

1. LATAR BELAKANG

Di dalam pembuatan sebuah animasi, satu hal yang selalu ada adalah tokoh. Tanpa adanya tokoh, tidak ada yang menjalankan cerita pada animasi tersebut. Tokoh dibuat dengan sifat yang menarik agar sesuai dengan cerita yang mereka jalani. Dengan ini, tokoh dapat dengan mudah diingat dan dikenang oleh penonton saat mereka selesai menyaksikan animasi.

Dengan berkembangnya cerita, perancangan tokoh dalam pembuatan sebuah animasi juga berkembang. Tokoh dibuat semenarik mungkin dengan kepribadian spesifik yang mendukung jalannya cerita yang dibuat. Tony White (2003) di dalam bukunya yang berjudul *Animation from Pencils to Pixels* mengatakan bahwa desain tokoh khususnya perlu mengkarikaturkan kepribadian dan sifat emosional individu yang bersangkutan. Salah satu cara untuk merancang tokoh yang dapat menunjukkan kepribadian dan sifatnya adalah dengan menggunakan bentuk dan warna. Dengan ini, sifat tokoh dapat dibantu untuk tertunjuk secara visual, sebelum penonton mengetahui cerita tokoh tersebut.

Scary (2023) merupakan sebuah film mengenai seorang anak bernama Estu yang berusaha untuk kembali ke badannya setelah rohnya tidak sengaja terpisah dengan badannya. Ia bertemu dengan seorang hantu bernama Dhemyth yang menunjukkan keindahan dunia roh yang tidak bisa didapatkan di bumi. Keadaan mulai memburuk disaat Estu mengetahui bahwa waktunya terbatas sebelum Ia terpaksa untuk menjadi hantu selamanya. Namun, keinginan Dhemyth untuk memiliki seorang teman mencegah dirinya untuk membantu Estu kembali.

Pentingnya perancangan tokoh dalam sebuah animasi membuat penulis tertarik untuk membuat skripsi yang membicarakan mengenai perancangan tokoh. Penulis menggunakan 3 dimensional tokoh untuk mengenali tokoh Dhemyth dan acuan tokoh. Setelah itu, penulis menerapkan teori bentuk dan warna untuk menunjukkan sifat tokoh Dhemyth secara visual. Penulis memilih tokoh hantu Dhemyth pada film *Scary* untuk dianalisa mengenai perancangan tokohnya karena penggunaan 3 dimensional tokoh, bentuk, dan warna diterapkan pada tokoh ini.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana analisa 3 dimensional tokoh mempengaruhi perancangan tokoh hantu Dhemyth pada film Scary??.

Tulisan ini akan memaparkan dampak 3 dimensional tokoh dalam perancangan tokoh di film Scary?. Penulisan akan dibatasi pada:

1. Penggunaan 3 dimensional tokoh untuk mengenali tokoh Dhemyth
2. Teori bentuk untuk menunjukkan sifat tokoh Dhemyth
3. Teori warna untuk menunjukkan sifat tokoh Dhemyth

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tulisan ini bertujuan untuk memaparkan analisa 3 dimensional tokoh dalam perancangan tokoh Dhemyth di film Scary? dengan menggunakan bentuk dan warna untuk menunjukkan sifat tokoh.

2. STUDI LITERATUR

2.1 Film sebagai Proses Artistik

Proses perancangan film melibatkan proses produksi yang melibatkan wilayah yang objektif, seperti *scriptwriting*, *storyboarding*, *production design*. Namun, bukan hanya itu, proses perancangan film juga melibatkan proses artistik, yang bersifat subjektif. Menurut Ricciardelli, Shanahan, dan Young (2019), saat mengembangkan ide untuk pembuatan *script*, mahasiswa film perlu menjadi otoritas mini pada subjek yang diangkat pada film mereka. Dengan membaca *script* dari film yang membahas topik yang serupa dengan film mereka, meriset artikel subjek film, dan mempelajari pendekatan *style* dari pembuat film tertentu, mahasiswa belajar untuk mengenali bagaimana caranya untuk membuat film dan *script* yang efektif (hlm. 84-85).

Alasan mengapa proses dari pembuatan film itu sendiri adalah sebuah riset adalah karena seperti penelitian ilmiah, proses pembuatan film merupakan metode penemuan (*discovery*). Film selalu berkembang dalam proses produksi kreatif dengan cara yang tak terduga dan signifikan. Maka dari itu, mahasiswa harus