sendiri memiliki pengertian yang berbeda dari karakter. Tokoh merupakan pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi, sedangkan karakter merujuk lebih ke dalam istilah watak yang dimana mewakili sifat ataupun kejiwaan dari tokoh. Berikut merupakan beberapa

contoh pengertian figur ataupun tokoh. Menurut KBBI, karakter atau figur merupakan bentuk; wujud atau sentral yang menjadi pusat perhatian. Sedangkan Nurgiyantoro (1995) menafsirkan bahwa tokoh adalah seseorang atau sekelompok orang yang menjadi pelaku dalam sebuah karya fiksi. Dengan adanya tokoh, maka sebuah peristiwa bisa menjalin suatu cerita yang memiliki gambaran yang jelas.

Cerita merupakan unsur penting kedua setelah arketipe dalam pembuatan sebuah karakter dikarenakan cerita membentuk karakteristik karakter yang dibuat. Penggunaan enam pertanyaan *basic* yang terdiri dari: *who, what, when, where, why, how* bisa menjadi acuan untuk membuat suatu karakter karena jika merangkai jawaban dari ke enam pertanyaan tersebut, maka tentunya sudah membuat cerita dan juga latar belakang dari suatu karakter. Akan lebih baik jika informasi yang di ketahui tentang karakter tersebut banyak. Ketika sebuah cerita tidak ditulis terlebih dahulu, maka desain dari karakter tersebut akan selalu mengalami perubahan dan timbul ketidakkonsistenan. Dan satu hal yang perlu diingat sebagai karakter desainer, bahwa peran karakter selalu melayani cerita, dan tidak mungkin sebaliknya.

Dalam pembuatan suatu karakter, terdapat 7 poin yang menjadi acuan agar suatu karakter tercipta dengan matang yang dapat disebut sebagai *Character Development* yaitu: *Basic Statistics* (nama, alias/nama panggilan, umur, tinggi, berat, jenis kelamin, ras, warna mata, warna rambut, berkacamata/lensa kontak/tidak sama sekali, kewarganegaraan, warna kulit, bentuk wajah), *Distinguishing Features* (pakaian, tingkah laku, kebiasaan, kesehatan, hobi, perkataan favorit, suara, cara berjalan, kekurangan/cacat, kekurangan terbesar karakter, kelebihan karakter), *Social Characteristics* (kampung halaman, tempat tinggal yang sedang ditempati, pekerjaan, pendapatan, talenta, status keluarga, status karakter saat kecil, status karakter saat dewasa), *Attributes and Attitudes* (latar belakang pendidikan, level kepintaran, tujuan karakter, harga diri, percaya diri, keadaan emosional, *Emotional Characteristics* (introvert atau extrovert, motivasi, takut terhadap apa, kebahagiaan, hubungan), *Spiritual Characteristics* (apakah karakter tersebut percaya kepada Tuhan, apakah karakter mempunyai hubungan yang kuat dengan kepercayaannya, apakah karakter hidup berdasarkan hukum yang ada di dalam kepercayaannya), *Character's Involvement in the Story*

(arketipe, lingkungan hidup, timeline). Acuan-acuan tersebut jika dilakukan tentunya akan memberikan dampak yang bagus dalam pembuatan desain karakter. Menggunakan acuan di atas tentunya akan menghasilkan hasil yang bagus, namun jika diberikan acuan tambahan sebagai referensi tentunya akan menghasilkan desain karakter yang lebih bagus. Acuan tambahan tersebut yaitu disebut bentuk dan siluet.

Bentuk dan siluet sendiri merupakan unsur yang tentunya memiliki pengaruh terhadap pembuatan desain karakter. Hasil akhir desain karakter yang dihasilkan tentunya dipengaruhi oleh bentuk dan juga siluet yang dipilih. Poin pertama yang dibahas yaitu bentuk. Seperti yang disebutkan di atas bahwa bentuk memiliki dampak terhadap desain karakter yang dihasilkan. Bentuk sendiri merupakan hal dasar yang kita gunakan untuk menentukan jenis benda serta dapat digunakan untuk apa benda tersebut. Sebagai contohnya jika manusia pada jaman dahulu berpikir jika bentuk persegi merupakan bentuk yang baik dan pas untuk pergerakan (roda) , maka tentunya kita di jaman sekarang akan menggunakan persegi sebagai bentuk pergerakan (roda) bukan lingkaran. Dapat dilihat dari contoh di atas, bentuk memiliki pengaruh terhadap apa yang akan dihasilkan. Jika pemilihan bentuk sesuai dengan apa yang ada di dalam rancangan awal, tentunya akan menghasilkan suatu hal yang bagus dan menarik, begitu juga dengan desain karakter. Bentuk yang dimaksud disini adalah bentuk bidang datar. Bentuk bidang datar sendiri terdiri dari persegi, segitiga, dan lingkaran. Ketiga bentuk bidang datar di atas tentunya memiliki makna-makna yang akan berpengaruh terhadap pembentukan desain karakter. Bentuk bidang yang pertama yaitu persegi. Biasanya, jika melihat persegi hal pertama yang muncul dalam pikiran yaitu stabil, percaya, jujur, tentram, nyaman, aman, kesamaan, maskulin. Hal-hal di atas merupakan hal yang biasa terpikir jika melihat bentuk persegi. Bentuk bidang yang kedua yaitu segitiga. Jika melihat segitiga, hal yang disampaikan dari bentuk segitiga sendiri yaitu aksi, keagrasifan, energi, licik, konflik, tensi. Bentuk bidang yang terakhir adalah lingkaran. Jika dilihat secara mendalam, lingkaran sendiri menyampaikan tentang kesempurnaan, keanggunan, kegembiraan, kenyamanan, kesatuan, melindungi, kekanak-kanakan. Informasi di atas sangat penting untuk diketahui untuk pembuatan suatu karakter karena jika tidak tahu tentang informasi di atas dan

menerapkannya dalam karakter tentu bisa membuat salah persepsi dan salah tangkap terhadap karakter yang dibuat. Bentuk juga tidak hanya berperan dalam wajah karakter, tetapi juga terhadap badan. Selama mengetahui apa yang ingin disampaikan oleh karakter yang dibuat, tentu akan mengetahui bentuk bidang yang akan digunakan ke karakter. Ketika sudah tahu bentuk bidang dasarnya, tentu akan diperlukan penambahan bentuk agar karakter yang dibuat menjadi lebih bagus dan keren. Cara untuk mengetahui bentuk tambahan apa yang cocok yaitu dengan menggunakan siluet.

Siluet sendiri merupakan garis besar suatu karakter yang diisi dengan warna hitam. Hal tersebut membuat siluet terlihat seperti bayangan. Siluet sendiri mempunyai alasan yang penting dalam mendesain karakter yaitu kemampuan yang membuat agar karakter yang tercipta dapat dikenali. Jika dapat menciptakan suatu karakter dengan kombinasi berbagai bentuk bidang dan dapat dengan mudah dikenali ketika dalam bentuk bayangan lengkap maka komposisi serta pemilihan bidang yang digunakan sudah benar. Tetapi ketika berfokus terhadap pembuatan siluet, jangan sampai keluar dari *form follows function*. Yang dimaksud dengan *form follows function* sendiri adalah ketika membuat suatu desain karakter, jangan hanya berfokus pada keindahan bentuk yang tercipta dari gabungan-gabungan bentuk bidang tetapi harus juga memikirkan fungsi dari apa yang dibuat. Contoh kasus yang keluar dari *form follows function* yaitu pada tahun 1990, desainer karakter menggunakan gelang berduri dalam membuat suatu karakter. Hal tersebut membuat karakter tersebut terlihat lebih menarik dan bagus. Tetapi yang menjadi pokok permasalahan dalam penggunaan gelang berduri tersebut adalah para karakter desainer mendesain durinya melingkari seluruh permukaan gelang. Hal tersebut tidak mengikuti *form follows function* karena logikanya ketika karakter menurunkan tangannya, karakter tersebut akan tertusuk oleh duri yang mengitari seluruh permukaan gelang. Hal tersebut merupakan suatu ketidaktepatan desain. Penggunaan banyak referensi juga sangatlah penting dalam proses pembuatan desain karakter. Mencari dan menerapkan referensi berbeda dengan mencontoh total karya referensi tersebut. Referensi hanya dijadikan sebagai gambaran dasar saja untuk nanti apa yang akan dibuat.

Ketika sudah memahami dan mengerti tentang berbagai cara dan konsep di atas, hal yang harus dilakukan yaitu dengan menyatukan semuanya karena ketika sudah menjadi karakter desainer, tidaklah cukup jika hanya bisa menciptakan sebuah desain karakter yang bagus. Mengubah suatu desain karakter yang datar menjadi sebuah karakter yang nampak hidup merupakan hal yang harus dilakukan. Hal tersebut dinamakan dengan *turnaround* yang berfungsi untuk memastikan seperti apa rupa dari karakter tersebut dari depan, samping, dan belakang. Dalam *turnaround* sendiri, terdapat 3 tipe yaitu *three-point*, *T turn*, *five-point*.

Three-point merupakan penunjukkan desain karakter dari 3 sisi, yaitu depan, samping, dan belakang. Hal tersebut sangat membantu karena tidak perlu menebak-nebak seperti apa rupa dari sisi-sisi karakter. Selanjutnya yaitu *T turn* yang merupakan suatu gambaran karakter yang dimana gestur dari si karakter tersebut menyerupai huruf T. Dan tipe terakhir dari *turnaround* yaitu *five-point around*. *Five-point around* lebih susah digambar daripada tipe-tipe lainnya dikarenakan terdapat pose $\frac{3}{4}$ depan dan belakang. Sangatlah susah untuk dilakukan dengan benar, tetapi jika sudah dilakukan sekali, maka akan mendapatkan ide yang lebih bagus tentang bagaimana karakter menjadi nyata. *Five-point turnaround* sangat penting dengan karakter yang tidak simetris bentuknya.

Ketika sudah menguasai *five-point around*, maka seharusnya bisa menggambar karakter dengan berbagai pose. Pose yang dimaksud yaitu pose ketika melakukan aksi. Bukan berarti ketika mendengar kata aksi yaitu melakukan pose memukul dan menendang, tetapi bisa dengan duduk, tidur, berlari, dan lain lain. Selain membuat pose yang beranekaragam, hal yang patut untuk diperhatikan adalah tentang kekonsistenan wajah karakter. Ketika menggambar ekspresi wajah usahakan agar konsisten dalam penggambarannya. Ekspresi wajah juga membantu untuk tahu bagaimana perasaan karakter. Jika sudah menerapkan berbagai macam konsep di atas, tentu akan dibutuhkan berbagai informasi tentang karakter yang dibuat. Hal itu didukung jika ingin menunjukkan hasil desain karakter ke orang lain. Terdapat 2 cara untuk mendukung berbagai informasi tentang karakter yaitu dengan *model sheet* dan *style sheet*. *Model sheet* merupakan kombinasi dari *turnaround*, *facial expressions*, *head turns*, *action poses*, dan, deskripsi lengkap tentang penampilan dari karakter. Tetapi tidak semua yang ada dilist tersebut akan berada

dalam lembar model. Hal terpenting saja yang biasanya diambil. Selanjutnya yaitu *style sheet*. *style sheet* sedikit berbeda dengan lembar model. Yang menjadi pembeda yaitu *style sheet* menjabarkan tentang karakter ke dalam bentuk yang sederhana agar yang melihatnya tahu informasi seperti tinggi karakter, bentuk dasar karakter, dan lain lain. Hal tersebut seperti *blueprint*. Informasi-informasi di atas berguna untuk menciptakan suatu desain karakter yang bagus karena berisikan pengetahuan-pengetahuan secara mendasar tentang bagaimana membuat suatu desain karakter yang bagus.

2.2.2 Jenis-jenis Karakter

Karakter tentu memiliki beragam jenis yang menurut (Krawczyk, 2006, p.121) terdapat 8 jenis, yaitu : *Boss*, *Enemies*, *Game Helper*, *Animals*, *Fantasy*, *Licenses*, *Historical*, *Mythic*. Karakter pertama yaitu *Boss* merupakan karakter yang selalu mendatangkan konflik atau permasalahan serta rintangan. *Boss* biasanya susah untuk dikalahkan dan jika ingin mengalahkannya harus dengan cara pertempuran. Dan biasanya dalam akhir cerita, pertarungan *Boss* terakhir berada di antara protagonis dan antagonis. Karakter kedua yaitu *Enemies* yang dimana merupakan karakter yang selalu memberikan konflik dalam bentuk pertarungan yang mengakibatkan protagonis sibuk dalam pertarungan ketika protagonis mencoba untuk mencapai tujuannya. Karakter ketiga yaitu *Game Helper* yang dimana menyediakan informasi-informasi yang penting atau bahkan bisa memberitahukan apa yang sebenarnya terjadi dalam cerita. Karakter yang keempat yaitu *Animals* yang dimana merepresentasikan tentang ciri-ciri atau karakteristik orang. Seperti contoh *Sly Cooper* dan *Thievius Racoonus* menggunakan Rakun sebagai pencuri. Rakun yang asli memiliki karakteristik yang pintar dan memang memiliki sifat mencuri. Ketika menciptakan karakter *animal*, penting untuk memikirkan hewan apa yang baik untuk merepresentasikan kepribadian yang ingin ditunjukkan. Karakter yang kelima yaitu *Fantasy*. Karakter *fantasy* tidak memiliki teman ataupun rekan di dunia nyata. Karakter ini dibangun spesifik hanya untuk suatu game ataupun film. Karakter *fantasy* sendiri harus dibangun ataupun diciptakan dari bawah sampai atas. Dalam artian harus mengasah kreatifitas agar

karakter *fantasy* yang dihasilkan menarik dan bagus. Karakter yang ke enam yaitu *Licenses*. Karakter berlisensi ini ada dari sosok karakter yang ada sebelumnya. Seperti contoh James Bond, X-Men, Shrek. Mereka ada di dalam novel, film, acara televisi, komik. Ketika ingin menggunakan karakter yang berlisensi harus mempunyai ijin dari pemilik dari karakter tersebut. Karakter yang ketujuh yaitu *Historical*. Karakter bersejarah merupakan manusia asli yang nyata dimana berada di era yang berbeda. Contohnya seperti Julius Caesar dan Pompey yang merupakan manusia nyata dimana hidup selama masa pemerintahan Kekaisaran Romawi. Kelebihan menggunakan karakter bersejarah adalah tidak memerlukan biaya untuk ijin dan sejarah itu kaya akan orang latar belakang (keadaan). Karakter yang ketujuh atau yang terakhir yaitu Karakter *Mythic*. Karakter mitos hanya hidup di dunia mitos yang beredar di seluruh dunia. Seperti contoh Medusa, Cyclops, Centaur, Cupid, Sphinx yang dimana terinspirasi dari karakter mitos Yunani. King Arthur juga merupakan contoh dari karakter mitos. Menggunakan karakter mitos biasanya membantu untuk menentukan karakter utamanya. Yang dimaksud disini jika mengambil sosok mitos Medusa, berarti tokoh utamanya yaitu berasal dari Yunani atau walaupun tidak berasal dari Yunani asli, mesti terdapat unsur-unsur yang tidak jauh dari Yunani itu sendiri.

2.2.3 Penggunaan Karakter

Karakter tentunya memiliki kegunaan yang bermacam-macam meliputi penggunaannya di dalam game, film, karya sastra, dan juga maskot produk. Pertama akan membahas tentang karakter yang terdapat di dalam game yaitu Arkham yang terdapat di Devil May Cry, Lucia yang terdapat di Devil May Cry 2. Yang kedua karakter yang terdapat di dalam film yaitu Deadpool, Ironman, Wolverine yang dimana merupakan tokoh yang ada di dalam naungan Marvel. Yang ketiga merupakan sosok karakter yang berada di dalam karya sastra yaitu seperti Gatotkaca, Hanuman, Sinta, Rama yang dimana merupakan tokoh asli dari India. Dan yang terakhir merupakan karakter yang berada di maskot produk. Penggunaan karakter ini lebih ditekankan pada penghias suatu produk yang dimana awalnya tidak terdapat komik maupun filmnya contoh dari karakter itu yaitu Hello Kitty.



Gambar 2. 1 Arkham
(Sumber : villainwikia.com)



Gambar 2. 2 Lucia
(Sumber : heroeswikia.com)



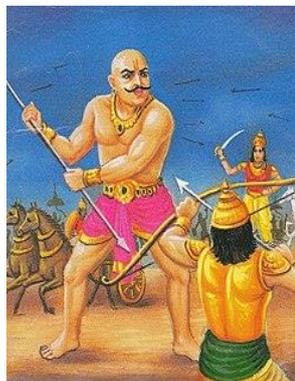
Gambar 2. 3 Iron Man
(Sumber : usclimateplan.org, 2013)



Gambar 2. 4 Deadpool
(Sumber : Ralph Potts, 2018)



Gambar 2. 5 Wolverine
(Sumber : thesmashable.com)



Gambar 2. 6 Gatotkaca
(Sumber : wikipedia.com)



Gambar 2. 7 Rama dan Sinta
(Sumber : wikipedia.com)



Gambar 2. 8 Hanuman
(Sumber : wallsnapy.com)

2.2.4 Jenis-jenis Dokumen Karakter

Dalam mengerjakan proses redesain karakter sebagaimana Tillman menyebutkan bahwa terdapat beberapa dokumen yang berfungsi sebagai penunjang informasi terkait karakter tersebut. Dokumen-dokumen itu sendiri yaitu *model sheet* dan *style sheet*. *Model Sheet* berisikan tentang *turnaround*, *facial expressions*, *head turns*, *action poses*, dan, deskripsi lengkap tentang penampilan dari karakter. Sedangkan *style sheet* menunjang informasi terkait tinggi karakter, bentuk dasar karakter, dan lain lain.

2.3 Hanuman dalam Ramayana

Hanuman merupakan sesosok kera putih yang dapat berbicara dan juga beradat istiadat seperti manusia yang dimana dia merupakan putra dari Batara Bayu dan Dewi Anjani. Hanuman diperintahkan oleh ayahnya untuk mengabdikan kepada Rama di dunia. Dalam perannya yang mengabdikan kepada Rama, dia berhasil menemukan Sinta yang disekap oleh Rahwana yang kemudian memporakporandakan Kerajaan Alengka yang dikenal dengan Hanuman Obong. Hanuman dalam kisah Ramayana digambarkan pewatakannya sebagai seorang ksatria wanara yang gagah perkasa, setia, garang serta pemberani. Terbukti dalam penyelamatan Sinta, dia maju ke dalam daerah musuh kemudian mengobrak-abrik wilayah musuh hingga terbalut api. Nilai setia sendiri juga ditunjukkan selama proses membantu Rama menyelamatkan Sinta.



Gambar 2. 9 Hanuman India
(Sumber : wallsnapy.com)



Gambar 2. 10 Hanuman Sendratari
(Sumber : fotodedi.wordpress.com)

2.4 Kajian Sumber Ide Perancangan

Dalam penelitian ini, sumber ide sebagai masukkan karya diambil dari sosok Wolverine yang dimana merupakan Len Wein, Roy Thomas, John Romita Sr. Mengambil sosok Wolverine dikarenakan kuat disertai juga oleh kemampuan yang dimana ahli bela diri dan juga berumur panjang. Bentuk badan yang terlihat berotot juga merupakan masukkan referensi dalam pembuatan remodeling sosok Hanuman.



Gambar 2. 11 Wolverine
(Sumber : wallpapercave.com, 2013)



Gambar 2. 12 Wolverine
(Sumber : hqwall.net)

Pengambilan sosok Sun Go Kong sebagai masukkan karya karena sifat yang dimilikinya yaitu pemberani dan juga liar yang disertai dengan kegagahan yang dimana juga merupakan seorang pejuang yang mahir dalam berkelahi. Sun Go Kong sendiri merupakan karya dari Wu Cheng-en.



Gambar 2. 13 Sun Go Kong
(Sumber : Muvila.com)



Gambar 2. 14 Sun Go Kong

(Sumber : Qerja.com)

Sosok Iron Man yang merupakan ciptaan dari Stan Lee juga menjadi masukan karya dikarenakan sosok Iron Man yang menunjukkan kemodernan yang tinggi dimana unsur *mecha* kental melekat di sosok Iron Man.



Gambar 2. 15 Iron Man
(Sumber : hdqwalls, 2018)



Gambar 2. 16 Iron Man
(Sumber : destkopbackgroud.com)