

1. LATAR BELAKANG

Sejak awal abad ke-20, film animasi sudah menjadi salah satu media hiburan bagi orang-orang. Era tersebut diawali dari bentuk yang paling sederhana seperti invensi *zoetrope* yang menunjukkan ilusi gambar bergerak dari deretan sekuens gambar. Mengusung konsep yang serupa, film animasi kemudian mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Inovasi teknik kemudian muncul dengan rupa animasi 2 dimensi yang digambar dengan tangan secara *frame by frame*, dengan *Fantasmagorie* (1908) menjadi salah satu film animasi *hand-drawn* pertama, menggambarkan seorang badut yang berubah-ubah bentuk secara abstrak seperti dalam mimpi (Furniss, 2016). Di era ini, Disney menjadi salah satu pionir ternama dengan film-film *feature length*-nya seperti *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) dan *Pinocchio* (1940).

Film animasi kemudian menjadi media hiburan yang populer, dengan unsur narasi atau penceritaan di dalamnya. Tetali & Pancharia (2015) menyebutkan bahwa tokoh menjadi elemen kunci dari penceritaan agar bisa menarik perhatian audiens. Maka, tokoh harus dibuat unik desainnya dengan tujuan diferensiasi dari tokoh-tokoh di film lain. Dari sinilah ada istilah konsep *shape language* sebagai salah satu caranya, yakni pengaplikasian bentuk dasar dalam pembuatan desain tokoh. Penerapan bentuk seperti persegi, lingkaran, atau segitiga ini disesuaikan dengan sifat atau penokohan dari tokoh yang akan dibuat.

Aplikasi dari *shape language* ini dapat ditemukan pada desain tokoh film-film animasi yang sudah ada, salah satu contohnya adalah tokoh Gru dari *Despicable Me* (2010) dengan bentuk dasar segitiga terbalik, Baymax dari *Big Hero 6* (2014) dengan bentuk dasar lingkaran, Ralph dari *Wreck-It Ralph* (2012) dengan bentuk dasar kotak, dan lain sebagainya. Tokoh-tokoh dengan penerapan konsep *shape language* ini membuat siluetnya menjadi unik dan mudah dikenali oleh audiens.

Projection Mapping Fine Dining merupakan sebuah proyek pengerjaan konten animasi *riddle* yang bertujuan untuk menunjang pengalaman *fine dining*

atau makan malam perjamuan. Konten yang masih dalam tahap penyusunan ini memiliki unsur *story* atau penceritaan di dalamnya, dengan tokoh Richard Wright sebagai tokoh utama yang diceritakan sebagai korban pembunuhan. Merupakan seorang kapten dan CEO perusahaan kapal besar, Richard Wright digambarkan sebagai sosok yang keras, ketat, ambisius, tidak fleksibel, dan cenderung kasar ke orang lain. Penokohan ini membuat bentuk persegi atau kotak diterapkan sebagai bentuk dasar dari penyusunan desain tokohnya.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan *shape language* pada desain tokoh *Projection Mapping Fine Dining*?

Penelitian ini akan dibatasi pada tokoh Richard Wright, bentuk-bentuk dasar seperti kotak (*square*) dan segitiga (*triangle*), dan juga penerapan aspek-aspek *shape language* dalam desain tokohnya spesifik pada perawakan fisiknya.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang desain tokoh *Projection Mapping Fine Dining* dengan menerapkan *shape language* dalam menggambarkan *personality*. Dari tulisan ini, penulis berharap agar dapat mengolah alternatif teknik dan dasar teori dalam proses pengembangan *character design* yang lebih unik dan menarik dengan penerapan konsep *shape language*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. DESAIN TOKOH

Nieminen (2017) menjelaskan bahwa pada dasarnya, desain tokoh merupakan sebuah proses menciptakan sebuah tokoh untuk buku, film, animasi, televisi, video game, dan media lainnya. Tokoh akan menjadi elemen yang menyampaikan cerita. Maka dari itu, Nieminen juga menyebutkan tokoh perlu memiliki koneksi dengan audiens untuk bisa menyampaikan emosi dan nyawa cerita dengan baik. Hal ini menjadikan desain tokoh yang baik penting agar cerita bisa lebih melekat dan menarik perhatian audiens.