

# Perancangan Desain Karakter Bum dan Mun Sebagai Tokoh dalam Ensiklopedia Mini Bertema Astronomi

SITI RAHMANI<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: [rahmanisiti20@upi.edu](mailto:rahmanisiti20@upi.edu)

## ABSTRAK

Adanya ilustrasi berupa karakter tokoh pada ensiklopedia, diharapkan menarik minat baca anak, dan akan memiliki gambaran isi pengetahuan lebih jelas. Berbagai jenis desain karakter telah banyak bermunculan baik itu dalam sebuah film animasi, buku cerita bergambar, komik, dan lainnya. Pemilihan karakter pada ensiklopedia mini bertema astronomi disesuaikan dengan kebutuhan cerita, yaitu menggambarkan sifat penuh semangat akan petualangan, dan juga dilihat dari segi kostum yang dipakai. Pembuatan desain karakter menggunakan metode *practice led research* yaitu melalui tahap persiapan, mengimajinasi, pengembangan imajinasi, serta hasil akhir. Desain karakter Bum dan Mun disesuaikan dengan tema cerita dalam buku yang diangkat yaitu petualangan luar angkasa.

**Kata kunci:** *Ensiklopedia, Desain Karakter, Animasi*

## ABSTRACT

*The existence of illustrations in the form of characters in the encyclopedia, is expected to attract children's reading interest, and will have a clearer picture of the content of knowledge. Various types of character designs have sprung up in animated films, picture books, comics, and more. The selection of characters in the astronomy-themed mini-encyclopedia is adapted to the needs of the story, namely to describe the passionate nature of adventure, and also in terms of the costumes worn. Making character designs using the practice led research method, namely through the stages of preparation, imagination, development of imagination, and the final result. The character designs of Bum and Mun are adapted to the theme of the story in the book, which is space adventure.*

**Keywords:** *Encyclopedia, Character Design, Animation*

## 1. PENDAHULUAN

Untuk mempelajari astronomi dibutuhkan media yang efektif dan tepat, seperti media elektronik ataupun media cetak yang dapat memfasilitasi anak dalam mempelajari sains. Maka dari itu salah satu media cetak sebagai sarana belajar yang tepat bagi anak yaitu ensiklopedia, "Media cetak merupakan sarana atau perantara komunikasi yang dicetak pada bahan dasar kertas dan kain untuk menyampaikan pesan atau informasi, unsur utama media cetak adalah teks dan gambar visual" (Ikhwan, 2022). Penyajian ensiklopedia yang dikemas dengan gaya bahasa ringan, dan ilustrasi yang menarik dapat digunakan sebagai sumber belajar atau media pembelajaran bagi anak. Adanya ilustrasi berupa karakter tokoh pada ensiklopedia, diharapkan menarik minat baca anak, dan akan memiliki gambaran isi pengetahuan lebih jelas.

Berbagai jenis desain karakter telah banyak bermunculan baik itu dalam sebuah film animasi, buku cerita bergambar, komik, dan lainnya. Pemilihan karakter pada ensiklopedia mini bertema astronomi disesuaikan dengan kebutuhan cerita, yaitu menggambarkan sifat penuh semangat akan petualangan, dan juga dilihat dari segi kostum yang dipakai. Desain merupakan sebuah aktivitas dalam membuat konsep rancangan karya seni (Susanto, 2011). Sedangkan karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu, sifat atau simbol kepribadian yang membedakan seorang individu dengan individu lainnya, Maka dapat disimpulkan bahwa desain karakter adalah sebuah rancangan yang dibuat untuk membuat sebuah konsep berupa tokoh yang memiliki ciri khas dan watak yang berbeda pada sebuah cerita.

Desain karakter dibuat dengan pengayaan kartun karena disesuaikan dengan target pembaca anak, karena memiliki ciri dan bentuk yang lucu dan menghibur, karakter kartun sering ditemukan dalam penggunaan buku bacaan dan cerita bergambar bagi anak. Ilustrasi berupa tokoh karakter berupa seorang anak berusia 11 tahun dan robot Bulan yang dimaksudkan guna adanya sebuah hubungan narasi materi serta isi teks ensiklopedia. Dalam merancang sebuah desain karakter perlu memperhatikan berbagai hal seperti, jenis karakter, umur karakter, asal karakter, bentuk, hingga pemberian nama yang mudah diingat.

## 2. METODE PERANCANGAN

Perancangan desain karakter ini menggunakan metode penciptaan karya *Practice Led Research*, metode ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah karya melalui proses penciptaan yang ditulis menggunakan prosedur ilmiah. Pada metode penciptaan *Practice Led Research* wujud karya belum ada ketika kegiatan dilaksanakan, oleh karena itu serangkaian proses perancangan serta data dan teori dikumpulkan sebagai dasar perwujudan karya yang akan diciptakan (Hendriyana, 2022). Dalam *Practice Led Research* terdapat empat tahapan dalam proses berkarya yaitu, tahap persiapan, tahap mengimajinasi, tahap pengembangan imajinasi, dan tahap pengerjaan.

### a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan penulis melakukan observasi mengenai berbagai tokoh karakter yang cocok dengan isi buku, observasi dilakukan dengan menonton film animasi, untuk mencari referensi untuk karakter tokoh yang akan hadir dalam buku yaitu anak laki-laki berusia 11 tahun dan juga sebuah robot Bulan bernama Mun.

### b. Tahap Mengimajinasi

Setelah tahapan persiapan penulis memilih karakter Miguel dalam film animasi Disney Coco yang cocok dan dijadikan referensi bagi tokoh Bum, dan Doraemon dalam film Doraemon untuk karakter Mun.

**c. Tahap Pengembangan Imajinasi**

1) Persiapan alat dan bahan

Proses selanjutnya adalah mempersiapkan alat dan bahan untuk proses studi karakter, adapun alat dan bahan yang digunakan yaitu:

a) *Laptop*



**Gambar 1 Laptop (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)**

Laptop Lenovo Ideapad 110 (Spesifikasi ukuran layar *14 inci atau 1366x768 px*, kartu grafis *Intel HD Graphics 400*, processor *Intel Celeron N3160 quad-core 1,6 GHz-2.24 Ghz*, *2 MB chace memori RAM 4GB*, dengan kapasitas penyimpanan *500 GB*). Laptop digunakan sebagai alat untuk membuat desain karakter dengan teknik digital.

b) *Pen tablet*



**Gambar 2 Pen Tablet WACOM (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)**

WACOM Intuos digunakan untuk membuat gambar atau ilustrasi digital, yang dihubungkan dengan *Laptop*.

c) *MediBang Paint Pro*

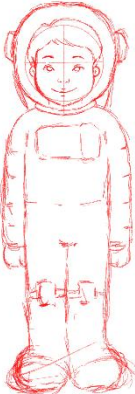

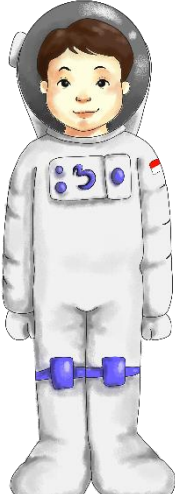


**Gambar 3 Logo Medibang Paint Pro (Sumber: <https://www.pngegg.com/en/png-ycinc/>, diakses pada: 25 Februari 2023)**

Alat ini berupa aplikasi pada perangkat lunak untuk menciptakan desain karakter karena memiliki berbagai macam *tools* yang lengkap.

**d. Tahap Pengerjaan**

**Tabel 1. Tabel Proses Pengerjaan**

No	Gambar	Keterangan
1		Membuat sketsa kasar
2		Penggunaan <i>outline</i> pada ilustrasi bersifat opsional namun penulis memilih menggunakannya karena lebih nyaman, dan mempermudah dalam proses pemberian warna.
3		Tahap selanjutnya adalah pemberian <i>shading</i> dengan menggunakan <i>brush oil pastel</i> pada objek yang sudah diberi warna dasar, agar gambar tidak <i>flat</i> setelah proses <i>shading</i> selesai lalu dilakukan teknik <i>blending</i> , menggunakan <i>brush water color</i> dengan transparansi yang cukup rendah agar warna objek terlihat natural.

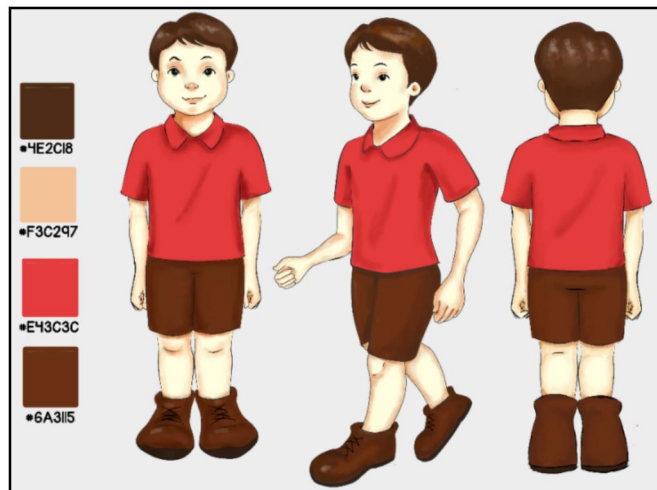
Setelah desain karakter selesai, maka tahap terakhir ialah menghadirkan ilustrasi karakter kedalam isi buku ensiklopedia.

### 3. PEMBAHASAN

Penggambaran tokoh pada sebuah cerita memiliki peranan yang sangat penting, karakter tokoh juga mampu mempengaruhi dan menghidupkan isi cerita, maka dengan hal ini dalam pembuatan ensiklopedia mini yang dibalut dengan cerita narasi, penulis menghadirkan dua tokoh yang cocok dengan isi cerita, dengan nama karakter, tampilan yang unik dan dapat diingat. Adapun karakter tokoh yang disebutkan yaitu:

a. Bum

Bum merupakan seorang anak laki-laki berusia 11 tahun, ia memiliki ketertarikan dengan angkasa luar, nama Bum sendiri diambil dari kata Bumi. Penulis mengilustrasikan karakter Bum yang berada di latar tempat Bumi dengan menggunakan pakaian berwarna merah sebagai simbol bahwa ia adalah anak yang pemberani dan penuh dengan semangat, karakter Bum terinspirasi dari tokoh Miguel yang berusia 12 tahun pada film animasi Disney berjudul Coco.

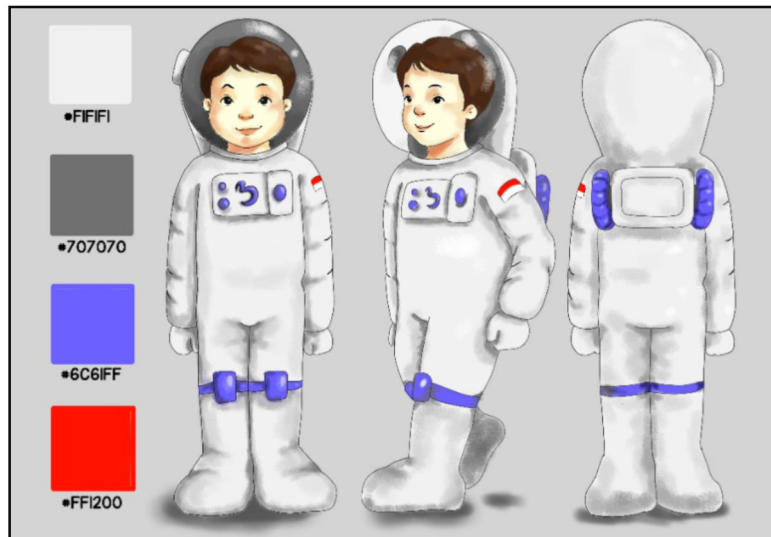


**Gambar 4 Tokoh Bum Menggunakan Pakaian di Bumi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)**



**Gambar 5 Tokoh Miguel dalam Animasi Disney Coco (Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/disney-coco-printables--566890671838409340/>, diakses pada: 18 Februari 2023)**

Ilustrasi karakter Bum yang berada di luar angkasa menggunakan *Space suit* atau pakaian antariksa berwarna putih yang terinspirasi dari pakaian Astronaut saat melakukan misi luar angkasa. Penulis memberikan warna biru yang menandakan Planet Bumi pada detail simbol huruf B sebagai inisial nama Bum, tombol *backpack remote control*, selang oksigen,,dan juga pelindung lutut. Selain itu tambahan bendera merah dan putih pada lengan kanan sebagai ciri bahwa Bum berasal dari Indonesia.



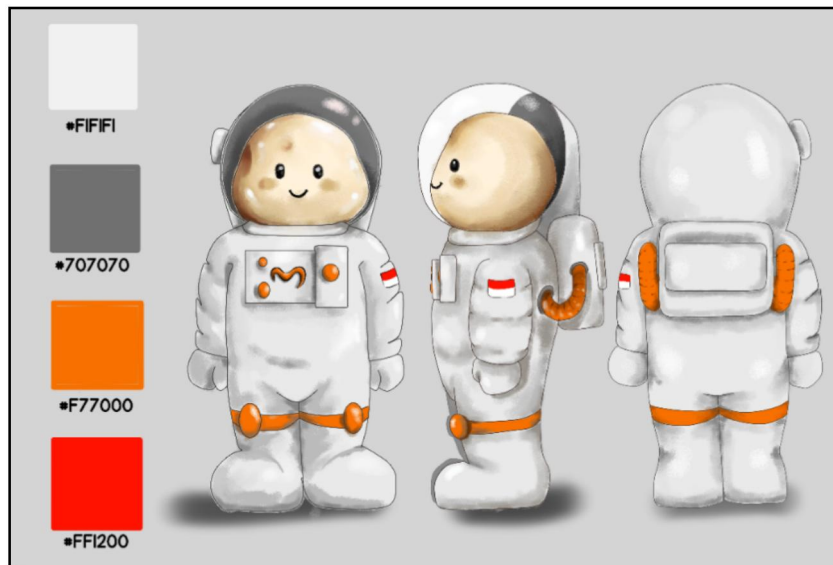
**Gambar 6 Tokoh Bum Menggunakan Space Suit (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)**



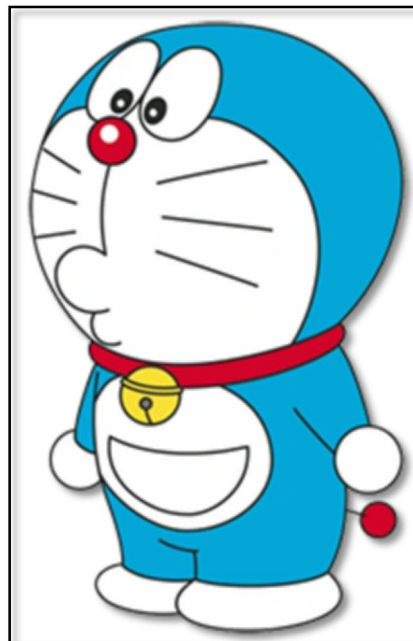
**Gambar 7 Referensi Kostum Space suit yang Dipakai oleh Astronaut (Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Extravehicular\\_Mobility\\_Unit#/media/File:STS-118\\_EVA\\_EMU\\_Suit.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Extravehicular_Mobility_Unit#/media/File:STS-118_EVA_EMU_Suit.jpg), diakses pada: 18 Februari 2023)**

b. Mun

Mun adalah tokoh robot Bulan yang akan menemani Bum untuk berpetualang diluar angkasa, karakter robot Mun digambarkan dengan sifat yang hangat dan pemandu yang baik, nama Mun diambil dari kata *Moon* yang berarti Bulan dalam bahasa Inggris. Mun terinspirasi dari tokoh robot kucing Doraemon yang selalu menemani dan membantu tokoh Nobita dalam film Doraemon. Mun berpakaian seperti Astronaut saat menjalankan misi luar angkasa, penulis memberikan warna oranye yang menandakan cahaya Bulan yang hangat pada detail simbol huruf M sebagai inisial nama Mun, tombol *backpack remote control*, selang oksigen, dan juga pelindung lutut. Selain itu tambahan bendera merah dan putih pada lengan kanan sebagai ciri bahwa Mun berasal dari Indonesia.



**Gambar 8 Tokoh Mun**  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)



**Gambar 9 Doraemon Sebagai Inspirasi Tokoh Mun**  
(Sumber:[https://id.wikipedia.org/wiki/Doraemon\\_%28karakter%29#/media/Berkas:Doraemon\\_versi\\_2005.png](https://id.wikipedia.org/wiki/Doraemon_%28karakter%29#/media/Berkas:Doraemon_versi_2005.png), diakses pada: 18 Februari 2023)

#### 4. KESIMPULAN

Dari perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa tahapan yang harus dilakukan berdasar pada metode *practice led research*. Dalam hal ini, perancangan desain karakter tokoh dalam ensiklopedia mini bertema astronomi perlu untuk memperhatikan target audiens, referensi yang sesuai; agar perancangan tetap dapat berlaku secara efektif dan efisien. Desain karakter Bum dan Mun disesuaikan dengan tema cerita dalam buku yang diangkat yaitu petualangan luar angkasa. Namun, metode *practice led research* dapat digunakan pula dalam perancangan pada beragam tema lainnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Hendriyana, H. (2022). *Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research And Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain*. Edisi Revisi. Penerbit Andi.
- Ikhwan, M. (2022). *Manajemen Media Kontemporer: Mengelola Media Cetak, Penyiaran, dan Digital*. Jakarta: Prenada Media.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Logo Medibang Paint Pro. Dipetik 25 Februari 2023 dari <https://www.pngegg.com/en/png-ycinc/>
- Tokoh Miguel dalam Animasi Disney Coco. Dipetik 18 Februari 2023 dari <https://www.pinterest.com/pin/disney-coco-printables--566890671838409340/>
- Referensi Kostum Space suit yang Dipakai oleh Astronaut. Dipetik 18 Februari 2023 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Extravehicular\\_Mobility\\_Unit#/media/File:STS-118 EVA EMU Suit.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Extravehicular_Mobility_Unit#/media/File:STS-118_EVA_EMU_Suit.jpg)
- Doraemon Sebagai Inspirasi Tokoh Mun. Dipetik 18 Februari 2023 dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Doraemon\\_%28karakter%29#/media/Berkas:Doraemon\\_ve rsi\\_2005.png](https://id.wikipedia.org/wiki/Doraemon_%28karakter%29#/media/Berkas:Doraemon_ve rsi_2005.png)