

# Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” Dengan Mengadaptasi Biota Laut

Danika Clarafitri Hermanudin dan Nugrahardi Ramadhani  
Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
*e-mail*: danika.clara@gmail.com, sancokbrancok@gmail.com

**Abstrak**—Karakter atau tokoh pada sebuah animasi merupakan salah satu unsur utama dalam membawa jalan cerita dan pesan yang disampaikan. Perancangan karakter dalam serial animasi “Puyu to The Rescue” ini mengangkat isu kerusakan lingkungan, dimana kehidupan biota laut mengalami pencemaran yang berkepanjangan. Untuk mendukung konsep cerita, pengadaptasian desain karakter akan terbagi menjadi dua yaitu mengadaptasi biota laut di Indonesia sebagai karakter utama dan sekunder, dengan tujuan mengenalkan keanekaragaman serta kekayaan hayati laut negeri ini dan mengadaptasi isu kehidupan biota laut yang sudah mulai tercemar sebagai karakter antagonis. Keseluruhan animasi ini akan dibangun sesuai untuk anak usia sekitar 6-8 tahun, sehingga akan dibawakan secara ringan, tidak mengandung kekerasan yang berat, mudah dipahami dan aman untuk dikonsumsi dengan cerita yang menghibur. Perancangan ini fokus pada metode studi eksperimental. Setiap bagian mempunyai metode tersendiri dalam menyusun referensi untuk desain karakter. Pengumpulan data riset terbagi menjadi, kualitatif dengan pencarian sumber data statistik responden target audien, data primer berupa literatur-literatur ilmiah dan melakukan *depth interview*, serta studi literatur dan teori-teori terkait. Hasil dari perancangan ini adalah 9 karakter terdiri dari 3 tokoh utama, 3 tokoh sekunder dan 3 tokoh antagonis dengan berbagai ekspresi dan gesture yang diharapkan mewakili ciri karakteristik biota laut.

**Kata Kunci**—Desain Karakter, Serial Animasi, Animasi 2D, Biota Laut.

## I. PENDAHULUAN

ANIMASI kini menjadi sarana yang sangat digemari oleh anak – anak. Tokoh karakter yang lucu dan jalan cerita yang menarik merupakan beberapa konten yang menjadikan animasi suatu daya tarik pada anak. Selain untuk hiburan, animasi dapat memberikan edukasi secara langsung maupun tidak langsung. Ide dan konsep animasi merupakan salah satu kunci dari kesuksesan film animasi. Salah satu perancangan yang dikerjakan bersama peneliti kini adalah serial animasi 2D berjudul Puyu to The Rescue. Penyampaian edukasi yang menjadi topik pada serial animasi ini adalah mengangkat isu lingkungan Nusantara yang berfokus pada pencemaran laut. Pencemaran laut sudah menjadi salah satu permasalahan terbesar di Indonesia.

Diharapkan pembuatan serial animasi Puyu to The Rescue ini dapat meningkatkan rasa empati anak-anak terhadap kehidupan biota laut yang ekosistemnya kini dirusak oleh pencemaran laut. Dengan begitu anak-anak akan belajar untuk

tidak memperparah pencemaran dan akan turut menjaga lingkungan. Konsep cerita pada serial animasi ini menceritakan tentang kehidupan biota laut dalam bentuk kisah petualang dengan karakter hewan laut berinteraksi dengan hewan laut lainnya dalam dunia fantasi di bawah laut, yang nantinya akan ada konflik antara mereka dengan sampah maupun pencemaran laut tiap episodenya. Keseluruhan animasi ini akan dibangun sesuai untuk anak usia sekitar 6-8 tahun, sehingga akan dibawakan secara ringan, tidak mengandung kekerasan yang berat, mudah dipahami dan aman untuk dikonsumsi anak – anak.

Perancangan ini akan berfokus pada desain karakter untuk animasi Puyu to The Rescue sebagai pendukung konsep cerita. Jenis karakter dalam konsep serial animasi terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu tokoh utama, tokoh sekunder, dan tokoh antagonis. Pengadaptasian biota laut pada desain karakter akan terbagi menjadi dua aspek yaitu dengan mengadaptasi hewan laut sebagai tokoh utama dan sekunder, dan isu keadaan biota laut ke dalam bentuk monster sebagai tokoh antagonis.

Alasan yang mendasari untuk mengadaptasi hewan laut sebagai karakter tokoh utama dan tokoh sekunder pada serial animasi adalah Indonesia merupakan salah satu tempat yang memiliki kekayaan biodiversitas terkaya di dunia (Menurut buku *The States of the Sea* yang merupakan hasil dari kolaborasi pemerintah Amerika Serikat (AS) dan Indonesia) serta banyak masyarakat tidak mengetahui bahwa sekian hewan laut yang terkenal berada di perairan laut Indonesia, contohnya seperti enam dari tujuh spesies penyu, ikan raja laut, hiu paus, hiu berjalan, ikan cardinal, ikan pari mantan, dan banyak lagi.

Sedangkan alasan mengadaptasi isu kehidupan biota laut yang sudah mulai tercemar dalam bentuk monster sebagai tokoh antagonis yaitu untuk memberikan kesan kepada anak-anak bahwa sampah adalah benda yang jahat dan akan merusak kehidupan dan ekosistem di laut. Dengan begitu, anak-anak akan tersadar betapa buruknya bahayanya pencemaran laut.

Desain karakter mengacu pada penampilan, kepribadian, watak, dan karakteristik tokoh. Anak-anak cenderung menyukai gaya *visual* yang dibuat lebih mudah dipahami dan dipadu dengan warna-warna yang *colourful* agar lebih tertarik mengenal tokoh dalam serial atau film-film animasi. Pengayaan karakter dalam serial ini akan menggunakan gaya gambar *stylized* pada tokoh utama dan sekunder. Gaya gambar

*stylized* mampu memberikan keunikan dalam porposional bentuk karakter tetapi tetap mempresentasikan visual dari hewan laut yang akan di adaptasikan. Sedangkan untuk tokoh antagonis akan menggunakan gaya gambar humanoid. Gaya gambar humanoid mampu memberikan kesan bentuk dan gerakan seperti manusia meskipun sebenarnya bukan manusia.

Agar tercipta animasi “*Puyu to The Rescue*” yang menarik, perlu diciptakan konsep keseluruhan elemen animasi yang harmonis dan menyatu dengan konten cerita yang dibuat. Dengan begitu, perlu adanya **“Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” dengan Mengadaptasi Biota Laut”** untuk memenuhi serial animasi ini. Perancangan ini mendukung penuh serial animasi melewati desain karakter dalam bentuk 2 dimensi.

#### A. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain karakter untuk serial animasi 2D Puyu to The Rescue dengan mangadaptasi biota laut?

#### B. Batasan Masalah

1. Proses perancangan karakter mulai dari konsep sketsa, hingga menjadi bentuk jadi.
2. Perancangan ini hanya membahas pra produksi, yaitu desain karakter untuk serial animasi.
3. Perancangan desain karakter berbatas pada tiga tokoh utama, tiga tokoh sekunder, dan tiga tokoh antagonis beserta ekspresi dan gestur.
4. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah konsep awal, *depth interview* kepada narasumber (pakar animasi), studi eksperimental, studi eksisting, studi archetype dan kuesioner kepada target konsumen.
5. Penulis membatasi perancangan ini dalam hal pembuatan desain karakter. Sedangkan konsep cerita dan pergerakan animasi akan dibahas dalam laporan perancangan dari penulis yang berbeda.

#### C. Tujuan Masalah

1. Membuat desain visual yang menarik dan sesuai untuk anak umur 6-8 tahun.
2. Memperkuat *personality* masing-masing karakter berupa bentuk badan, wajah, pakaian, atribut, ekspresi, dan gesture dengan melakukan studi *archetype*.
3. Menemukan bentuk karakter yang sesuai dengan sifat dan peranan masing-masing karakter dalam cerita serial animasi “Puyu to The Rescue”.
4. Menentukan atribut dan warna sesuai dengan karakter masing-masing.

#### D. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara umum maupun khusus

1. Manfaat secara umum, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai kajian dan referensi bagi industri animasi.
2. Manfaat bagi pihak akademis, Sebagai kajian dalam proses pembuatan karakter pada animasi.
3. Manfaat bagi pihak desainer, Sebagai referensi *style* karakter 2D dalam membawakan teman biota lau cerita

animasi “Puyu to The Rescue”.

4. Manfaat bagi pihak stakeholder, Sebagai bahan untuk pengembangan aset animasi dan konsep *IP* baru perusahaan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Landasan teori

#### 1. Animasi 2D

Animasi 2D adalah jenis animasi dibuat dengan tangan atau dengan bantuan komputer dimana animator menggunakan beberapa gambar untuk menciptakan ilusi gerakan dari karakter. Tipe animasi ini biasanya dibuat dengan menggunakan *vector* yang mengadopsi teknik traditional animation.

#### 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 [1]. Sehingga dapat disimpulkan bahwa animasi adalah usaha yang dilakukan manusia dalam menggambarkan makhluk atau objek yang bergerak sehingga nampak terlihat hidup dan memiliki nyawa. Kata serial memiliki arti bersambungan. Sehingga jika digabungkan, serial animasi adalah salah satu bentuk film animasi yang memiliki cerita berurutan atau bersambung antara episode dengan episode selanjutnya.

#### 3. Desain Karakter

Desain karakter adalah proses perancangan terhadap seluruh karakter yang terlihat dalam sebuah Film, Animasi maupun *Game*. Pembuatan sebuah karakter, membutuhkan pemilihan gaya yang sesuai dengan konsep cerita agar meningkatkan daya tarik penonton terhadap alur ceritanya, dan dapat juga membantu karakter tersebut menjadi daya tarik utama. Sebuah karakter harus mempunyai biodata. biodata tersebut akan memberikan gambaran tentang siapa karakternya, bagaimana penampilannya, apa kesukaannya dan yang apa yang ia benci, bagaimana perilakunya, apa fitur pembedanya, dan karakter emosional [2].

#### 4. Archetype

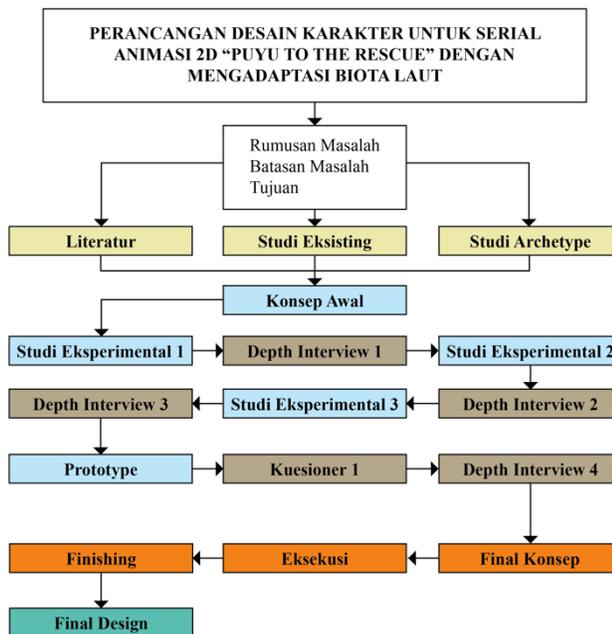
*Archetype* adalah tipe – tipe sifat dan perilaku dari suatu karakter. Arketipe adalah bawaan, prototipe universal untuk ide-ide dan dapat digunakan untuk menafsirkan pengamatan [3]. Menurut Jung, *archetype* memiliki kaitan yang erat antara psikolog dan fisik.

#### 5. Basic Shape

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

#### 6. Stylized

*Stylized* atau stilasi dalah pengayaan gaya gambar yang memodifikasi bentuk dari objek aslinya dengan melakukan pengurangan atau penyederhanaan namun tetap mampu mempresentasikan karakteristik dari objek aslinya. Stilasi bertujuan untuk menghasilkan gambaran yang lebih unik dan menarik secara visual dari objek aslinya [4].



Gambar 1. Metodologi Penelitian

### 7. Humanoid

Humandoid adalah penggambaran gaya gambar yang memodifikasi bentuk dari objek aslinya kedalam bentuk yang menyerupai manusia, tetapi bukan manusia asli pada umumnya.

### 8. Ekspresi Dasar Karakter

Penciptaan ekspresi dan emosi pada sebuah karakter, perlu terdapat penekanan pada ekspresi yang ingin disampaikan. Jika ingin menyampaikan sebuah ekspresi pada karakter dengan tema cerita sedih, maka ekspresi yang diciptakan harus mampu menyampai kepada pemirsa sehingga terdapat hubungan antara karakter dengan penonton. 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 [5].

## III. METODE PENELITIAN

### A. Studi Eksisting

Studi eksisting animasi dilakukan untuk menentukan konsep dan gaya gambar yang menurut penulis tepat untuk perancangan ini. Animasi yang dipilih untuk studi eksisting tentunya termaksud salah satu animasi yang terkenal seperti *Spongebob Squarepants*, *Song of The Sea*, dan *Finding Nemo*.

### B. Studi Archetype

Dalam studi archetype penulis memilih referensi karakter-karakter dalam film tertentu yang memiliki sifat atau karakteristik yang sama, yang selanjutnya akan di analisis berdasarkan fisik, sifat, perilaku, dan gesture.

### C. Studi Eksperimental

Melakukan eksperimen pada desain karakter dari sketsa kasar, sketsa alternatif, pemilihan gaya gambar, pemilihan warna dan atribut pada tiap karakter.

### D. Depth Interview

Melakukan *depth interview* kepada pakar animasi untuk mengetahui perkembangan industri animasi pada anak-anak dan mendapatkan saran, masukan, pada studi eksperimental yang sudah dilakukan.

### E. Prototyping

Tahap *prototyping* dilakukan untuk menciptakan output model yang akan dijadikan perancangan nantinya. Dalam tahapan ini feedback dari beberapa narasumber ahli serta perbaikan sudah dilakukan agar media *prototype* lebih solid dan mempunyai daya tarik dalam pemasaran terhadap target audiens.

### F. Kuesioner

Penulis menciptakan sebuah kuesioner yang berisi tidak lebih dari 10 pertanyaan tentang kelayakan desain karakter dalam bentuk *sampling* video kepada target konsumen yaitu anak berumur 6-8 tahun.

## IV. ANALISA HASIL PENELITIAN

Hasil dari studi dan analisis yang telah dilakukan penulis dalam perancangan desain karakter serial animasi *Puyu to The Rescue*, didapatkan beberapa poin kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep karakter animasi pada tokoh utama dan sekunder dengan mengadaptasikan biota laut atau hewan laut yang ada di Indonesia dapat menjadi peluang yang baik untuk mengangkat unru kekayaan alam laut yang di miliki negeri ini.
2. Konsep karakter animasi pada tokoh anatgonis dengan mengadaptasikan keadaan biota laut kedalam bentuk monster untuk memberikan kesan kepada anak-anak bahwa sampah adalah benda yang jahat dan dapt merusak kehidupan dan ekosistem di laut.
3. Anak-anak lebih menyukai karakter yang lucu dan unik bagi mereka.
4. Hasil studi archetype: Berdasarkan konsep cerita, studi archetype yang dapat membantu penulis dalam perancangan ini adalah :
  - Tokoh Utama (*Energetic and Optimistic, Stupid and Coward, Clever and Stubbron*).
  - Tokoh Sekunder (*Cute Innocent, Spirited Girl, dan The Big Fat Bully*).
  - Tokoh Antagonis (*The villain Gang*)
5. Studi eksperimental: Sketsa yang terpilih berdasarkan masukan-masukan dari pakar animasi adalah sketsa yang terlihat unik dan menggambarkan karakteristiknya jika dilihat langsung, tetapi juga dapat dikembangkan dalam penerapannya pada objek animasi 2D dengan sistem motion.
6. *Depth interview*: Dengan adanya *depth interview* agar mendapatkan banyak masukan dan saran dari pakar animasi. Masukan dan saran yang sudah didapatkan akan menjadi pertimbangan, acuan dan tolak ukur dalam proses prancangan ini.
7. *Prototyping*: Hasil dari *prototyping* adalah potongan awal 1 menit pada episode 1 animasi *Puyu to The Rescue*.

8. Kuesioner : Hasil dari kuesioner kepada 50 target audiens sangat memuaskan. Kuesioner menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan perancangan ini.

## V. KONSEP PERANCANGAN

### A. Konsep cerita

Serial animasi ini akan menceritakan tentang kehidupan biota laut dimana ekosistemnya kini sedang terancam oleh pencemaran laut yang berubah menjadi monster-monster jahat penghancur lingkungan. Pada serial animasi ini, penyu akan menjadi tokoh utama karena banyaknya orang menyukai penyu. Penyu tersebut diberi nama Puyu dan akan menjalani kehidupannya di sebuah ekosistem terumbu karang bernama *Coral City*. Tempat ini akan menjadi tempat serangan pencemaran laut yang akan menjadi konflik utama di setiap episode serial ini. Monster yang terbuat dari pencemaran laut tersebut akan membahayakan penduduk *Coral City*, dimana Puyu akan berusaha untuk membasmi monster sampah tersebut bersama teman-temannya.

Pemberian tokoh monster diserial animasi ini berguna untuk memberikan kesan kepada anak-anak bahwa sampah adalah benda yang jahat dan akan merusak kehidupan dan ekosistem di laut. Dengan begitu, anak-anak akan tersadarkan betapa buruknya bahayanya pencemaran laut.

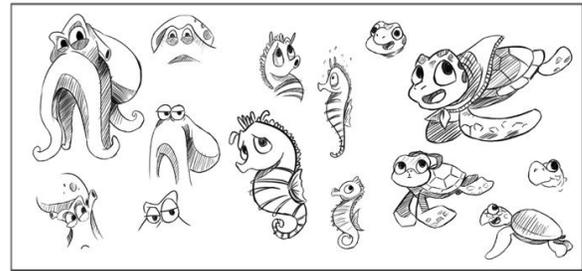
### B. Kriteria Desain Karakter

Dari hasil data yang telah dilakukan, didapatkan kriteria desain karakter yang diperlukan dalam perancangan :

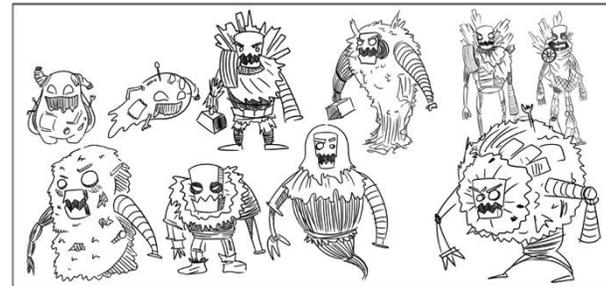
1. Menggunakan teori bentuk dasar dalam merancang karakter.
2. Menggunakan gaya gambar *stylized* pada tokoh utama dan sekunder.
3. Menggunakan gaya gambar humanoid pada tokoh antagonis.
4. Mengadaptasi karakter hewan laut yang ada di Indonesia pada tokoh utama dan tokoh sekunder.
5. Mengadaptasi isu keadaan biota laut ke dalam bentuk monster pada tokoh utama.
6. Menggunakan studi *archetype* dan referensi karakter-karakter dari film atau serial animasi lain yang memiliki *archetype* sejenis.
7. Menggunakan warna yang mendekati dengan hewan atau objek yang dipilih dalam mendesain karakter.
8. Pemilihan warna karakter juga mengacu dari beberapa teori menghubungkan warna-warna disukai anak-anak yaitu warna yang cerah dan soft.
9. Menggunakan pemilihan pakaian atau atribut pada karakter tertentu untuk memperkuat pengkarakteran.
10. Menggunakan sistem outline pada penggambaran.

### C. Konsep karakter

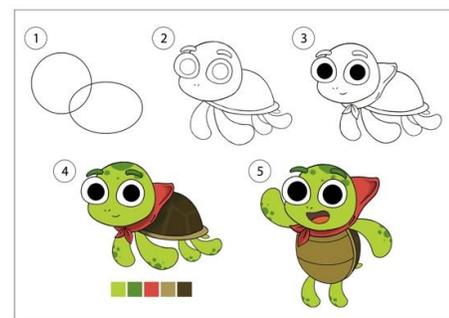
Konsep karakter tokoh utama dan sekunder yang ingin di bangun pada animasi *Puyu To The Rescue* adalah dengan menggunakan gaya stilasi, dimana menyederhanakan namun tidak mengubah banyak bentuk aslinya. Tetapi untuk memperkuat sifat dan karakternya dapat di lakukan dengan



Gambar 2. Konsep karakter utama dan sekunder



Gambar 3. Konsep karakter antagonis



Gambar 4. Karakter Puyu

studi *archetype*, agar setiap individu per-karakter dapat menonjol.

Konsep karakter antagonis yang ingin di bangun pada animasi *Puyu To The Rescue* adalah kumpulan-kumpulan sampah yang dibuat bagaikan monster-monster. Untuk memperbeda sating karakter antagonisnya, yaitu dengan menggunakan material atau sampah yang berbeda.

### D. Desain karakter

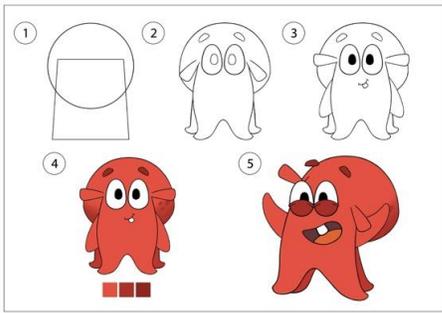
Terdapat 9 karakter yang berperan dalam konsep serial animasi "Puyu to The Rescue". Berikut desain karakternya:

#### 1. Puyu

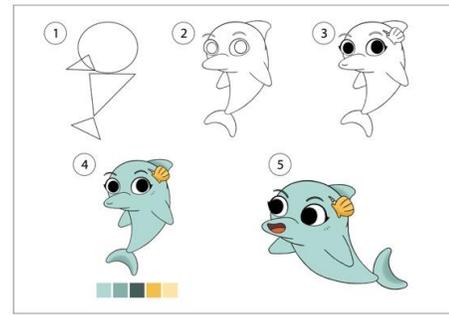
Tokoh utama dalam serial animasi ini. Puyu merupakan seekor penyu yang selalu saja membuat ulah, dimana ada Puyu, di situ selalu ada masalah. Namun meski banyak masalah atau konflik di dekat Puyu, dia selalu berhasil mengatasi masalah tersebut dengan bantuan teman-teman Puyu yaitu Buba dan Gogop.

#### 2. Buba

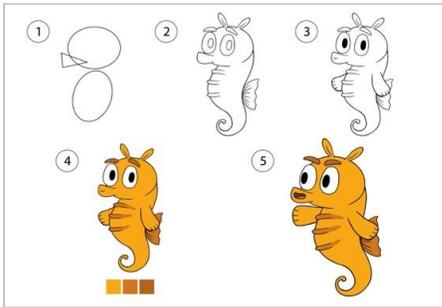
Teman Puyu yang selalu mendukung Puyu. Dengan kebodohnya, tanpa pikir panjang Buba sering kali



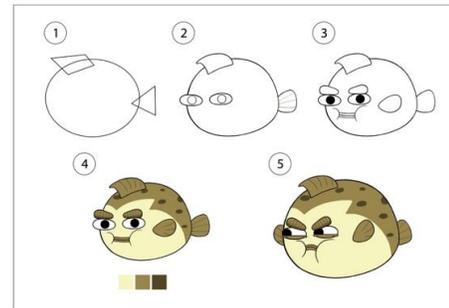
Gambar 8. Karakter Buba



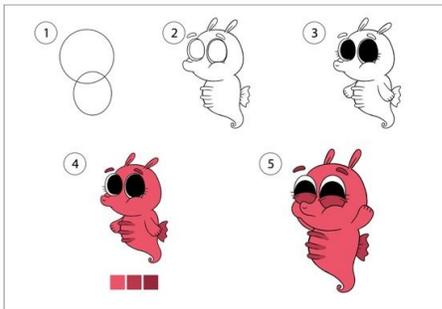
Gambar 5. Karakter Pina



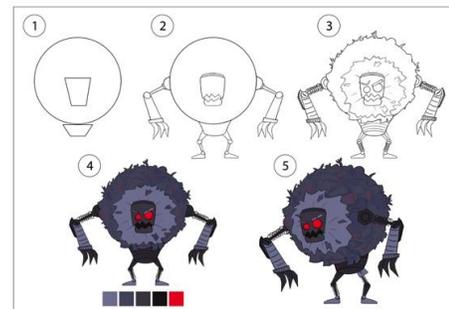
Gambar 9. Karakter Gogop



Gambar 6. Karakter Ferdi



Gambar 10. Karakter Cimot



Gambar 7. Karakter Larakan

memperparah masalah yang dibuat Puyu. Namun Buba senantiasa membantu Puyu dalam menghadapi masalahnya. Buba sangat penakut, dia akan menyemprotkan tinta dari dalam tubuhnya dan terlihat seperti sedang mengompol.

### 3. Gogop

Merupakan teman puyu yang bertubuh kecil. Meskipun bertubuh kecil, Gogop adalah seekor kuda laut yang pintar, kepintarannya sering kali membantu masalah-masalah yang dihadapi Puyu. Namun di balik kepintarannya, Gogop merupakan karakter yang keras kepala dan tidak pernah mengakui kesalahan yang dia perbuat.

### 4. Cimot

Cimot merupakan adik dari Gogop, dia adalah kuda laut yang memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi dan selalu ingin tahu apa yang dilakukan Gogop kakanya.

### 5. Pina

Pina merupakan anak lumba-lumba yang suka menjelajah lautan. Dia juga sering bermain ke Coral City karena dia sangat menyukai keindahan Coral City.

### 6. Ferdi

Ferdi adalah ikan buntal yang sangat suka makan. Dia juga

suka menjahili teman-temannya dengan menyenggolnya tubuh Ferdi yang besar dan bulat.

### 7. Larakan

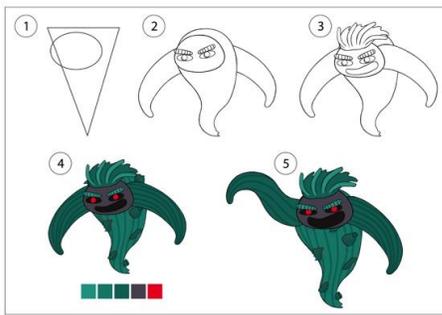
Larakan merupakan makhluk yang terbuat dari tumpukan sampah. Dia suka merusak lingkungan di dalam laut seperti memakan terumbu karang. Larakan merupakan monster sampah yang pertama kali muncul sebelum dia menciptakan pasukan monster sampah lainnya.

### 8. Mbu

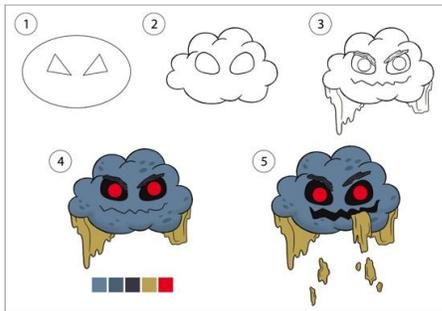
Mbu merupakan anak buah ciptaan Larakan yang pertama. Dia adalah monster sampah berwujud kumpulan senar dan tali. Larakan menciptakan Mbu dari berbagai sampah senar dan jarring yang ada di laut.

### 9. Bledug

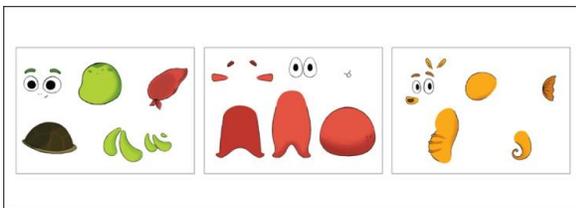
Bledug merupakan anak buah ciptaan Larakan yang ke dua. Dia adalah seekor monster sampah berwujud asap beracun. Larakan membuat Bledug dari berbagai limbah cair dan juga racun-racun yang ada di laut.



Gambar 11. Karakter Mbu



Gambar 12. Karakter Bledug



Gambar 13. Karakter cut out karakter

## VI. IMPLEMENTASI DESAIN

### A. Cut out karakter

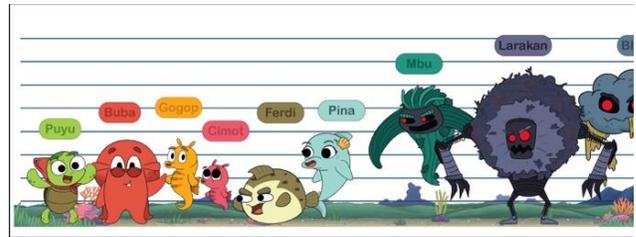
Cut Out adalah pembagian tiap porsi badan dalam karakter dengan cara memisahkan lapisan layer per bagian yang akan digerakkan. Hal ini sangat penting untuk mempermudah penggerakkan animasi 2D dalam sistem motion. Cut out dilakukan hanya pada bagian yang penting atau perlu digerakkan pada animasi secara terpisah seperti kepala, badan, kaki, dan tangan.

### B. Proporsi badan antar karakter

Perlu adanya perbandingan proporsi antar karakter. Hal ini agar terlihat jelas ukuran, besa, kecilnya tiap karakter secara jelas. Berikut adalah gambar seluruh proporsi badan karakter:

### C. Pengaplikasian desain pada animasi

Berikut adalah hasil implementasi desain karakter dan environment pada animasi Puyu to The Recue. Contoh implemnetasi ini terdapat pada prototype animasi dalam waktu kurang lebih 1 menit. Implementasi hanya untuk memberikan contoh hasil dari penggabungan antar desain karakter dan desain environment.



Gambar 14. Proporsi antar karakter



Gambar 15. Pengaplikasian desain pada animasi

## VII. PENUTUPAN

### A. Kesimpulan

Proses perancangan desain karakter yang telah dilakukan menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian telah dilakukan menggunakan metode studi literatur, studi archetype, dan studi komparator, *depth interview* kepada beberapa ahli, studi eksperimental, *prototype*, serta kuesioner sebagai tolak ukur keberhasilan konsep desain karakter dan environment.
2. Konsep utama perancangan ini ialah mendesain karakter yang sesuai untuk konsep cerita animasi “Puyu To The Rescue” dimana ingin membuat animasi hiburan tetapi memiliki sentuhan edukasi mengenai laut untuk anak umur 6-8 tahun.
3. Desain karakter meliputi gesture dan ekspresi yang sangat menggambarkan kratakeristik tiap karakter secara jelas. Tiap karakter memiliki ekspresi dan gesture utama.
4. Hasil akhir yang dihasilkan oleh penulis dalam perancangan ini berupa video *turntable* 9 karakter, yaitu 3 tokoh utama, 3 tokoh sekunder, dan 3 tokoh antagonis. *Turntable* berisi ekspresi dan gesture karakter dalam bentuk video Full HD.

### B. Saran

Berikut saran untuk perancangan desain karakter serial animasi 2D Puyu to The Rescua:

1. Metode sudah dilakukan dengan baik dan dijelaskan secara detail pada laporan. Namun perlu adanya metode yang lebih baik untuk pembuatan tokoh antagonis dalam animasi Puyu to The Rescue. Dirasa terlalu fokus terhadap penelitian karakter tokoh utama dan tokoh sekunder, sehingga kurangnya reverensi dan pembuatan yang matang pada tokoh antagonis yang memiliki konsep monster yang berasal dari sampah dan pencemaran pada laut.
2. Dalam perancangan desain karakter 2D diperlukan adanya kemampuan yang cukup mengenai dasar *motioning*, terutama pada bagian riging karakter.
3. Untuk mempermudah Penulis disarankan untuk membuat

guide line atau semacam grafik standart manual agar hasil desain tetap konsisten dari awal hingga akhir.

4. Desain karakter dirasa sudah cukup dan menarik secara visual, tetapi untuk *personality* dan hubungan antar karakter masih perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar peran tiap karakternya mampu mengembangkan cerita terus menerus.
5. Pembagian per objek maupun *cut out* pada desain karakter harus di sesuaikan dengan keperluan animasi pada setiap *scene*-nya.
6. Harapan kedepannya, penulis dapan mewujudkan perkembangan karakter yang sudah ada maupun karakter baru untuk keperluan kelanjutan cerita animasi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah terkait dan mendukung prancangan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Wright, *Animation Writing and Development*. Burlington: Focal Press, 2005.
- [2] Tillman, B. (2011). "Creative Character Design," pp. 11-12.
- [3] C. G. Boeree, "Boeree, C. George," 2006. [Online]. Available: <https://webpace.ship.edu/cgboer/jung.html>.
- [4] Mattesi, Michael D, (2008), Force: *Character design from Life Drawing*, Burlington Focal Press.
- [5] S. Mccloud, *Making Comics*. New York: Harper Collins, 2006.