

WORKSHOP BRUSH STUDIO “MASTERING SHAPE LANGUAGE IN MECHA DESIGN”

Jocelyn Christabel Djaja, Eddy Chandra, Budi Darmo

Universitas Tarumanagara, Indonesia

*Corresponding Author:

jocelyn.625220039@stu.untar.ac.id

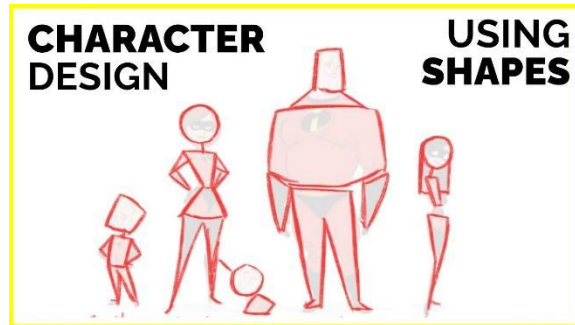
Abstract.

Shape language is the essence of creating a good character design, much like a narrative message is to an illustration. The main usage is to translate visuals into an impression that fits the character's role within a story. But not many beginner concept artists are aware of this rule of thumb, resulting in visually appealing characters that may or may not fit their desired roles. But this problem isn't just limited to human characters, but also mecha characters as well. There are many beginner artists out there who can design a visually pleasing robot, but not a functional one. Thus, this is where the workshop aims to help create a solid understanding on shape design through a lecture as well as a live demonstration with the goal of helping artists create industry quality approved mecha designs. Through Robin Landa's method, this essay further discusses the process in creating

Keywords: Workshop, Shape, Design, and Robots

PENDAHULUAN

Bahasa bentuk, atau yang lebih disebut sebagai *shape language*, merupakan salah satu elemen utama dalam dunia *character design*. Menurut (Shahbazi, 2025), seorang *content manager* di Pixune Studios, *shape language* adalah elemen yang digunakan untuk mendesain dan menyampaikan tujuan akhir yang kita inginkan, baik secara naratif ataupun penokohan sebuah karakter. Karena pada dasarnya, *shape language* memiliki elemen komunikatif dalam kepribadian karakter (Hanna, 2013). Sama seperti pemilihan warna yang mempengaruhi suasana lukisan, bentuk juga memiliki impresinya masing-masing.



Gambar 1. Character Design Using Shapes by Winged Canvas

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=0x2yJ69-sXQ>)

Pengaplikasian *shape language* juga tidak dibatasi oleh karakter manusia saja, tapi juga dalam desain robot. Bahkan karakter-karakter mecha lebih efisien mengoptimalkan penggunaan bentuk karena komposisi tubuh yang lebih geometris dibandingkan manusia. Namun banyak dari *character design* pemula hanya bisa menghasilkan robot yang menarik secara visual tanpa memikirkan elemen fungsionalnya. Padahal robot merupakan golongan desain karakter yang bermain berat dengan kegunaannya.

Tanpa dasar pengertian tentang *shape design*, proses perancangan akan cenderung lebih sulit dikarenakan beberapa hal, yakni:

- 1) Kesulitan dalam menentukan peran dan penokohan karakter. Ini umum terlihat jika desainer menghasilkan karakter yang bentuknya tidak sesuai dengan peran awal karakter.
- 2) Kebiasaan menggambar detail-detail kecil sehingga tidak memiliki ruang napas dalam bereksperimen.
- 3) Kurangnya pemahaman ‘bentuk dominan’ sehingga desainer terlalu memaksa menggunakan terlalu banyak atau terlalu sedikit bentuk.

Menurut salah satu artikel yang ditulis oleh (Kenny HD, 2024), banyak dari desainer pemula juga tidak melakukan riset terlebih dahulu sebelum menentukan gambaran visual karakter. Ini menghasilkan desain akhir yang berkontra antara visual dan peran karakter sehingga terkesan inkonsisten. Kenny juga bertanggung bahwa hasil akhir juga akan terlihat membosankan jika terlalu banyak menggunakan bentuk yang repetitif. Ini akan menyebabkan hasil akhir yang *generic* dan tidak menyolok.

Namun diantara semua kesalahan pemula yang telah disebut, mementingkan estetika daripada penokohan dan fungsi merupakan kesalahan terfatal dalam desain karakter. Baik itu dengan memberikan terlalu banyak

detail, yang dapat menyulitkan desainer dalam menggambar karakter berkali-kali, atau menggunakan elemen-elemen yang sama di setiap karakter.

Dengan ini, perlu ada pembekalan lebih lanjut mengenai *shape language* agar artis pemula dapat memahami cara mematangkan desain karakter, terutama memahami pentingnya *character design* secara teori dulu sebelum diimplementasikan di atas kertas. Tapi apa yang membuat sebuah desain karakter dinyatakan bagus?

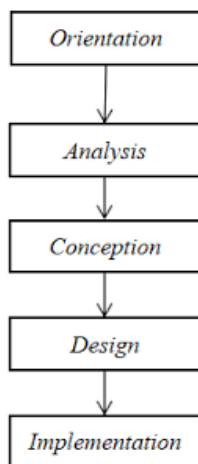
(Nashville Film Institute) bertanggung bahwa *silhouette*, *palette*, dan *exaggeration* adalah tiga kunci utama dalam mendesain karakter. Tiga elemen tersebut dianggap sama pentingnya agar hasil akhir desain karakter terlihat matang. Penjelasan singkat mengenai ketiga elemen ada sebagai berikut:

- 1) *Silhouette* atau siluet merupakan bentuk dari karakter setelah semua detail dihilangkan dan diblok dengan warna hitam secara keseluruhan. Sebuah desain karakter yang baik akan memiliki siluet jelas dan mudah diidentifikasi.
- 2) *Palette* atau palet merupakan penggunaan warna secara efektif dalam desain karakter. Sebuah palet warna yang baik memiliki hirarki sehingga ada satu atau dua warna yang menjadi warna dominan. Ini berfungsi agar desain tidak membingungkan saat dilihat oleh mata.
- 3) *Exaggeration* adalah elemen dimana proporsi dan bentuk karakter dilebih-lebihkan untuk memberi kesan dramatis. Elemen ini dapat membantu mata lebih mudah membaca penggambaran karakter, terutama dalam melihat penokohan dan peran.

Sesuai dengan permintaan yang diberikan oleh Brush Studio, penulis mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan skill *character design mecha* selama program magang. *Mecha*, atau yang lebih dikenal sebagai robot, merupakan subjek yang tidak jarang diangkat dalam dunia *game*, *film*, dan *animation*. Terutama dalam genre action, sci-fi, dan fantasy seperti *Pacific Rim*, *Transformers*, dan *Ultraman*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk perancangan workshop ini adalah *Robin Landa's Five Steps for Design* yang terdiri dari:



Gambar 1. Steps of Design Chart
(Source: E-Journal UNTAR)

A. *Orientation*

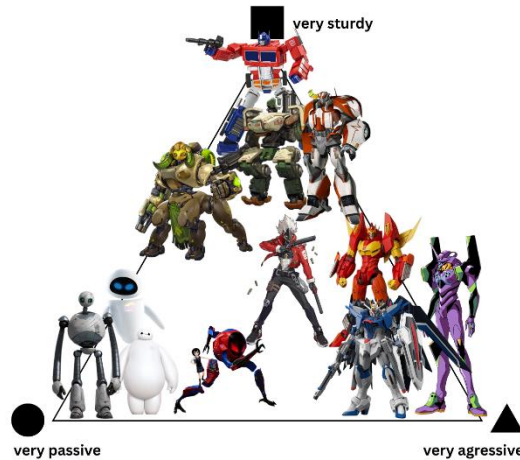
Tahap ini membantu menentukan solusi yang bisa ditawarkan workshop dengan mengidentifikasi masalah terlebih dahulu melalui pengumpulan data, baik melalui diskusi ataupun *web surving* mengenai dunia *character design concept art*.

B. *Analysis*

Setelah pengumpulan data, tahap ini akan mengolah informasi untuk menemukan suatu solusi yang akan dijadikan tawaran utama workshop.

C. *Design Concept*

Melalui *brainstorming* dan pengumpulan referensi, proses perancangan visual dapat diperjelas untuk menghasilkan desain karakter mecha yang matang.



Gambar 1. Referensi Desain Mecha
(Source: Dokumentasi penulis)

D. Design Development

Tahap ini mendiskusikan hasil dari gambaran kasar konsep. Dengan kata lain, bagian ini merupakan tahap revisi seperlunya sebelum proses finalisasi. Baik itu penggantian warna, bentuk, ataupun proporsi karakter.

E. Implementation

Bagian ini merupakan bagian akhir dari proses desain Robin Landa. Hasil finalisasi akan disesuaikan ke dalam media yang diperlukan, baik untuk materi workshop ataupun media promosi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas tentang perancangan workshop '*Mastering Shape Language in Mecha Design*' secara detail. Baik dari proses pengumpulan data sampai tahap implementasi.

Tahap Orientasi

Sebelum menentukan materi yang akan dibahas dalam workshop, dilakukan terlebih dahulu pengumpulan data mengenai kebiasaan atau kesalahan umum mengenai desain karakter. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya di bagian pendahuluan, kesalahan yang sering terulang dalam desain karakter adalah:

- 1) Kebiasaan mendetail karakter tanpa menentukan konsep terlebih dahulu.
- 2) Kurangnya pendalaman *shape language* yang menyebabkan perbedaan

kontras antara impresi karakter yang diinginkan dengan hasil akhir.

Tahap Analisa

Tahap ini mengolah data yang sudah ditemukan setelah masalah teridentifikasi. Dengan ini, workshop mecha harus menawarkan solusi untuk membekali peserta secara teori maupun visual mengenai *shape language* dalam perancangan karakter robot. Dua solusi yang workshop dapat tawarkan adalah:

- 1) Menyediakan materi mengenai *shape language*, terutama dalam karakter mecha.
- 2) Menyediakan beberapa konsep desain karakter mecha yang sudah dianggap matang sebagai gambaran visual materi.

Tahap Design Concept

Melalui data yang sudah dikumpulkan dan materi yang ingin dibahas, bagian ini mulai masuk ke perancangan visual. Pengumpulan referensi dan brainstorming dilakukan agar konsep cukup jelas untuk menghasilkan desain yang matang. Berikut merupakan hasil dari perancangan tiga desain robot yang disertakan kata kuncinya masing-masing:

- 1) Robot tajam: *sharp, agile, aerial combat mecha.*
- 2) Robot bulat: *friendly, gentle, and adorable helper robot.*
- 3) Robot balok: *protective, heavy, and imposing defensive mecha.*



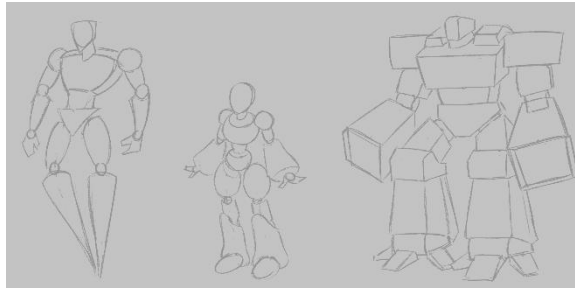
Gambar 4 Referensi Desain Mecha
(Sumber: *The Art of Transformers One*)

Karena mecha merupakan karakter yang bermain berat dengan bentuk, penggunaan *shape language* berperan berat dalam menunjukkan fungsi dan peran robot secara visual. Materi workshop pun menekan berat mengenai pentingnya kaitan bentuk dengan fungsi robot agar desainnya terlihat matang.

Dalam proses *design concept*, dilakukan beberapa tahap sebelum desain

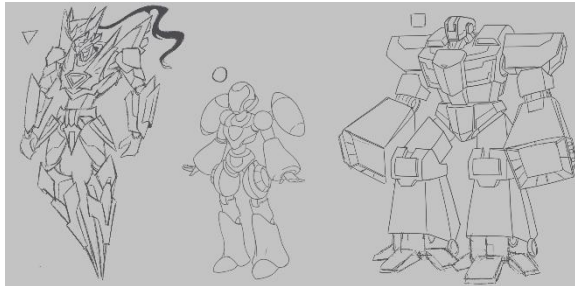
karakter akhirnya difinalisasikan.

Berawal dari sketsa kasar menentukan proporsi karakter berdasarkan bentuk dominannya. Tahap ini memberi struktur jelas mengenai bentuk tubuh mecha sebelum tahap *detailing*. Dengan gambaran tubuh yang jelas, terdapat banyak ruang untuk bermain dengan bentuk sebelum desain dianggap selesai.



Gambar 5 Sketsa kasar robot
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Setelah proses sketsa kasar sudah selesai, kepala dari Brush Studio akan memberi masukan terlebih dahulu mengenai proporsi. Terutama dalam pematangan anatomi mecha yang cukup rumit di bagian persendian. tahap pemberian detail setelah revisi disebut *post-revision*, dimana konsep desain karakter akhirnya disetujui untuk finalisasi.



Gambar 6 Sketsa setelah post revision
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Untuk membekali materi lebih lanjut mengenai *shape language*, bentuk robot juga dikaitkan dengan warna untuk memberi impresi visual yang lebih kuat. Penjelasan singkat mengenai penggunaan warna dalam setiap robot ada sebagai berikut:

- 1) Robot tajam menggunakan warna merah dan kuning untuk memberi impresi yang agresif, pemberani, dan mengkilat.

- 2) Robot bulat diberikan warna biru dan putih agar terlihat lebih imut.
- 3) Robot balok menggunakan warna hijau agar terlihat kokoh, menyramkan, dan kuat.



Gambar 7 *Finalized Mecha Designs*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tahap Implementasi

Tahap ini merupakan tahap akhir dari metode Robin Landa. Dalam bagian ini, Brush Studio mengambil alih dalam mempromosikan workshop ini, baik dengan merancang media periklanan sesuai kebutuhan ataupun menambah konten seperlunya lebih lanjut.

Selain digunakan sebagai pembekalan *mecha character* yang matang, karakter robot hasil workshop juga digunakan sebagai:

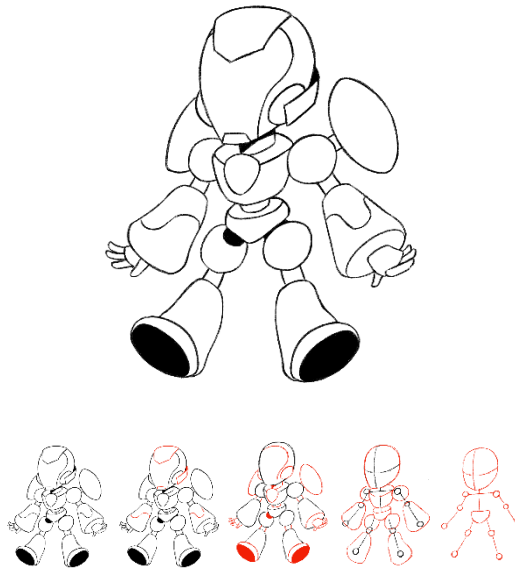
- 1) Elemen media promosi poster workshop online Brush Studio.
- 2) Elemen media promosi video workshop online Brush Studio.



8 Media Promosi Poster Workshop
(Sumber: *Brush Studio promotional team*)

Sempat dilakukan diskusi juga dengan salah satu *coach* Brush Studio mengenai pengimplementasian materi untuk *Brush Kiddos*. Karena materi awal terlalu

rumit untuk anak-anak, dilakukan penyederhanaan menggunakan *step by step*.



Gambar 9 Penyederhanaan Robot Bulat
(Sumber: dokumentasi penulis)

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses perancangan dan hasil dari workshop '*Mastering Shape Language in Mecha Design*', dapat ditarik kesimpulan bahwa sebuah *character design* yang matang tidak hanya berhenti di penggambaran visual yang menarik, namun juga berhasil dalam menunjukkan fungsi dan perannya. Terutama jika desain karakter tersebut diangkat ke media komik ataupun animasi, dimana elemen storytelling dianggap sangat penting. Dengan adanya workshop ini, diharapkan *concept character design* di Indonesia dapat berkembang lebih lanjut dalam memahami fundamental dalam desain karakter, terutama dalam mengangkat karakter lebih *niche* seperti robot.

REFERENSI

- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2022). *Digital marketing: Strategy, implementation and practice* (8th ed.). Pearson Education.
- Darajatoen, A., Putra, A., & Rachmadi, R. (2022). *Manajemen periklanan UMKM digital oleh agensi lokal: Studi kasus manajemen periklanan digital pada Uruga Digital Agency*. ResearchGate. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/379146290_Manajemen_Perikla

[nan UMKM Digital oleh Agensi Lokal Studi Kasus Manajemen Periklanan Digital pada Uruga Digital Agency](#)

- Durianto, D., Sugiarto, & Sitinjak, T. (2001). *Strategi menaklukkan pasar melalui riset ekuitas dan perilaku merek*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hollebeek, L. D., & Macky, K. (2019). Digital content marketing's role in fostering consumer engagement, trust, and value: Framework, fundamental propositions, and implications. *Journal of Interactive Marketing*, 45, 27–41. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2018.07.003>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Lie, R. (2024). *Marketing agency digital marketing di Indonesia hadapi era baru persaingan dan inovasi*. Lensagram Digital. Retrieved from <https://lensagram.com/tag/pemasaran-digital/>
- Müller, J., & Christandl, F. (2023). The influence of AI-based marketing communication on consumer trust and perceived authenticity. *Computers in Human Behavior*, 140, 107598. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107598>
- Peck, J., & Shu, S. B. (2009). The effect of mere touch on perceived ownership. *Journal of Consumer Research*, 36(3), 434–447. <https://doi.org/10.1086/599165>
- Shahbazi, N. (2025, May 28). Shape language technique (What/Why/How). *Pixune Studio*. Retrieved June 15, 2025, from <https://pixune.com/blog/shape-language-technique/>
- Zahed, R. (2024). *The art of Transformers One*. Paramount Animation.