

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
“SUNNY KNIGHT DAN MILKY KNIGHT”
SEBAGAI ASET DIGITAL KEKINIAN**



Disusun Oleh :
Yoris Kelvin Ericson
111510843

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG STRATA 1

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

2022

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
“SUNNY KNIGHT DAN MILKY KNIGHT”
SEBAGAI ASET DIGITAL KEKINIAN**



Disusun Oleh :
Yoris Kelvin Ericson
111510843

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat
mendapatkan gelar sarjana

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG STRATA 1

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

2022

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
“SUNNY KNIGHT DAN MILKY KNIGHT”
SEBAGAI ASET DIGITAL KEKINIAN**

Disusun Oleh :
Yoris Kelvin Ericson
111510843

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui Dosen Pembimbing

Tanggal 19 Agustus 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'R. Hadapiningrani K.', written in a cursive style with a horizontal line underneath.

R. Hadapiningrani K., M.Ds
NIK. 16083120

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
“SUNNY KNIGHT DAN MILKY KNIGHT”
SEBAGAI ASET DIGITAL KEKINIAN**

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 12 Agustus 2022 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

Penguji

R. Hadapiningrani K., M.Ds
NIK. 16083120

Ketua Penguji

Wahyu Tri Widadijo, S.S, M.Sn
NIK. 98093052

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

Sudjadi Tjipto Rahardjo, M. Ds.
NIP. 197502132005011001

Ketua Jurusan

Dwisanto Sayogo, M. Ds.
NIK. 09123113

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

- Kampus STSTRD VISI YOGYAKARTA
- Teman Angkatan DKV STSRD VISI 2015
- Keluarga tercinta
- Almamater

KATA PENGANTAR

Syukur kepada Tuhan atas pertolongannya, dengan rahmat dan kasihnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tanpa masalah.

Skripsi ini yang dikerjakan melalui banyak kesalahan, kekeliruan, dan beberapa hambatan. Dapat berjalan dengan lancar dengan bantuan beberapa pihak, maka saya sebagai penulis serta desainer pada skripsi perancangan ini menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Sudjadi Tjipto, R., M.Ds Selaku Ketua STSRD VISI Yogyakarta.
2. Bapak Dwisanto Sayogo, M. Ds Selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual Stsrd Visi Yogyakarta.
3. Bapak Danu Widianoro, M, Sn Selaku Dosen pembimbing
4. Mas Hadapiningrani, M.Ds Selaku Dosen Pembimbing skripsi serta Penguji yang memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan semangat sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Bapak Wahyu Tri Widadijo, S.S, M.Sn Selaku Ketua Penguji skripsi yang memberikan arahan, serta masukan yang mendukung skripsi ini
6. Seluruh Dosen dan staff di Kampus STSRD VISI Yogyakarta
7. Keluarga, terutama adik yang membantu memeberikan arahan dan masukan pada tata bahasa.
8. Teman- teman Kampus STSRD VISI Yogyakarta, serta Teman- teman lainnya yang diluar STSRD VISI Yogyakarta
9. Teman- teman di dunia maya yang terus memberi semangat dalam pengerjaan proses skripsi ini.

Terima Kasih atas seluruh Pihak dalam dukunganya dalam proses pengerjaan skripsi ini, semoga hasil perancangan ini bermanfaat dan menginspirasi bagi siapa saja.

Yogyakarta, 16 Agustus 2022



Penulis

Yoris Kelvin Ericson
NIM 11151084

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL.....	ix
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
I. Latar Belakang.....	1
II. Rumusan Masalah.....	2
III. Batasan Masalah.....	2
IV. Tujuan Perancangan.....	2
V. Manfaat Perancangan	2
VI. Metode Perancangan	2
VII. Skema Perancangan	3
BAB II. DATA DAN ANALISIS	4
I. Data Objek	4
A. Perkembangan Digital Aset.....	4
II. Target Audiens.	8
III. Analisa Objek Perancangan	8
A. Analisa 5W+1H	8
IV. Referensi Perancangan	9
V. Landasan Teori.....	12

A. Teori Warna	12
B. Teori Rupa Dasar 2D	13
C. Teori Metode Desain	14
D. Teori Karakter Desain	14
BAB III. KONSEP PERANCANGAN	16
I. Konsep Verbal.....	16
1. Konsep Dasar	16
2. Konsep Latar Belakang Karakter.....	17
3. Kisah Perancangan	18
II. Konsep Visual	19
1. Palet Karakter	19
2. Sketsa	20
3. Tahapan Desain Karakter	22
4. Desain Akhir	23
5. Kostum Karakter	24
BAB IV. VISUALISASI	26
I. Aplikasi Logo Pada Beberapa Media.....	26
A. Ilustrasi karakter dengan background	26
B. Sticker Aplikasi Pesan Online	28
II. Penjelasan untuk Pengaplikasian media	29
BAB V. PENUTUP.....	31
I. Kesimpulan.....	31
II. Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh situs NFT dari Crypto.com	6
Gambar 2. situs PIXIV	7
Gambar 3. situs LINE Creator salah satu platform untuk menjual stiker	7
Gambar 4. Inspirasi utama karakter “The Witch and The Hundred Knight”	19
Gambar 5. Anatomi kartu “Live Twin Ki-sikil” YU-GI-OH TCG	19
Gambar 6. Anatomi Kartu “Live Twin Lil-La” Dari YU-GI-OH TCG	19
Gambar 7: Rozaliya dan Liliya Olenyeva Dari Game Honkai Impact	20
Gambar 8. Kopi	20
Gambar 9. Susu Kental manis Frisian Flag	20
Gambar 10. Bagian atas dari minuman kaleng yaitu Soda pull tab	21
Gambar 11. Palet warna karakter yang diadaptasikan dari referensi	26
Gambar 12. Sketsa pertama karakter	26
Gambar 13. Sketsa Kedua karakter	27
Gambar 14. Desain dari sketsa dan konsep personalitas	27
Gambar 15. Konsep akhir karakter	27
Gambar 16. Alternatif kostum karakter sebagai penjaga	28
Gambar 17. Alternatif kostum pembantu	28
Gambar 18. Alternatif konsep sebagai Golem	29
Gambar 19. Ilustrasi Sunny Knight dan Milky Knight	32
Gambar 20. Ilustrasi Sunny Knight dan Milky Knight Bertemakan Olahraga	33
Gambar 21. Ilustrasi Karakter yang di post pada Pixiv	33
Gambar 22. Sticker Sunny Knight dan Milky Knight	33
Gambar 23. Sticker dijual di LINE	34
Gambar 24. Stiker di LINE Sticker store	34
Gambar 25. Contoh Sticker ketika digunakan di Whatsapp	39

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
“SUNNY KNIGHT DAN MILKY KNIGHT”
SEBAGAI ASSET DIGITAL KEKINIAN

Yoris Kelvin Ericson

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia
KiraKelvin555@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini adalah Perancangan desain karakter bertemakan Minuman Kaleng sebagai aset digital. Proyek perancangan ini bertujuan untuk sebuah eksperimen penerapan pengetahuan desain grafis pada perancangan desain karakter. Perancangan ini akan menjelaskan dan menunjukkan teori desain grafis apa yang tepat dan efektif pada perancangan ini.

Dalam perancangan ini difokuskan kepada usaha untuk membuat karakter menarik, penerapan style anime serta keuntungannya, Hasil perancangan ditingalkan sebagai aset digital yang dapat digunakan untuk referensi baik dalam segi desain, penerapan teori desain grafis untuk desain karakter, penarik kepopularitas untuk desainer, serta untuk mendapatkan keuntungan kecil. Karakter yang di desain juga bisa digunakan sebagai franchise, maskot, atau konsep karakter *Virtual Youtuber*, dan lain- lain.

Keywords : Karakter, Virtual, Aset Digital

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
“SUNNY KNIGHT DAN MILKY KNIGHT”
SEBAGAI ASSET DIGITAL KEKINIAN**

Yoris Kelvin Ericson

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia
KiraKelvin555@gmail.com

ABSTRAK

This design is a Canned Drink themed character design as a digital asset. This design project goal is to experimenting with the application of graphic design knowledge to character design. This design will explain and show what graphic design theory is accurate and effective in this design.

In this design, it is focused on efforts to create attractive characters, applying anime style and its advantages. The results of the design are left as digital assets that can be used for reference both in terms of design, application of graphic design theory for character design, attracting popularity for the designer, and to gain small profits. The designed character can also be used as a franchise, mascot, or Virtual Youtuber character concept, and others.

Keywords: Character, Virtual, Digital assets

BAB I

I. Latar Belakang

Pada era ini hampir segala hal di kerjakan secara digital, baik dari pekerjaan kantor, jual beli, bermain video game, dan juga hiburan. Salah satu hal yang menjadi komponen menjalankan roda gigi usaha di dunia digital adalah aset digital. “Secara umum, aset digital adalah segala sesuatu yang disimpan secara digital dan memberikan nilai bagi individu atau perusahaan.” Qiqus2, (2022) “Aset Digital: Contoh dan Untung Rugi Memperjual belikannya.” Aset digital bisa berupa banyak hal yang disimpan sebagai data seperti gambar/ foto, video, suara, teks, website, uang, dan lain-lain.

Perancangan ini akan di fokuskan pada membuat desain karakter dengan style Anime yang dapat dijual sebagai aset digital. Perancangan ini juga terinspirasi pada karakter *Virtual Youtuber* yang populer pada tahun ini. Dalam dunia digital menjual desain karakter adalah hal yang tidak asing. Banyak artis dan desainer merancang karakter- karakter dalam wujud ilustrasi atau sketsa yang memiliki nilai- nilai tersendiri menjual karya tersebut dalam beberapa situs di internet.

Alasan pengambilan perancangan desain karakter ini didasarkan akan hobi pada desain karakter *Video game*, dan media lainnya yang menggunakan desain karkater. Karakter- Karakter yang di desain untuk berbagai tujuan memiliki suatu pesan, serta nilai yang membuat mereka unik juga dapat menjadi sebuah lahan penghasilan.

Secara spesifik style *anime* dipilih untuk menjadi style yang menginspirasi desain ini. Dengan dasar untuk menarik pengemar *Anime* serta style mengambar yang familiar dengan style desainer adalah style gambar *Anime* itu sendiri.

Hasil akhir perancangan ini akan berupa beberapa ilustrasi digital, sektsa, serta stiker- stiker yang dapat digunakan di *Whatsapp*, *Discord*, atau *Line*. Semuanya akan di post kemudian dijual pada situs-situs yang bisa memuat aset-aset digital tersebut.

II. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana cara merancang karakter virtual Sunny Knight dan Milky Knight sebagai asset digital secara menarik, informatif dan sesuai kaidah desain?

III. Tujuan Perancangan

Tujuan awal perancangan karakter ini adalah membuat sebuah asset digital ilustrasi dan desain yang akan dapat digunakan untuk streaming serta sebagai inspirasi untuk membuat desain karakter atau ilustrasi. Kemudian berakhir untuk merancang karakter tersebut supaya bisa dijual sebagai aset digital setelah mempelajari bahwa mereka bisa dijual.

IV. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan akan berguna bagi mahasiswa yang ingin menerapkan teori desain pada desain karakter, Asset digital desain dapat digunakan sebagai acuan atau referensi dalam karakter desain, dan Model karakter dapat di masukan ke program animasi 2D untuk membuat karakter virtual tersebut. Serta stiker hasil perancangan bisa digunakan pada beberapa sosial media untuk komunikasi.

V. Kerangka Teori Perancangan

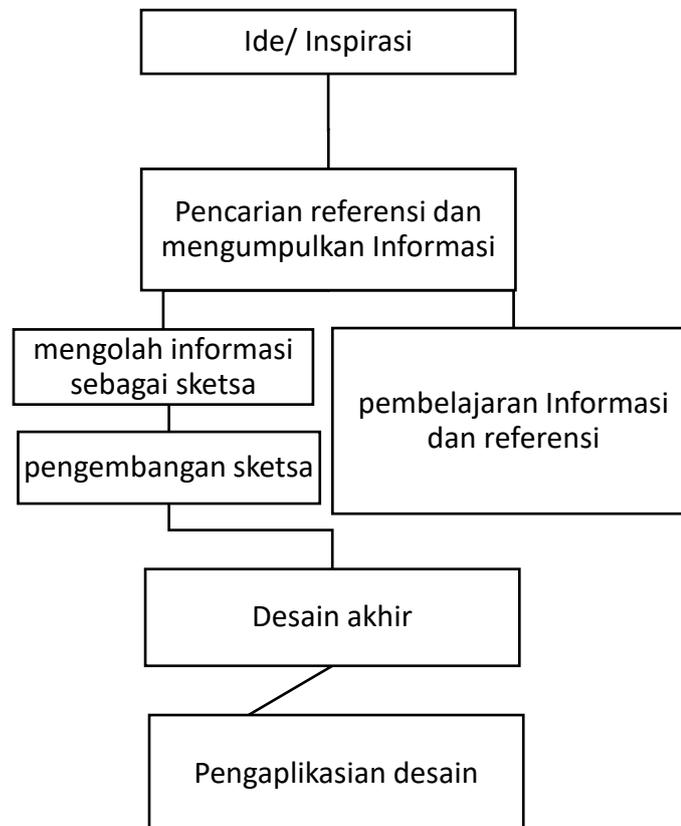
Untuk perancangan desain karakter dibutuhkan beberapa teori yang berhubungan dengan Warna, Bentuk, trend, gaya menggambar Anime, analisis atau teori yang membantu membuat desain mengenai sasaran karakter, dampak visual, mendesain karakter untuk karakter-karakter tersebut, serta beberapa teori yang berhubungan dengan objek yang digunakan sebagai inspirasi desain.

Teori warna dan bentuk akan digunakan untuk menentukan warna dan wujud yang tepat pada karakter, teori dan sejarah trend akan digunakan pada desain pakaian karakter, ditambah dengan teori teknik atau style menggambar Anime yang akan menjelaskan lebih dalam alasan mengapa memilih style ini adalah pilihan terbaik.

VI. Metode Perancangan

Penelitian akan dilakukan pada pengalikasian beberapa teori. Kemudian sketsa- sketsa dibuat. Setelah dibuat beberapa sketsa. Kemudian, hasil sketsa akan dibandingkan dan di kembangkan bersadarkan kekurangan serta melihat apakah hasil sketsa sesuai dengan yang diperlukan. Akhirnya Produk di upload ke beberapa situs yang menjual produk aset digital.

VII. Skema Perancangan



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

VIII. Ide Perancangan

Ide perancangan adalah membuat karakter anime yang memiliki fitur minuman kaleng, serta memiliki tubuh seperti anak kecil untuk memberi efek imut.

BAB II

I. Data Objek

A. Perkembangan Digital Asset

Berdasarkan: Qiqus2, (2022) “Aset Digital: Contoh dan Untung Rugi Memperjual belikannya.” Aset digital bisa berupa objek dikemas secara digital dan memiliki sebuah nilai terutama dalam nilai penjualan. Namun, karena perkembangan zaman makna dari aset digital terus berubah. Karena dimungkinkan dimasa depan ada format digital baru atau cara menjual yang berbeda mengikuti perkembangan zaman supaya dapat bertahan.

Menurut Qiqus2, (2022) “Aset Digital: Contoh dan Untung Rugi Memperjual belikannya.” Dalam aset digital ada 3 kunci yang membuat file atau dokumen menjadi aset digital:

1. Aset digital harus berbentuk file digital milik individu/perusahaan
2. File tersebut harus memberikan nilai bagi individu/perusahaan
3. Kemudian harus mudah diakses, dicari, dan didistribusikan

Kemudian ada juga keuntungan dalam penjualan aset digital berdasarkan Qiqus2, (2022) “Aset Digital: Contoh dan Untung Rugi Memperjual belikannya.”

1. Passive Income

Keuntungan yang didapat dari aset digital dapat diperoleh secara pasif, tidak dibutuhkan energi untuk aktif dan memantau atau berpartisipasi didalamnya. Namun keuntungan Passive Income tidak hanya bisa berupa uang, tetapi juga dapat berwujud sponsor atau sejenisnya. Kepopularitas penjual, situs, trend, serta produknya sangat berpengaruh pada keuntungan passive income.

2. Mudah di perjual belikan

Untuk menjual secara digital, penjual tidak perlu secara aktif berpartisipasi di dalamnya. Pemantauan, dan partisipasi dapat di lakukan

kapan saja, ditambah ada sistem yang dapat mengotomatiskan prosesnya. Namun karena bersifat digital internet yang baik wajib ada dalam penjualan.

3. Transparansi

Proses komunikasi dalam penjualan dapat didokumentasikan, dilacak, serta diatur (Tergantung pada situs, atau media komunikasi yang digunakan). Dan jika proses dikerjakan secara otomatis ada sistem yang selalu memberitahu jika penjualan sudah terjadi dan mendokumentasikannya.

Aset digital juga memiliki beberapa kerugian:

1. Banyak negara yang belum siap

Banyak media aset digital yang belum teregulasi atau tidak diawasi oleh pemerintah. Hal ini menyebabkan beberapa masalah jika terjadi penipuan di dunia internet, harga tidak adil, serta kesulitan dalam kasus-kasus hacking, pembajakan, dan kekerasan di dunia maya.

2. Tidak ada perlindungan pada konsumen dan penjual

Salah satu alasan utama mengapa beberapa orang menghindari bisnis aset digital. Jika konsumen atau penjual resiko seperti mengalami kerugian, ditipu, atau dibajak. Tidak ada pihak yang dapat membantu akan ganti rugi dan sedikit saja yang bisa dibantu pada kasus tersebut karena pihak yang bersalah bisa menghilang begitu saja. Jadi berhati- hatilah dalam dunia internet.

3. Bukan bersifat investasi murni

Karena penghasilan dari menjual aset digital tidak stabil maka terkadang sulit untuk di angap sebagai investasi murni. Investasi dalam aset digital mirip seperti bertahan hidup di dunia tidak ber hukum. Karena kurangnya regulasi, penipuan, pembajakan, serta untung rugi lainnya. Penjualan aset digital dapat memberikan keuntungan cepat jika beruntung, dan dapat memberi rugi berat jika tidak beruntung.

untuk tempat menjual aset digital ada yang di perhitungkan:

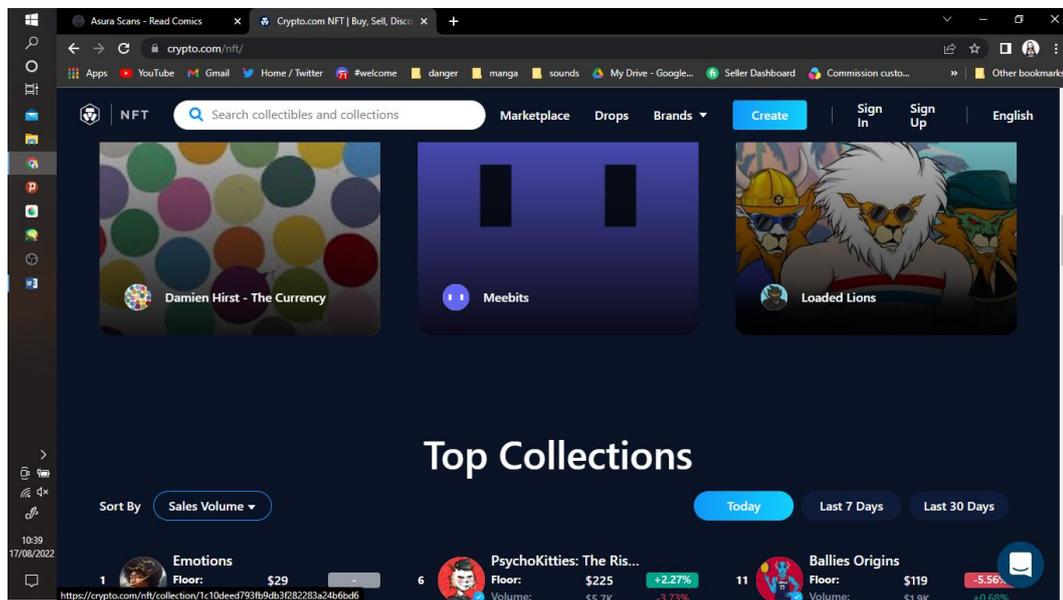
1. NFT

NFT atau Non-Fungible Tokens, adalah “aset kriptografi pada blockchain dengan kode identifikasi unik dan metadata yang membedakannya satu sama lain. Tidak seperti cryptocurrency, mereka tidak dapat diperdagangkan atau ditukar pada kesetaraan.

”Sharma, Rakesh, (2022) “Non-Fungible Token (NFT)”, Investopedia,

NFT sangat populer dan dapat memberi keuntungan dalam waktu singkat, namun NFT menggunakan mata uang kripto yang sulit dikendalikan. Metadata masih data di buat berbeda walaupun itu adalah gambar yang sama, dan karena populer kompetisi dalam penjualan sangat ketat.

Karena sedikitnya pengetahuan akan mata uang Kripto dan ada kemungkinan rugi, NFT dipilih menjadi pilihan terakhir untuk menjual, tetapi akan di perhitungkan jika pemahaman akan NFT sudah jelas, serta setelah memiliki akun untuk Kripto.

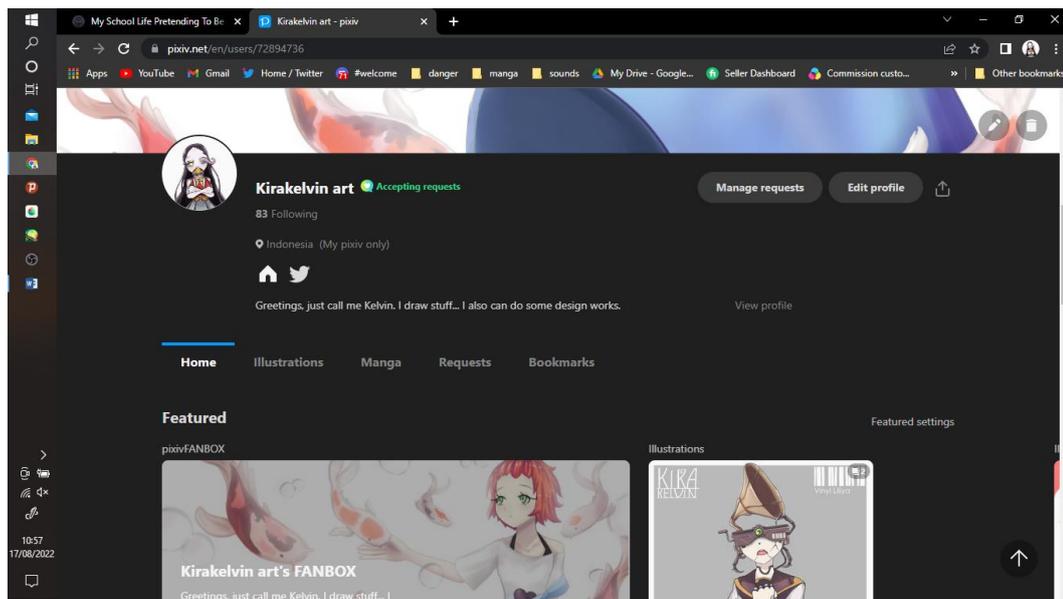


Gambar. 2.1. Contoh situs NFT
dari Crypto.com

Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. PIXIV

Pixiv bukanlah situs yang ideal untuk menjual beli aset digital, namun memiliki pilihan seperti PIXIV BOOTH dan FANBOX yang memungkinkan produk untuk dijual. Keuntungan berbisnis di PIXIV adalah kemungkinan untuk menarik audience atau fans dari Jepang, proses tidak ribet dan, uang yang didapat otomatis masuk ke paypal. Kerugiannya adalah kompetisi sangat ketat untuk mencari kepopuleran serta, sangat rumit untuk orang yang tidak mengerti Bahasa Jepang.



Gambar. 2.3. situs PIXIV

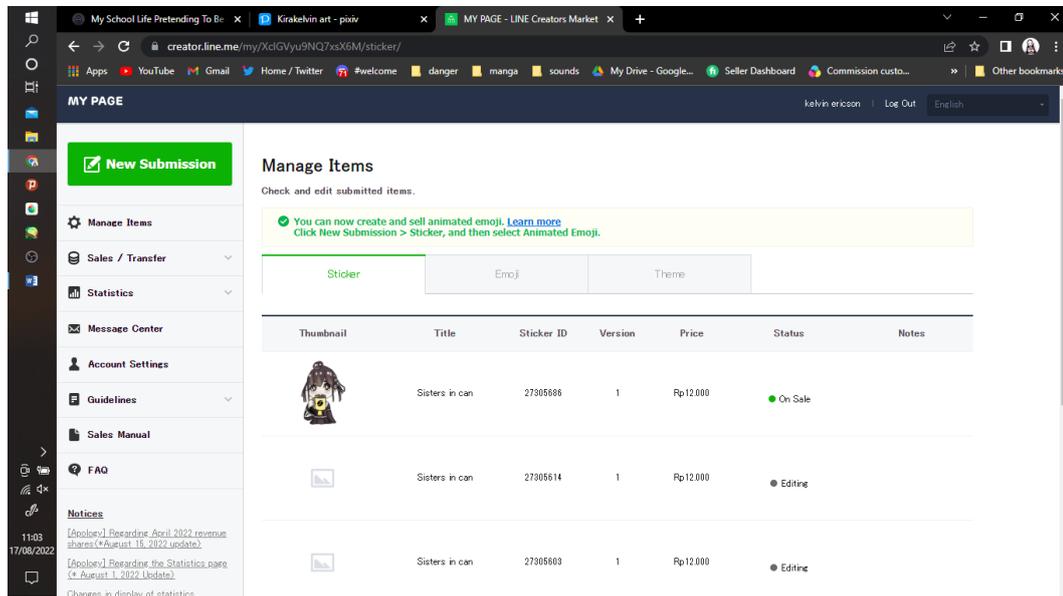
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. LINE

LINE juga tidak ideal untuk Ilustrasi, tetapi bagus untuk menjual stiker karena prosesnya yang tidak rumit, serta masih ada masyarakat yang menggunakan LINE walaupun tidak sepopuler sosial media lainnya di Indonesia. Serta jika kreator stiker ingin menggunakan stiker yang mereka buat sendiri mereka harus membeli stiker itu walaupun mereka sendiri yang membuatnya.

Untuk menjual stiker diperlukan untuk membuat akun LINE Creator dan menguploadnya disana mengikuti prosedur yang diberikan oleh LINE. Seperti Ukuran data, ukuran pixel gambar, tidak ada stiker yang mengandung unsur tidak

baik seperti Rasisme/ pornografi/ atau yang lainnya, serta memberi tanda (*Tagging*) pada stiker supaya dapat diaskes dengan mudah.



Gambar. 2.4. situs LINE Creator salah satu platform untuk menjual stiker

Sumber: Dokumentasi Pribadi

II. Target Audience

1. Demografis

- a. Gender: Laki- laki (Primer) & Perempuan (sekunder)
- b. Usia: 13 – 28 tahun
- c. Strata Ekonomi sosial: Menengah- Bawah
- d. Profesi: Murid sekolah menengah dan mahasiswa

2. Psikografis

Target audience akan berupa penggemar *Anime*, *Manga*, dan *Virtual Youtuber*, paham akan teknologi, menghabiskan banyak waktu di dunia Internet, serta selalu update dengan sosial media pada bidang hiburan.

Tambahan: definisi *Virtual youtuber* menurut Yourdictionary adalah: “Sebuah kepribadian di YouTube yang beroperasi menggunakan avatar virtual tidak nyata, sebagai karakter fiksi atau diadaptasikan sebagai fiksi.”

III Analisa Objek dan Target Audience

A. Analisis 5W + 1H

1. What
Apa Karakter yang didesain untuk aset digital
2. Why
Mengapa banyak orang ingin membeli aset digital yang di desain?
3. Who
Siapa yang yang membeli aset digital yang di desain?
4. When
Kapan waktu terbaik utuk menjual atau menampilkan desain aset digital?
5. Where
Dimana karakter untuk aset digital dijual atau diunggah?
6. How
Bagaimana cara mendesain karakter untuk aset digital yang menarik namun sesuai dengan tema yang ditentukan?

IV. Referensi Perancangan

Referensi berupa beberapa style mengambar yang menginspirasi wujud karakter, karakter fiksi lain yang menginspirasi personalitas karakter, dan inspirasi warna serta fitur karakter.



Gambar. 2.5. Gaya gambar yang menjadi inspirasi utama dari fanart “*The Witch and The Hundred Knight*”.

Sumber: Paroro, Twitter.

Alasan untuk memilih style refrensi dari Paroro adalah style gambar ini adalah sumber dari style original yang digunakan oleh desainer. Dari style gambar Paroro, Desainer terinspirasi dalam style originalnya sendiri. Anatomi dan teknik warna Paroro sangat menarik, tidak rumit, dan nyaman untuk dilihat.



Gambar. 2.6. Gaya gambar yang menjadi inspirasi anatomi dari Kartu “*Live Twin Ki-siki*” YU-GI-OH TCG, Konami

Sumber: Yugipedia

Proporsi karakter ini sesuai dengan karakter yang didesain, serta personalitas karakter sesuai dengan personalitas Sunny Knight.



Gambar. 2.7. Gaya gambar yang menjadi inspirasi anatomi dari Kartu “*Live Twin Lil-La*” Dari YU-GI-OH TCG, Konami

Sumber: Yugipedia

Proporsi karakter ini sesuai dengan karakter yang didesain, serta personalitas karakter sesuai dengan personalitas Milky Knight. Karakter ini sangat kontras dengan kakaknya Live Twin Ki-Sikil, tetapi kontras kepribadian tersebut membuat mereka menarik.



Gambar 2.8: Rozaliya dan Liliya Olenyeva

Dari Game Honkai Impact

Sumber: Pinterest

Contoh karakter yang menginspirasi sifat- sifat pada Sunny Knight dan Milky Knight. Karakter Rozaliya (Kiri) menginspirasi sifat aktif naumn ceroboh

pada Sunny Knight, serta Liliya (kanan) yang menginspirasi karakteristik pengantuk pada Milky Knight.



Gambar.2.9. Kopi

Sumber: Dokumentasi pribadi

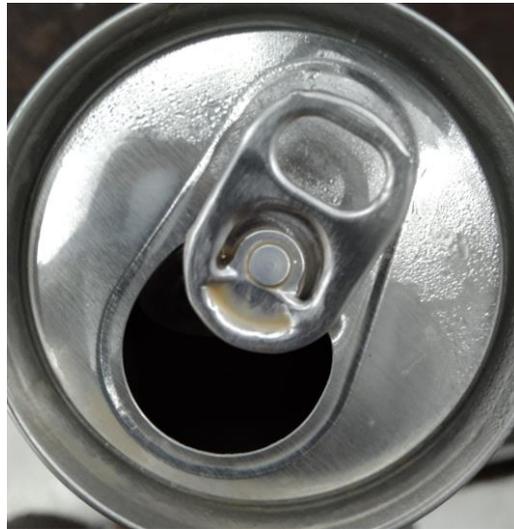
Warna Hitam Kopi ini menginspirasi warna karakter dan merupakan salah satu minuman yang dekat dengan hati desainer itu sendiri.



Gambar.2.10. Susu Kental manis *Frisian Flag*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Warna biru pada kemasan cocok untuk merepresentasikan kemurnian untuk karakter yang bertemakan susu, serta warna ini kontras dengan kopi yang hitam namun Susu adalah salah satu pelengkap Kopi terbaik



Gambar.2.7: Bagian atas dari minuman kaleng yaitu *Soda pull tab* sebagai referensi untuk bagian terunik dari karakter yang didesain

Sumber: Dokumentasi pribadi

Bagian dari minuman kaleng ini menjadi sifat terunik dari karakter yang didesain. Bukan hanya karena berupa ide ini original, pemberian bagian minuman kaleng ini pada karakter juga akan memberi kesan unik.

V. Landasan Teori

A. Teori Warna

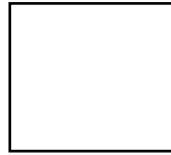
Berdasarkan David, Joachim M, S.Sn, M.DS. (2019) “Modul teori warna.”
Warna- warna yang dipilih untuk palet karakter memiliki makna:

1. Coklat



Coklat adalah warna yang bersifat hangat, tenang, senang, bersahabat, sentosa, dan rendah diri.

2. Putih



Putih adalah warna yang memiliki sifat senang, harapan, murni, lugu, bersih dan spiritual.

3. Biru



Biru adalah warna yang bersifat damai, setia, konservatif, pasif, dan terhormat.

B. Teori rupa dasar 2D

Dikutip dari Effendi, Deni. "KARAKTERISTIK DARI BENTUK DASAR SEGI EMPAT, SEGITIGA DAN LINGKARAN". Dalam desain ini teori yang difokuskan selain teori warna adalah teori karakteristik bentuk, tujuan mengambil teori ini untuk mencocokkan bentuk tubuh karakter dengan personalitas mereka.

1. Segi empat

"Dari sudut pandang desain Kotak dan persegi memiliki sifat yang menunjukkan kejujuran dan stabilitas. Sifat stabil ini membuat segi empat terlihat nyaman untuk dilihat. Karena difat segi empat ini, segi empat terkadang menjadi tidak menonjol."

2. Segitiga

"Segitiga bersifat stabil dan juga tidak stabil. Bentuk segitiga juga menunjukkan sebuah kekuatan serta sangat menonjol. Segitiga juga dapat digunakan untuk menyampaikan perkembangan, arah dan, tujuan."

3. Lingkaran

“Lingkaran memiliki sifat keabadian, tidak memiliki awal dan akhir. Dibandingkan dengan segi empat dan segitiga, Lingkaran memiliki pergerakan yang lebih bebas, serta elemen feminisme. Lingkaran juga memberikan kesan perlindungan, kehangatan, koneksi, integritas dan, kesempurnaan. Lingkaran jarang secara langsung digunakan pada desain, tetapi lingkaran dapat menjadi penyatu atau menyempurnakan bentuk lainnya.”

C. Teori Metode Desain

Dikutip dari Sodewarto, Hady (3 Desember 2020) “TINJAUAN PROSES KREATIF MAHASISWA DESAIN PRODUK PADA PROSES DESAIN TUGAS AKHIR (STUDI KASUS: TUGAS AKHIR DESAIN PRODUK MAINAN)”. Dalam metodologi desain pada dasarnya memiliki dua metode desain yaitu *Black Box* dan *Glass box*. Metode *Black Box* adalah metode yang menggunakan sejumlah pengetahuan yang dimiliki dan dicampur dengan imajinasi. Metode ini bersifat spontan, namun sulit beradaptasi pada aspek non isik atau ketika menjelajahi area baru.

Sementara metode *Glass box*, berpusat pada pengumpulan informasi yang diolah dengan tahapan yang jelas. Menurut Wallas, Graham (1926) Ada empat tahap dalam melaksanakan proses desain yaitu *preparation, incubation, illumination* dan *verification*. Boardbent, Geoffrey (1973).

D. Teori karakter desain

Cara membuat karakter desain yang efektif terdapat pada “Prinsip-prinsip seperti teori warna, bahasa bentuk, dan bahkan psikologi umum semuanya membantu seorang seniman menciptakan desain karakter yang efektif. Menurut Deguzman, Kyle. (2021) “What is Character Design – Tips on Creating Iconic Character.”

ada beberapa teori desain yang membantu untuk membuat karakter menarik dimulai dari:

1. Siluet/ Silhouette

Sederhananya jika seandainya karakter di hilangkan warnanya dan detailnya, kemudian di warnai hitam. Jika karakter tersebut bisa dikenali melalui siluetnya maka karakter tersebut memiliki desain yang bagus.

2. Palet/ Palette

Kunci dalam palet adalah pemilihan warna yang baik. Tidak seperti warna-warni dimana-mana. Hal ini akan membuat desain tidak baik karena, tidak ada hal yang akan fokus pada karakter dan jika tidak ada titik yang dapat di fokuskan pada karakter kemudian membuat audience terganggu.

Pemilihan warna seperti menggunakan warna yang baik contohnya, dalam karakter fokuskan warna yang mencolok pada fitur utama yang membuat karakter tersebut mencolok, lalu gunakan warna fitur mencolok tersebut untuk menjadi acuan untuk warna lainya yang mendukung warna tersebut.

3. Berlebihan/ extravagations

Sederhananya dalam karakter masukan hal yang membuat mereka tidak terlupakan. Contohnya: Rambut Astro boy pada seri “Astro boy”, warna celana Patrick Star pada seri “Spongebob Squarepants”, dan Perry the Playtpus berwarna Hijau pada seri “Phineas and Ferb”.

Di simpulkan dari: Deguzman, Kyle. (19 September 2021) “What is Character Design – Tips on Creating Iconic Character.”

BAB III

I. Konsep Perancangan

A. Konsep Verbal

1. Konsep verbal dasar

Pada desain difokuskan pada membuat karakter yang ikonik. Dengan data verbal yang tersedia. Untuk membuat karakter yang menjual dengan baik serta unik, Karakter harus dibuat *Relateable*. Tujuan dalam *Relateable* bukan hanya gambar tetai juga sesuatu yang memiliki relasi dengan hati orang yang melihatnya. Dimulai dari sesuatu yang mengena di hati kreator kemudian, mengena dihati orang banyak.

Itulah alasan utama dalam pemilihan tema minuman kaleng ini. Setelah memiliki tema utama dimulailah merancang karakter untuk karakter-karakter tersebut. Seperti personalitas, relasi antara karakter, cerita untuk karakter, berlanjut ke wujud karakter tersebut.

Personalitas pada karakter pada kopi bersifat aktif, nakal, dan berisik. Mengingat kopi selalu membuat orang terbangun, dan berkerja. Dan susu adalah sebaliknya, pengantuk, mukanya selalu terganggu karena kurang tidur, dan memiliki kantung mata. Pemilihan personalitas ini didasarkan pada anak kecil minum susu sebelum tidur, serta karakter ini tidak bisa tidur tenang karena selalu digangu oleh saudaranya si kopi.

Wujud tubuh karakter berupa anak kecil perempuan, karena konsep berupa anak kecil diharapkan untuk memberi kesan imut dan memberi daya tarik emosional pada karakter. Serta pada kepala karakter diberi *Soda can tab* atau dikenal juga sebagai bagian pada minuman kaleng untuk membukan kemasanya, pemberian fitur ini membuat karakter menarik dan memiliki daya tarik unik.

Pakaian bawaan karakter terinspirasi pada *Sailor Uniform* pakaian yang dikenal sebagai pakaian pelaut, pakaian sekolah di Jepang, serta fitur utama serial anime “Sailor Moon”, pemilihan *sailor uniform* digunakan karena mereka mudah di gambar, dan memiliki daya tarik unik bagi penggemar *Anime*. Alasan utama

pemilihan *Sailor Uniform* ini bukan hanya karena kepopuleran mereka, pemilihan ini juga beralasan akan tingkat kesulitan mengambarnya yang relatif rendah.

Karakter dinamakan “Sunny Knight” dan “Milky Knight”, Pemilihan nama memiliki beberapa alasan “Sunny” memiliki arti cerah, herhubungan dengan matahari. Karena Kopi kebanyakan di konsumsi di pagi hari, maka pengambilan nama “Sunny” memiliki alasan yang baik. Sementara “Milky” untuk karakter bertema susu tidak perlu dijelaskan. Serta “Knight” atau ksatria alasan pemilihan nama ini berdasarkan kaleng yang terbuat dari besi, dan besi juga digunakan dalam pembuatan baju baja.

Tetapi Karena beberapa perumusan karakter tersebut tidak cocok dibuat sebagai tokoh utama. Namun mereka dapat dibuat sebagai salah satu karakter yang ikonik dan memiliki cerita yang menarik dalam cerita yang tidak terlalu berhubungan dengan mereka.

2. Konsep latar belakang karakter

Konsep latar belakang karakter dibuat dalam sebuah cerita pendek.

Di suatu kerajaan yang terkenal akan penduduknya yang menguasai teknik sihir. Hidup seorang Putri kerajaan yang mahir dalam kemampuan sihir. Dia dikenal untuk kemampuannya dalam menggunakan besi, serta penjaganya dua Golem yang berupa sekatria besi raksasa, yang satu cepat dinamakan Black Knight, dan yang lain tangguh dinamakan White Knight. Dia selalu bersama dengan kedua penjaganya dan menangap mereka sebagai saudara.

Setiap hari mereka menghabiskan waktu di istana untuk latihan kemampuan sihir, menjalankan kewajibanya sebagai Putri kerajaan, dan terkadang keluar dari istana untuk bertemu masyarakat lokal serta berburu monster. Black Knight selalu membangunkan White Knight untuk melakukan aktifitas sehari-hari mereka, dan White Knight selalu menegur Black Knight setiap kali dia ceroboh dalam tindakanya.

Si Putri dalam perjalanya keluar istana juga untuk menemui temannya Vanilla. Dia adalah anak bangsawan yang sekarang yatim piatu. Dari lahir dia tidak dapat menggunakan kemampuan sihir, dan selalu menjadi bahan candaan karena dari

seluruh garis keturunan keluarganya dia tidak bisa menggunakan sihir. Tidak peduli akan status serta kemampuannya si Putri tetap menghabiskan waktu dengannya bersama dengan pengawalnya.

Namun ketika si Putri berusia 15 tahun suatu bencana terjadi. Raja Iblis datang menghancurkan kerajaan dan dia adalah Vanilla yang dirasuki. Selama ini emosi negatif selalu keluar darinya dan membuatnya melakukan kesepakatan dengan Iblis. Sudah jelas karena kejadian ini Putri dan kedua ksatria berusaha untuk menghentikan amukan itu. Tetapi, mereka gagal.

Kedua ksatria hancur berkeping-keping akan serangan Raja Iblis. Dan Putri terluka parah. Raja dan beberapa Ksatrianya datang terlambat dengan. dia menggunakan sihirnya untuk mengirim Putri serta sisa- sisa kedua ksatria ketempat lain. Setelah itu Raja memulai serangan balik yang berakhir dengan kematiannya. Dengan itu kerajaan runtuh dan diambil ahli oleh Raja Iblis.

Putri terbangun di sebuah hutan dimana dia terkirim berserta dengan sisa- sisa Ksatrianya. Setelah menutupi lukanya, dia menggunakan sihirnya untuk membangkitkan Ksatrianya. Tetapi untuk beberapa alasan mereka mengambil wujud si Putri dan menjadi mirip dengannya. Setelah memahami apa yang terjadi serta membuat beberapa rencana. Mereka bertiga memutuskan untuk hidup di hutan sementara waktu demi meningkatkan kemampuan mereka, bersembunyi dari pasukan Iblis, mencari cara untuk mengambil kembali kerajaan serta Teman-nya.

3. Kisah Perancangan

Awalnya dalam perancangan dibuat sebuah sketsa, pada sketsa ini seluruh ide- ide dan pengamatan di campur dalam satu gambar. Dalam sketsa ini dimasukan segala elemen karakter yang didasarkan pada referensi awal yaitu kopi dan susu. Sketsa awal juga memuat beberapa elemen yang mungkin dapat mendukung kepribadian karakter maka mereka pada awalnya diberi berbagai jenis aksesoris seperti kacamata petualagan, kacamata tidur, peliharaan kelelawar, dan lain- lain.

Kemudian setelah sketsa pertama selesai, dibuatlah sketsa kedua. Sketsa kedua ditujukan pada membuat karakter menjadi lebih sederhana. Jumlah aksesoris dikurangi serta terjadi kesalahan pada style gambar yang menyebabkan mereka

tidak terlihat sedikit lebih tua. Dilanjutkan pada sketsa konsep ke tiga dimana desain sudah terlihat lebih matang, dan karakter sudah diberi sedikit informasi akan karakteristik personalitas mereka serta konsep dasar kekuatan mereka secara verbal.

Namun karakter masih terlihat lebih tua dan tidak memiliki elemen yang ikonik. Serta warna karakter belum ditentukan maka ada warna yang digunakan di konsep belum tetap.

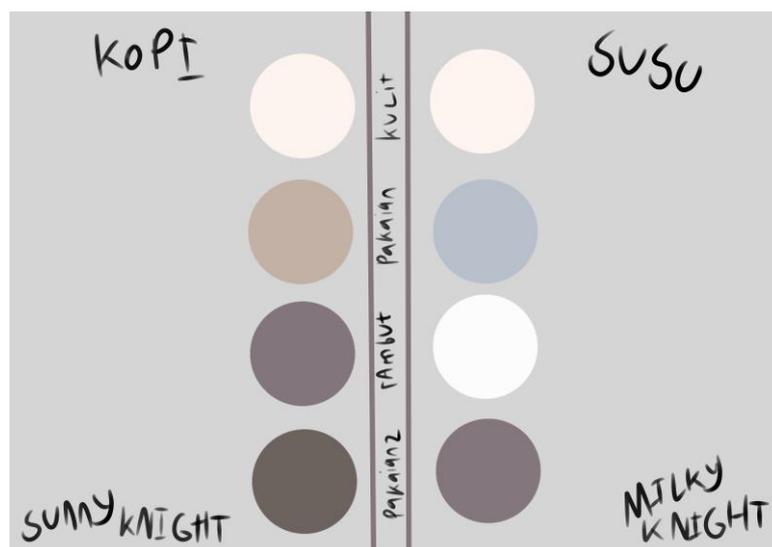
Dengan mempelajari apa yang dibuat pada sketsa dan konsep sebelumnya, Desain akhir karakter dibuat. Pada desain akhir karakter dirombak berdasarkan anatomi karakter “Live Twin Ki-Sikil dan Live Twin Lil- La” dengan ini karakter memiliki kesan imut yang diharapkan. Kemudian warna palet karakter sudah dibuat tetap. Dalam tahap ini aksesoris lebih sedikit dan posisi *soda pull tab* diubah.

Setelah hasil desain sesuai dengan apa yang diharapkan dengan bertahap dibuatlah stiker dan ilustrasi karakter akan dijadikan hasil akhir dari perancangan.

B. Konsep Visual

1. Palet Karakter

Pemilihan warna karakter di dasarkan pada warna kemasan dan warna minuman yang mendasari desain karakter.



Gambar.3.1 Palet warna karakter yang diadaptasikan dari referensi

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada karakter “Sunny Knight” warna pakaian berwarna coklat mengikuti warna minuman kopi Susu, rambut Hitam berdasarkan warna Kopi hitam. Dan “Milky Knight” menggunakan warna biru untuk pakaian mengikuti warna kemasan Susu ultra dengan warna lebih jenuh untuk mendukung personalitas karakter, serta warna putih untuk rambut berdasarkan warna Susu putih murni.

Pada bagian pakaian 2, warna tersebut dipilih untuk mengisi bagian pakaian yang membutuhkan warna lain tetapi mendukung warna pakaian tersebut.

Pemilihan warna untuk karakter tidak sepenuhnya mengikuti teori warna yang ada. Tetapi Coklat cukup untuk merepresentasikan makna filosofis senang, Putih untuk Murni, dan Biru untuk Pasif. Makna filosofis tersebut sesuai dengan tema Kopi dan susu serta cukup untuk merepresentasikan karakteristik personalitas karakter.

2. Sketsa

Dengan semua inspirasi dan data desain yang ada di buatlah sketsa desain. Konsep pertama adalah konsep dimana semua ide secara spontan di masukan dan disatukan. Sementara konsep kedua adalah konsep pertama yang di buat lebih sederhana.



Gambar.3.2 Sketsa pertama karakter

Sumber: Dokumentasi pribadi

Desain awal karakter dibuat berdasarkan referensi yang dikumpulkan. Seperti minuman kaleng ditangan, pakaian seperti pakaian pelaut, dan kaleng berwujud kelelawar sebagai perhiasaan. Karakter-karakter ini memiliki beberapa

bagian tubuh yang memiliki bagian pembuka pada kaleng SPAM. Namun beberapa ide pada desain ini dibuang pada desain akhir karena terlalu banyak detail rumit.

Karakter pada sisi kiri adalah Sunny Knight yang dibuat periang dan aktif, sementara sisi kanan adalah Milky Knight yang pengantuk. Di desain awal Sunny Knight diberi kacamata pilot untuk memberi kesan jika dia sering keluar untuk beraktifitas. Serta adiknya Milk Knight diberi penutup mata untuk tidur dalam penambahan fiturnya sebagai karakter pengantuk, ditambah dengan kantung matanya.

Masing- masing karakter memiliki pembuka minuman kaleng pada kepalanya. Alasan munculnya fitur ini adalah sebuah konsep ringan bahwa mereka akan berubah menjadi raksasa jika ditarik. Tetapi ide ini dibuang karena terlalu merepotkan. Dan fitur ini masih digunakan untuk membuat karakter unik serta membuat banyak orang penasaran.



Gambar.3.3 Sketsa Kedua karakter

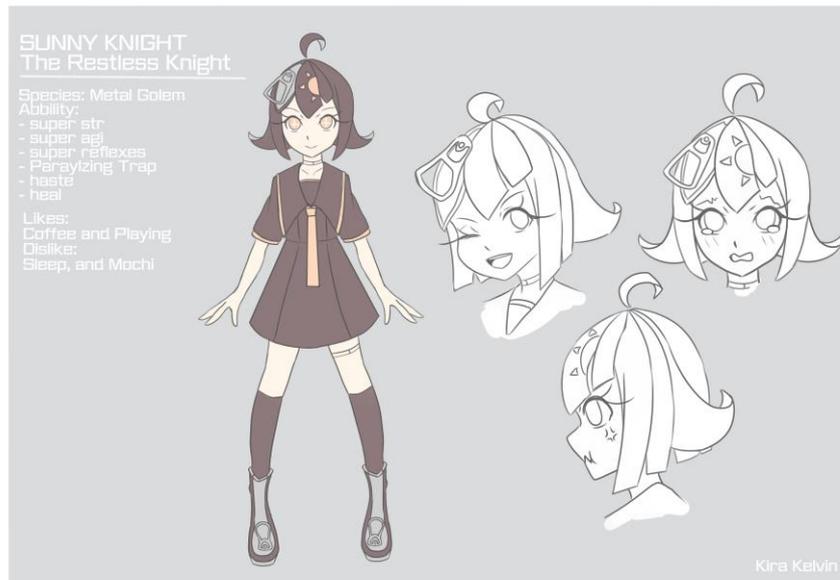
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada konsep ini Karakter disusun menjadi lebih sederhana, diberikan tas yang serupa dengan kantung kopi dan susu kotak. Dan pada tahap ini karakter dicoba diberi warna, serta beberapa fitur pada konsep awal dibuang. dibagian rambut karakter didesain menjadi tidak natural untuk menunjukkan bahwa mereka

terbuat dari besi. Dan ditambah logo pada Sunny Knight yang berupa matahari, serta Milky Knight yang berupa bulan.

Namun pada konsep ini ada kesalahan pada proporsi karena karakter tidak terlihat seperti anak kecil sesuai dengan konsep awal yang diinginkan.

3. Progress desain



Gambar 3.4 dan 3.5: Desain dari sketsa dan konsep personalitas

Sumber: Dokumentasi pribadi

Berdasarkan sketsa desain dibuat menjadi lebih sederhana lagi untuk mengejar wujud karakter yang lebih ikonik, dan dalam bagian ini dicoba untuk membuat rambut Milky Knight menjadi biru untuk mencoba kecocokan pada

desain. namun ada kesalahan pada desain ini yaitu karakter tidak terlihat seperti anak kecil sesuai yang diinginkan. Pada proses ini nama dan personalitas karakter sudah ditentukan.

C. Desain Akhir



Gambar 3.6: Konsep akhir karakter

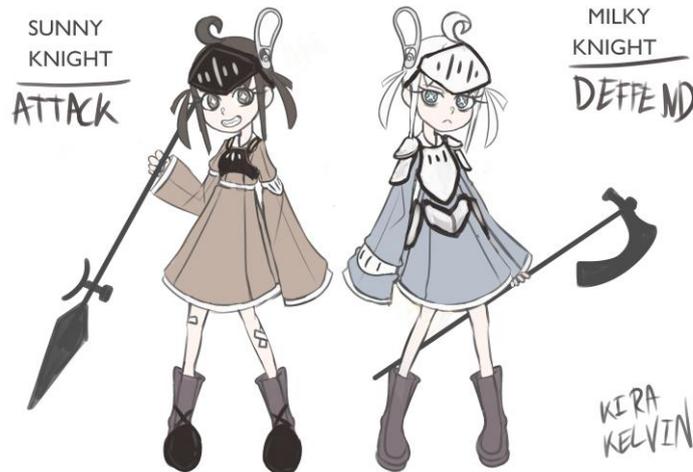
Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah melihat lebih banyak referensi. Dengan menggunakan anatomi karakter diganti menjadi anatomi yang lebih merepresentasikan mereka sebagai anak kecil. Warna rambut Milky Knight di ganti menjadi warna putih, karakter diberi desain baju lengan panjang, ditambah beberapa bagian yang menyerupai *visor* pada helm ksatria di lengan baju mereka, serta sepatu mereka tidak seperti desain awal bagian penarik minuman kaleng-nya dihilangkan untuk membuat desain sederhana.

Pada kaki Sunny Knight diberikan beberapa pembalut luka untuk mempertegas aktifitasnya yang sangat aktif, dan Milky Knight diberi bantal berbentuk minuman kaleng untuk mempertegas kebiasaannya yang sering tidur.

Serta warna karakter dibuat lebih cerah dibanding konsep ke-dua. Karakter- Karakter sekarang terlihat lebih sederhana tetapi, terlihat lebih ikonik.

D. Alternatif Desain



Gambar 3.7: Alternatif kostum karakter sebagai penjaga

Sumber: Dokumentasi pribadi

Karakter diberikan tambahan bagian- bagian dari baju zirah, serta senjata untuk masing- masing karakter merupakan tombak, dan kapak yang sering digunakan pada cerita bertemakan fantasi. Mereka juga diberikan visor pada kepala mereka seperti helm ksatria.

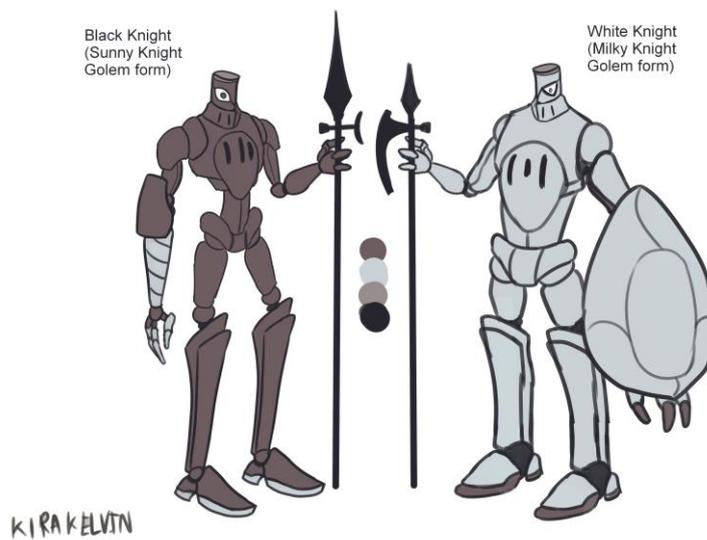
Sunny Knight didesain untuk bertarung dengan mobilitas tinggi untuk perlindungan pada tubuhnya, *Breastplate* adalah pilihan paling tepat untuk melidungi tubuhnya dari serangan fatal pada bagian vital yaitu dada. Sementara Milky Knight diberikan set naju zirah yang lebih banyak seperti bagian *Pauldorns*, *Faulds*, serta *Breastplate* yang lebih besar karena fungsinya sebagai pelindung bagi saudara dan tuanya.



Gambar 3.8: Alternatif kostum pembantu

Sumber: Dokumentasi pribadi

Konsep baju pembantu diambil dari baju pembantu dengan gaya Victoria. Karena tubuh mereka menyusut, mereka dapat melakukan pekerjaan pembantu.



Gambar 3.9: Alternatif konsep sebagai *Golem*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Golem adalah “manusia buatan dalam cerita rakyat Ibrani yang diberkahi dengan kehidupan” Meriam-Webster,

Konsep wujud awal karakter sebelum memiliki wujud manusia. Mereka diberikan kepala seperti kaleng, tubuh seperti ksatria. Sunny Knight diberi desain yang ramping untuk sesuai dengan tipenya sebagai petarung cepat, dan Milky Knight diberi desain lebih kokoh serta padat ditambah dengan perisai untuk mendukung tugasnya.