

Perancangan Karakter Utama Serial Animasi “Little Bird” dengan Mengadaptasi Burung Endemik Indonesia

Faishal Abyan Harmandito dan Nugrahardi Ramadhani
Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan,
Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: faishalabyanh@gmail.com, sancokbrancok@gmail.com

Abstrak—Rencana pemerintah dalam menargetkan pembangunan ekonomi kreatif di Indonesia periode 2015-2019 adalah dengan pengembangan Intellectual Property (IP) di sektor industri kreatif. Animasi merupakan salah satu bidang industri kreatif yang memiliki potensi yang besar karena dampaknya yang mampu memicu industri-industri lainnya untuk ikut berkembang dan mampu mengenalkan Indonesia dengan memanfaatkan sumber kekayaan alam dan budaya sebagai konsep dasar dalam pembuatannya. Perancangan ini berfokus pada penciptaan desain karakter utama dalam serial animasi “Little Bird” yang merupakan penggabungan konsep dengan mengangkat kasus perundungan sebagai tema cerita dan menggunakan kekayaan alam dan keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia untuk diadaptasi ke dalam sebuah bentuk serial animasi. Metode dalam perancangan ini menggunakan metode sampling secara geografis, demografis, dan psikografis target audiens. Pengumpulan data primer dilakukan secara kualitatif dengan pencarian sumber berupa literatur-literatur ilmiah, observasi burung endemik Indonesia, wawancara terhadap pakar animasi, melakukan *Focus Group Discussion (FGD)*, serta melakukan studi eksperimental terhadap konsep dasar karakter. Data sekunder berupa studi eksisting film-film animasi dan karakter animasi, studi literatur dan teori-teori terkait. Hasil akhir perancangan ini berupa video *turntable* 6 karakter utama yang berisi tentang deskripsi setiap karakter, ekspresi, dan aktifitas setiap karakter berdurasi kurang lebih 1 menit setiap karakternya. Selain itu, dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai kajian dan referensi bagi industri animasi. Diharapkan juga dapat menjadi konsep baru dalam pengembangan IP.

Kata Kunci—karakter utama, burung endemik Indonesia, serial animasi, intellectual property.

I. PENDAHULUAN

PEMERINTAH sebagai menargetkan pembangunan ekonomi kreatif di Indonesia secara intensif periode tahun 2015-2019, salah satunya dengan pembentukan *Intellectual Property (IP)* di sektor industri kreatif. *Intellectual Property* merupakan hasil dari proses berpikir yang diperoleh dari kecerdasan manusia yang menghasilkan teknologi, seni, ilmu pengetahuan, karya tulis, dan lain sebagainya yang berguna bagi manusia lainnya dan memiliki nilai jual [1]. Hal ini diatur dalam Hak Kekayaan Intelektual (HKI) demi memberikan perlindungan kepada pencipta atas karya yang dihasilkannya. Menurut pengamatan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), animasi masuk dalam subsektor film, video dan fotografi yang memiliki potensi yang sangat besar dalam menyerap tenaga

kerja dan memajukan perekonomian negeri serta memicu bangkitnya industri-industri lainnya seperti *merchandise*, video *game*, komik dan lain sebagainya [2]. Selain pengaruhnya dalam segi perekonomian dan industri kreatif, animasi juga memiliki pengaruh sosial dan budaya bagi masyarakat Indonesia [3].

Ide dan konsep animasi merupakan salah satu kunci dari kesuksesan film animasi. Penyampaian pesan moral dan budaya menjadi inti cerita dalam perancangan serial animasi ini. Pesan moral yang diangkat mengenai salah satu jenis kenakalan anak pada umumnya yaitu perundungan. Perundungan merupakan salah satu tindakan negatif dari seseorang maupun kelompok terhadap pihak lain dengan cara mengejek, menindas, mengucilkan, hingga menyakitinya secara fisik [4]. *United Nation International Children’s Emergency Fund (UNICEF)* pada tahun 2016 juga sempat menyatakan bahwa Indonesia menempati urutan tertinggi di ASEAN untuk kasus perundungan yang terjadi pada anak-anak. Oleh karena itu, topik tentang perundungan menjadi sesuatu yang menarik untuk diangkat. Dalam konsep serial animasi ini nantinya akan berfokus pada penggambaran berbagai macam jenis perundungan yang terjadi secara umum dan cara-cara unik untuk mengatasinya. Untuk unsur budaya yang diangkat lebih berfokus pada kekayaan alam dan keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Seperti penggunaan *environment* dan *property* yang mempresentasikan khas Indonesia serta pengadaptasian karakter yang menggunakan burung endemik Indonesia. Penggabungan konsep yang mengangkat kasus perundungan dan menggunakan kekayaan alam dan keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia menciptakan sebuah konsep film serial animasi yang berjudul “Little Bird”. Film serial animasi ini nantinya akan menceritakan tentang kehidupan seekor burung kecil yang sering dirundung oleh burung-burung lainnya, namun dia selalu memiliki cara-cara cerdas untuk mengatasinya. Konsep animasi ini nantinya akan ditujukan untuk anak usia 4-9 tahun, sehingga akan dibawakan secara ringan, mudah dipahami dan aman untuk dikonsumsi anak-anak. Untuk itu, penggunaan jenis komedi *slapstick* memiliki peranan penting dalam penyampaian konten cerita. Menurut Darwanto, manusia dapat menyerap pengetahuan yang didapatkan dari pengalamannya karena pengetahuan manusia 75% didapatkan melalui indera penglihatan dan 25% didapat dari indera pendengaran. Pendapat lain juga mengatakan bahwa media televisi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena pembelajarannya

melalui audio visual dibandingkan dengan pembelajaran melalui siaran radio. Menurut Aurora Lumbantoruan, Msi.Psi, psikolog klinis, mengatakan bahwa tayangan yang diperlihatkan pada anak-anak memiliki pengaruh yang cukup besar. Anak-anak mampu menirukan gaya para selebritas atau tokoh dalam tayangan yang ditontonnya tanpa memahami makna (*value*) dari kata maupun gayanya. Dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis tayangan non-verbal atau *slapstick* memiliki dampak yang sangat besar terhadap anak, karena penyampaian informasi lebih efektif dengan penyampaian yang berfokus pada penggunaan bahasa visual seperti gerak badan, tingkah laku karakter, dan lain-lain.

Namun pada perancangan ini lebih berfokus pada pengadaptasian burung endemik Indonesia ke dalam bentuk karakter serial animasi. Alasan yang mendasari untuk mengangkat hewan jenis burung adalah karena varietas jenis burung yang begitu banyak dan jarang diketahui masyarakat dibandingkan dengan jenis hewan lain seperti jenis mamalia dan reptil. Tujuan pengadaptasian burung endemik Indonesia ke dalam bentuk karakter serial animasi adalah untuk mengenalkan burung endemik kepada masyarakat khususnya anak-anak. Berdasarkan data yang didapat dari situs *Birdlife.org*, varietas burung di Indonesia menempati urutan keempat terbanyak di dunia dengan jumlah 1712 varietas. Burung endemik Indonesia yang diangkat adalah dari kelompok burung yang terancam punah, seperti burung Cenderawasih Raggiana, Jalak Bali, Elang Flores, Merpati Mahkota Biru, Ayam Ketawa dan Merak Hijau yang mana orang umum maupun anak-anak jarang yang mengetahui. Sehingga ciri unik dari burung endemik tersebut dapat menjadi daya tarik bagi anak-anak.

Dari data yang didapat dari situs *boxofficemojo.com*, animasi yang mengangkat karakter hewan sebagai karakter utamanya rata-rata menempati urutan tinggi dalam pendapatan yang dihasilkan seperti *Finding Dory*, *The Lion King*, *Finding Nemo*, *The Secret Life of Pets*, *Zootopia* dan *Up*.

Dengan demikian, penggabungan karakter burung endemik Indonesia sebagai karakter utama dan konsep cerita yang mengangkat kasus perundungan dapat menciptakan keunikan tersendiri dan nilai sosial yang mendukung pembentukan moral pada anak-anak.

Jenis karakter dalam konsep serial animasi “Little Bird” dibagi menjadi dua kelompok, yaitu karakter utama dan karakter pendukung. Dalam konsep serial animasi “Little Bird” diperlukan adanya karakter utama yang berperan penting terhadap pembentukan alur cerita. Pengaruh karakter utama menguasai sebagian besar alur cerita. Karakter utama ini terdiri dari satu karakter protagonis utama, empat karakter antagonis, dan satu karakter utama yang berperan sebagai partner karakter protagonis. Perpaduan karakter ini juga diikuti oleh karakter pendukung sebagai peran *support* karakter utama.

Karakter utama dirancang dengan berbagai macam sifat, watak dan karakteristik. Untuk karakter protagonis utama berperan sebagai orang yang sering dirundung oleh antagonis, namun berkat kecerdasan yang ia miliki ia mampu mengatasinya. Selain itu karakter protagonis utama juga memiliki seorang partner dan seorang karakter pendukung

yang selalu mendukungnya. Khusus untuk karakter pendukung dibahas oleh penulis yang berbeda.

Penggunaan karakter dalam serial animasi “Little Bird” menggunakan gaya gambar *stylized*. Gaya gambar *stylized* dinilai mampu memberikan keunikan tersendiri dalam proporsional bentuk karakter, namun tetap mampu mempresentasikan visual dari burung endemik yang akan diadaptasi.

A. Identifikasi Masalah

1. Animasi menjadi salah satu target pemerintah dalam mengembangkan industri kreatif di Indonesia periode 2015-2019 karena potensinya yang begitu besar dalam memajukan perekonomian negeri yang dinilai mampu membangkitkan industri-industri di sekitarnya seperti komik, *video game*, *merchandise*, dan lain-lain.
2. Film serial animasi “Little Bird” membutuhkan karakter utama yang memiliki pengaruh kuat dalam terciptanya suatu cerita.
3. Film serial animasi “Little Bird” membutuhkan karakter yang mampu mempresentasikan keunikan dari burung endemik Indonesia yang menarik secara visual maupun perilakunya.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang karakter utama dengan mengadaptasi burung endemik Indonesia sebagai salah satu elemen visual dalam konten serial animasi “Little Bird”?

C. Batasan Masalah

1. Perancangan ini berfokus pada proses pembuatan karakter utama yang memiliki peran dalam membangun cerita.
2. Hasil akhir dari perancangan karakter utama akan ditampilkan ke dalam bentuk video yang didalamnya mengulas tentang deskripsi karakter, ekspresi, dan gerakan karakter.
3. Perancangan desain karakter pendukung dan environment dari serial animasi ini akan dibahas dalam laporan tugas akhir perancangan dari penulis yang berbeda.

D. Tujuan

1. Memperkuat *personality* setiap karakter berupa bentuk badan, wajah, pakaian, atribut, ekspresi, dan *gesture* dengan melakukan studi *archetype*.
2. Menemukan bentuk karakter yang sesuai dengan sifat dan peranan masing-masing karakter dalam film serial animasi “Little Bird”.
3. Menentukan jenis pakaian, corak, dan warna yang sesuai dengan *personality* setiap karakter.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1) Karakter Utama

Dalam suatu cerita fiksi, karakter merupakan pelaku yang berperan dalam menciptakan maupun mengembangkan suatu peristiwa sehingga mampu menciptakan sebuah cerita.

Karakter-karakter yang berada dalam sebuah karya fiksi dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis berdasarkan pentingnya tokoh tersebut dalam penciptaan dan pengembangan peristiwa dalam suatu cerita.

Pembagian karakter yang berperan dalam suatu cerita dibagi menjadi dua, karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama adalah tokoh yang memiliki peranan sangat penting dalam sebuah cerita dan yang paling sering berperan. Sedangkan karakter pendukung adalah tokoh yang berperan sebagai penunjang atau pembantu bagi karakter utama.

Berdasarkan perannya, karakter utama dibagi menjadi dua, yaitu karakter protagonis dan karakter antagonis. Karakter protagonis merupakan karakter yang menjadi panutan bagi penonton. Karakter tersebut selalu memiliki sifat yang mencerminkan nilai-nilai dan norma-norma yang tumbuh di masyarakat, sehingga pantas menjadi panutan. Sedangkan karakter antagonis merupakan karakter yang berperan sebagai pembuat masalah dan memiliki sifat-sifat yang berkebalikan dengan nilai-nilai dan norma-norma yang ada di masyarakat.

2) *Serial animasi*

Animasi berasal dari bahasa latin "*animatio*" yang asal katanya dari kata "*animo*" (memberikan kehidupan) dan "*atio*" (sebuah aksi). Sedangkan dalam bahasa Inggris animasi berasal dari kata "*animate*" yang memiliki arti menjadikan hidup atau memberikan nyawa [5]. Namun manusia merupakan makhluk yang tidak dapat memberikan nyawa atau kehidupan karena yang bisa melakukan hal itu hanyalah Tuhan yang Maha Esa. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa animasi adalah usaha yang dilakukan manusia dalam menggambarkan makhluk atau objek yang bergerak sehingga nampak terlihat hidup dan memiliki nyawa. Untuk melakukan usaha tersebut, manusia menggunakan berbagai macam media seperti kayu, kertas, dan batu. Namun seiring perkembangan teknologi, pembuatan animasi dilakukan secara digital menggunakan perangkat komputer. Menurut BEKRAF, dalam pengelompokannya animasi termasuk kedalam subsektor film, video, dan fotografi.

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kata serial memiliki arti berurutan atau bersambungan. Sehingga jika digabungkan, serial animasi merupakan salah satu bentuk film animasi yang memiliki cerita berurutan atau bersambung antara episode satu dengan episode selanjutnya.

3) *Archetype*

Archetype adalah tipe-tipe sifat dan perilaku dari suatu karakter. Menurut Jung, *archetype* memiliki kaitan yang erat antara psikolog dan fisik.

4) *Basic Shape*

Basic shape atau bentuk dasar merupakan hal yang dapat kita gunakan untuk mendefinisikan suatu sifat atau karakteristik suatu objek.

5) *Ekspresi Dasar Karakter*

Dalam pembuatan desain suatu karakter baik untuk keperluan komik atau karakter animasi, diperlukan adanya standar dasar ekspresi wajah. Terdapat tujuh ekspresi dasar, yaitu ekspresi normal, takut, senang, marah, sedih, terkejut, dan jijik [6].

6) *Eksplorasi Desain Pakaian*

Eksplorasi desain pakaian dilakukan setelah mendapatkan berbagai macam referensi gambar karakter dan studi *archetype*. Setelah mencari referensi akan mendapatkan lebih banyak gambaran tentang gaya berpakaian karakter pemalas, pemarah, rajin, dan lain sebagainya. Desain pakaian juga kerap dipengaruhi oleh jaman dan tempat dimana karakter tersebut hidup. Seperti karakter yang tinggal di pedalaman hutan biasa menggunakan pakaian tradisional atau yang terbuat dari dedaunan, dan karakter yang hidup di jaman futuristik biasa menggunakan pakaian yang terlihat simpel dan elegan.

7) *Filosofi Warna*

Dalam sebuah buku berjudul *How to Use Color in Film*, warna memiliki pengaruh yang sangat besar dalam pembuatan film dan presentasi suatu karakter. Dengan warna, sebuah karakter dapat lebih tergambarkan dengan jelas tentang *personality*, ras, pekerjaan dan lain sebagainya. Selain itu, warna juga berfungsi sebagai pembangun suasana.

III. METODOLOGI DESAIN

A. *Observasi*

Observasi yang dilakukan meliputi pengamatan terhadap karakteristik yang dimiliki oleh setiap burung endemik Indonesia.

B. *Wawancara*

Wawancara dilakukan terhadap salah satu pakar animasi di Indonesia untuk mengetahui perkembangan industri animasi di Indonesia dimata para pelaku animasi serta mendapatkan tanggapan tentang konsep karakter dan animasi yang penulis buat.

C. *Riset Eksperimental*

Terdapat dua jenis riset eksperimental yang dilakukan penulis, yaitu riset eksperimental karakter (untuk mengetahui tanggapan tentang konsep karakter yang penulis buat) dan riset eksperimental cerita (untuk mengetahui tanggapan tentang konsep cerita yang penulis buat).

D. *FGD (Focus Grup Discussion)*

FGD dilakukan terhadap pakar-pakar dibidang industri animasi untuk mendapatkan masukan dan saran terhadap konsep karakter dan animasi yang penulis buat.

IV. ANALISA DAN HASIL PENELITIAN

Dari hasil studi dan analisis yang dilakukan, didapatkan beberapa poin kesimpulan sebagai berikut:

1. Animasi di Indonesia perlu mengangkat lokal konten tetapi dengan kualitas Internasional
2. Mengangkat permasalahan yang familiar dengan kehidupan anak-anak setiap harinya dengan disisipi tema utama yaitu perundungan.
3. Perlu memasukkan berbagai macam jenis perundungan yang terjadi di masyarakat dan ide kreatif untuk menyelesaikannya.

4. Karakter protagonis dan antagonis perlu memiliki tujuan dan alasan yang sama-sama kuat sehingga mampu menciptakan konflik yang sangat kuat.
5. Menggunakan konflik yang semakin memuncak dan pola cerita yang konsisten karena untuk kebutuhan animasi serial.
6. Penyelesaian masalah dalam cerita harus dilakukan dengan proses kreatif dari tindakan para karakternya.
7. Untuk anak usia dini lebih cocok menggunakan jenis *slapstick* dalam konsep animasinya.
8. *Slapstick* yang digunakan adalah yang aman untuk dikonsumsi anak-anak, jauh dari kekerasan dan dapat dengan mudah dipahami anak-anak sehingga pesan-pesan moral dan nilai dapat tersampaikan dengan baik.
9. pengadaptasian burung ke dalam bentuk karakter animasi disesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki oleh burung tersebut.
10. Bentuk dasar dari suatu karakter harus dapat mencerminkan dengan baik sifat dari karakter tersebut, sehingga penonton hanya dengan melihat bentuk dari karakter tersebut sudah mampu menebak sifat yang dimilikinya.
11. Warna dasar dari setiap karakter berbeda-beda dan mampu mencerminkan sifat dari karakter tersebut. Hal ini dapat membantu penonton dalam mengingat setiap karakter yang muncul.
12. Karakter protagonis dan antagonis perlu memiliki tujuan dan alasan yang sama-sama kuat sehingga mampu menciptakan konflik yang sangat kuat.

V. KONSEP DESAIN

A. Konsep Cerita

Konsep cerita serial animasi “Little Bird” bercerita tentang seekor burung kecil yang sering dirundung oleh burung lainnya, namun burung kecil tersebut mampu mengatasi setiap masalah yang dihadapi dengan menggunakan kecerdasan yang dimilikinya. Untuk itu diperlukan adanya konsep *personality* yang matang yang dimiliki oleh masing-masing karakter dan hubungannya antara karakter satu dengan karakter yang lain agar konsep cerita dapat terus mengalami perkembangan.

B. Konsep Cerita dalam Serial Animasi

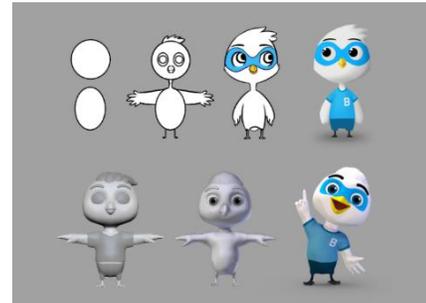
Penulis membuat konsep cerita serial animasi “Little Bird” ke dalam dua sesi. Setiap sesi akan berisikan masing-masing 12 episode. Untuk sesi pertama, akan lebih berfokus pada pengenalan setiap karakter dan topik perundungan. Sedangkan untuk sesi berikutnya akan berfokus pada pengembangan cerita terhadap masalah-masalah yang terjadi. Hal ini tidak menutup kemungkinan jika terjadi pengembangan selanjutnya untuk sesi 3, 4, 5 dan seterusnya.

C. Desain Karakter

Terdapat enam karakter utama yang berperan dalam konsep serial animasi “Little Bird” yang telah penulis buat. Berikut merupakan karakter-karakter utama yang berperan:

1) Bli

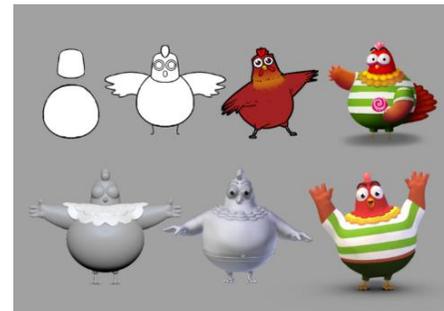
Karakter Bli diambil dari salah satu burung endemik dari pulau Bali yaitu Jalak Bali. Sama halnya dengan burung Jalak Bali, karakter Bli merupakan karakter burung yang berbadan kecil jika dibandingkan dengan karakter burung lainnya. Banyak burung yang menganggap remeh Bli karena tubuh kecilnya yang akhirnya hal itu menjadi alasan kenapa dirinya sering dirundung. Namun dibalik tubuh kecilnya, Bli selalu memiliki akal yang cerdas sehingga dia mampu mengatasi setiap permasalahan yang dihadapinya.



Gambar 1. Konsep dan 3D karakter Bli.

2) Choki

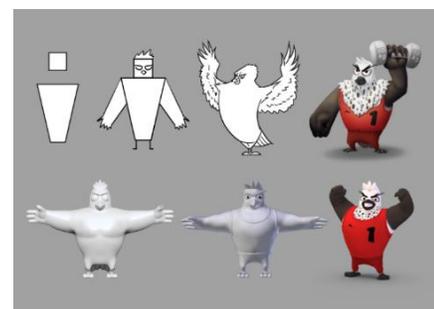
Karakter Choki merupakan adaptasi dari Ayam Ketawa yang merupakan jenis ayam endemik yang berasal dari Sulawesi. Choki merupakan sahabat Bli. Choki memiliki sifat jorok, pemalas, dan suka makan.



Gambar 2. Konsep dan 3D karakter Choki.

3) Jim

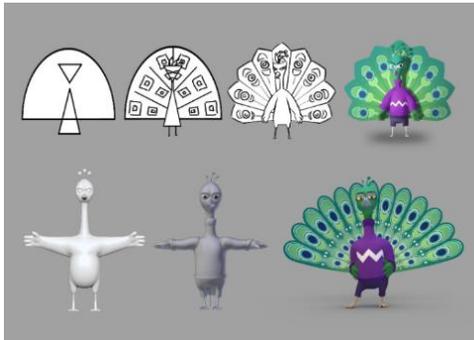
Jim merupakan karakter yang diadaptasi dari Elang Flores yang berasal kepulauan Nusa Tenggara, khususnya Pulau Flores. Jim merupakan burung yang atletis dan terkenal paling kuat di kotanya. Jim sangat suka merundungi Bli. Namun pada akhirnya Jim selalu dapat dikalahkan oleh Bli.



Gambar 3. Konsep dan 3D karakter Jim.

4) *Vincent*

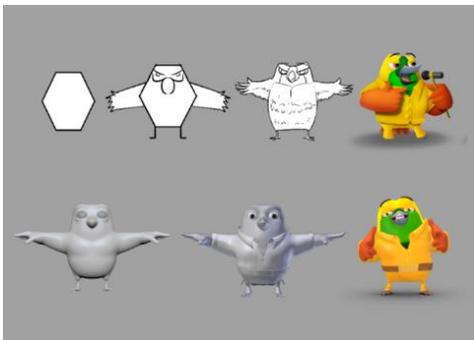
Vincent merupakan karakter yang diadaptasi dari Merak Hijau. Merak Hijau merupakan burung yang dapat ditemui di Pulau Jawa dan terkenal akan keindahan bulunya. Vincent sangat suka melukis dan membuat karya-karya seni. Namun Vincent adalah karakter yang anti sosial, sehingga saat Bli mendekati Vincent, Vincent akan menggunakan cara-cara licik dan jahat agar membuat Bli menjauh darinya.



Gambar 4. Konsep dan 3D karakter Vincent.

5) *Goldy*

Goldy merupakan karakter yang diadaptasi dari burung Cenderawasih Raggiana yang berasal dari Papua. Goldy merupakan burung paling kaya di kotanya. Goldy pintar bernyanyi dan bergaul. Namun dia memiliki sifat angkuh dan suka pamer. Ketika Goldy mengetahui bahwa Blu menyukai Bli, Goldy yang merupakan kakak dari Blu menjadi kesal dengan Bli, sehingga membuatnya selalu merundungi Bli.



Gambar 5. Konsep dan 3D karakter Goldy.

6) *Quinn*

Karakter Quinn diadaptasi dari burung Merpati Mahkota Biru. Burung ini merupakan burung endemik Indonesia yang berasal dari Papua. Quinn terlahir dari keluarga kaya dan terkenal sangat manja. Namun suatu ketika keluarga Quinn jatuh miskin. Teman-temannya yang biasa bersama dengannya mulai menjauhinya. Namun hanya ada Blu yang selalu menemani Quinn. Hal ini membuat Quinn menjadi sangat dekat dan setia dengan Blu. Dia juga sangat melindungi Blu dari ancaman dan bahaya. Sehingga ketika Quinn mengetahui Blu menyukai Bli, Quinn selalu berusaha menjauhkan Bli dari Blu dengan cara-cara licik dan jahat.



Gambar 6. Konsep dan 3D karakter Quinn

D. Implementasi Desain Karakter ke dalam Serial Animasi

Implementasi karakter ke dalam bentuk serial animasi dapat dilihat dari perbedaan pengaplikasian karakter dalam beberapa adegan yang terjadi dalam suatu episode. Episode awal serial animasi “Little Bird” berjudul *Art Classroom* yang bercerita tentang kompetisi antara Bli, Jim, dan Vincent dalam mendapatkan medali. Berikut merupakan gambar pengimplementasian karakter kedalam serial animasi.



Gambar 7. Adegan Jim, Bli, dan Vincent di-shot 5.



Gambar 8. Adegan Bli dan Vincet di-shot 27.



Gambar 9. Adegan Jim menertawai Bli di-shot 50.

VI. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan karakter utama serial animasi “Little Bird” dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode riset sudah dilakukan dengan baik dan dijelaskan secara mendetail di dalam laporan perancangan, namun terdapat salah satu metode yang dirasa kurang tepat, yaitu pada studi eksperimental dengan mengajak anak-anak menggambar bersama alternatif desain karakter burung yang telah penulis buat. Metode ini dirasa kurang sesuai dan akan lebih baik jika pembuatan desain karakter tidak ada campur tangan dari pihak audiensi pada saat proses desain hingga sampai karakter benar-benar selesai.
2. Terdapat beberapa kendala dalam proses desain, terutama pada bagian proses *rigging* dan animasi karakter. Pada bagian ini waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan satu karakter terbilang cukup lama. Namun akhirnya dapat terselesaikan meskipun terdapat beberapa bagian yang rusak saat di animasikan, seperti pada bagian bahu Jim yang kurang cocok pada saat dia mengangkat barbel, kaki Bli yang terkadang melengkung ketika berjalan, celana Choki yang sering tembus dengan kulit, dan lain sebagainya. Sehingga hasil dari *rendering* animasi perlu dibenarkan ulang untuk berusaha menutupi kerusakan-kerusakan tersebut. Selain itu juga terjadi permasalahan pada model 3D karakter ketika dianimasikan sehingga membuat penulis melakukan perubahan bentuk karakter saat telah melewati proses konsep karakter.

B. Saran

Perancangan karakter utama serial animasi “Little Bird” mendapatkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan karakter utama serial animasi “Little Bird” diperlukan adanya kemampuan yang cukup terlebih dahulu mengenai animasi 3D terutama pada bagian *rigging* karakter.
2. Desain karakter dirasa sangat menarik secara visual, namun untuk *personality* karakter dan hubungannya antar karakter masih perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar peran karakter utama sebagai sebagai pelaku yang mampu mengembangkan cerita dapat terbangun dengan baik.
3. Perlu adanya pengaturan ulang pada proses *rigging* karakter, karena pada saat proses penganimasian terdapat banyak sekali kerusakan yang terjadi akibat penempatan dan pengaturan *rigging* yang kurang cocok dengan proporsi badan karakter.
4. Harapan kedepannya, penulis berharap bahwa perancangan karakter utama serial animasi “Little Bird” dapat terwujud dengan tayang di televisi nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sutedi, *Hak atas kekayaan intelektual*. Jakarta: Sinar Grafika, 2009.
- [2] Indonesia Kreatif, “Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019 - Indonesia Kreatif.” [Online]. Available: <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/ikpro/publication/rencana-pengembangan-animasi-nasional-2015-2019/>. [Accessed: 25-Feb-2019].
- [3] Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI, “Ekonomi Kreatif: Rencana Aksi Jangka Menengah 2015-2019,” 2014.
- [4] S. Goldbaum, “Developmental Trajectories of Victimization: Identifying Risk and Protective Factors,” *J. Appl. Sch. Psychol.*, vol. 19, pp. 139–156, 2003.
- [5] J. Wright, *Animation Writing and Development*. Burlington: Focal Press, 2005.
- [6] S. Mccloud, *Making Comics*. New York: Harper Collins, 2006.