



## VISUAL DEFORMASI PAKAIAN ADAT MINANGKABAU DALAM PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI “PAJACAKO”

### VISUAL DEFORMATION OF MINANGKABAU TRADITIONAL CLOTHING IN THE ANIMATION CHARACTER DESIGN “PAJACAKO”

Hendra Rotama<sup>1\*</sup>, Ardian Firosha<sup>2</sup>, Sumema<sup>3</sup>, Taufik Gusman<sup>4</sup>

*Prodi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi  
Politeknik Negeri Padang  
Jl. Kampus, Limau Manis, Kec. Pauh, Kota Padang, Kode Pos 25164  
Sumatera Barat, Indonesia*

*E-mail: hendrarotama@pnp.ac.id*

#### Abstrak

Desain Karakter merupakan salah satu unsur utama dalam memproduksi film animasi, karena lewat desain karakter animasi mampu menjadi jembatan jalan cerita kepada penonton. Ide perancangan desain karakter yang bersumber dari unsur budaya menjadi salah satu karakteristik visual yang mesti terus dikembangkan agar dapat dijadikan sebagai ide penciptaan. Agar potensi unsur budaya tersebut dapat dimaksimalkan maka dirancang sebuah desain karakter yang ide penciptaannya bersumber dari unsur budaya di Minangkabau untuk memperkaya desain karakter yang berasal dari Indonesia. Perancangan desain karakter ini menggunakan penyederhanaan bentuk deformasi yaitu menggambar objek yang hanya mewakilinya saja. Objek utama yang mengalami deformasi bentuk adalah pakaian adat Minangkabau, dalam perwujudan desain karakter tersebut pakaian adat minangkabau yaitu baju penghulu mengalami penyederhanaan dari bentuk hingga warna. Terdapat beberapa unsur visual lain yang dianggap mewakili budaya minangkabau dan mengalami perubahan bentuk deformasi. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memaksimalkan potensi unsur budaya agar dapat bersaing dengan desain karakter animasi dari luar negeri.

**Kata Kunci:** deformasi, desain karakter, animasi

#### Abstract

*Character design is one of the main elements in producing animated films, because through the design of animated characters can be a bridge of the storyline to the audience. The idea of character design that comes from cultural elements is one of the visual characteristics that must continue to be developed so that it can be used as a creation idea. In order for the potential of these cultural elements to be maximized, a character design is designed whose creation ideas are sourced from cultural elements in Minangkabau to enrich character designs originating from Indonesia. The design of this character design uses a simplified form of deformation, namely drawing objects that only represent them. The main object that undergoes deformation is Minangkabau traditional clothing, in the embodiment of the character design, Minangkabau traditional clothing, namely baju penghulu, is simplified from shape to color. There are several other visual elements that are considered to represent Minangkabau culture and undergo deformation changes. The purpose of this design is to maximize the potential of cultural elements in order to compete with animated character designs from abroad.*

**Keywords:** Deformation, Character Design, Animation.

#### PENDAHULUAN

Animasi adalah bentuk media yang sangat dikenal oleh target *audience*, mereka akan mudah menyebutkan tokoh yang ada dalam animasi. Tokoh animasi berupa desain karakter dapat menjadi representasi dari mana animasi tersebut berasal, misalkan serial yang diproduksi oleh *Les' Copaque* yang secara keseluruhan merupakan representasi identitas unsur budaya Malaysia dalam memproduksi visual untuk

animasi yang mereka kerjakan. Qomariyah dan Mulyono (2024:4) mengatakan populernya serial animasi yang diproduksi *Les' Copaque* seperti Upin dan Ipin yang tayang 3 kali sehari di saluran televisi MNCTV tidak hanya sekedar hiburan namun berdampak juga pada aspek pengetahuan penonton terhadap budaya Malaysia.





Sebuah jurnal ilmiah mengatakan bahwa apa yang dilihat oleh anak ketika menonton serial animasi Upin dan Ipin merupakan proses penyampaian informasi yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi anak tersebut (Barung dkk., 2022). Pernyataan tersebut memberikan penekanan bahwa serial animasi dapat mempengaruhi target *audience* mereka baik secara dialog, jalan cerita maupun desain karakter yang menjadi tokoh dalam serial tersebut.

Sitinjak, Adelina, & Yanzi (2017) berpendapat bahwa film animasi yang di lihat anak-anak mampu mengundang perubahan perilaku serta mempengaruhi bahasa sehari-hari karena teman sebaya yang menjadi teman bermain mereka juga memiliki kegemaran menonton serial yang sama. Pengaruh terhadap target *audience* ketika menonton serial animasi tidak lepas dari desain karakter yang menjadi tokoh pada serial tersebut. Karena desain karakter adalah jembatan secara visual yang menghubungkan informasi mengenai serial animasi tersebut. Pengaruh tontonan serial animasi membuat target *audience* menjadi lebih mengenali budaya dari luar ketimbang budaya Indonesia sendiri.

Indonesia sebenarnya tidak kekurangan ide secara visual dalam memproduksi animasi, akan tetapi banyak faktor yang menyebabkan minimnya ide penciptaan yang diangkat dari cerita lokal. Mulai dari riset desain karakter yang masih minim, biaya produksi animasi yang cukup mahal sampai dengan masih sedikitnya industri yang siap menampung para animator muda di bidang animasi.

Memunculkan ide penciptaan dari budaya lokal sebenarnya tidak selalu harus mengangkat cerita daerah ataupun kisah mitologi, ide penciptaan bisa saja mengambil salah satu unsur budaya yang nanti bisa dikembangkan menjadi sebuah desain karakter.

Desain karakter yang diproduksi oleh *Animonsta Studio* yaitu *Boboiboy* sebenarnya tidak terlalu mewakili identitas budaya Malaysia secara visual, namun serial animasi dengan genre aksi, komedi dan petualangan ini dapat dengan cepat dikenal sebagai identitas budaya Malaysia melalui *intelektual property* berupa desain karakter yang disebarluaskan dalam bentuk aplikasi media dan *merchandise*.

Desain karakter khas Indonesia sudah banyak diproduksi oleh para animator, namun keberadaan dan informasi mengenai desain karakter tersebut masih belum dapat menyaingi kepopuleran desain karakter animasi yang diproduksi dari luar Indonesia.

Kurangnya eksplorasi dan pendekatan penyederhanaan bentuk dari ide penciptaan menyebabkan unsur budaya tidak dapat dimaksimalkan dalam penciptaan desain karakter.

Pernyataan ini juga diperkuat oleh Sumarli (2018:163) dalam sebuah jurnal mengatakan bahwa banyak siaran film animasi di televisi nasional masih banyak dikuasai oleh film animasi dari luar sehingga mengakibatkan anak-anak lebih menyukai desain karakter dari luar dibandingkan desain karakter lokal.

Nama karakter dari perancangan desain karakter ini harus menggunakan bahasa Minangkabau sehingga lebih memperkuat identitas desain karakter yang dirancang. *Pajacako* adalah bahasa Minangkabau yang artinya adalah “orang yang tadi”. Penyebutan *Pajacako* biasanya digunakan untuk mengidentifikasi seseorang yang baru terlihat di daerah tersebut, seperti “*sia pajacako tu?*” yang kalau diterjemahkan ke bahasa Indonesia “*siapa orang yang tadi itu?*”.

Sebagai usaha untuk memaksimalkan potensi unsur budaya dalam perancangan desain karakter, maka perlu dirancang sebuah desain karakter dengan ide penciptaan bersumber dari salah satu unsur budaya yaitu pakaian adat Minangkabau. Ide penciptaan yang bersumber dari pakaian adat harus dapat dikenali secara visual agar identitas yang digunakan sebagai ide perancangan dapat bersaing dengan banyaknya desain karakter dari luar negeri yang masuk ke Indonesia.

Dalam perancangan ini penulis membatasi pada perancangan desain karakter yang dapat dikembangkan menjadi animasi dua dimensi (2D) dan juga pembuatan aplikasi media serta *merchandise*. Arsana mengutip pernyataan Sumarli (2023:273) mengatakan desain karakter dalam sebuah animasi maupun komik sangatlah penting. Desain karakter yang baik mampu memberikan *impact* serta meningkatkan ketertarikan para penonton. Ketertarikan ini bisa direpresentasikan lewat garis lengkung yang membuat karakter tersebut menjadi imut atau penggunaan garis yang tajam mengesakan karakter yang agresif.

Pemilihan desain karakter yang unik dan memiliki ciri khas menentukan bagaimana sebuah tokoh tersebut dapat diterima dengan baik oleh target *audience*. Sebuah penelitian Winarni dalam jurnal ilmiah (2015:43) berpendapat bahwa sebuah karakter diciptakan menggunakan elemen-elemen garis dan proporsi wajah sebagai gambaran kepribadian, penampilan fisik, serta perilaku karakter yang digambarkan lewat gerakan visual.





Karakter tokoh dapat membantu memperkuat jalan cerita. Secara denotatif dan konotatif, pendekatan semiotik dapat memberikan makna pada visualisasi karakter (Winarni, 2015:43). Kekuatan jalan cerita sebuah animasi tergantung bagaimana animasi tersebut berhasil merepresentasikan tokoh atau desain karakter menggunakan ikon dan simbol yang mewakili watak desain karakter tersebut.

Winarni (2015:44) menambahkan makna desain karakter dapat terlihat melalui visual raut wajah, anatomi tubuh, pakaian, dan proporsi. desain karakter merupakan jembatan secara visual yang menghubungkan jalan cerita dan penonton, desain karakter dapat menjadi sebuah informasi visual bagi penonton, seperti yang dijelaskan oleh Iqlima (2018:2) bahwa informasi visual adalah informasi yang dapat dilihat dan terlihat secara keseluruhan (peta, bagan, skema, grafik, pola, dsb). Informasi visual mengenai desain karakter animasi merupakan gambaran umum mengenai tokoh dan jalan cerita animasi tersebut. Informasi visual dibutuhkan untuk merangkum keseluruhan animasi.

Rotama mengutip pendapat Dharsono (2014:21) mengatakan bahwa terdapat cara penyederhanaan bentuk yang bisa digunakan dalam proses perancangan salah satunya yaitu deformasi. Deformasi merupakan penyederhanaan bentuk dengan menggambar objek yang cukup mewakilinya saja, seperti penggambaran ide dari kerbau, cukup digambar tanduknya saja dan penggambaran ide harimau cukup digambarkan dengan bentuk taring.

Warna merupakan salah satu unsur visual yang sangat penting dalam mewujudkan ide, seperti yang dijelaskan Rotama dalam Dharsono (2014:21) bahwa warna dapat memiliki peran yaitu warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam dan warna sebagai simbol. Warna sebagai warna sering digunakan sebagai penanda sebuah objek tanpa ada maksud apapun dibalik penggunaan warna tersebut. Warna sebagai representasi alam banyak digunakan untuk mewakili ide penciptaan yang berasal dari alam, seperti hijau yang merepresentasikan daun serta biru sebagai representasi dari warna laut.

Warna sebagai tanda/lambang/symbol merupakan penggunaan warna berdasarkan kesepakatan makna dan filosofi warna di mana warna tersebut digunakan, seperti di Minangkabau yang identik dengan warna merah, kuning dan hitam. penggunaan warna sebagai

simbol hanya bisa merepresentasikan di mana warna itu digunakan dan disepakati.

## METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan yang digunakan dalam merancang desain karakter animasi *Pajacako* adalah *design thinking*, dimana seluruh bentuk yang dihasilkan berpedoman kepada proses desain yang jelas dan terukur seperti menggunakan deformasi sebagai teknik penyederhanaan bentuk. *Design thinking* juga berfungsi sebagai solusi dengan inovasi kepada masyarakat dengan menggunakan tahapan-tahapan standar untuk menghasilkan sebuah perancangan desain yang memberikan sebuah solusi.

### 1. *Empathize*

*Empathize* merupakan tahapan mengenai masalah utama dalam perancangan serta batasan perancangan yang akan dikerjakan. permasalahan utama yang ditemukan menghasilkan data berupa keputusan pemilihan visual yang akan dikerjakan.

### 2. *Define*

Tahapan selanjutnya adalah *define*, yaitu mengelompokkan permasalahan yang didapatkan sehingga dapat diterjemahkan dalam bentuk visual serta menambahkan ide yang relevan dengan konsep perancangan. Pengelompokan tersebut dapat membantu gambaran visual secara global dalam perancangan desain karakter *Pajacako*.

### 3. *Idete*

*Idete* merupakan proses mengumpulkan ide-ide yang sudah didapatkan dan mewujudkannya dalam bentuk visual desain karakter *Pajacako*. Pada tahap ini perlu mempertimbangkan bagaimana perubahan bentuk visual yang digunakan sehingga ide penciptaan dari pakaian adat Minangkabau tetap bisa dikenali.

### 4. *Prototype*

Tahapan selanjutnya yaitu *prototype*, tahapan di mana dilakukan proses kreatif mengolah visual yang sudah disederhanakan, apakah perlu penyesuaian dalam bentuk anatomi, aset maupun warna desain karakter animasi *Pajacako*. Dalam metode *prototype* terkadang banyak mengalami revisi secara visual, karena sering terjadi masalah di resolusi maupun format desain yang dikerjakan.

## PROSES PERWUJUDAN KARYA

### 1. *Alternatif Sketsa*

Dalam mengembangkan desain karakter animasi 2D dimensi *Pajacako*, penulis mempertimbangkan keterkaitan ide penciptaan yaitu pakaian adat Minangkabau dengan pendekatan deformasi. Peninjauan kembali terhadap rancangan desain adalah apakah metode deformasi bentuk masih dikenali sebagai ide penciptaan. Proses *brainstorming* tersebut



membandingkan ide penciptaan dengan hasil yang sudah jadi.



Gambar 1 Pakaian Adat Penghulu

Pakaian adat penghulu dijadikan sebagai referensi utama yang nantinya akan ditambahkan dengan unsur lain dengan pendekatan deformasi bentuk. usaha dalam mewujudkan ide harus benar benar dipertimbangkan agar bentuk awalnya tidak hilang dan tetap menggunakan pendekatan deformasi.

Baju penghulu adalah pakaian yang nantinya menjadi acuan untuk menciptakan pakaian karakter *Pajacako* tokoh pria. Di mana pengambilan baju penghulu sebagai acuan penciptaan pakain tokoh pria dalam animasi *Pajacako* berdasarkan filosofi pakaian penghulu itu sendiri.

Suwandi dan Nelmira (2023:530) menjelaskan definisi *Panghulu* sebagai orang yang dituakan dalam sebuah kaum dan pengangkatannya sebagai penghulu dilakukan secara resmi oleh kaum tersebut. *Panghulu* memiliki tanggung jawab dan kewajiban menyelesaikan setiap permasalahan dalam kaumnya.

Rotama dalam Anwar, (2014:51) mengatakan bahwa Seorang penghulu di Minangkabau umumnya memakai baju hitam yang longgar. Beludru atau satin yang menjadi bahan baju tersebut ditaburi dengan benang emas sebagai ukiran. Baju hitam ini tidak memiliki kancing, bagian lengan yang berukuran cukup besar dan memiliki panjang di bawah siku. Baju penghulu ini menyimbolkan keterbukaan pemimpin terhadap kritik dan saran.

Filosofi tersebut akan mewakili penciptaan pakaian yang dipakai *character* tokoh pria dalam film animasi 2D *Pajacoko*, di mana karakter pria tersebut adalah kapten *team Pajacako* yang harus memimpin timnya dengan bijaksana dalam menghadapi persoalan. Pemakaian baju penghulu sebagai referensi untuk

menciptakan karakter *Pajacako* dibatasi hanya pada bentuk baju dan filosofi baju.



Gambar 2 Kain Sasampiang

*Sasampiang* adalah kain yang dililitkan pada pinggang dan terletak di atas lutut. posisi sudut kain yang menyamping yang mengarah pada kaki si pemakai menyimbolkan kaki sebagai arah dan petunjuk untuk berjalan. Selalu mengingat peran seorang penghulu agar tetap menjaga harkat dan martabatnya. Posisi kain *sasampiang* di atas lutut menyimbolkan semua tindakan dan pekerjaan harus punya pedoman dan ukuran. (Rotama dalam Anwar, 2014:51).

Ketertarikan mengambil kain *sasampiang* karena merupakan salah satu pakaian tradisional di Minangkabau. Bentuk dan filosofi *sasampiang* akan menjadi referensi dalam menciptakan pakaian salah satu karakter *Pajacako*, di mana perancangan pakaian tersebut akan disesuaikan dengan kebutuhan perancangan karakter. Pengambilan *sasampiang* untuk kebutuhan dalam pembuatan tokoh dalam animasi *Pajacako* hanya dibatasi pada bentuk dan filosofi *sasampiang* tersebut.



Gambar 3 Rompi Anti Peluru





Rompi anti peluru adalah salah satu referensi dalam menciptakan pakaian dalam animasi *Pajacako*. Rompi anti peluru digunakan oleh polisi atau tentara ketika bertugas, untuk melindungi tubuh mereka dari serangan yang tidak diduga, oleh sebab itu rompi anti peluru juga dipakai oleh karakter yang ada dalam animasi *Pajacako* sebagai perlindungan ketika membasmi kejahatan.



Gambar 4 Helm

Helm atau pelindung kepala adalah referensi yang akan digunakan dalam merancang pelindung kepala yang dipakai oleh karakter dalam animasi *Pajacako*. Pelindung kepala ini nantinya berfungsi untuk melindungi bagian kepala dari karakter *Pajacako*.



Gambar 5. Harimau

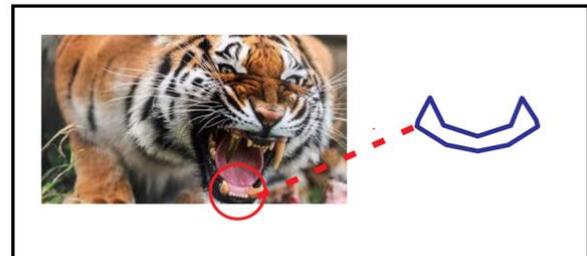
Pemilihan bentuk harimau terinspirasi dari kaba di dalam tambo. Harimau adalah salah satu dari empat pengawal Maharaja Diraja yang sering dijadikan sebagai salah satu hewan yang mewakili Minangkabau. Bentuk Harimau yang akan dipakai dalam proses perancangan hanya bagian kepala sebagai kebutuhan dalam merancang bagian dari pelindung kepala karakter *Pajacako* agar mencapai komposisi yang diinginkan.

Proses merancang pelindung kepala karakter *Pajacako* akan dilampirkan pada bagian proses penciptaan pada bahasan selanjutnya.



Gambar 5. Kerbau

Bentuk kepala kerbau banyak digunakan di daerah Minangkabau sebagai simbol, penyimbolan tersebut merupakan representasi dari asal nama daerah Minangkabau yaitu “menang-kerbau” atau “minang kabau”. Bentuk kepala kerbau ini nantinya akan dijadikan ide penciptaan desain karakter animasi *Pajacako* menggunakan penyederhanaan bentuk deformasi.



Gambar 6. Proses Desain Taring Bawah Harimau Menggunakan Penyederhanaan Bentuk Deformasi.

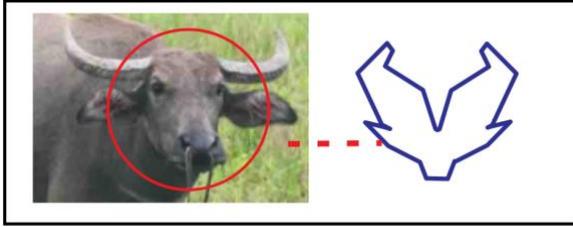
Selanjutnya adalah tahapan sketsa secara digital, di mana seluruh referensi yang digunakan dikembangkan lagi menggunakan metode deformasi. Deformasi bentuk merupakan pendekatan yang digunakan dalam merancang desain karakter animasi, tujuan untuk menyederhanakan ide penciptaan agar menarik dan tetap dikenali bentuk aslinya.

Prayogo mengutip pernyataan Susanto (2021:77) dalam jurnal ilmiahnya mengatakan bahwa deformasi adalah perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk menyederhanakan bentuk sebelumnya. Deformasi merupakan pendekatan yang digunakan dalam perancangan desain karakter animasi, deformasi bentuk memungkinkan objek yang menjadi ide penciptaan yaitu pakaian adat Minangkabau disederhanakan atau diambil bagian tertentu saja untuk kebutuhan perancangan.

Menciptakan bentuk yang diinginkan perlu pendekatan yang tepat agar visual yang dirancang dapat dipahami proses perwujudannya. Bagian harimau diambil yang mewakili saja, dengan catatan bahwa perwakilan dari



ide penciptaan tersebut masih dapat dikenali.



Gambar 7. Proses Deformasi Kepala Kerbau

Perancangan pelindung kepala desain karakter *Pajacako* yang terinspirasi dari kepala dan tanduk kerbau yang nantinya berfungsi sebagai ornamen pelindung kepala juga memakai metode deformasi. Bagian penting dari perancangan pelindung kepala desain karakter *Pajacako* adalah pelindung kepala itu sendiri yang terinspirasi dari bentuk helm yang disederhanakan juga dengan metode deformasi.

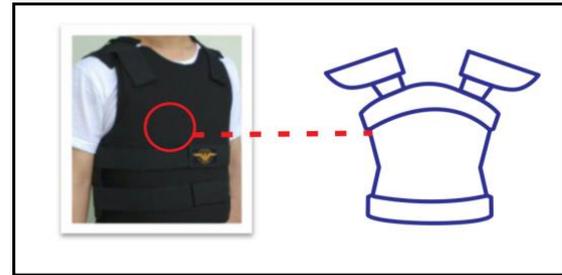


Gambar 8. Proses Desain Pelindung Kepala Menggunakan Penyederhanaan Bentuk Deformasi.



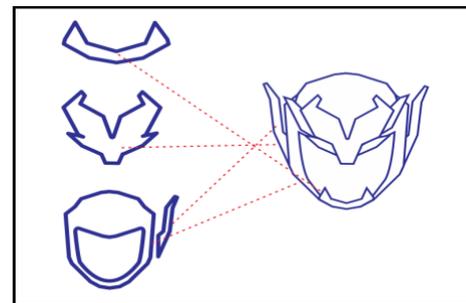
Gambar 9. Proses Sketsa Menggunakan Metode Deformasi.

Baju penghulu adalah referensi selanjutnya untuk merancang pakain desain karakter *Pajacako*, terlihat pada sketsa pakaian bagaimana proses perancangan pakaian desain karakter *Pajacako* dari baju penghulu, *sasampiang*, Bentuk baju penghulu dan *sasampiang* tidak banyak berubah hanya sedikit menggayakan pada proses perancangan. Referensi pakaian penghulu tidak terlalu banyak berubah, hanya menyederhanakan beberapa bentuk seperti menghilangkan beberapa ornamen pada baju dan *sasampiang*.



Gambar 10. Proses Deformasi Rompi Anti Peluru

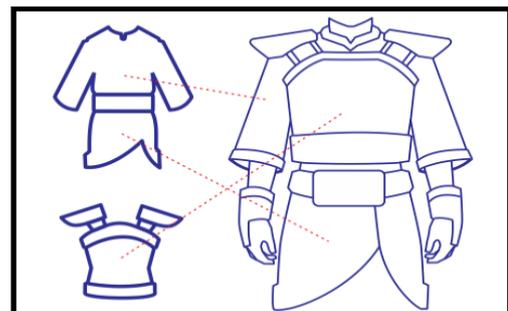
Rompi anti peluru tidak terlalu banyak mengalami perubahan dalam proses desain, karena fungsinya sebagai pendukung dalam pakaian *Pajacako*.



Gambar 11. Proses Menggabungkan Sketsa

Pada proses ini sudah mulai terlihat bagian yang dideformasi, yaitu taring harimau dan kepala kerbau. penggayakan yang digunakan merupakan penyederhanaan bentuk tanpa meninggalkan karakter aslinya. Proses selanjutnya adalah menggabungkan semua sketsa digital agar menciptakan sebuah desain karakter yang baru. Tahapan ini juga mempertimbangkan penempatan setiap sketsa yang telah dideformasi agar tetap terlihat ide perancangannya.

Proses menggayakan di dalam penyederhanaan bentuk disebut stilasi yaitu cara penggambaran untuk mencapai keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut (Rotama dalam Dharsono (2014:44)



Gambar 12. Proses Penggabungan Beberapa Desain Yang Telah Di Deformasi.





Proses selanjutnya menggabungkan sketsa digital yang telah dideformasi, seperti baju penghulu, rompi dan *sasampiang*. Proses ini tentunya menambahkan pengayaan dalam proses deformasi seperti penambahan beberapa elemen untuk kepentingan artistik.



Gambar 13. Palet Warna

Pada proses perancangan ini ada beberapa pendekatan warna yang digunakan seperti warna sebagai simbol dan warna sebagai representasi alam. seperti yang dijelaskan oleh Farida dalam jurnal ilmiahnya (2020:42) Warna memberikan *mood* yang bisa berdampak psikologis bagi target *audience*-nya. Dampak yang dirasakan oleh target *audience* bisa berupa ingatan mereka tentang suatu hal ataupun informasi yang mereka ketahui lewat warna tersebut.



Gambar 14. Proses Pewarnaan Bagian Kepala Desain Karakter

Pada bendera kebesaran Minangkabau. Warna kuning diartikan sebagai warna keagungan dan ketertiban suku Minangkabau untuk mematuhi dan menyepakati undang-undang dan hukum di Indonesia serta memiliki hukum adat dalam mengatur masyarakatnya.



Gambar 15. Proses Pewarnaan Bagian Pakaian

Penggunaan warna pada desain karakter *Pajacako* menggunakan warna sebagai simbol seperti merah

diambil dari warna merah yang dipaparkan oleh Yangsen (2023:20) dalam artikel ilmiahnya mengatakan bahwa bendera *marawa* Minangkabau merupakan representasi keberanian atau yang disebut punya *raso jo pareso*.

Yangsen (2023:20) menambahkan makna denotasi dari warna hitam pada *marawa* merupakan simbol pemikiran yang santun, pantang menyerah dan memiliki ketinggian budi.



Gambar 16. Proses Pewarnaan Kain *Sasampiang*

## WUJUD KARYA

Setelah proses digital dan pewarnaan selesai, dapat dilihat bagaimana metode deformasi dalam pengayaan bentuk mampu menghadirkan visual baru. Visual yang tetap dapat diaplikasikan ke dalam berbagai media terkhusus animasi. Perancangan karakter desain animasi 2D *Pajacako* merupakan salah satu pra produksi dalam pembuatan film animasi. Warna yang digunakan sendiri adalah warna yang sering digunakan Minangkabau yaitu warna merah, kuning dan hitam.

Penggunaan warna kuning di sini dibikin sedikit lebih tua untuk menyeimbangkan dengan warna yang lain. Proses menggayakan di dalam penyederhanaan bentuk disebut stilasi yaitu “cara penggambaran untuk mencapai keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut” (Rotama dalam Dharsono (2014:21)



Gambar 17. Final Desain Karakter Pajacako

Dari final desain yang terlampir, dapat terlihat dengan jelas bahwa pakaian adat dan penambahan beberapa unsur lain sebagai penggayaan mampu dideformasi menjadi sebuah desain karakter. Bagian bentuk tanduk desain helm *Pajacako* mengalami sedikit perubahan karena menyesuaikan dengan anatomi serta proporsi elemen visual lain yang menjadi ide perancangan.

Penggayaan yang digunakan dalam proses desain karakter *Pajacako* mempertahankan bentuk pakaian penghulu seperti bentuk lengan baju serta pemilihan warna hitam. Warna merah yang digunakan merupakan pemilihan warna menggunakan pendekatan warna sebagai simbol, yaitu warna yang menjadi identitas dan kesepakatan di Minangkabau.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Setelah menggunakan penyederhanaan bentuk deformasi, dapat terlihat desain karakter yang merepresentasikan pakaian adat sebagai ide perancangan, mulai dari desain untuk penutup kepala sampai bagian keseluruhan pakaian yang digunakan. Penyederhanaan dan penggayaan di beberapa elemen bertujuan untuk memberikan kesan bahwa ide dari unsur budaya tetap bisa dikembangkan. Warna yang digunakan berpedoman pada warna identitas Minangkabau yaitu merah, hitam, dan kuning. Warna yang digunakan menggunakan warna sebagai simbol yang disepakati oleh suku Minangkabau. Adapun beberapa tambahan warna lain yang merupakan warna sebagai warna yang fungsinya sebagai penghias dan

penyeimbang warna utama desain karakter animasi *Pajacako* ini nantinya diharapkan mampu menjadi langkah awal bagi para animator memaksimalkan unsur budaya sebagai ide penciptaan.

### 2. Saran

Melalui rangkaian proses perancangan desain karakter animasi *Pajacako* tentunya masih banyak kekurangan yang perlu dievaluasi ketika diaplikasikan dalam bentuk animasi mulai dari penyesuaian *style* dari desain dan juga proporsi anatomi yang nantinya harus adaptif terhadap berbagai aplikasi media. Desain karakter animasi *Pajacako* memungkinkan dirancang kembali dengan *style* yang berbeda agar tetap bisa terus dikembangkan ke tahap animasi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsana Yudi I Gede (2023) Visualisasi Karakter Superhero Film Animasi 2d Satria Barong, Gorga, Jurnal Seni Rupa Vol, 12 No 02 (270-275). <https://doi.org/10.24114/gr.v12i2.46217>
- Azizah Si, Weni (2023) Bentuk Dan Makna Busana Penghulu Di Nagari Panyalaian Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar, Gorga, Jurnal Seni Rupa Vol, 12 No 02 (550-556). <https://doi.org/10.24114/gr.v12i2.50113>
- Barung, Sulastriningsih D, Kembong D. (2022). Dampak Serial Animasi Upin dan Ipin pada Kosakata Percakapan Bahasa Indonesia. Wahana Literasi: Journal of Language, Literature, and Linguistics, Vol 2, No 1. <https://doi.org/10.59562/wl.v2i1.35597>
- Farida E, Kholidah N, Sarjono. (2020), Penerapan Pembelajaran Psikologi Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memilih Warna pada Desain Kemasan Produk Prodi Manajemen FEB UNISMA Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi, Vol. 10, No. 1, <https://doi.org/10.24036/011085220>
- Iklima. (2018). Pengaruh Ketersediaan Informasi Visual (Banner) Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Hukum Jinayah Terhadap Pengetahuan Siswa/Siswi Sma Kota Banda Aceh (*skripsi*) Banda Aceh, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Prayogo Hari Januar, Winarno. (2021) Karakteristik Visual Deformasi Anatomi Pada Lukisan Karya S. Istiyono, Vol 9 No 4 (2021): Volume 9 No.4 Tahun 2021.
- Qomqriyah N A, Mulyono. (2024). Pengaruh Tayangan Film Animasi Upin Dan Ipin Dalam Dialek Bahasa Melayu Terhadap Bahasa Indonesia





- Anak Usia Enam Sampai Dua Belas Tahun, *Bapala*,  
Volume 11 Nomor 1 Tahun hlm. 9-20.
- Rotama H. (2014). "Film Animasi 2D animasi  
PAJACAKO" (*tesis*) Padangpanjang, Institut  
Seni Indonesia Padangpanjang
- Sitinjak, S. R., Adelina, H., & Yanzi, H. (2017).  
Pengaruh pilihan film kartun terhadap perilaku  
anak di pekon luas kabupaten lampung barat.  
*Jurnal Kultur Demokrasi* Vol 5, No 8.
- Sumarli, C. O., & Kurnianto, A. (2018). Developing  
Karakter Animasi Berbasis Kudapan Khas  
Tionghoa. *Jurnal Desain*, 5(03), 162-173.  
<http://dx.doi.org/10.30998/jurnal Desain.v5i03.2170>
- Winarni R W, Wardani W (2015). Produksi Film  
Animasi Sebagai Media Kampanye Anti  
Kejahatan Perdagangan Manusia, *Jurnal Desain*  
Vol 3, No 1 (37-48).  
<http://dx.doi.org/10.30998/jurnal Desain.v3i01.590>
- Yangsen, Rara Bulan. (2023). Analisis Semiotika  
Warna Marawa (Minangkabau) dan Ukiran  
(Toraja), *TEKSTUAL Volume 21, No 1*,  
<https://doi.org/10.33387/tekstual.v21i1.5896>