

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.

Visual atau penampilan biasa menjadi poin paling utama dalam proses desain tokoh. Hal ini dikarenakan visual atau penampilan tokoh memiliki pengaruh cukup besar dalam membentuk persepsi audiens. Maka, tokoh perlu didesain secara unik agar bisa menonjol dibandingkan banyaknya tokoh lain dalam satu cerita yang sama. Untuk menciptakan tokoh yang mudah dikenali ini, proses desain dapat dimulai dari elemen siluet. Nieminen juga mengatakan bahwa desain tokoh yang dinilai berhasil adalah tokoh yang dapat dikenali hanya dengan melihat bentuk siluetnya saja.

Hal ini juga dapat digunakan untuk menilai seberapa menarik dan unik tokoh untuk dilihat. Dalam buku *The Art of Finding Dory*, sang *production designer* Steve Pilcher (seperti dikutip dalam Lasseter, 2016) dan tim *character designer*-nya menghadapi tantangan dalam membuat tokoh-tokoh ikan dengan spesies yang sama. Untuk membuat masing-masing ikan tersebut unik, desain dibuat siluet dari bentuk yang berbeda agar memudahkan audiens untuk membedakan satu tokoh ikan dan yang lainnya ketika menonton. Mereka membuat tokoh Dory dengan bentuk oval, Charlie dengan bentuk kotak, serta Jenny dengan kombinasi bentuk setengah lingkaran dan segitiga.

Selain siluet, bentuk juga memiliki kontribusi besar dalam memberikan kesan pada penciptaan tokoh. Bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, kotak/persegi, dan segitiga memiliki makna simbolisnya masing-masing dalam memberikan kesan pada tokoh, seperti yang dibahas pada poin sebelumnya. Tidak hanya itu, permainan kombinasi variasi ukuran pada bentuk dasar juga dapat memengaruhi impresi yang diberikan tokoh. Nieminen (2017) memberi contoh jika kita menaruh bentuk dasar berukuran kecil di atas bentuk yang lebih besar akan memberikan kesan stabil dan seimbang. Namun, jika urutannya diubah menjadi bentuk berukuran besar di atas yang lebih kecil, kesan yang diberikan menjadi tidak stabil, dinamis, dan lebih menarik untuk dilihat.

Mendesain sebuah tokoh bukan hanya tentang menggambar rupanya, namun juga mencakup aspek-aspek seperti bentuk, *personality* atau kepribadian, ciri khas, dan tingkah laku (Blair, 1994). Aspek ini harus bisa digambarkan melalui

visual atau penampilan tokoh. Poin ini dapat dibangun melalui permainan elemen-elemen desain tokoh sebelumnya seperti bentuk, siluet, dan warna, yang tetap dikaitkan dengan rincian konsep penokohan tokoh sebagai acuan. Tokoh juga harus dibangun dengan mempertimbangkan bahasa tubuh, ekspresi wajah, suara, cara mereka bergerak dan berinteraksi agar dapat memberikan impresi yang diinginkan. Hal ini dapat digambarkan dengan memahami psikologi tokoh terlebih dahulu.

2.2. SHAPE LANGUAGE

Solarski (2013) menyebutkan bahwa benda-benda, baik hidup maupun mati, yang ada di kehidupan nyata ini secara visual memiliki kompleksitas dari segi bentuk. Maka dari itu, para seniman atau desainer memilih untuk melakukan simplifikasi objek ke bentuk-bentuk yang sederhana, yaitu garis (*lines*), bentuk (*shapes*), dan volume (*volumes*). Cara ini disebut menjadi lebih praktikal dengan memulai dari proses identifikasi tiga aspek tersebut, yang merupakan sebuah akar atau bentuk dasar dari objek. Penyederhanaan visual ini dimulai dari bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, kotak/persegi, dan segitiga yang masing-masing diasosiasikan ke konsep yang berbeda.

Hal inilah yang disebut dengan konsep *shape language*, yaitu penggunaan bentuk untuk mengkomunikasikan makna (Naghdi, 2020). Dalam penerapannya di desain tokoh, bentuk dapat menjelaskan cerita, kepribadian, juga bisa memicu respons emosional dari audiens tanpa menggunakan kata-kata, namun hanya melalui visual. Ada 3 jenis bentuk yang diklasifikasikan:

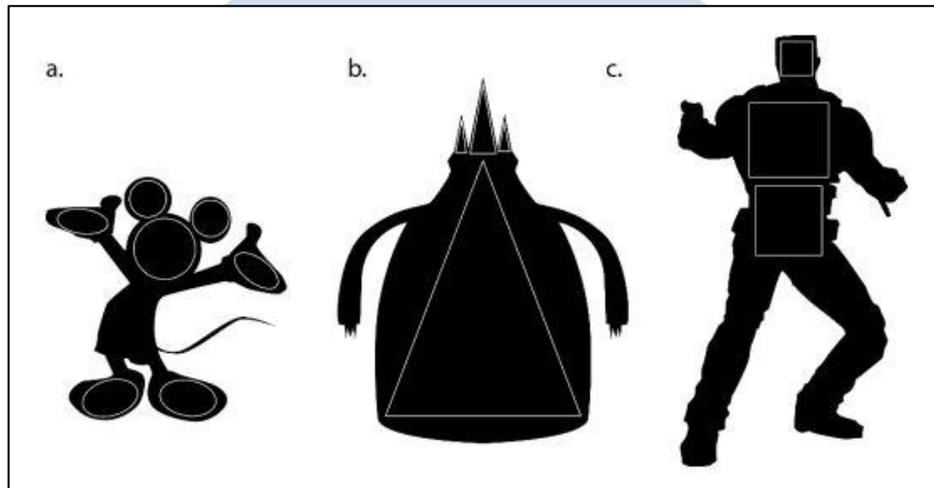
1. *Organic shapes*, yaitu bentuk-bentuk asimetris dengan tarikan garis yang fleksibel, melengkung, atau mengalir secara natural. Contohnya adalah pohon, daun, bunga, dll.
2. *Abstract shapes*, yaitu bentuk yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih bentuk secara abstrak tanpa tujuan untuk menghasilkan sebuah bentuk tertentu. Biasanya bentuk ini merupakan gabungan dari *organic* dan *geomteric shapes*.
3. *Geometric shapes*, yaitu bentuk dasar yang simetris dan memiliki struktur tertentu. Contoh dari bentuk ini adalah persegi/kotak, lingkaran, dan segitiga.

Bentuk-bentuk geometri ini berkaitan dengan *shape psychology*, yaitu respon psikologi atau kesan yang ditimbulkan dari masing-masing bentuk dasar yang berbeda. Hal ini dikarenakan adanya makna yang terasosiasi pada tiap bentuk dasar dan memengaruhi pikiran kita saat melihat visual bentuk tersebut. Berikut adalah penjelasan dari 3 bentuk dasar utama beserta definisi maknanya.

1. *Circles* (lingkaran), merupakan bentuk yang organik dengan pinggiran yang bulat, *flowy*, dan tidak memiliki sudut tajam. Lingkaran biasa diasosiasikan dengan kata sifat lembut, fleksibel, polos atau murni, tidak berbahaya, harmonis, dsb. Bentuk dasar ini kemudian sering diterapkan dalam tokoh yang baik. Hal ini dikarenakan visual bentuknya memberikan kesan integritas, ketulusan, dan keutuhan pada sifat tokoh.
2. *Squares* (kotak/persegi), merupakan bentuk geometri yang simetris dan memiliki sudut tajam. Bentuk ini biasa diasosiasikan dengan kata sifat kuat, keras, stabil, solid, tidak fleksibel, dsb. Selain itu, bentuk dasar kotak juga dapat menggambarkan representasi sifat dapat dipercaya, dapat diandalkan, atau simbol kepatuhan dan keyakinan. Dalam desain tokoh, bentuk dasar ini ditambahkan untuk menambah *depth* atau kedalaman pada penokohan tokoh. Dari asosiasi kata-kata tersebut, bentuk dasar ini kemudian sering diterapkan pada desain tokoh pahlawan atau *superhero*.
3. *Triangle* (segitiga), merupakan bentuk geometri simetris lainnya dengan sudut yang lebih tajam. Segitiga biasa diasosiasikan dengan kata kekuatan, pergerakan atau dinamis, kukuh, tajam, dsb. Dengan visualnya, bentuk dasar ini kemudian sering digunakan untuk tokoh yang jahat atau *villain*. Penambahan bentuk segitiga pada desain dapat memberikan kesan tokoh yang berbahaya, sulit diprediksi, agresif, kuat dan penuh konflik.

Mehtälä (2021) menyebutkan bahwa penggunaan *shape language* ini juga dapat memberikan kesan atau impresi di kali pertama kita melihat sebuah tokoh. Berkaitan dengan *shape psychology* di poin sebelumnya, audiens dapat langsung menilai dan menebak tokoh mana yang berpotensi menjadi protagonis atau

antagonis berikut dengan kepribadian yang mengikutinya dari kata-kata sifat yang terasosiasi ke tiap bentuk dasar.



Gambar 1. Contoh siluet tokoh dengan bentuk dasar yang berbeda

(Nieminen, 2017)

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Projection Mapping Fine Dining merupakan proyek penelitian untuk membuat pengalaman *fine dining* yang lebih menarik, yaitu dengan memasukkan unsur teka-teki bernarasi yang divisualisasikan dengan animasi 3D. *Output* karya yang dibuat untuk penulisan skripsi ini adalah *artbook* yang berisikan *concept art* tokoh yang akan digunakan sebagai acuan pengerjaan proses tahapan di *pipeline* yang selanjutnya, yaitu *production* dan *pre-production*. Hal ini menjadi penting karena pada *output* akhir proyek, tokoh akan menjadi objek visual utama yang ditampilkan di atas meja makan.

Konsep Karya

Projection Mapping Fine Dining yang akan dikemas dalam sebuah *artbook* sebagai dokumen *pre-production* dari cerita dengan latar waktu & tempat di tahun 1912 pada Kapal Titanic. Karya yang dibuat menampilkan detail dari rancangan visual *character sheet*, *pose sheet*, dan detail properti tokoh yang juga disertai dengan