

ANALISA VISUAL DESAIN KARAKTER SERIAL ANIMASI “KUKU ROCK YOU”

Nadya^{1*}, Lusi Santoso²

¹Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia

²Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia

Diterima: 5 Mei 2021 / Disetujui: 1 Juli 2021

ABSTRACT

Nowadays, the influence of technological developments is increasingly rapid and widespread, especially in the creative industry. The cultivation of animated films is getting more serious, this can be seen from the maturity of the character design processing. One of them is created by Indonesian studio film, called “Kuku Rock You”. This three-dimensional animated film won in the Asiagraph competition in 2008. This comedy genre film tells the story of a native chicken who is obsessed with becoming a rock singer with a funny and unique story.

The purpose of this research is to analyze the character design in the Kuku Rock You animated series. This research use holistic character design theory, so that the results of this research can be useful for animators or illustrators in creating a similar product. This research used qualitative methods that provide descriptive data about character designs that are theoretically capable of being iconic characters and are expected to be well received by the audience. The result of this research are a form of analysis of characters designs that exist in the Kuku Rock You series through a holistic character design theory approach.

Keyword: 3D Animation, Character Design, Kuku Rock You

ABSTRAK

Dewasa ini pengaruh dari perkembangan teknologi sudah semakin pesat dan meluas, terutama dalam industri kreatif. Penggarapan film animasi pun semakin serius, hal ini terlihat dari semakin matangnya pengolahan desain karakternya. Salah satunya adalah pada film karya Indonesia berjudul “Kuku Rock You”. Film animasi tiga dimensi ini pernah menang di kompetisi Asiagraph tahun 2008. Film dengan genre komedi ini mengisahkan seekor ayam kampung yang terobsesi menjadi penyanyi rock dengan balutan cerita yang lucu dan unik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis desain karakter pada serial animasi Kuku Rock You. Penelitian ini menggunakan teori desain karakter holistic, sehingga hasil penelitian ini dapat berguna bagi animator ataupun ilustrator dalam membuat sebuah karakter yang serupa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang memberikan data deskriptif mengenai desain karakter yang secara teori mampu menjadi karakter ikonik dan diharapkan mampu diterima dengan baik oleh masyarakat. Hasil penelitian adalah bentuk analisis dari desain karakter yang ada pada serial Kuku Rock You melalui pendekatan teori desain karakter holistic

Keyword: Animasi 3D, Desain Karakter, Kuku Rock You

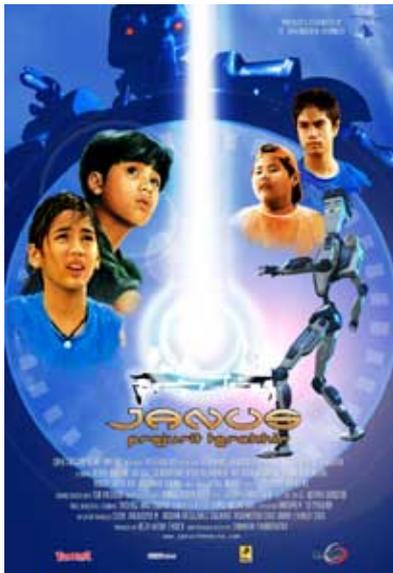
PENDAHULUAN

Pada era ini pengaruh dari perkembangan teknologi sudah semakin pesat dan meluas, termasuk dalam industri kreatif animasi. Dalam sejarah animasi Indonesia sendiri, banyak studio animasi yang terus bermunculan dengan diiringi berbagai macam karya, salah satunya adalah animasi

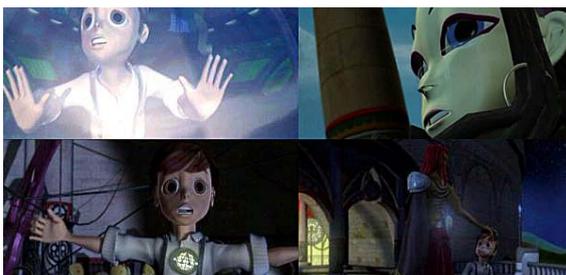
3D. Film animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Melalui animasi 3D karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya. Animasi 3D pertama Indonesia dimulai dari kemunculan serial “Janus Prajurit Terakhir” yang dirilis pada tahun 2003, dan disusul dengan “Homeland”

*email: nadya@bundamulia.ac.id

yang merupakan film animasi hasil garapan Studio Kasat Mata yang disutradarai oleh **Gangsar Waksito dan** dipublikasikan pada tanggal 04 Mei 2004 di Taman Ismail Marzuki. Film berdurasi 90 menit itu dikerjakan dalam tempo 1 tahun pengerjaan, namun sayangnya film animasi tersebut tidak berhasil meninggalkan kesan kepada penonton, sehingga pemutarannya dihentikan dan merugi.



Gambar 1 Janus Prajurit Terakhir
(Sumber : idfilmcenter.com, 2018)



Gambar 2 Homeland
(Sumber: Popcon.asia, 2018)

Kini perubahan animasi 3D Indonesia sudah berkembang sangat jauh, banyak studio animasi yang kerap bermunculan dan berlomba menghasilkan film-film animasi 3D dengan kualitas yang semaksimal mungkin disetiap perkembangannya. Salah satunya adalah PT. Digital Global

Maxinema atau yang lebih dikenal DGM Animation. Perusahaan tersebut berkonsentrasi dalam mengembangkan produk-produk berkualitas seperti film animasi dan produk kreatif berbasis IPL (*Intellectual Property Licensing*). Salah satu produknya yang berhasil menarik perhatian masyarakat adalah serial animasi *Kuku Rock You*.



Gambar 2 Kuku Rock You
(Sumber: Data Internet, 2018)

Serial tersebut memiliki cerita yang berfokus pada kisah seekor ayam bekisar bernama Jagur, ayam tersebut berprofesi sebagai penyanyi *rock*, namun bakat menyanyinya yang masih kurang di akui, membuatnya bertekad untuk membuktikan bahwa dirinya adalah *rockstar* sejati. *Kuku Rock You* telah berhasil mengikuti berbagai festival-festival film di Asia hingga meraih penghargaan *Japan Asia Graph* pada tahun 2008. Dan pada tahun 2014 serial *Kuku Rock You* juga ditayangkan di salah satu *channel tv* swasta. Melalui uraian latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan analisa pada desain karakter serial animasi *Kuku Rock You* melalui pendekatan teori karakter holistik.

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah agar dimasa depan semakin banyak anak bangsa yang dapat berkarya dengan memahami karakter-karakter yang mampu menarik perhatian masyarakat.

KAJIAN PUSTAKA

Animasi

Menurut Bustaman (2001:32-33), animasi adalah suatu proses dalam menciptakan gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu.

Pengertian lain tentang animasi menurut Zeembry (2001:43), bahwa animasi merupakan pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap *frame*, kemudian dijalankan rangkaian *frame* tersebut menjadi sebuah *motion* atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.

Desain Karakter

Menurut Iona Sopov (2013) dalam sebuah artikel tentang karakter desain, menjelaskan bahwa karakter harus dirancang dan tidak muncul dengan sendirinya, ada beberapa prinsip atau pedoman yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menciptakan sebuah karakter, yaitu:

1. Fungsi

Salah satu teori paling umum dalam desain adalah bentuk harus mengikuti fungsi, dan ini berlaku untuk semua bidang termasuk desain karakter. Sebuah karakter dengan bentuk logis, akan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh otak manusia. Bentuk sederhana seperti lingkaran atau oval sering kali menjadi pilihan terbaik untuk digunakan sebagai gambar rangka karakter, karena fleksibilitasnya.

2. *Style/Aesthetic*

Hal yang dapat membuat atau merusak karakter adalah gaya atau estetika umum yang digunakan oleh pembuatnya. Terlepas dari bentuk dasar pada karakter, gaya dan estetika dari desain karakter dapat dicapai dari bentuk-bentuk lain yang membaaur dan saling memberi rangsangan visual. Kontras bentuk atau proporsi adalah

cara yang baik untuk menyeimbangkan dan membuat karakter menjadi menarik.

3. Kepribadian

Kepribadian karakter terdiri dari banyak aspek, namun sebagian besar berasal dari penampilan fisik karakter tersebut yang secara tidak langsung tertangkap oleh kesadaran visual kita.

Karakter Ikonik

Menurut John Kricfalusi, seorang desainer karakter, animator, dan pengisi suara animasi, ada beberapa faktor yang membuat suatu desain karakter mampu bertahan lama, ikonik, dan dapat masuk kedalam segala bidang:

1. Sebuah karakter harus bisa langsung dikenali secara otomatis dan bentuk yang menarik bagi audiensnya. Karakter tersebut dapat dicetak di sebuah kaos dan audiens mau membelinya, atau dapat dibuat menjadi mainan yang disukai hanya karena karakter tersebut terlihat bagus dan menarik.

2. Dari sifat dan karakteristik dari karakter yang terlihat nyata dan tidak terasa dibuat-buat bagi audiens dapat menjadi karakter yang ikonik.

3. Unik, karakter yang unik adalah karakter yang tidak terduga, karakter yang tidak sering dilihat atau dapat juga merupakan karakter yang merupakan penggabungan beberapa ciri yang dapat dibedakan dengan karakter lainnya.

4. Berelasi dengan karakter lainnya atau karakter tidak muncul sendirian, karakter tersebut harus memiliki pasangan karakter lainnya yang dapat menciptakan sebuah hubungan komunikasi antara satu sama lain.

Archetype

Menurut Tillman (2011:11-19) dalam semua karakter terdapat sifat-sifat tertentu yang menjadi ciri khasnya. Sifat-sifat ini

disebut sebagai *archetype*, yang memungkinkan *audience* untuk mengkategorikan karakter tersebut ke dalam kelompok tertentu. *Archetype* dianggap sebagai cetakan asli atau model dari seseorang yang meliputi sifat dan perilaku yang kita inginkan untuk disalin atau ditiru manusia. Secara lebih lengkap beliau juga menjabarkan 6 jenis *archetype*, diantaranya:

1. *The Hero*

Hero merupakan karakter yang paling dibutuhkan oleh sebuah cerita. *Hero* selalu digambarkan sebagai seseorang yang pemberani, tanpa pamrih, dan siap membantu tanpa memikirkan resikonya.

2. *The Shadow*

Ketika sudah memiliki karakter *hero*, maka dibutuhkan musuh sebagai seseorang untuk berinteraksi dalam cerita. Karakter ini selalu digambarkan sebagai sosok yang misterius, kejam, tidak menyenangkan dan jahat.

3. *The Fool*

Biasanya karakter ini akan membawa semua karakter lain ke dalam situasi yang tidak diinginkan. Karakter ini juga berperan untuk menguji karakter utama, serta menambah kedalaman sebuah cerita dan membuat titik terang yang akan menggugah karakter utama. Tidak peduli seberapa menyebalkan *the fool*, karakter ini yang akan memberikan informasi untuk mengerti secara jelas cerita tersebut.

4. *The Anima/Animus*

Anima merupakan rekan wanita untuk *animus*, sedangkan *animus* merupakan rekan pria untuk *anima*. Karakter ini mewakili hasrat seksual yang digabungkan menjadi satu karakter. Dengan kata lain *anima/animus* mewakili sebuah ketertarikan akan cinta dalam sebuah cerita, karena intrik

cinta tidak hanya diperuntukkan karakter utama.

5. *The Mentor*

Karakter ini memainkan peran kunci dalam membuat karakter protagonis menyadari kemampuan sesungguhnya. Karakter ini sering digambarkan sebagai orang yang sudah tua, karena beberapa budaya daerah mengaitkan usia dengan kebijaksanaan dan kedewasaan.

6. *The Trickster*

Karakter ini dapat berpihak pada sisi baik ataupun jahat. Di kedua situasi, *trickster* akan mengarahkan cerita kepada sisi yang memberinya keuntungan. *Trickster* banyak menyebabkan keraguan dalam pemikiran karakter utama, membuat karakter tersebut mengubah pemikirannya dalam menghadapi suatu situasi. Karakter *trickster* sangat penting, karena dalam cerita apapun umumnya *trickster* merupakan karakter yang harus dihadapi sebelum karakter utama bertemu dengan musuh yang sesungguhnya.

Teori Warna dalam Animasi

Dalam sebuah media interaktif yang diunggah oleh Leong Mei dalam *website* prezi.com pada tanggal 18 November 2014. Dijelaskan bahwa salah satu elemen terpenting dalam sebuah animasi adalah warna, karena warna mampu membawa suatu *mood/atmosfer* yang ingin disampaikan dalam sebuah film kepada *audience*. Oleh karena itu, tidak peduli seberapa baik sebuah animasi dibuat, jika tanpa warna akan menjadikannya kurang berkesan. Sebab secara emosional, warna dapat membantu dalam memberikan reaksi yang kuat. Pada umumnya terdapat banyak *layer* dari persepsi warna, seperti umur, kultur dan *gender* yang memainkan peran bagaimana kita menafsirkan warna tertentu.

Selain itu menurut Andrew Price, *creator* dari BlenderGuru.com dan Poliigon.com dalam sebuah video yang dipublikasikan oleh Blender Guru pada tanggal 27 Februari 2014, beliau membagi 3 konsep inti dalam *understanding color*, yaitu:

1. *Why Colors Important?*

Jika digunakan dengan tepat, warna mampu memandu mata *viewers* pada bagian terpenting yang ingin tonjolkan, serta warna juga mampu mengubah suatu *mood* dalam adegan secara keseluruhan. Beliau juga menjelaskan bahwa penggunaan warna pada umumnya berasal dari pelajaran warna yang dipelajari saat kecil, yaitu warna-warna paling sederhana dalam bentuk *raw formats*, antara lain merah, biru, kuning, hijau dan lainnya. Namun jika *raw colors* tersebut diterapkan begitu saja maka hasilnya akan sangat jelek, sebab dari itu dibutuhkan *saturation* dan *value*.

2. *Saturation and Value*

Saturation merupakan intensitas dari kemurnian warna, serta *saturation*-lah yang memainkan peran besar jika sebuah paduan warna terlihat sangat jelek. Sedangkan *value* mengacu pada *brightness* ataupun *darkness* dari suatu warna. Dari eksperimen yang dilakukan beliau dalam videonya, dapat dibuktikan bahwa satu *raw color* dapat menciptakan berbagai warna dengan nuansa yang berbeda hanya dengan mengatur *saturation* dan *valuenya* saja. Dalam dunia *CG (Computer Graphic)* banyak *creator* yang menggunakan *high saturation* dengan tujuan agar hasilnya menjadi sangat baik. Namun menurut beliau menggunakan *high saturation* hanya akan membuat hasilnya terlihat sangat palsu, bukan berarti penggunaan *high saturation* adalah salah, tetapi penempatan atau pemakaiannya yang terlalu berlebihan akan menyebabkan dampak merusak karya. *Brightness* dan *saturation* juga mampu membangun *mood*, beliau mencontohkan penggunaan

warna dalam salah satu adegan film *Up*, warna yang digunakan sangatlah ceria, ada banyak pemakaian warna oren, *pink* serta warna hijau yang cerah. Penggunaan warna tersebut menandakan keriangannya dalam *moment* bahagia sang karakter, namun kemudian warnanya berubah menjadi sangat *desaturated tones* dengan banyak warna abu-abu dan coklat, warna ini menunjukkan perasaan dingin dan kehampaan yang sedang karakter tersebut rasakan, ini juga mampu memberikan efek yang sama terhadap *viewers*-nya.

3. *Color Harmonies*

Color harmonies berkenaan dengan fakta bahwa beberapa warna terlihat jauh lebih baik saat dipadukan dibanding dengan yang lain. *Color harmonies* dikenal juga sebagai *color schemes* atau *complementary harmonies*. Beliau menyebutkan 6 warna populer dan warna umum yang dapat bekerja sangat baik dalam *color harmonies*, antara lain :

a. *Monochromatic*

Monochromatic hanya meliputi satu warna dalam keseluruhan *image*, warna ini sangat cocok untuk *single subject* karena akan memacu *viewers*-nya untuk fokus pada detail dari *image* tersebut. Warna ini juga mampu membuat atmosfer yang menonjol.

b. *Analogous*

Warna ini merupakan warna yang berdekatan satu sama lain dalam *color wheel*. Warna ini mampu memberikan kesan "*easy on eye*" karena dapat menciptakan ketenangan dan *mood* yang nyaman.

c. *Triadic*

Warna ini memiliki jarak yang sama dalam *color wheel* dan sulit untuk dipadukan. Warna ini paling

cocok untuk kartun dan pewarnaan *surreal*.

d. *Complementary*

Pada dasarnya warna ini saling berlawanan satu sama lain dalam *color wheel*. Warna ini sangat populer, banyak *artwork* yang tidak hanya dimasa sekarang tetapi juga masa lampu sering menggunakan *complementary color schemes*. Karena warna ini memberikan kesan menyenangkan untuk dilihat mata. Namun kebanyakan orang tidak menyebutkan untuk jangan menggunakan warna ini dengan perbandingan yang sama yaitu 50% dan 50%, tetapi penggunaan tepatnya adalah salah satu warna harus digunakan untuk lebih mendominasi warna lainnya.

e. *Split Complementary*

Warna ini mirip dengan *complimentary*, namun terdapat penambahan satu warna. Warna ini memperbolehkan *creator* untuk lebih bebas dan tidak terpaku hanya dengan dua warna, serta tipe warna ini memberikan kesan yang lebih hidup dan riang.

f. *Tetratic (Double Complementary)*

Warna ini memiliki 2 pasang warna yang saling berlawanan. Warna ini sangat cocok digunakan untuk *foreground* ataupun *background*. Sama seperti *complementary*, untuk tidak menggunakan warna ini dengan pemakaian yang seimbang.

Teori Digital 3D

Suatu karya atau desain yang dibuat atau dibangun secara 3 dimensi menggunakan sistem koordinat sumbu x, y dan z didalam *software* 3D seperti 3Ds Max, Blender, AutoCad, Rhino dan sebagainya.

1. Geometri

Semua *model* 3D dibuat berdasarkan perhitungan geometri, walaupun tidak

perlu memahami dan mengerti perhitungan matematika geometri tersebut, desainer perlu mengetahui bagaimana memanipulasi geometri emnjadi sebuah bentuk yang nantinya dianimasikan dan diberi tekstur serta warna. *Sculpting* menggunakan *software* 3D sama halnya dengan *sculpting* menggunakan batu. Kebanyakan *software* 3D menyediakan pilihan bentuk primitif untuk memulai *sculpting digital* seperti *sphere*, *cylinder*, *cone*, *torus* (bentuk donat), *flat plane* dan *cube*. Desainer dapat menarik, mendorong dan membentuk ulang bentuk tersebut hingga ke bentuk akhir yang mulai muncul atau terlihat. Sebelum memulai model yang diinginkan, putuskan tipe geometri apa yang akan digunakan. Dua tipe paling umum digunakan 3D *softwares* yaitu NURBS dan *polygon-based surfaces*. NURBS adalah bentuk dengan 4 sisi dimana setiap point atau titik terhubung dengan oleh *curves* garis lengkung, biasa digunakan untuk model *organic*. Polygon adalah bentuk dimana 3 atau lebih titik yang terhubung oleh garis lurus dan biasa digunakan untuk model *non-organik*

2. *Modeling*

Membuat model dalam bentuk 3D membutuhkan kemampuan khusus dan pengetahuan tentang volume (isi), form (bentuk) dan anatomy (anatomi) agar model model pada saat penganimasian tidak terlihat aneh dan terpelintir. Sangat penting untuk mengingat gambaran model yang akan dibangun didalam kepala selama mendesain karakter atau benda lainnya. Membuat sketsa kasar model yang dibangun secara 2D tampak depan dan samping, kemudian dimasukan ke dalam 3D *software* menggunakan *plane* sangat efektif guna menjaga bentuk model tersebut tetap proposional dan sesuai keinginan. Langkah awal pembuatn model dapat dilakukan dengan penentuan bentuk

dasar primitif yang nantinya akan dimanipulasi menjadi bentuk akhir yang sesuai menggunakan *tools* yang terdapat didalam 3D *software* tersebut.

3. *Shading*

Tahap terakhir dalam pembuatan model adalah menentukan dan memberikan *shading* dan *texture*. *Shading* memberikan model bentuk yang hidup dengan menunjukkan bagaimana permukaan model terlihat ketika cahaya menyinarinya. Semakin mengkilap, semakin banyak benda tersebut memantulkan cahaya. *Texturing* adalah pemasukan tekstur ke dalam model. Tekstur dapat dibuat secara manual dan di impor berupa bitmap image. Membuat tekstur dapat dilakukan didalam software seperti Photoshop. Sebelum itu dibutuhkan koordinat UV *texture* yang akan digunakan untuk memasukkan tekstur ke dalam polygon. Setelah membuat tekstur sesuai dengan koordinat UV, kemudian dimasukkan kembali ke dalam 3D software untuk dibungkus ke model.

4. *Rigging*

Rigging adalah tahap pemberian kerangka pada model agar animator dapat menggerakkan dan menganimasikan model tersebut. Kerangka model dapat dibuat dengan memasukkan beberapa tulang sesuai dengan bentuk model tersebut. Kerangka yang telah dibuat akan disatukan dengan permukaan model dengan kata lain dengan kulit model. Proses ini disebut *skinning*. Dalam proses ini, kulit model akan disesuaikan dengan pergerakan tulang dengan cara mengatur berat ditiap titik atau vertex model tersebut hingga pada saat menggerakkan tulang (Wyatt, 2010:95-96).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan menggunakan metode kualitatif yang memberikan data

deskriptif dimana dilakukan analisa berdasarkan teori-teori yang terkait dengan sumber-sumber buku dan literatur yang terpecaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuku Rock You merupakan animasi 3D yang mampu memberikan visual yang menyenangkan untuk dilihat, serta karakter didalamnya mampu menarik perhatian penonton untuk mengikuti cerita yang ingin ia bawakan. Dapat dilihat bahwa dalam sebuah film animasi karakter tersebutlah yang menjadi *point* utama untuk menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap cerita dari film animasi tersebut. Penulis akan mengupas desain karakter dari serial *Kuku Rock You* ini melalui pendekatan teori karakter holistik.

Desain Karater dan Aspek Visualnya

Dalam sebuah artikel yang dilansir dalam design.tutsplus.com dijelaskan bahwa seorang *animator* yang sukses mampu membangun sebuah *block* untuk karakter yang diciptakannya. *Block* tersebut meliputi semua keanehan dan hal-hal yang membuat karakter tersebut menjadi unik dan terasa hidup. Keunikan tersebut dapat ditunjukkan dari pakaian yang mereka kenakan, makanan yang mereka makan, ciri-ciri keperibadiannya maupun bentuk visual yang tidak lazim dari karakter tersebut. Sebuah karakter perlu menyerap konsep yang ingin ditanamkan padanya. Karena *animator* menciptakan karakter tersebut untuk menghidupkan keperibadian yang diberikan kepada mereka, serta mampu membawa *audience*-nya masuk kedalam cerita.

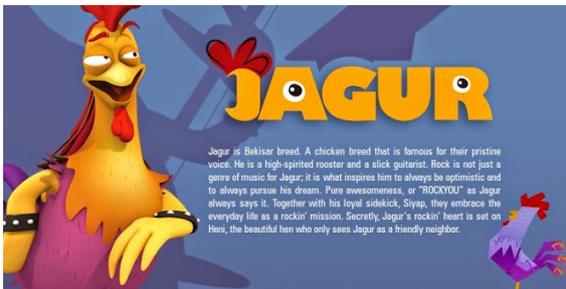
Desain Karakter Holistik

Menurut Ben Mounsey, ia menyebutkan ada beberapa kunci dalam membuat karakter yang dicintai yaitu:

Pembangunan *backstory* yang kuat dari karakter, keperibadian yang mampu diserap dan dibawakan karakter, *audience*, serta visual dari si karakter. Hal-hal tersebut merupakan kunci dari pendekatan holistik,

dimana semua elemen bekerja dengan selaras satu sama lain.

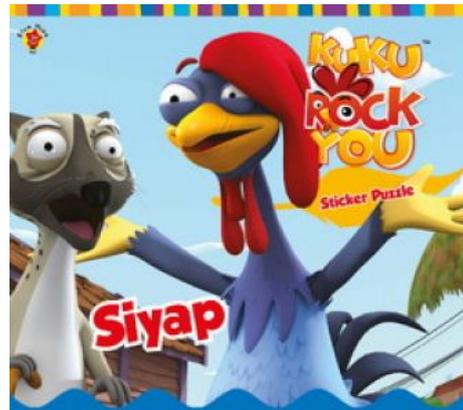
Ide terdekat dalam menciptakan sebuah desain karakter bermula dari kehidupan sehari-hari. Dan bentuk karakter itu umumnya mengacu pada pengamatan *animator* dalam dunia nyata, seperti benda, hewan, manusia dan sebagainya. Sifat dari sang karakter tersebut juga harus mampu tercermin dari karakter itu sendiri.



Gambar 3 Jagur (Karakter Utama *Kuku Rock You*)
(Sumber: Data Internet, 2018)



Gambar 4 Heni (Karakter *Heroine Kuku Rock You*)
(Sumber: Data Internet, 2018)



Gambar 5 Siyap
(Sumber: Data Internet, 2018)



Gambar 6 Pak Kate
(Sumber: Data Internet, 2018)



Gambar 7 Bu Kate
(Sumber: Data Internet, 2018)



Gambar 8 Toge
(Sumber: Data Internet, 2018)

Elemen-elemen tersebut telah terkemas dengan baik oleh karakter utama di serial animasi *Kuku Rock You*. Karakter ini bukan hanya mampu diterima dengan baik secara visual namun juga dapat membawakan cerita mengenai cita-citanya dalam menekuni dunia musik *rock* secara ringan dan menghibur. Pada alur ceritanya juga diselipkan isu-isu keseharian yang umumnya ada pada kehidupan sehari-hari dan mampu dibawakan dengan baik oleh semua karakter yang terdapat dalam serial animasi ini secara seimbang.



Gambar 7 Adegan dalam Serial *Kuku Rock You* (outdoor)
(Sumber: Data Internet, 2018)



Gambar 8 Adegan dalam Serial *Kuku Rock You* (indoor)
(Sumber: Data Internet, 2018)

Alasan dari keputusan Achmad Rofiq sang *creator* dalam mengangkat ayam sebagai bintang dalam film ini juga didasarkan sesuai pendekatan desain karakter holistic, yaitu memilih hewan yang bersifat universal karena dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Hal tersebut sudah terbukti dari karakter-karakter pendahulunya yang telah meraih hati masyarakat secara global seperti *Mickey Mouse*, *Donal Duck*, *Tom & Jerry* dan sebagainya.

Pemilihan warna untuk karakter maupun warna-warna yang ditampilkan secara keseluruhan dalam serial ini merupakan warna-warna cerah yang disesuaikan dengan target usia yang ingin dicapai. Serta pemilihan warna yang lebih mencolok dan kontras pada Jagur berfungsi untuk menonjolkan sang karakter utama. Pemilihan warna untuk karakter lainnya juga disesuaikan dengan kepribadiannya masing-masing yang ingin ditampilkan secara visual.



Gambar 9 Desain Karakter Jagur
(Sumber: Data Internet, 2018)

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa karakter dalam serial animasi *Kuku Rock You* merupakan karakter yang sesuai dengan pendekatan teori desain karakter holistik. Dari segi visual karakter ini telah berhasil menarik perhatian masyarakat terutama anak-anak. Sedangkan dari segi fungsi sebuah karakter, karakter ini telah berhasil dihidupkan karena mampu mencerminkan karakteristik keperibadian karakter itu sendiri, serta mampu membawa *audience* masuk dan menikmati alur cerita yang dibawakannya. Secara keseluruhan karakter dalam serial animasi ini berhasil menyajikan sebuah hiburan ringan dan mendidik dengan cara yang menyenangkan.

Peneliti berharap dimasa yang mendatang akan banyak bermunculan karakter-karakter animasi Indonesia baru yang dapat menjadi sebuah karakter ikonik dan disukai oleh semua kalangan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Bustaman, Burmansyah. (2001). *Web Design Dengan Macromedia Flash Mx 2004*. Yogyakarta: Andi.

Dameria, Anne. (2007). *Color Basic*. Jakarta: Link & Match Graphic.

Tillman, Bryan. (2011). *Creative Character Design*. USA: CRC Press.

Wyatt, Andy. (2010). *The Complite Digital Animation Course*. United States Barron's Educational Series, Inc.

SUMBER LAINNYA :

Bilyana. (2017). *Type of Illustration - Styles and Techniques*. Retrieved from <https://graphicmama.com/blog/types-of-illustration/>.

Mei, Leong. (2014, November 18). *Color Theory in Animation*. Retrieved from <https://prezi.com/zqxnहुxeqkdm/color-theory-in-animation/>.

Mounsey, Ben. (2010, April 17). *Holistic Character Design*. Retrieved from <https://design.tutsplus.com/articles/holistic-character-design--vector-3538>

Price, Andrew. (2014, Februari 27). *Understanding color*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Qj1FK8n7WgY>.

Puti, Ayu. (2017, November 16). *Sejarah Animasi Indonesia Part 3*. Retrieved from <https://popcon.asia/sejarah-animasi-indonesia-part-3-2003-2009/6461>

Sopov, Iona. (2013). *The Basic Principles for Great Character Design*. Retrieved from <https://www.inkydeals.com/basic-principles-for-great-character-design/>.

Visual Art Work. *Illustration*. Retrieved from <http://www.visual-arts-cork.com/illustration.htm>.