Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5423 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Pengaruh Desain Postur Tubuh Dan Atribut Sebagai Media Ungkap Penggambaran Sifat Karakter Pada Desain Karakter *Nine* (2009)

Irfan Azhari[1], Riky Taufik Afif[2]
[1,2]*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University,*
Jl. Telekomunikasi, Terusan Buahbatu, Sukapura, Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat, 40257.
Email: irfanazhariia@telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

The characters in the animated film Nine (2009) are one example of an animated film that highlights the depiction of characters based on shape, posture, and attributes as their visual selling point. According to Mars Caroline in her book Animated Character Design, the behavior and traits of a character can be seen based on the body shape and attributes it wears. This study aims to determine the influence of form and attributes as a medium to express the depiction of traits in animated character design. The research method uses descriptive qualitative data by collecting primary data, namely observation and documentation in the film Nine (2009). The secondary data by reading similar research on the topic of character design. This study took three main figures as samples, namely Number One, Number Eight, and Number Nine, as a limitation of the problem to be studied. The data that has been obtained is then analyzed by considering the elements of character design. The results of the study showed that posture and attributes had a significant effect on the depiction of character traits and behaviors. The more complete and distinctive the attributes worn, the easier it is for the character to be recognized both in terms of character and behavior. Meanwhile, posture, especially through body movements and poses, can provide an idea to know the behavior of the character visually. This research is expected to contribute as a reference both in the process of designing animated character designs and as a reference for research.

Keywords: *Visual Attributes, Body Shape, Character Design, Nine Animated Movies, Character Behavior.*

ABSTRAK

Karakter dalam film animasi Nine (2009) merupakan salah-satu contoh film animasi yang menonjolkan penggambaran karakter berdasarkan bentuk, postur tubuh, dan atribut sebagai nilai jual visualnya. Menurut Mars Caroline dalam bukunya Desain Karakter Animasi, perilaku dan sifat dari suatu karakter dapat dilihat berdasarkan bentuk tubuh dan atribut yang dikenakannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bentuk dan atribut sebagai media ungkap penggambaran sifat dalam desain karakter animasi. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data primer yaitu observasi dan dokumentasi pada film Nine (2009). Adapun data sekunder dengan membaca penelitian yang sejenis dengan topik desain karakter. Penelitian ini mengambil tiga tokoh utama sebagai sampel, yaitu *Number One*, *Number Eight*, dan *Number Nine*, sebagai batasan masalah yang akan diteliti. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan mempertimbangkan elemen-elemen desain karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa postur tubuh dan atribut berpengaruh signifikan terhadap penggambaran sifat dan perilaku karakter. Semakin lengkap dan khas atribut yang dikenakan,

Volume 10 No.02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5423 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

semakin mudah karakter dikenali baik dari segi watak maupun perilakunya. Sementara itu, postur tubuh terutama melalui gerakan dan pose tubuh, dapat memberikan gambaran untuk mengetahui perilaku dari karakter tersebut secara visual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi baik dalam proses perancangan desain karakte animasi serta menjadi bahan acuan penelitian.

Kata Kunci: Atribut Visual, Bentuk Tubuh, Desain Karakter, Film Animasi Nine, Perilaku Karakter

PENDAHULUAN

Desain karakter menjadi salah-satu tahapan yang krusial dalam menyampaikan pesan dan ide dalam suatu animasi. Desain karakter menjadi penting dikarenakan pemodelan karakter dapat mempengaruhi kepribadian dan latar belakang suatu cerita. Selain itu, posisi dalam mendesain karakter berada pada tahap desain visual atau setelah melakukan konsep cerita (Sudi Anggara et al., 2020). Desain karakter akan menjadi medium utama dalam mengantarkan nilai dan inti pesan kepada penonton agar nilai-nilai tersebut dapat menjadi sebuah contoh bagi penonton (Afif et al., 2025). Dengan demikian, Hal tersebut menunjukkan bahwa *modellling* karakter (desain karakter) menjadi bagian terpenting dalam dunia animasi.

Perkembangan desain karakter untuk kebutuhan animasi di era *modern*, memiliki beraneka ragam variasi sebagai bentuk diferensiasi atau pembeda. Hal ini berdampak terhadap seorang Desainer karakter untuk menciptakan karakter yang unik dan menarik sebagai bentuk daya saing agar memperoleh atensi dari para penonton. Salah-satu film animasi yang cukup dominan dalam menampilkan desain karakter adalah film animasi *Nine (2009)* karya yang ditulis oleh Pamela Pattler dan diproduserkan oleh Tim Burton. Film animasi *Nine (2009)* merupakan sebuah animasi *movie* yang memiliki durasi 1 jam 19 menit yang menceritakan kisah perjalanan tokoh boneka rajut yang dihidupkan dari jiwa seorang ilmuwan dalam menghadapi para mesin yang menguasai dunia.

Film Animasi *Nine (2009)* memperoleh 3 penghargaan dari IMDB sebagai film animasi terbaik dengan penggayaan visual yang unik dan nuansa *post-apocalypstic* (pasca kiamat). penghargaan tersebut diperoleh dari *Washington DC Area Film Critics Association (2009), Houtson Film Critics Society (2009),* dan *Golden Schoes Awards (2009) (IMDB, 2009).* Selain itu, Keunikan dari film *Nine (2009)"*tersebut terletak pada penggambaran para tokoh yang memiliki karakteristik yang unik di setiap tokoh baik itu tokoh *Number One* hingga tokoh *Number Nine*. Desain karakter yang ditampilkan tidak banyak menampilkan elemen desain karakter termasuk *gender*. Penggambaran karakteristik dari desain karakter, hanya menampilkan penggunaan atribut, postur dan bentuk tubuh sebagai nilai jual dari desain karakter animasi film *Nine (2009)*. Fokus utama dalam karya animasi adalah karakternya karena inti dari animasi adalah menampilkan cerita yang tergambarkan oleh desain karakter (Afif, Zhafirah, et al., 2025).

Postur bentuk memiliki bahasa yaitu bahasa bentuk. Bahasa bentuk ialah teknik yang digunakan oleh seorang desainer atau pembuat *concept art* agar desain

Volume 10 No.02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5423 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

karakternya mudah dibaca oleh penonton (Pratiwi et al., 2024). *Concept art* harus berfokus pada desain karakter karena perancangan desain karakter adalah pusat kreatifitas dalam perancangan *concept art* yang lain (Hadiwibowo & Afif T.R., 2025). Terdapat 3 bentuk utama yang dipakai desainer karakter yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga (Rawung et al., 2021). karakter yang cenderung memiliki bentuk lingkaran maupun oval dapat digambarkan sebagai karakter bersifat lembut, polos, dan rendah hati. Sedangkan untuk karakter berbentuk persegi memiliki karakater dapat diandalkan, kuat, gagah dan karakter segitiga memiliki sifat yang tajam, berbahaya, tegas.

Selain dari bentuk postur tubuh, atribut atau perlengkapan yang selalu dikenakan oleh karakter dapat memberikan gambaran secara umum karkater tersebut seperti peran, profesi, karakter. Hal ini kemudian didukung menurut Mars Caroline dalam bukunya "Desain Karakter Animasi", bahasa tubuh seperti postur dan Gerak wajah, ekspresi wajah, dan riasan (barang-barang yang mereka (tokoh) bawa) dapat memberi petunjuk mengenai penggambaran sifat karakter (Wibowo, 2024). Adapun tiga prinsip dasar untuk menciptakan karakter yaitu salah-satunya kepribadian yang secara tidak langsung sebagian besar berasal dari penampilan fisik karakter tersebut ((Nadya, 2021). Dapat diketahui bahwa peran gestur, postur, serta hiasan (perlengkapan) yang dikenakan karakter memiki peran yang sangat penting dalam memainkan peran suatu cerita.

Postur, bentuk tubuh, serta atribut karakter dapat dianalis dengan menggunakan analisis prinsip desain karakter. Teknik ini digunakan desainer karakter guna menciptakan desain yang sesuai dengan tujuan baik cerita maupun target audiens. analisis prinsip desain karakter melibatkan elemen-elemen dalam menciptakan desain karakter yaitu diantaranya *Character Background, Head body Ratio, Siluet* dan *Part of Body,*(lin Yu & Tsao, 2022). *Character Background* dipilih untuk mengetahui gambaran karakter yang terinspirasi dengan realita (dunia nyata). *Head of Ratio* adalah jumlah kepala yang digunakan untuk menentukan tinggi suatu karakter. Siluet adalah untuk mengenal suatu karakter agar mudah dikenali (sebagai diferensiasi), dan *part of body* yaitu detil yang dianalisis dengan memperhatikan bagian-bagian tubuh karakter.

Terdapat suatu permasalahan yaitu pengaruh bentuk tubuh, postur tubuh, dan atribut pelengkap sebagai media ungkap penggambaran sifat karakter pada desain karakter animasi "*Nine (2009)"*. Penulis mencoba melakukan analisis terhadap desain karakter tersebut dengan menggunakan elemen prinsip desain untuk mengetahui sifat atau karakter pada film Nine (2009). Beberapa penelitian sejenis mengenai desain karkater yaitu dari penulis Kai Lin Yu dengan judul "*A Study Of Character Design Method*" yang membahas penerapan metode *CDM (Charactersitic Design Method)* yaitu menilai karakter berdasarkan elemen desain karakter (lin Yu & Tsao, 2022). Kemudian penelitian dari Insan Annisa Nugraha dengan penelitian Desain Karakter Webkomik Tentang *Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD)* Untuk Usia 16-24 Tahun yang membahas secara rinci penggambaran desain karakter mulai dari ekspresi hingga atribut yang dikenakan oleh karakter tersebut (Annisa Nugraini et al., 2025).

Volume 10 No.02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5423 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

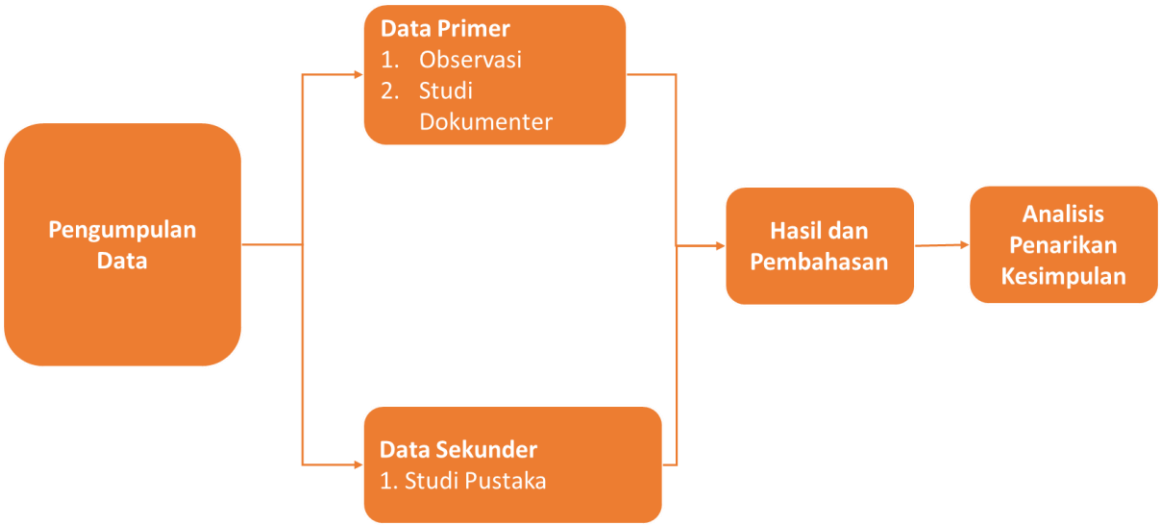
Kedua penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu pembahasan desain karakter dan pentingnya peran desain karakter dalam mempengaruhi alur cerita. Selain itu keduanya menggunakan prinsip desain karakter dengan melibatkan elemen seperti siluet, jumlah kepala (lingkaran) serta konsep dan referensi karakter. Sebagai pembeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini hanya akan berfokus pada objek karakter yang menampilkan postur tubuh dan atribut sebagai elemen yang dianalisis untuk mengetahui penggambaran sifat karakter dan tokoh. Hal ini dikarenakan karena pada karakter film Nine (2009) tidak banyak menampilkan unsur pelengkap seperti rambut, gender, dan lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap keilmuan animasi khususnya pada desain karakter serta memberikan referensi gambaran terhadap para desainer animasi khususnya dalam mendesain karakter. Selain itu penelitian juga diharapkan dapat membantu sebagai kajian studi yang berkaitan dengan desain karakter.

METODE

Penelitian "Pengaruh Desain Postur Tubuh dan Atribut Sebagai Media Ungkap Penggambaran Sifat Karakter pada Desain Karakter *Nine (2009)* ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif yang melibatkan asumsi filosofis yang mengarah pada analisis data (Hakim Nasution et al., 2024). Struktur penelitian dimulai dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan observasi, studi dokumenter dan studi pustaka. Kemudian ada data sekunder dengan melakukan studi pustaka berkaitan dengan penelitian sejenis (membahas mengenai Desain Karakter). Observasi dilakukan dengan menonton dan mengamati film *Nine (2009)* khususnya pada pengamatan karakter. Adapun fokus karakter yang akan diambil yaitu 3 karakter yaitu *Number Nine* selaku tokoh utama, *Number One*, dan *Number Eight* sebagai batasan penelitian.

Setelah menonton, kemudian dilakukan dengan pengambilan dokumentasi pada ketiga karakter tersebut untuk dianalisis. Desain karakter adalah hasil karya desain yang bisa dianalisis dan dikaji karena didalamnya terdapat filosofi perancang yang tertuang lewat karya(Afif & Rahmi, 2024). Setelah melakukan analisis data pada tiga karakter, maka data dilakukan penarikan kesimpulan dengan menggunakan matriks penarikan kesimpulan(Soewardikoen, 2021). Hal ini kemudian dapat disimpulkan bahwa desain karakter adalah objek yang bisa diteliti dan dianalisis menjadi sumber data. Data-data tersebut kemudian dianalisis yang pengujiannya diukur dengan memperhatikan aspek dasar teori serta elemen-elemen pada desain karakter seperti yang ditampilkan pada Gambar 1 Tahapan Penelitian. Setelah dianalisis maka akan diperoleh penarikan kesimpulan.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5423 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung



Gambar 1 Tahapan Penelitian
(Sumber : Azhari, 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi Film *Nine (2009)*

Film animasi ini berlatar belakang masa *pasca-apokaliptik* ketika umat manusia telah punah akibat perang antara manusia dan mesin. Cerita berfokus pada sebuah boneka rajut yang diberi nama *Number Nine*. Ia merupakan salah satu dari sembilan boneka yang diciptakan dan dihidupkan oleh sang profesor. Profesor ini ternyata merupakan pencipta dari mesin yang telah memusnahkan umat manusia. Awal mulanya, profesor ingin menggunakan mesin tersebut sebagai inovasi (penemuan) untuk membantu pekerjaan manusia, namun pihak pemerintah malah menggunakan mesin tersebut sebagai alat perang (pembunuh) untuk memperluas wilayah. Namun, mesin tersebut malah berbalik menyerang pemerintah hingga rakyat sipil.

1. *Number One*

   Number One dikenal sebagai yang tertua di antara para boneka, karakter tersebut dgambarkan memiliki sifat yang keras kepala, egois, dan bahkan rela mengorbankan rekannya demi keselamatan diri. Namun, salah-satu sifat yang dapat menggambarkan karakter *Number One* ini adalah *Escapism*. Sikap ini memilih untuk mencari titik aman, tidak mau terlibat untuk mengambil resiko(Napitupulu et al., 2024). *Number One* lebih memilih menerima kenyataan, berdiam diri, dan tidak menghadapi masalah yang sulit.

2. *Number Eight*

   Number Eight adalah boneka dengan tubuh besar, tegap, kasar, dan membawa senjata pedang yang besar. *Number Eight* bertindak sebagai rekan dan

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5423 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

penjaga dari *Number One*. *Number Eight* memiliki kelemahan yaitu kurang cerdas dan selalu menurut perintah dari *Number One*. Dalam film juga, Number tidak banyak berdiskusi melainkan hanya sebagai eksekutor (penyerang) jika ada musuh.

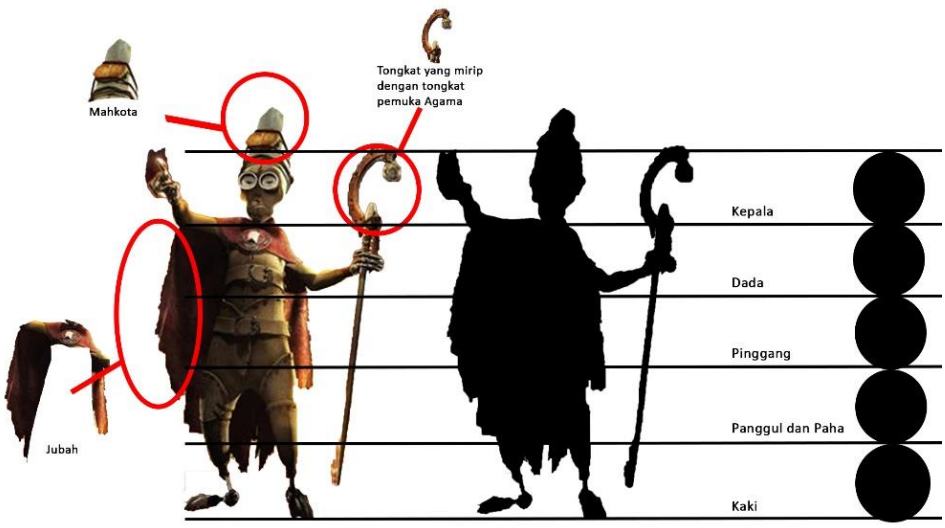
3. *Number Nine*

Number Nine merupakan karakter utama dalam film animasi ini. Ia memiliki sifat selalu membantu rekan-rekannya, namun karena sifatnya yang polos dan rasa penasaran yang tinggi, akibatnya karakter *Nine* menghidupkan Kembali mesin *(Brain*) sehingga terjadi korban. Karakter Nine memiliki keterbalikan dengan *karakter Number One*.

PENGAMATAN TERHADAP DESAIN KARAKTER

Desain karakter diambil dari internet yaitu berupa foto dan dari sampel karakter (*Number One*, *Number Eight*, dan *Number Nine*) diambil dan kemudian dianalisis dengan menggunakan elemen dari prinsip desain karakter. Foto dari karakter-karakter tersebut diambil dari wikifandom Nine (2009) yang kemudian diedit (modifikasi) dengan menambahkan unsur elemen desain seperti berikut (Wikifandom, 2025).

Table 1 Desain Karakter Number 1



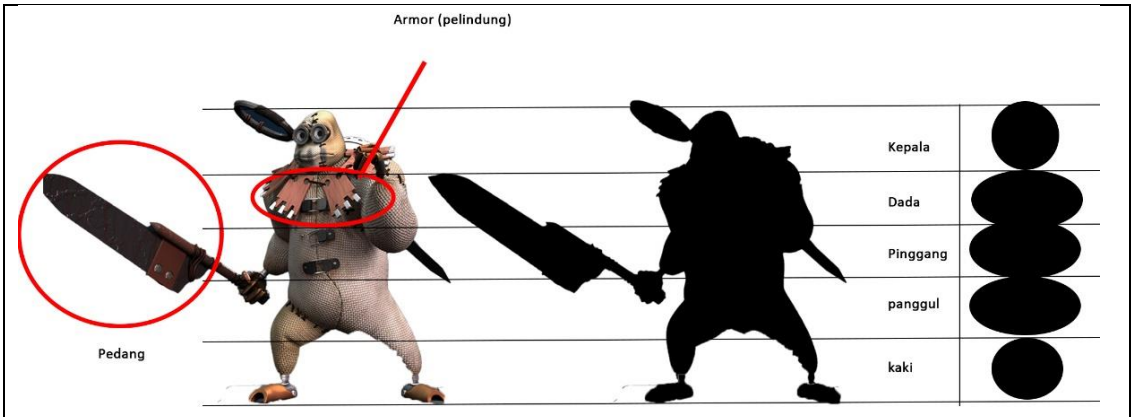
Character Background	Raja (Pemimpin)
Head of Ratio	1-5 (Kepala, Dada, Pinggang, Paggul-Paha, dan Kaki
Siluet	Dapat Dikenali
Part of Body	a. Kepala: bentuk dagu lancip, tatapan mata tajam, mengenakan Mahkota b. Tubuh : Badan kurus, tubuh Tegap, mengenakan Jubah merah *c.* Tangan : Membawa tongkat Gembala

(Sumber : Azhari, 2025)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5423 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Pada tabel 1 di atas merupakan hasil pengamatan terhadap desain karakter *Number One*. Ditinjau dari konsep kreatif, desain karakter *Number One* digambarkan sebagai seorang pemimpin. Hal ini dikarenakan karakter *Number One* menggunakan banyak atribut yang terinspirasi dari raja (pemimpin) seperti mahkota, tongkat, dan jubah. Head of Ratio dari karakter tersebut adalah 5 kepala dengan tiap kepala. Secara siluet, karakter *Number One* dapat dikenali dikarenakan karakter memiliki bentukan yang kompleks sehingga mudah untuk dikenali. Hal ini juga kemudian didukung dengan part of body dari karakter tersebut yaitu pada bagian kepala, karakter menggunakan sebuah mahkota panjang yang memebuatnya mendapatkan bentuk baru pada suatu gambar. Kemudian, pada bagian tubuh, sang karakter mengenakan jubah berwarna merah yang ujungnya mengalami robekan. Kemudian pada tangan kiri-nya, terdapat sebuah tongkat panjang yang selalu dibawa dengan bentuk ujung melengkung. Pada ekspresi muka, karakter menampilkan ekspresi yang serius, bentukan alis dan tatapan yang tajam (amarah) dan bentukan wajah yang keriput. Penggambaran pose tubuh yang tegap memberikan kesan tegas, berwibawa, serta pemberani. Secara penggambaran, karakter ini memiliki bentuk yang dominan lancip (segitiga) yang bisa dilihat pada bagian kepala, mahkota dan jubah.

Table 2 Desain Karakter *Number Eight*



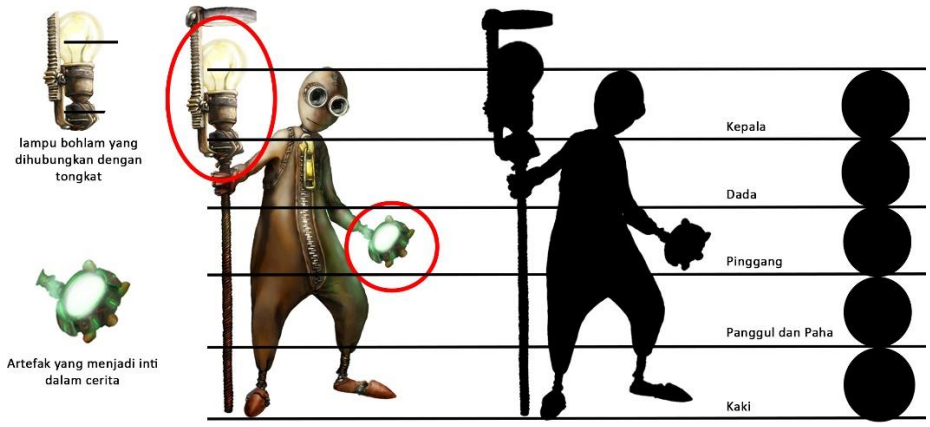
Character Background	Prajurit yang Kuat
Head of Ratio	1-5 (Kepala, Dada, Pinggang, Panggul, dan Kaki)
Siluet	Dapat Dikenali (tubuh yang besar daripada rekan-rekannya)
Part of Body	a. Kepala: bulat b. Tubuh : bentuk Tubuh Besar dan tegap, Menggunakan pelindung (armor) c. Tangan : bentuk Tangan besar, Membawa Senjata seperti Pisau yang berukuran besar

(Sumber : Azhari, 2025)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5423 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Pada tabel 2 di atas dijelaskan bahwa karakter dengan nama *Number Eight* memiliki konsep karakter yang digambarkan sebagai seorang prajurit yang gagah dan kuat bila dilihat berdasarkan referensi dunia nyata. Hal itu didukung dengan atributnya yang mengenakan sebuah pedang berukuran besar yang ditaruh di punggung sang karakter serta pelindung (armor) yang menyelimuti bagian leher. Berdasarkan Head of Ratio, karakter *Number Eight* memiliki jumlah 5 kepala dengan detil ada bagian kepala, dada, pinggang, panggul dan kaki. Secara siluet karakter ini dapat dikenali dikarenakan postur dan bentuk tubuhnya yang besar dan gemuk sehingga dapat dikenali jika disandingkan dengan karakter lainnya. Secara part of body, karakter *Number Eight* memiliki bentuk kepala yang bulat, tubuh besar tegap.Karakter Eight memiliki bentuk dominan persegi yang kerap digambarkan memiliki karakter yang kuat, gagah, kasar, dan kebodohan(Rawung et al., 2021). Pada ekspresi muka tampak menandakan kepolosan, hal itu diperkuat dengan tatapan mata yang kosong penuh dengan kebingungan. Postur tubuh yang tegap seolah karakter siap menghadapi suatu permasalahan ataupun ancaman.

Table 3 Desain Karakter *Number Nine*



Character Background	Keingin tahuan
Head of Ratio	1-5
Siluet	Sulit Dikenali
Part of Body	a. Kepala: bentuk kepala bulat (lonjong) b. Tubuh : Bentuk tubuh kurus, tidak banyak atribut yang dikenakan c. Tangan kanan: Membawa tongkat lengkap dengan sebuah lampu bohlam d. Tangan Kiri : Membawa sebuah artefak

(Sumber : Azhari, 2025)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya
Volume 10 No.02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5423 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Karakter *Number Nine* memiliki konsep karakter Keingin tahuan pada tabel 3 di atas. Hal ini didukung dengan adanya atribut yang selalu ia pegang yaitu sebuah tongkat dengan sebuah lampu pijar yang menyala. Lampu sering dikaitkan dengan kebaikan, kerendahan diri, dan kepolosan karena konsep lampu identik untuk menerangi dalam kegelapan (Oktaviani et al., 2022). Secara rasio, tokoh *Number Nine* memiliki tinggi yang sama dengan karakter *Number One* dengan jumlah rasio kepala sebanyak 5 buah. Secara siluet, karakter *Number Nine* sulit untuk dikenali yang disebabkan karena kurangnya atribut yang dikenakan dan bila karakter tidak memegang sebuah tongkat lampu itu akan sulit dikenali.hal itu kemudian didukung dari segi *part of body* yang menunjukkan tidak banyak detil yang ditunjukkan. Secara bentuk, karakter number memiliki bentuk dominan bulat cenderung oval yang menggambarkan sifat kepolosan dan kebaikan (Rawung et al., 2021).

Matriks Penarikan Kesimpulan

Setelah melakukan pencarian dan analisis data pada tiga karakter yaitu *Number One*, *Number Eight,* dan *Number Nine* pada film animasi *Nine (2009*), maka dapat ditarik kesimpulan dengan menggunakan matriks penarikan kesimpulan sebagai berikut:

Table 4 Matriks Penarikan kesimpulan

Nama karakter	Studi Dokumenter	Observasi Film
Number One	a. Atributnya terdiri dari mahkota, jubah, dan tongkat panjang yang menggambarkan bagaikan raja. b. Bentuk dominan tajam baik dari atribut maupun bentuk tubuh (wajah). c. Postur tubuh tegap, tubuh kurus, ekspresi wajah marah.	a. Seorang pemimpin dari para boneka rajut. b. Memiliki sifat tegas, egois, dan hanya memikirkan dirinya sendiri. c. Penggambaran karakter yang escapism (mengutamakan keselamatan dengan hanya pasrah dengan keadaan).
Number Eight	a. Memiliki postur tegap dan bentuk yang besar (Gemuk) b. Bentuk tubuh dominan kotak yang menggambarkan karakter yang kuat, gagah, kasar, c. Membawa atribut senjata pedang dengan ukuran yang besar dan armor mengelilingi leher-nya.	a. Merupakan rekan yang selalu menemani tokoh Number One. b. Memiliki sifat penurut, setiap perintah dari Number One, sang karakter menurutinya. c. Tokoh tegas, kasar, kuat namun ceroboh dengan keadaan sehingga menjadi korban ke-2 dari para mesin

Volume 10 No.02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5423 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Number Nine	a. Memiliki postur dan bentuk tubuh yang kurus. b. Bentuk tubuh dominan bulat cenderung oval. c. Membawa objek lampu yang dikombinasukan dengan tongkat serta sebuah artefak di tangan kiri-nya.	a. Number Nine merupakan tokoh utama dalam cerita. Ia merupakan boneka rajut yang terakhir dihidupkan. b. Memiliki sikap ingin tahu, berani menghadapi permasalahan yang ada diluar.

(Sumber : Azhari, 2025)

Berdasarakan pada tabel 4 di atas, Atribut yang dikenakan oleh tiap karakter menggambarkan sifat dan perilakunya. Karakter dengan atribut yang lengkap memiliki sifat yang kompleks dan mudah untuk dikenali seperti halnya pada karakter *Number One*. Sedangkan karakter dengan sedikit atribut sulit dikenali namun tetap dapat tergambarkan sifatnya melalui atribut yang selalu dibawanya. Postur dan bentuk karakter dapat mempermudah untuk mengenal lebih dalam dari sifat karakter.

SIMPULAN

Desain karakter memiliki banyak elemen yang kompleks dan dapat diukur menggunakan elemen prinsip animasi. prinsip animasi yang digunakan terdiri dari siluet untuk mengetahui diferensiasi suatu karakter dengan karakter lainnya. character background untuk mengetahui persepsi awal suatu karakter. head of ratio untuk mengetahui besar-kecil suatu karakter dan *part of body* untuk mengetahui lebih lanjut detil dalam bagian-bagian tubuh karakter. Untuk memvalidasi karakter, dibutuhkan observasi dengan menonton film animasi untuk memperhatikan tingkah laku karakter. Penelitian menunjukkan bahwa atribut yang digunakan dan bentuk tubuh suatu karakter dapat mencerminkan perilaku, posisi (status), dan peran dari karakter tersebut. Semakin kompleks atribut yang dikenakan, dapat lebih mudah untuk dikenali. bentuk dan postur tubuh juga dapat berpengaruh terhadap sifat, kebiasaan dari suatu karakter. Penelitian ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut mengingat rancangan desain karakter animasi sangat berpengaruh terhadap konsep cerita. Penulisan ini diharapkan dapat menjadi kebermanfaatan khususnya dalam industri kreatif untuk kebutuhan film animasi serta studi maupun penelitian yang berkaitan dengan analisis desain karakter untuk mengetahui sifat maupun perilaku.

DAFTAR PUSTAKA

Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Animasi 2D "Robek" Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. *Journal of Animation and Games Studies*, *11*(1), 35–48. https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/download/11088/pdf

Afif, R. T., & Rahmi, L. F. (2024). *CERITA RAKYAT TIMUN MAS DENGAN KONSEP YUNANI KUNO*. *6*(1), 58–67.

Volume 10 No.02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5423 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Annisa Nugraini, I., Ismoyo Aji, R., & Aileena Solicitor R E Chidtian, dan C. (2025). *Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya Desain Karakter Webkomik Tentang Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) Untuk Usia 16-24 Tahun*. 66. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i1.4783

Hadiwibowo, Q., & Afif T.R. (2025). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D ARKA SEBAGAI MEDIA PENCEGAHAN MASALAH STUNTING ANAK DI KIARACONDONG KOTA BANDUNG. *Jurnal Komunikasi Visual*, *12*(1), 1686. https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/215691/jurnal_eproc/perancangan-desain-karakter-untuk-animasi-2d-arka-sebagai-media-pencegahan-masalah-stunting-anak-di-kiaracondong-kota-bandung-dalam-bentuk-buku-karya-ilmiah.pdf

Hakim Nasution, F., Syahran Jailani, M., & Junaidi, R. (2024). KOMBINASI (MIXED-METHODS) DALAM PRAKTIS PENELITIAN ILMIAH. *Journal Genta Mulia*, *15*(2), 251–256. https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm

IMDB. (2009). *Nine Film Awards*. IMDB. https://www.imdb.com/title/tt0472033/awards/

lin Yu, K., & Tsao, Y.-C. (2022). A STUDY OF CHARACTER DESIGN METHOD. In *The International Journal of Organizational Innovation* (Vol. 15). www.ijoi-online.org/

Nadya. (2021). ANALISA VISUAL DESAIN KARAKTER SERIAL ANIMASI "KUKU ROCK YOU." *Titik Imaji*, *4*(1), 35–44. https://doi.org/10.30813/.v4i1.2758

Napitupulu, M., Soemardi, A. A., & Shinta, F. (2024). Studi Visual Escapism Pada Mahasiswa Sebagai Inspirasi Perancangan Artwear. *Practice of Fashion and Textile Education Journal*, *4*(2).

Oktaviani, U. D., Susanti, Y., Tyas, D. K., Olang, Y., & Agustina, R. (2022). Analisis Makna Tanda Ikon, Indeks, dan Simbol Semiotika Charles Sanders Peirce pada Film 2014 Siapa di Atas Presiden? *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *15*(2), 293. https://doi.org/10.30651/st.v15i2.13017

Pratiwi, W., Sn, S., & Sn, M. (2024). ANALISA BAHASA BENTUK PADA DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI "SPIRITED AWAY" (JESKOVSIA, Trans.). *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)*, *08*(01), 2597–4300. https://www.researchgate.net/publication/383384217_Analisa_Bahasa_Bentuk_Pada_Desain_Karakter_Film_Animasi_Spirited_Away

Rawung, F., Heryanto, N. Y., Chiesara, A. T., & Freodonova, C. (2021). Analisis Penerapan Basic Shape pada Desain Karakter Animasi Inside Out. *KOMA DKV*, 187–193. https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/viewFile/4548/pdf

Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain DKV* (B. Anangga, Ed.; 1st ed., Vol. 1). PT KANISIUS. https://books.google.co.id/books?id=2IhGEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false

Sudi Anggara, I. G. A., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2020). Proses Pembuatan Film Animasi 2D " Pendanda Baka." *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, *8*(1), 10–19. https://doi.org/10.31091/sw.v8i1.923

Volume 10 No.02 April-July 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i2.5423 | http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung

Wibowo, M. C. (2024). *DESAIN KARAKTER TOKOH ANIMASI* (Agus Wibowo, Ed.; 1st ed., Vol. 10). YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK. https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/512?articlesBySameAuthorPage=2

Wikifandom, N. (2025). *Desain Karakter Film Nine (2009)*. Wikipedia. https://nine.fandom.com/wiki/9_(Character)