

EKSPLORASI VISUAL DIRI DALAM DESAIN KARAKTER

Devi Kurniawati Homan

Visual Communication Design, School of Design, BINUS University
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
devikurniawatihoman@yahoo.com

ABSTRACT

In a visual communication, the main thing is a communication which can solve the existing problems, not just as something beautiful to look at and considered. The most important part in designing visual communication when the communication is correct, attractive and persuasive. Semiotic understanding becomes important to study in the early stages of designing a visual communication that is intended to improve the effectiveness of communication. Semiotic itself is the study of the meaning of a sign in a particular context. To more easily understand the meaning of the sign, then the practice of visual meaning in the form of character design is made. This study was conducted to make students understanding of the meaning of a sign in a particular context through self-exploration. With the relation between the object being studied by each individual then a design experience will arise. This experience will create a more meaningful and in-depth exploration to students in the understanding of their studies about the meaning of a sign in a particular context. This study is used the method of visual exploration strategy that is commonly used by designers to convey the idea.

Keywords: *exploration, design, character, visual*

ABSTRAK

Dalam sebuah komunikasi visual, hal yang utama adalah sebuah komunikasi yang bisa memecahkan permasalahan yang ada, bukan hanya sebagai sesuatu yang indah dipandang dan dirasa. Bagian terpenting dalam mendesain komunikasi visual adalah ketika komunikasi tersebut benar, atraktif dan persuasif. Pemahaman semiotik menjadi penting untuk dipelajari, pada tahap awal mendesain sebuah komunikasi visual yang ditujukan untuk meningkatkan efektifitas dalam berkomunikasi. Semiotik sendiri merupakan studi mengenai pemaknaan tanda dalam suatu konteks tertentu. Untuk lebih mudah memahami mengenai pemaknaan dari tanda, maka latihan pemaknaan visual diri dalam bentuk desain karakter dibuat. Penelitian ini dilakukan untuk membuat pemahaman mahasiswa mengenai proses pemaknaan tanda dalam suatu konteks tertentu melalui eksplorasi diri. Dengan adanya keterkaitan antara objek yang dipelajari dengan pribadi masing-masing maka sebuah pengalaman desain akan timbul. Pengalaman ini, akan membuat eksplorasi lebih bermakna dan mendalam, untuk mahasiswa dalam pemahaman studinya mengenai makna sebuah tanda dalam suatu konteks tertentu. Dalam penelitian ini digunakan metode strategi eksplorasi visual yang lazim digunakan oleh desainer dalam menyampaikan idenya.

Kata kunci: *eksplorasi, desain, karakter, visual*

PENDAHULUAN

Dalam mendesain komunikasi visual, yang diperlukan bukan hanya kreatif dalam menciptakan sebuah karya visual dua dimensi maupun tiga dimensi. Dalam proses penciptaan tersebut, diperlukan pertimbangan dan wawasan yang luas. Bukan hanya wawasan dalam cabang ilmu seni dan desain, namun pemahaman disiplin ilmu yang lainnya. Komunikasi visual yang baik bisa memecahkan permasalahan yang ada, bukan hanya menampilkan karya yang indah dipandang dan dirasa. Bagian terpenting dalam mendesain komunikasi visual adalah ketika komunikasi visual tersebut benar, atraktif dan persuasif. Komunikasi visual yang baik bisa memecahkan masalah dan menjadi hal yang utama dalam proses penciptaan tersebut. Hasil dari pemecahan tersebut harus menghasilkan solusi yang benar dalam konteks pemecahan sebuah permasalahan yang ada. Setelah itu fungsi visual harus bisa atraktif dan persuasif dalam memanjakan pengalaman estetis pemirsanya. Pendekatan estetis sendiri beragam, tergantung dari target pemirsa masing-masing. Mempelajari desain untuk dapat menghasilkan sebuah komunikasi secara visual, salah satunya dimulai dengan keberanian untuk memvisualkan makna yang tersirat dan bukan hanya terpaku pada pemaknaan yang konkrit. Pemahaman semiotik menjadi penting untuk dipelajari pada tahap awal mendesain sebuah komunikasi visual dalam kaitannya untuk meningkatkan efektifitas dalam berkomunikasi.

Pada dasarnya pola semiotik telah diterapkan dalam kehidupan kita sehari-hari. Mulai dari hal dasar ketika kita memilih warna pakaian yang akan dikenakan, warna lampu lalu lintas, kebiasaan berkirim gambar atau *emoticon* dalam pesan singkat, dan lain sebagainya. Studi mengenai pemaknaan dari tanda dalam suatu konteks tertentu memegang peranan penting dalam komunikasi visual. Untuk dapat lebih mudah dalam memahami mengenai pemaknaan dari tanda maka dibuat latihan pemaknaan visual diri dalam bentuk karakter desain. Semua tentunya mengenal pribadinya lebih baik dari siapapun juga, oleh karena itu proses pemaknaan tanda pada visual diri ini akan lebih berarti bagi mahasiswa dalam menjalani latihan dan tugas tanpa kehilangan sisi edukasinya (Wilde, 1991).

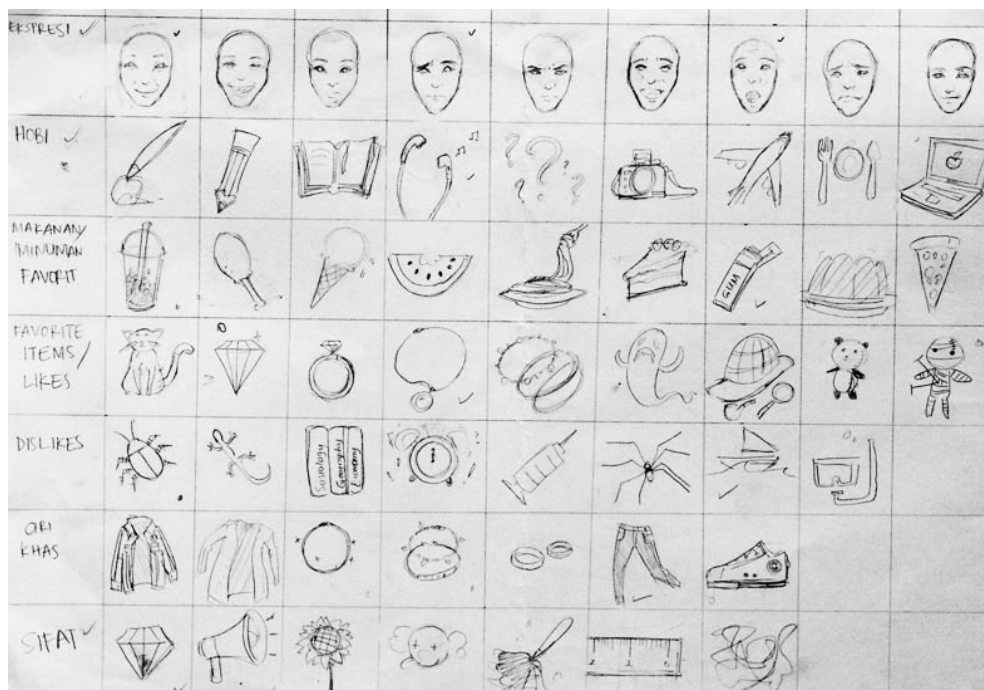
Pemahaman yang lebih mendalam dalam pribadi masing-masing dapat menghasilkan suatu karakter desain yang baik, benar, atraktif dan persuasif. Bagian terpenting dalam penciptaan sebuah karakter adalah cerita dibalik karakter. Bagaimanapun menariknya sebuah karakter tidak akan lepas dari cerita apakah dibalik karakter tersebut (Tillman, 2011). Sebuah karakter didesain untuk berkomunikasi dengan pemirsanya (Sajjad, 2012). Baik itu ide, cerita maupun informasi, semuanya disampaikan oleh karakter tersebut sebagai bagian atau mewakili sebuah institusi maupun pribadi. Dalam budaya masa kini banyak dijumpai dalam bentuk *sticker* pesan singkat maupun *emoticon* dalam percakapan di dunia maya. Penulisan ini akan menjabarkan bagaimana proses pemaknaan tanda dalam suatu konteks, yang diwujudkan dalam sebuah bentuk eksplorasi desain karakter visual diri.

METODE

Penelitian ini dilakukan untuk membuat pemahaman bagi mahasiswa dalam proses pemaknaan tanda dalam suatu konteks tertentu. Dalam penelitian ini digunakan metode strategi eksplorasi visual. Eksplorasi visual merupakan metode riset dasar yang digunakan oleh desainer dalam memecahkan permasalahan komunikasi visual. Pada tahapan ini melibatkan banyak sketsa bentuk, ekspresi, gambar, dan lain sebagainya. Ide atau pemikiran awal dipetakan ke dalam bentuk bagan morfologi yang terstruktur. Pertama-tama mahasiswa menyiapkan sebuah bagan, alat tulis dan cermin. Bagan morfologi digunakan untuk pencatatan secara visual untuk ide dan pemikiran awal dari eksplorasi diri. Cermin digunakan untuk melihat bermacam ekspresi pribadi mulai dari marah, sedih, takut, senang, bingung dan lain sebagainya. Bagian yang tak kalah pentingnya dalam proses penelitian ini adalah referensi. Referensi wajib disertakan pada setiap asistensi. Dengan adanya referensi, diharapkan mahasiswa tidak melenceng dari arahan awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan bagan morfologi yang memuat ide dan pemikiran awal, mahasiswa diminta untuk membuat pemaknaan visual yang berkenaan dengan makna konkrit dan implisit dari pribadi masing-masing. Sebagai contoh untuk visual yang berkenaan dengan makna konkrit adalah ciri fisik. Sedangkan untuk visual yang berkenaan dengan makna implisit bisa diambil dari sifat, hobi, karakter dan lain sebagainya. Dalam pemaknaan secara implisit dapat dengan mudah divisualkan dengan mengambil pola pikir konotatif. Untuk lebih mudahnya dapat dilihat pada bagan morfologi dibawah ini.



Gambar 1 Bagan morfologi, karya Diva Ludmilla

Pada bagan ini digambarkan ide dan pemikiran awal dalam proses pembuatan eksplorasi visual diri dalam desain karakter. Bagan ini dibagi menjadi beberapa bagian. Bagian pertama adalah beragam ekspresi wajah yang dilihat dari cermin, yang merupakan perwujudan dari visualisasi diri secara konkrit. Makanan dan minuman favorit, serts ciri khas juga menjadi bagian dari visualisasi konkrit. Untuk visualisasi implisit divisualisasikan di bagan hobi, benda-benda yang disukai, beragam daftar ketidaksukaan dan sifat. Dari bagan ini dipilih ekspresi mana yang sesuai atau bisa mewakili dan juga beberapa dari visual lainnya untuk pembuatan cerita dalam setiap karakter visual diri tersebut.

Berikut merupakan sketsa awal dalam perancangan karakter visual diri Diva. Diva membuat pemaknaan karakter diri sebagai seorang pribadi yang keras namun cantik dan bersinar laksana berlian. Karakter berlian ini senang menikmati musik, sehingga kapan dan di mana saja musik menjadi bagian dari karakter ini. Pemaknaan visual ini didapat dari makna yang tersirat, sedangkan karakter konkrit Diva, yang senang menggunakan celana panjang, sepatu dengan gaya kasual juga pernak-pernik aksesoris wanita ditampilkan secara denotatif dalam visual celana panjang itu sendiri, juga untaian pernak-pernik yang dikenakan oleh karakter berlian tersebut.



Gambar 2 Sketsa eksplorasi karakter visual diri, karya Diva Ludmilla

Sketsa ini membantu seorang desainer dalam membuat contoh rancangan agar idenya dapat disampaikan dan dimengerti secara cepat. Teknik visualisasi dalam bentuk sketsa membantu untuk mengevaluasi bentuk, konsep bahkan ketepatan dalam pemecahan sebuah solusi. Sketsa visual menjaga supaya tidak ada kesalahpahaman antara pihak desainer maupun klien dalam proses pembuatan sebuah solusi komunikasi. Sketsa visual tidak harus dibuat secara manual menggunakan kertas dan alat tulis, namun bisa juga dibuat dalam bentuk digital. Namun dalam proses penciptaan karakter visual diri ini masih ditekankan pada proses manual. Hal ini tetap ditekankan untuk mengasah sensitifitas dalam mengolah visual dengan keterbatasan media.



Gambar 3 Hasil eksplorasi desain karakter dalam visual diri, karya Diva Ludmilla

Ketiga panel pada gambar desain karakter dalam visual diri di atas dapat menceritakan ekspresi dari masing-masing karakter tersebut. Eksplorasi desain karakter visual diri ini mewakili seseorang yang memiliki sifat keras namun cantik bagaikan berlian. Pada panel pertama menceritakan ketakutan karakter tersebut terhadap kecoa dan perjalanan laut. Panel kedua bercerita tentang kecintaan karakter tersebut pada hal-hal yang cantik, seperti batu mulia, perhiasan dan lain sebagainya. Panel ketiga menceritakan tentang rasa keingintahuannya pada sesuatu yang berbau misteri dan detektif.



Gambar 4 Bagan morfologi, karya Dika Yudhistira

Pada bagan ini dapat dilihat ide dan pemikiran awal dalam eksplorasi ekspresi, sifat, hobi, benda ataupun aktifitas yang disukai, ketakutan dan juga makanan dan minuman kesukaan. Dari bagan ini dapat dibaca bahwa, Dika menggambarkan dirinya sebagai pribadi yang sangat mencintai tantangan. Hal ini digambarkan secara tersirat dengan visual kapal laut yang robot rakitan. Makna yang konkrit dari hobi Dika dalam permainan *playstation*, ketakutannya pada hantu, film horror, juga kesukaannya pada makanan dan minuman manis juga makanan dan minuman ala Jepang.

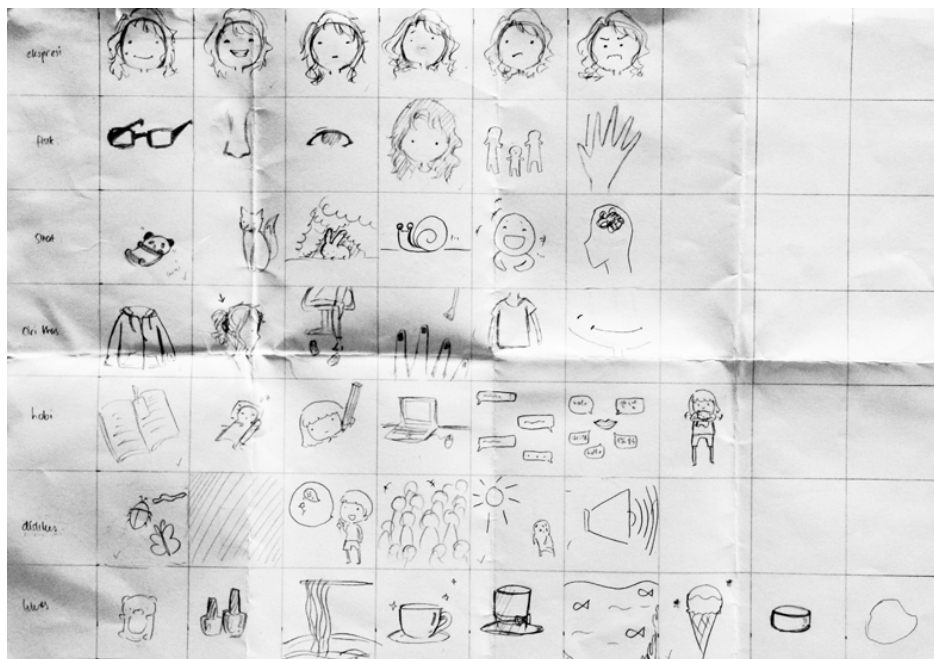


Gambar 5 Sketsa eksplorasi karakter visual diri, karya Dika Yudhistira



Gambar 6 Hasil eksplorasi desain karakter dalam visual diri, karya Dika Yudhistira

Ketiga panel ini menceritakan mengenai sebuah karakter yang menyukai tantangan dan kuat laksana kapal perang. Pada panel pertama, bercerita bahwa karakter tersebut merasa marah ketika dia dikalahkan dalam permainan *playstation*. Panel kedua bercerita mengenai ketakutan sang karakter apabila dihadapkan dengan hal yang berbau hantu maupun *horror*. Panel ketiga bercerita mengenai kesukaan karakter tersebut dengan budaya Jepang, terlebih makanannya.



Gambar 7 Bagan morfologi, karya Ellen

Bagan morfologi ini menjabarkan ide dan pemikiran awal Ellen dalam proses penciptaan karakter visual dirinya. Di sini Ellen ingin menggambarkan karakter pribadinya secara tersirat, seperti karakter Panda yang senang tidur, pemalu, lambat, dianggap sebagai pemalas, namun sangat tekun dan memiliki kemauan yang kuat. Karakter konkrit Ellen disajikan dengan rambut panjang ikal, ciri fisik dan kebiasaannya menggunakan jaket, juga makanan dan minuman kesukaannya.



Gambar 8 Sketsa eksplorasi karakter visual diri, karya Ellen



Gambar 9 Hasil eksplorasi desain karakter dalam visual diri, karya Ellen

Ketiga panel ini menceritakan mengenai karakter visual diri Ellen yang digambarkan seperti Panda yang senang bersantai, terlihat malas, namun sebenarnya memiliki kemauan kuat dan tekun. Pada panel pertama terlihat karakter panda tersebut memiliki kesenangan membaca sambil berbaring santai. Sedangkan panel kedua bercerita, betapa menderitanya panda tersebut ketika kepanasan. Panel ketiga menceritakan bersukacitanya sang panda ketika bisa menikmati es krim dan makanan manis kesukaannya.

SIMPULAN

Eksplorasi desain karakter melalui serangkaian proses riset visual ini dapat menghasilkan karya yang memiliki makna. Karakter visual diri yang dihasilkan dapat berinteraksi dengan pemirsanya melalui makna visual. Interaksi yang dimaksud disini adalah relasi dari sebuah tanda yang diinterpretasikan oleh pemirsanya. Mahasiswa dapat mendalami dan mengetahui setiap eksplorasi dan pemilihan visualnya. Sehingga tidak terjadi penyimpangan dalam pembacaan tanda dan informasi yang ingin disampaikan kepada pemirsanya. Pesan tersebut dapat diinterpretasikan secara tepat dalam suatu konteks tertentu. Apabila konteksnya berbeda, maka akan berbeda pula pemaknaannya.

Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam aplikasi pengembangan karakter animasi. Dalam sebuah cerita animasi, desain karakter memegang sebuah peranan penting. Karakter merupakan tokoh utama laksana artis maupun aktor pada lakon sebuah cerita yang akan menjadi duta penyampai ide, gagasan, pesan maupun informasi yang akan disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Sadaf S., Sajjad, M., Saba, R., Abdullah, A. H. (2012). Enemy Character Design for Graphical Imagery Therapy (GIT) Game. *International Journal of Information and Education Technology*. 2: 345.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. UK: Elsevier.
- Wilde, J., Wilde, R. (1991). *Visual Literacy*. New York: Watson-Guption Publications.