

# PERANCANGAN KARAKTER TOKOH PAHLAWAN ALKITAB PERJANJIAN LAMA UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN

**Johan Indra Tedjolaksana<sup>1</sup>, Petrus Gogor Bangsa<sup>2</sup>, Aniendya Christianna<sup>3</sup>**

Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra  
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236  
Email: Johanitsme@gmail.com

## Abstrak

Mitos *superhero* sudah berkembang dan menyebar luas di tengah-tengah kebudayaan masa modern ini. Tokoh-tokoh kartun seperti Naruto, Kamen Rider, Boboiboy, Spiderman, dan Kapten Amerika lebih diapresiasi dibandingkan tokoh pahlawan Alkitab yang bisa memberikan contoh moral yang baik bagi anak-anak. Diharapkan dengan adanya perancangan karakter ini dapat menjadi salah satu langkah awal yang baik untuk mengenalkan anak-anak usia dini kepada tokoh yang bisa memberi contoh yang baik bagi mereka.

Kata kunci : *Concept, concept art, art, pahlawan, Alkitab, Perjanjian Lama, anak-anak*

## Abstract

**Title : Old Testament Bible Heroes Character Design for Children 6-12 years old.**

Superhero myth has been spread through in the middle of our modern culture. Cartoon character like Naruto, Kamen Rider, Boboiboy, Spiderman, and Captain America is more appreciated than Bible heroes character that can give children a good example. It is expected that this character design can be one good step to introduce character that can give a good example to children.

Key word : *Concept. concept art, art, heroes, bible, old testament, children*

## Pendahuluan

“Alkitab adalah firman Allah, yaitu surat dari Allah yang ditujukan kepada umat manusia” ( Caprili, 1999,p12 ). Pada dasarnya, Alkitab berisi sekumpulan cerita yang bersifat mendidik dan memiliki pelajaran moral didalamnya. Alkitab adalah bacaan yang memiliki begitu banyak manfaat dan fungsi didalamnya, maka Alkitab menjadi bacaan rohani yang terlalu berharga untuk dilewatkan terutama oleh anak-anak.

Alkitab sendiri memiliki dua bagian yaitu, perjanjian lama dan perjanjian baru. Perjanjian lama sering kali tidak menarik perhatian. Sebabnya sederhana saja, perjanjian lama lebih berurusan dengan sejarah bangsa Israel sedangkan perjanjian baru menaruh perhatian yang lebih besar kepada

seluruh dunia, sehingga perjanjian lama lebih susah untuk diajarkan karena lebih mengajarkan tentang sejarah, terlebih kepada anak usia dini. Oleh karena itu sering kali orang-orang Kristen lebih memberikan waktu terbanyak untuk mempelajari Perjanjian Baru, dan hanya sekali-sekali menyelidiki kitab Mazmur dan Amsal, atau kadang-kadang ditambah dengan kitab nabi-nabi.

Perjanjian Lama merupakan bagian dari rencana Allah juga serta dasar nubuat bagi perjanjian baru. Didalam Perjanjian Lama terdapat banyak sekali tokoh pahlawan Alkitab. Tokoh pahlawan Alkitab merupakan orang-orang yang melakukan tindakan heroik dan berkorban dalam membela kebenaran di dalam Alkitab. Oleh karena itu, tokoh pahlawan Alkitab dapat dijadikan salah satu contoh yang baik dalam kehidupan.

Pada jaman sekarang siapa yang tidak mengenal kata ini, pahlawan atau *superhero*. Kata “Pahlawan” sendiri dalam Kamus Besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; seorang pejuang yang gagah berani. Definisi tersebut memberi gambaran bahwa seseorang yang mempunyai keberanian dan kerelaan berkorban dalam membela atau memperjuangkan sesuatu demi kebenaran, keadilan, dan kebebasan dalam konteksnya, disebut sebagai pahlawan.

Mitos *superhero* sudah berkembang biak dan menyebar luas di tengah-tengah kebudayaan masa modern ini ( Reynolds, 2008 ). *Superhero* sudah menjadi konsumsi dari orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Bahkan anak – anak pada jaman sekarang menyukai dan mengidolakan tokoh – tokoh kartun. Tokoh -tokoh kartun seperti Naruto, Kamen Rider, Boboiboy, Spiderman, dan *Captain America* lebih diapresiasi dibandingkan tokoh pahlawan Alkitab yang bisa memberikan contoh yang baik bagi mereka. Oleh karena itu, selain dari mengapresiasi tokoh pahlawan dari kartun, anak-anak semestinya juga mengapresiasi karakter tokoh pahlawan Alkitab.

Dalam perancangan ini diangkat beberapa tokoh pahlawan Alkitab Perjanjian Lama. Perjanjian Lama sendiri merupakan dasar dari firman Allah. Tokoh – tokoh Perjanjian Lama tersebut diangkat dengan pertimbangan bahwa sudah diberkati dan menjalankan perintah Allah dari sejak usia yang muda, supaya bisa menjadi contoh moral bagi anak – anak usia dini. Perancangan karakter ini berguna membantu mengenalkan karakter tokoh pahlawan dalam Kitab Perjanjian Lama ke dalam bentuk sajian visual yang lebih disukai dan mudah diingat oleh anak – anak. Diharapkan dengan adanya perancangan karakter ini dapat menjadi salah satu langkah awal yang baik untuk mengenalkan anak – anak usia dini kepada tokoh yang bisa memberi contoh yang baik bagi mereka. Selain itu perancangan ini dapat menjadi aset berharga bagi industri kreatif di Indonesia yang dapat diaplikasikan dalam pembuatan film animasi, game, mainan, atau *output* lainnya yang akan dikemas dalam bentuk sebuah *artbook*.

Sejauh pengamatan penulis, belum ada tugas akhir yang sama persis dalam perancangan. Yang ada misalnya yang dibuat oleh Fransiscus Erryanto Jasi yang berjudul perancangan karakter tokoh *superhero* Indonesia dengan gaya *chibi* untuk anak usia 3 - 12 tahun. Selain itu ada juga perancangan *board game* dengan tema pahlawan Alkitab untuk pembelajaran moral bagi anak – anak sekolah minggu umur 5 – 7 tahun oleh Yosia Zabdi Mulyonugroho. Perbedaan perancangan – perancangan diatas dengan perancangan karakter yang dibuat oleh penulis, yaitu

bahwa perancangan karakter ini mengangkat karakter tokoh pahlawan Alkitab Perjanjian Lama dengan tujuan membantu membentuk moral bagi anak usia 6 - 12 tahun.

## Tinjauan Karakter Tokoh Alkitab Perjanjian Lama yang pernah dibuat

Tokoh-tokoh didalam Alkitab Perjanjian Lama sudah sering digambarkan ke dalam berbagai bentuk. Dari penggambaran karakter yang realis, semi-realis, hingga ke dalam bentuk kartun. Penggambaran karakter pun bervariasi ada yang berupa gambar dua dimensi dan ada yang tiga dimensi. Dalam penggambaran karakter yang realis tokoh-tokoh Alkitab lebih digambarkan dengan nuansa yang serius. Penggambaran ini masih menggunakan teknik manual yaitu berawal dari sketsa dasar hingga sampai dalam bentuk final.

Karakter digambarkan memiliki proporsi tubuh yang normal ( tidak ada bagian yang terdisorientasi ). Penggambaran karakter seperti ini lebih digunakan dalam penggambaran tokoh Alkitab untuk sebuah karya seni atau sebuah lukisan dibandingkan digunakan didalam pembuatan karakter untuk kartun.

Dalam penggambaran karakter bentuk kartun ada juga berbagai macam jenis. Dimulai dari yang memiliki detail yang kuat hingga hanya penggambaran sederhana dari karakter itu. Dari karakter ini dapat dilihat bahwa hanya fitur – fitur penting saja yang ditonjolkan dalam penggambaran karakter tokoh Alkitab ini.

Karakter Alkitab sendiri juga sudah diadaptasi kedalam bentuk manga. Rata-rata mangaka di Jepang menggunakan gaya/style sederhana dalam menggambar manga. → Manga merupakan komik yang dibuat di Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang pada akhir abad ke-19 Tetapi, gambar latar belakangnya hampir semua manga digambar serealistik mungkin, biarpun gambar karakternya benar-benar sederhana. Para mangaka menggambar sederhana khususnya pada bagian muka, dengan ciri khas mata besar, mulut kecil dan hidung sejumput. Ada juga gaya menggambar Lolicon maupun Shotacon.

Karakter Alkitab pun juga sudah diangkat kedalam bentuk 3D. Pembuatan karakter 3D yang awal masih memiliki bentuk menyerupai mainan clay. Bentuk karakter yang dipakai dalam pembuatan karakter 3D ini memiliki postur yang realis. Walaupun demikian karakter tersebut sudah dapat menggambarkan karakter Alkitab secara keseluruhan.

Kemudian karakter 3D tersebut dikembangkan menjadi lebih sederhana dan lebih halus, sehingga karakter tersebut dapat dinikmati oleh anak-anak juga.

## Definisi Perancangan Karakter

Perancangan karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati.

Secara visual perancangan karakter sering disebut dengan istilah “kartun”. Biasanya hadir dengan visual yang sangat sederhana bahkan terkesan abstrak. Bentuk terdiri dari garis-garis outline, penggunaan warna-warna solid dan aplikasi bentuk yang cenderung berlebihan (*exaggeration*) yang ditujukan untuk mengkomunikasikan konsep karakter yang dimiliki. Hal ini tidak terikat bahkan relatif tergantung gaya apa yang dianut oleh si perancang.

Perancangan karakter bisa lahir dari berbagai konsep dan tujuan serta media atau platform apa media itu akan “hidup”. Perancangan karakter bisa lahir dari sebuah gagasan yang “*pure art*” atau bisa dikatakan lahir tanpa kepentingan apapun, misalnya karakter Killer Gerbil yang populer di dunia *graffiti*, Molly sebagai karakter teman Killer Gerby yang selalu hadir di profesi yang berbeda-beda ataupun karakter-karakter lain yang tidak dipublikasikan dikarenakan dibuat hanya karena kesenangan perancangannya saja..

## Karakter 2D

Karakter 2D adalah penciptaan gambar karakter bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau “*frame*”, yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan berikutnya dalam perkembangan bertahap langkah-langkah. Dua tipe dari 2D animation adalah sel animasi dan *path* animasi.

Animasi sel (*cel*) berasal dari kata “*celluloid*”, yaitu bahan dasar dalam pembuatan animasi jenis ini ketika tahun-tahun awal adanya animasi. Animasi sel merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal, masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah sebagai objek animasi. Misalnya ada tiga buah animasi sel, sel pertama berisi satu animasi karakter, sel kedua berisi animasi karakter lain, dan sel terakhir berisi latar animasi. Contoh animasi jenis ini adalah film kartun seperti Tom and Jerry, Mickey Mouse dan Detektif Conan.

Animasi *path* adalah animasi dari objek yang gerakannya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan. Contoh animasi jenis ini adalah animasi kereta api yang bergerak mengikuti lintasan rel. Biasanya dalam animasi *path* diberi perulangan animasi, sehingga animasi terus berulang hingga mencapai kondisi tertentu. Dalam *Macromedia Flash*, animasi jenis ini didapatkan dengan teknik animasi *path*, teknik ini menggunakan *layer* tersendiri yang didefinisikan sebagai lintasan gerakan objek.

## Karakter 3D

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan karakter animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Karakter animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.

Semenjak Toy Story buatan Disney (Pixar Studio), maka berlomba-lombalah studio film dunia memproduksi film sejenis. Bermunculanlah, Bugs Life, AntZ, Dinosaurs, Final Fantasy, Toy Story 2, Monster Inc., hingga Finding Nemo, The Incredible, Shark Tale. Cars, Valian. Kesemuanya itu biasa juga disebut dengan animasi 3D atau CGI (Computer Generated Imagery).

## Pengertian Alkitab

Alkitab adalah Kitab Suci umat Kristiani. Alkitab adalah kumpulan dari 66 buku (kitab) yang ditulis dalam jangka waktu lebih dari 1500 tahun oleh lebih dari 40 penulis yang berbeda-beda. Penulis-penulisnya terdiri dari raja-raja, anak raja, gembala, penjala ikan, dan orang-orang yang berpengalaman. Ada penulis-penulis yang berpendidikan dan ada juga yang tidak berpendidikan dari berbagai lapisan masyarakat.

Stott R.W (1987:1) menjelaskan bahwa buku-buku dalam Alkitab terdiri dari dua bagian: 39 buku Perjanjian Lama, dan 27 buku Perjanjian Baru. Kata perjanjian berarti "persetujuan" atau "janji". Inti berita Perjanjian Lama ialah hukum dan janji Allah mengenai Juru Selamat yang akan datang, sedangkan inti berita Perjanjian Baru ialah Injil dan penganapan janji-janji dalam Perjanjian Lama mengenai Kristus. Perjanjian Lama merupakan sejarah umat Allah, bangsa Yahudi, Melalui bangsa inilah Juruselamat itu telah dinubuatkan untuk datang ke dalam dunia. Perjanjian Baru menguraikan riwayat kehidupan Yesus dan penyebaran iman Kristen (Fuller, 1978).

## Alkitab Perjanjian Lama

Perjanjian Lama adalah bagian pertama dari Alkitab Kristen, yang utamanya berdasarkan pada Alkitab Ibrani, berisikan suatu kumpulan tulisan keagamaan karya bangsa Israel kuno. Bagian ini merupakan pasangan dari Perjanjian Baru, bagian kedua dari Alkitab Kristen. Terdapat variasi kanon Perjanjian Lama di antara Gereja-gereja Kristen; kalangan Protestan dan Orang Suci Zaman Akhir hanya menerima kitab-kitab yang terdapat dalam kanon Alkitab Ibrani, yang mana terbagi dalam 39 kitab, sedangkan kalangan Katolik Roma, Ortodoks Timur, dan Ortodoks Oriental menerima sekumpulan tulisan dengan jumlah yang sedikit lebih banyak.

Perjanjian Lama terdiri dari banyak kitab berbeda yang ditulis, disusun, dan disunting oleh berbagai penulis, selama kurun waktu berabad-abad. Alkitab Ibrani merupakan dasar dari Perjanjian Lama Kristen, namun tidak ada kejelasan sepenuhnya pada titik mana parameter-parameter dari Alkitab tersebut ditetapkan. Beberapa akademisi mengajukan pendapat bahwa kanon Alkitab Ibrani ditetapkan pada sekitar abad ke-3 M, atau bahkan setelahnya.

Semua kitab dalam Perjanjian Lama ditulis sebelum kelahiran Yesus, yang mana 97% isinya ditulis dalam bahasa Ibrani dan sisanya dalam bahasa Aram. Kitab-kitab Perjanjian Lama secara umum dapat dibagi menjadi beberapa bagian:

1. Kelima kitab pertama atau Taurat (Pentateukh, Torah)
2. Kitab sejarah yang menceritakan sejarah bangsa Israel sejak penaklukan Kanaan sampai pembuangan ke Babilonia
3. Kitab puisi dan hikmat yang dalam beragam bentuknya berhubungan dengan masalah kebaikan dan kejahatan di dunia ini
4. Kitab nubuat atau para nabi yang berisi peringatan-peringatan terkait konsekuensi jika berpaling dari Allah.

Kelima kitab pertama – Kejadian, Keluaran, Imamat, Bilangan, dan Ulangan – merupakan kitab Taurat, mengisahkan bangsa Israel dari penciptaan menurut Kitab Kejadian sampai dengan kematian Musa. Beberapa akademisi saat ini ragu bahwa kitab-kitab tersebut memperoleh bentuknya seperti yang sekarang pada periode Persia (538–332 SM), dan bahwa para penulisnya adalah kaum elit dari mereka yang kembali dari pembuangan yang kemudian mengendalikan Bait Suci pada saat itu. Namun penemuan fragmen-fragmen Alkitab Ibrani pada tahun 2004 di Ketef Hinnom dengan tarikh abad ke-7 SM, yang berarti sebelum pembuangan ke Babilonia

(Babel), menunjukkan bahwa setidaknya beberapa elemen dari Taurat telah ada sebelum pembuangan Babel.

Kemudian Yosua, Hakim-hakim, Samuel, dan Raja-raja, memuat sejarah Israel sejak dari Penaklukan Kanaan sampai dengan Pengepungan Yerusalem (587 SM). Ada suatu konsensus luas di kalangan akademisi bahwa kitab-kitab ini asalnya adalah sebuah karya tunggal (yang dikenal sebagai "sejarah Deuteronomistik") selama masa pembuangan Babel pada abad ke-6 SM. Kedua Kitab Tawarikh meliputi banyak materi yang sama seperti dalam Taurat dan sejarah Deuteronomistik, dan mungkin berasal dari abad ke-4 SM.

Kitab-kitab Tawarikh berkaitan dengan kitab-kitab Ezra dan Nehemia, yang mungkin terselesaikan pada abad ke-3 SM. Perjanjian Lama Ortodoks dan Katolik memuat dua (Katolik) sampai empat (Ortodoks) Kitab Makabe, yang ditulis pada abad ke-2 dan ke-1 SM.

Kitab-kitab sejarah membentuk sekitar setengah dari keseluruhan isi Perjanjian Lama. Sisanya berupa kitab-kitab dari berbagai nabi – Yesaya, Yeremia, Yehezkiel, Daniel, dan dua belas "nabi-nabi kecil" – yang ditulis antara abad ke-8 dan ke-6 SM, kecuali Kitab Yunus dan Daniel yang mana dituliskan jauh di kemudian hari. Kitab-kitab "hikmat" atau "kebijaksanaan" dan yang lainnya – Ayub, Amsal, dan seterusnya – bertarikh antara abad ke-5 SM dan abad ke-2 atau ke-1 SM, dengan pengecualian beberapa dari Kitab Mazmur.

## Tokoh Pahlawan

Tokoh Pahlawan atau disebut "Pahlawan" adalah sebuah kata benda. Secara etimologi kata "pahlawan" berasal dari bahasa Sanskerta "phala", yang bermakna hasil atau buah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pahlawan berarti orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; pejuang yang gagah berani.

Pahlawan adalah seseorang yang berpahala yang perbuatannya berhasil bagi kepentingan orang banyak. Perbuatannya memiliki pengaruh terhadap tingkah laku orang lain, karena dinilai mulia dan bermanfaat bagi kepentingan masyarakat bangsa atau umat manusia.

Dalam bahasa Inggris pahlawan disebut "hero" yang diberi arti satu sosok legendaris dalam mitologi yang dikaruniai kekuatan yang luar biasa, keberanian dan kemampuan, serta diakui sebagai keturunan dewa. Pahlawan adalah sosok yang selalu membela kebenaran dan membela yang lemah.

Pahlawan sering dikaitkan dengan keberhasilan dalam prestasi gemilang dalam bidang

kemiliteran. Pada umumnya pahlawan adalah seseorang yang berbakti kepada masyarakat, negara, bangsa dan atau umat manusia tanpa menyerah dalam mencapai cita-citanya yang mulia, sehingga rela berkorban demi tercapainya tujuan, dengan dilandasi oleh sikap tanpa pamrih pribadi.

Seorang pahlawan bangsa yang dengan sepenuh hati mencintai negara bangsanya sehingga rela berkorban demi kelestarian dan kejayaan bangsa negaranya disebut juga sebagai patriot.

Kategori pahlawan pun ada banyak, tergantung dengan prestasi yang disumbangkannya, seperti pahlawan kemanusiaan, pahlawan nasional, pahlawan perintis kemerdekaan, pahlawan revolusi, pahlawan proklamasi, pahlawan iman, pahlawan tanpa tanda jasa, pahlawan kesianggan, dan sebagainya.

### Tinjauan anak-anak Usia 6-12 Tahun

Anak merupakan keturunan dari dua pihak keluarga yang disatukan oleh status ikatan pernikahan dan merupakan pemersatu dari ayah dan ibu. Anak adalah seorang yang masih muda dan berada di bawah usia yang belum mengalami perkembangan fisik sepenuhnya, di mana, hal tersebut termasuk dari aspek mental, seperti tanggungjawab, kedewasaan, cara berpikir, dan sebagainya. Seorang anak belum memiliki spesialisasi dalam suatu hal tertentu, hal tersebut juga didukung oleh fisik yang belum berkembang secara total. (The New Oxford Dictionary of English, Children).

### Analisa Data

Melalui studi literatur, wawancara, dan kuisioner didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

- a. Walaupun anak – anak itu menyukai beberapa tokoh Alkitab, Anak-anak lebih menyukai tokoh kartun dibandingkan dengan tokoh Alkitab. Hal itu disebabkan oleh karakter kartun tersebut lebih memiliki unsur fantasi di dalamnya, yang dimana anak-anak usia 6-12 tahun lebih menyukai hal baru dan bersifat *playful*.
- b. Desain dari karakter yang akan dirancang untuk anak – anak ini akan menggunakan teknik ilustrasi 3D kartun yang lucu dan menarik dengan gaya non-realis tetapi tetap sesuai dengan obyek yang sebenarnya, menggunakan warna yang terang dan mencolok.
- c. Untuk membantu dan menarik perhatian anak-anak pada karakter tokoh pahlawan Alkitab ini maka akan menggunakan media

pendukung yang berfungsi untuk menarik perhatian dari anak-anak usia 6-12 tahun tersebut.

### Studi Karakter

Dalam perancangan ini penulis mengangkat 10 tokoh Alkitab Perjanjian Lama. Tokoh-tokoh ini memiliki karakteristik muda dan memiliki iman yang kuat kepada Allah. Tokoh-tokoh tersebut adalah Daniel, Samuel, Daud, Yusuf, Yosua, Samson Gideon, Musa, dan Saul. Tokoh-tokoh ini memiliki karakteristik sebagai berikut :

#### 1. Daniel

Daniel memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut :

- Memiliki cambang, kumis dan janggut
- Memakai baju terusan dengan lengan panjang
- Memiliki paras yang rupawan
- Memakai kain selempang

#### 2. Daud

Daud memiliki karakteristik sebagai berikut :

- Memiliki senjata berupa ketapel/pengumban
- Tenang dan pemberani
- Memakai ikat kepala dan tas selempang
- Membawa kantong berisikan batu dipinggangnya

#### 3. Gideon

Gideon memiliki beberapa ciri sebagai berikut :

- Seorang pemimpin militer dan hakim
- Membawa terompet dari tanduk hewan
- Membawa obor
- Memakai baju perang beserta perlengkapannya
- Membawa tas selempang kecil
- Memiliki karakter tegas

#### 4. Musa

Musa memiliki ciri sebagai berikut :

- Membawa tongkat kayu dengan ujung melingkar
- Memakai baju kain
- Membawa Loh Perintah Allah
- Memiliki Janggut putih

#### 5. Simson

Simson memiliki beberapa ciri sebagai berikut :

- Memiliki tubuh yang kekar
- Rambut yang panjang ( sumber kekuatan )
- Memakai gelang kain ditangannya
- Hanya memakai bawahan

## 6. Samuel

Samuel memiliki beberapa ciri sebagai berikut :

- Memakai jubah panjang yang hampir melebihi kakinya
- Berambut putih
- Memiliki jenggot yang panjang
- Membawa tongkat kayu lurus

## 7. Saul

Saul memiliki beberapa ciri sebagai berikut :

- Memakai jubah panjang yang hampir melebihi kakinya
- Berambut putih
- Memiliki jenggot yang panjang
- Membawa tongkat kayu lurus

## 8. Yosua

Yosua memiliki beberapa ciri sebagai berikut :

- Memakai ikat kepala
- Memakai baju pelindung
- Membawa pedang dipinggangnya
- Memakai ikat kepala

## 9. Yusuf

Yusuf memiliki beberapa ciri sebagai berikut :

- Membawa tongkat kerajaan
- Memakai baju kerajaan
- Memiliki karakter yang gagah
- Memakai Penutup kepala Mesir

## Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan karakter adalah memiliki suatu informasi secara verbal yang kemudian disampaikan melalui berbagai macam media visual. Maksud dari perancangan karakter ini sendiri adalah agar karakter tokoh pahlawan Alkitab lebih dikenal oleh generasi muda terutama anak-anak, dengan diangkatnya perancangan karakter tokoh pahlawan Alkitab Perjanjian Lama menjadi sebuah film, animasi, atau game yang dapat berdampak secara massal.

Perancangan karakter ini dibuat untuk lebih mengenalkan karakter pahlawan Alkitab Perjanjian Lama dalam format visual yang disukai oleh anak-anak, selain itu juga memudahkan berbagai pihak yang akan mengadaptasi karakter tokoh pahlawan Alkitab Perjanjian Lama ke dalam format film, animasi, game, mainan, ilustrasi, komik, dsb. Untuk mendukung perancangan karakter ini, maka digunakan *artbook* sebagai media yang seiring waktu sering digunakan dalam mendukung publikasi dari karakter sebuah film atau game yang akan dirilis.

## Khalayak Sasaran

Dalam perancangan karakter ini target market yang dituju adalah mereka yang bergerak dalam industry perfilman, game, atau mereka yang bergerak dalam bidang ilustrasi. Karena pada dasarnya perancangan karakter sendiri adalah sebuah IP ( Intellectual Property ) dari seorang creator, untuk ditujukan kepada pihak produser untuk diolah menjadi berbagai macam output.

Kemudian dalam perancangan karakter ini target audiens yang dituju adalah anak-anak berusia 6-12 tahun di Indonesia yang menyukai atau mengidolakan tokoh-tokoh kartun.

## Format, Bentuk, dan Bahan Media

*Artbook* ini dibuat untuk memudahkan pihak yang akan mengadaptasi karakter tokoh pahlawan Alkitab ini, *Artbook* ini berbentuk persegi dengan format *artbook* pada umumnya yaitu alur membaca halaman dari depan sampai ke belakang sebanyak sekitar 50 halaman yang dibalut dengan halaman *cover*. Pencetakan setiap halaman *artbook* akan *full colour* yang dibuat dari bahan *Art paper* 150 gram sebagai *cover* dengan *finishing* UV, pemotongan dan di *hardcover* untuk penjilidannya. Untuk isinya menggunakan *matte* 100 gram, *fullcolour*, dan HVS 100 gram, *fullcolour*.

## Judul Artbook

Judul yang akan digunakan dalam pembuatan *artbook* perancangan karakter pahlawan Alkitab Perjanjian Lama ini adalah, *Artbook of The Blessed 9* ( baca : *Artbook of The Blessed Nine* ). Nama ini diambil dari karakter yang diangkat. Karakter yang diangkat diberkati atau yang dalam bahasa Inggris, *Blessed* . Sembilan diambil dari jumlah karakter yang dibuat oleh penulis.

## Gaya dan Teknik Penyajian Ilustrasi

Gaya gambar karakter yang digunakan adalah gaya gambar karikatural, mengikuti gaya gambar tersebut, setiap karakter dari tokoh pahlawan Alkitab Perjanjian Lama akan digambarkan secara lucu dan simpel, serta hanya mengambil elemen-elemen penting dalam karakter itu. Kemudian digambarkan dengan badan kecil, pendek, dan kepala yang lebih besar dari badannya.

## Pendekatan Gaya Penyajian Isi

Gaya penyajian isi dari *artbook* perancangan karakter tokoh pahlawan Alkitab Perjanjian Lama lebih mementingkan penampilan visual dari karakter, dimulai dari sketsa awal hingga desain akhir, dan disertai juga akan sedikit cerita tentang masing-masing karakter.

## Desain Artbook

Artbook karakter tokoh pahlawan Alkitab Perjanjian Lama yang isinya berbahasa Indonesia berisi desain dari karakter tokoh pahlawan Alkitab Perjanjian Lama mulai dari sketsa dasar karakter sampai hasil akhir karakter yang kemudian di *layout* semenarik mungkin.

## Hasil Perancangan



Gambar 1. Cover Artbook of The Blessed 9



Gambar 2. Pin Karakter The Blessed 9



Gambar 3. Stiker Karakter The Blessed 9



Gambar 4. Papercraft Karakter The Blessed 9

## Kesimpulan

Tokoh pahlawan Alkitab yang sebetulnya memiliki potensi yang tidak kalah dengan tokoh-tokoh pahlawan (*superhero*), kurang menarik perhatian anak-anak karena tampilan visualisasi yang kurang menarik dibandingkan dengan karakter-karakter tokoh asing. Dengan demikian maka terbentuklah sebuah konsep perancangan tokoh pahlawan Alkitab ke dalam bentuk yang disukai anak-anak. Dengan harapan anak-anak juga mengapresiasi tokoh pahlawan Alkitab yang bisa memberikan contoh yang baik bagi mereka.

Dalam perancangan karakter tokoh pahlawan Alkitab Perjanjian Lama ini kedalam bentuk yang disukai anak-anak, ada beberapa ciri penting dari setiap karakter yang diangkat ditonjolkan supaya bisa mudah mengenali karakter yang dibuat. Dalam perancangan karakter ini, penggunaan gaya *chibi* pada desain karakter tokoh pahlawan Alkitab Perjanjian Lama supaya karakter tokoh pahlawan Alkitab ini juga diapresiasi oleh anak-anak. Selain itu, perancangan ini dapat menjadi

aset berharga bagi industri kreatif di Indonesia yang dapat diaplikasikan dalam pembuatan film animasi, game, mainan, atau *output* lainnya.

Dalam pengenalan karakter tersebut ditemukan bahwa anak-anak menyukai karakter yang sudah dibuat dan lebih mudah mengingat model karakter yang sudah dibuat. Tetapi ditemukan masalah bahwa ada beberapa karakter dianggap mirip oleh anak-anak.

## Saran

Bagi seorang karakter desainer, untuk merancang suatu desain karakter yang baik, diperlukan suatu proses yang berjalan secara bertahap. Dari data visual sebagai referensi, observasi data yang berhubungan dengan proses pembuatan karakter. Alternatif secara berkala hingga diperoleh hasil final desain karakter yang baik.

## Daftar Referensi

Animation production workflow by Carrot Academy Illustration School, 2014, Diperoleh 5 April 2017, dari <http://carrotacademy/workflow.com>  
Kina Eunike, April 2017, Surabaya

Flaxman, Tereza (2008) Maya 2008 Character modeling & Animation Principles & Practices. Charles River Media

Guanga, Caprili. Anda bertanya? Alkitab menjawab,.Malang: Departemen Literatur SAAT. 1992.

Hernadi Kurniawan., Vian Latreia. (September 29, 2012). Pahlawan-pahlawan Alkitab: Berani dan Rela Berkorban. Diperoleh 10 Februari 2017, dari <http://gkipi.org/pahlawan-pahlawan-alkitab-berani-dan-rela-berkorban/>.

Reynolds, Richard. Superheroes : A Modern Mythology, 2008.

Stefanus, April 2017, Surabaya

Withrow, Steven. Character design for Graphic. Rotovision, 2007.