

## INTELLECTUAL PROPERTY (IP) *BIBLE* KARAKTER KEPO

**Muhamad Rofikin<sup>1</sup>, Ananto Priyosubito<sup>2</sup>, Ahmad Fauzi<sup>3\*</sup>**

<sup>1</sup>SMK Negeri 4 Semarang

<sup>2</sup>SMK Negeri 4 Semarang

<sup>3</sup>SMK Negeri 4 Semarang

[ahmadfauzi.guru@gmail.com](mailto:ahmadfauzi.guru@gmail.com)

**Abstrak:** Indonesia adalah negara yang luas, kaya akan spesies burungnya seperti Kepodang yang merupakan sejenis warbler (passeriformes) berukuran sedang ( $\pm 26$  cm) dari jenis Oriolus dari daerah tengah China. Kami memilih untuk mengangkat karakter Kepodang dalam sebuah film animasi karena jaranganya karakter yang diambil dari hewan satu ini dan juga hewan ini termasuk ikon Jawa Tengah yang elok. Tujuan penelitian ini untuk membuat maskot atau ikon Program Keahlian Animasi SMK Negeri 4 Semarang sekaligus sebagai upaya pelestarian keanekaragaman fauna, sejarah dan budaya yang dikemas dengan memanfaatkan inovasi melalui media representasi ilustrasi. Metode yang digunakan adalah fokus penulisan yang mengacu pada buku referensi dan sumber komputerisasi lainnya seperti buku harian logis, artikel dan halaman di situs. Review ini menggunakan metodologi subjektif yang jelas dimana artikel yang ditelaah dan dibedah merupakan media representasi ilustrasi. Oleh karena itu, tinjauan ini mengkaji produksi karakter ilustratif sebagai ciri dari upaya melindungi budaya dan sejarah. Objek penelitian ini adalah burung khas Jawa Tengah, yaitu Kepodang yang divisualisasikan dengan atribut yang mengadopsi dari karakter Gatotkaca melalui media ilustrasi karenanya membuat garis besar dengan pemikiran baru dan alami. Teknik pengumpulan informasi yang didapat adalah hasil dari hipotesis dan pengembangan pemikiran dari sumber-sumber yang ada. Hasil penelitian ini berupa desain karakter kepo yang meliputi *standard character*, *character attribute* dan *expression sheet*.

**Kata kunci:** *Ilustrasi, Karakter, Kepodang, Gatotkaca, Jawa Tengah*

**Abstract:** Indonesia is a vast country, rich in bird species such as the Kepodang which is a medium-sized ( $\pm 26$  cm) warbler (passeriformes) of the Oriolus species from the central region of China. We chose to use the Kepodang character in an animated film because of the rarity of characters taken from this one animal and also this animal is a beautiful icon of Central Java. The purpose of this research is to create a mascot or icon for the Animation Skills Program at SMK Negeri 4 Semarang as well as an effort to preserve fauna, history and culture diversity that is packaged by utilizing innovation through illustration representation media. The method used is focused on writing that refers to reference books and

*other computerized sources such as logical diaries, articles and pages on the site. This review uses a clear subjective methodology in which the articles that are reviewed and dissected are illustrative representational media. Therefore, this review examines the production of illustrative characters as a feature of efforts to protect culture and history. The object of this research is a bird typical of Central Java, namely Kepodang which is visualized with attributes that are adopted from the character of Gatotkaca through illustration media, therefore making an outline with new and natural thoughts. The technique of collecting information obtained is the result of hypotheses and the development of ideas from existing sources. The result of this research is a kepo character design which includes standard character, character attribute and kepo expression sheet.*

**Keywords: Illustration, Character, Kepodang, Gatotkaca, Central Java**



## 1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang luas, kaya akan spesies burungnya seperti Kepodang, burung trilling (*passeriformes*) berukuran sedang ( $\pm 26$  cm) dari famili *Oriolus* yang berasal dari daerah tengah Cina. Trilling atau siulan burung ini sangat bising dan nyaring. Peluit terdengar khas dan mengikuti suara tiupan kayu bambu yang sangat memanjakan telinga, khususnya bagi para pecinta burung daerah setempat. Selain manfaat suaranya, keberadaan bulu burung Kepodang memang sangat memikat dan indah untuk disimak. Kulit di tubuhnya berwarna gelap dan kuning dengan garis-garis gelap melewati mata dan tengkuk leher. Sayap juga hampir diliputi kegelapan dengan kaki gelap. Bagian bawah tubuh berwarna keputihan dengan bintik-bintik gelap dan iris merah. Keadaan mulut mengencang dan sedikit ditekuk ke bawah. Panjang mulut sekitar 3 cm. Untuk orang awam, sangat sulit membedakan mau kepodang jantan dengan yang betina, mereka hanya dapat dibedakan dengan warna bulunya. Ada pendapat yang mengatakan bahwa untuk membedakan antara burung jantan dan betina terletak pada kecerahan warna bulunya. Warna bulu burung jantan lebih cerah daripada warna bulu burung betina [1]. Umumnya burung kepodang ini tinggal didaratan tinggi dan rendah, hutan tropis dan mangrove dan daerah pantai. Ada juga mitos mengenai burung kepodang ini, menurut kepercayaan orang Jawa Tengah khususnya, mereka percaya bahwa pemilik rumah yang memelihara burung kepodang ini akan terhindar dari marabahaya. Berangkat dari hal-hal tersebut diatas penulis beranggapan bahwa akan menjadi suatu hal yang menarik jika membuat satu desain karakter sebagai suatu ikon dari program keahlian Animasi SMK Negeri 4 Semarang.

Bagian terpenting dalam penciptaan sebuah karakter adalah cerita dibalik karakter. Bagaimanapun menariknya sebuah karakter tidak akan lepas dari cerita apakah yang ada dibalik karakter tersebut [2]. Sebuah karakter didesain untuk berkomunikasi dengan pemirsanya [3], baik itu pikiran, cerita, dan data, semua disampaikan oleh orang tersebut sebagai ciri atau alamat suatu yayasan atau individu. Dalam budaya sekarang ini, tidak disangka-sangka ditemukan stiker pesan singkat dan emoji dalam diskusi di internet. Penyusunan ini akan menggambarkan bagaimana jalannya signifikansi tanda dalam suatu keadaan yang unik, yang diperlihatkan dalam suatu jenis investigasi terhadap rencana visual diri seseorang.

Proses analisis karakter ini melalui empat prinsip karakter desain, yaitu: *silhouette*, *shape*, *proportion*, dan *pose*. Menurut Kartika dalam ilmu estetika terdapat unsur disain yang salah satunya, yaitu *shape* [4]. Komponen-komponen bentuk atau struktur yang digarap dengan keahlian, dapat

melalui tampilan seperti struktur yang khas dan tidak mengikuti struktur yang khas dengan imajinasi. Keduanya akan terjadi sesuai kapasitas pengrajin yang membuatnya. Progresi dalam struktur ini menggabungkan stilasi, puntiran, perubahan, dan distorsi. Stilasi adalah penggambaran bentuk dengan mengadaptasi benda atau benda yang digambar, seperti yang biasa digunakan dalam penggambaran yang diadaptasi dari hiasan untuk tema batik, tatah sunging, dll, sedangkan mutilasi adalah penggambaran bentuk untuk pencapaian karakter, misalnya sampul dengan warna merah. nada dan mata bengkak untuk distorsi. tokoh yang digambarkan, maka pada saat itu istilah perubahan adalah penggambaran tokoh dengan cara memindahkan struktur yang dimulai dari satu artikel kemudian ke artikel berikutnya, sepanjang garis-garis tersebut menjadikan enkapsulasi berbagai karakter dalam satu karya, seperti penggambaran manusia. dengan kepala makhluk lain. Terakhir adalah deformasi, lebih tepatnya pencapaian struktur dengan mengambil komponen-komponen khusus yang membahas kepribadian yang sifatnya mendasar.. Hasil dari keseluruhan berbagai proses tersebut tertuang dalam bentuk karya ilustrasi. Ilustrasi berarti memaknai sebuah naskah, konsep atau ide kedalam dunia imajinasi serta khayal audiens. Sehingga apapun bentuk atau wadah yang dipakai sebagai media presentasi karya ilustrasi itu, entah itu untuk buku anak, editorial media massa, fashion, iklan, industry musik ataupun yang lain bisa sampai secara utuh, imajinatif, estetis serta komunikatif sebagai bagian dari bidang terapan yang diusungnya dalam konteks wilayah berkeseniannya [5].

## 2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode analisis kualitatif dapat digali dalam bentuk data berupa burung kepodang dan gathotkaca dikumpulkan dengan format gambar. Titik fokus dari teknik yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah pada metode yang terlibat dengan membuat representasi sebagai sistem imajinatif yang diidentifikasi dengan pemahaman, konteks kesejarahan dan sosial di balik objek penelitian ini. Proses pemeriksaan orang ini melewati empat standar rencana karakter, yaitu: silhouette, shape, proportion, dan pose dan perubahan wujud. Perubahan wujud tersebut antara lain, yaitu deformasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain karakter Kepo adalah karakter personifikasi dari burung Kepodang. Personifikasi dalam desain lebih dikenal dengan istilah *anthropomorphism* – perlambangan karakteristik fisik dan perilaku manusia kepada hewan atau benda yang tidak hidup [6]. *Anthropomorphism* sering digunakan di media, khususnya media untuk anak muda, misalnya buku cerita bergambar. *Anthropomorphism* akan dipandang sebagai sesuatu yang baru dan tidak relevan dengan makhluk atau manusia dalam kenyataan, mereka adalah manusia jadi yang memiliki struktur dan karakter, serta dapat berhubungan dan berbicara dengan orang banyak. Dilihat dari tampilan visualnya dan berdasarkan hasil observasi pada tahun 2018, Kepo adalah karakter burung dengan warna tubuh kuning dan hitam pada beberapa sisi bagiannya, Bentuk kepala Kepo tanpa jambul yang disesuaikan dengan hewan aslinya dengan garis hitam yang menutupi bagian mata, mata merah dan paruh yang dipendekkan untuk menambah kesan manis. Badan karakter Kepo dibuat gembul berdasarkan bentuk telur dengan sayap dan ekor yang dibuat lebih sederhana. Kaki karakter Kepo terlihat paling sederhana karena hanya berupa garis yang sedikit melengkung ke bawah dan lurus ke depan.

Ada beberapa karya penelitian ilustrasi yang berkaitan dengan dengan ilustrasi penciptaan karakter baru dari burung Kepodang, misalnya karya ilustrasi burung kepodang dengan baju adat daerah yang menghias badan Bus Trans Jateng. Perbedaannya dengan ilustrasi karakter Kepo adalah dari segi pendekatan perubahan wujud. Kepo menggunakan pendekatan deformasi, sedangkan ilustrasi burung Kepodang yang ada di badan Bus Trans Jateng menggunakan pendekatan transformasi.



Fig 1. Deskripsi karakter Kepo

Pada atribut/pakaian Kepo terdapat bentuk visual yang terinspirasi dari karakter Ksatria Gatotkaca. Gatotkaca dipilih karena menurut penulis karakter ini adalah salah satu tokoh pewayangan yang paling banyak dikenal oleh masyarakat. Hiasan kepala Kepo disederhanakan dari bentuk asli, lebih mirip bando yang dikenakan di kepala belakang dengan cara dijepit. Pakaian yang dikenakan karakter epo merupakan bentuk stilasi dari kostum Gatotkaca. Motif batik dihilangkan agar terlihat lebih sederhana. Gambar matahari di bagian dada disederhanakan menjadi permata berbentuk belah ketupat dikarenakan penyesuaian desain dari baju yang dikenakan. Hiasan yang tergantung diubah kegunaannya sebagai pin yang mengikat selendang. Warna atribut atau pakaian karakter Kepo disesuaikan dengan warna yang sering digunakan pada karakter Gatotkaca yaitu emas, hitam an putih dengan tambahan merah.



Fig 2. Deskripsi atribut Kepo



Fig 3. Character attribute Kepo

Pada tampilan visual tersebut juga terdapat beberapa pose alternatif yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan media turunan seperti komik dan film animasi. Karakter ini dibentuk dengan metode perubahan wujud stilasi, yaitu penyederhanaan bentuk objek. Karakter burung Kepodang yang memiliki bagian yang rumit disederhanakan dengan kemampuan/intuisi menjadi bentuk karakter baru.



Fig 4. Expression sheet Kepo

Selain pose tersebut ada enam ekspresi lainnya yaitu: ekspresi “jatih cinta”, ekspresi “kaget”, ekspresi “sedih”, ekspresi “semangat”, ekspresi “bingung” dan ekspresi “jijik”.



Fig 5. Expression sheet Kepo

Pada hasil tersebut juga terdapat standar karakter Kepo terdiri dari gambar tampak depan, gambar tampak belakang, gambar tampak samping dan gambar tampak atas.



Fig 6. Standar karakter Kepo

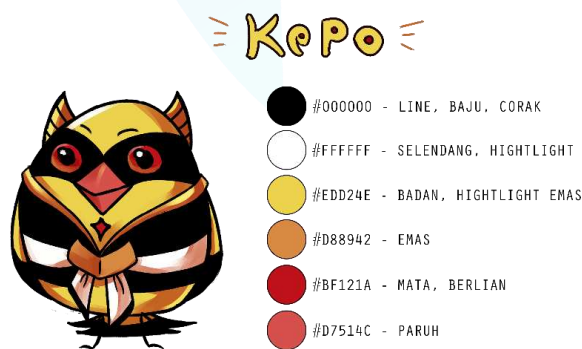


Fig 7. Color sheet Kepo

#### 4. SIMPULAN

Kepodang merupakan salah satu karakter burung khas Jawa Tengah yang memiliki ciri-ciri yang unik sebagai salah satu kekayaan keanekaragaman fauna. Hal ini menjadi ide yang menarik untuk dijadikan *Intellectual Property* program keahlian Animasi di SMK Negeri 4 Semarang. Pengembangan burung Kepodang menjadi sebuah karakter dengan atribut yang mengadopsi tokoh pewayangan Gatotkaca diharapkan dapat menjadi media ilustrasi untuk lebih memperkenalkan keanekaragaman fauna, sejarah dan kebudayaan untuk anak-anak di Propinsi Jawa Tengah pada khususnya, dan di Indonesia pada umumnya

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Balen, V., & Ismu. (1993). Burung Kepodang sebagai identitas daerah Jawa Tengah dan pengembangannya dari aspek sosial dan ekonomi. Sarasehan Flora dan Fauna Identitas Jawa Tengah.
- [2] Bryan Tillman. (2011). Creative Character Design (2nd ed.). CRC Press.
- [3]. Geerdts, M. S., van de Walle, G. A., & LoBue, V. (2016). Learning About Real Animals From Anthropomorphic Media. *Imagination, Cognition and Personality*, 36(1), 5–26. <https://doi.org/10.1177/0276236615611798>
- [4]. Kartika, Dharsono, S., & Gunawan P., N. (2004). Pengantar Estetika: Rekayasa Sains.
- [5]. Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. BP ISI Yogyakarta.
- [6]. Sadaf, S., Sajjad, M., Saba, R., & Abdullah, A. H. (2012). Enemy Character Design for Graphical Imagery Therapy (GIT) Game. *International Journal of Information and Education Technology*, 2, 345.