

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan salah satu media yang dikonsumsi secara global, dan secara tidak langsung merupakan salah satu aspek yang sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari. Seperti yang dikatakan oleh Wells (2016), animasi tidak hanya sebatas film animasi saja. Contohnya seperti efek visual yang diimplementasikan di dalam iklan-iklan (*ads*) yang tersebar di masyarakat, atau aset-aset yang bergerak pada sebuah *website* atau *banner* juga merupakan beberapa bentuk dari animasi (p. 6). Hal ini juga didukung oleh Kusumawardhani dan Daulay (2020) yang mengatakan bahwa hal-hal sederhana seperti *games* dan penggunaan GIF juga merupakan penggunaan animasi dalam kehidupan sehari-hari. Ini menunjukkan bagaimana animasi sudah *interconnected* dengan kultur masyarakat modern.

Kusumawardhani dan Daulay juga membahas mengenai fungsi animasi itu sendiri yang dapat dijadikan sebagai media untuk merepresentasikan sebuah makna, perasaan, atau ekspresi tertentu (p. 144). Hal ini didukung oleh Belasunda et al. (2021), yang mengatakan bahwa film pada dasarnya lahir untuk mewujudkan suatu gagasan, dan salah satu bentuk gagasan yang sering digunakan adalah gagasan yang fungsinya untuk melestarikan budaya nusantara. Tentunya, representasi dan budaya ini bisa ditunjukkan tidak hanya secara eksplisit, namun bisa dilakukan secara implisit juga. Salah satu aspek dari animasi (terutama dari sebuah film animasi) yang dapat dijadikan alat untuk menyampaikan representasi ini adalah tokoh. Sebagai *focal point* dari sebuah cerita, desain dari tokoh yang ada harus diperhatikan dengan seksama. Hal ini dibuat sedemikian rupa supaya tokoh yang dirancang tidak hanya dibuat sebatas *driving force* dari sebuah cerita, namun juga memiliki personalitas dan dapat mencerminkan latar belakang budaya dari masing-masing tokoh (Kurniawan, 2023).

Core Conflict merupakan sebuah film animasi fantasi 2D yang berlatar belakang di Lombok. Film ini menceritakan bagaimana perjalanan Raksa dan Baiq Kaliyan untuk mencari solusi atas krisis magis yang dihadapi desa mereka. Namun karena kepribadian mereka yang berbeda, mereka masing-masing dari kedua tokoh tersebut memiliki *values* dan opini yang berbeda ketika dihadapi oleh sebuah

masalah. Dikarenakan personalitas merupakan salah satu unsur penting dalam film ini, maka penulis memiliki ketertarikan untuk merancang warna dan bentuk dari dua tokoh tersebut berdasarkan *character story* mereka masing-masing (atau secara umum dikenal dengan istilah *three-dimensional character*). Seringkali kita berpikir bahwa desain tokoh hanya sebatas estetika saja, padahal masih ada banyak aspek lainnya yang ada di dalam perancangan desain tokoh yang penting untuk diperhatikan juga. Karena pada akhirnya, aspek-aspek perancangan tokoh ini akan saling berhubungan satu dengan yang lain (Tillman, 2019).

Salah satu alasan mengapa Suku Sasak secara spesifik ditentukan sebagai referensi untuk desain tokoh film ini terletak pada keinginan penulis untuk menggunakan referensi kultur atau budaya Indonesia yang masih jarang diangkat. Suku-suku di Jawa seringkali menjadi sorotan utama, sedangkan Indonesia sendiri merupakan negara yang memiliki kultur yang bervariasi dan beragam. Oleh karena itu, penulis mengambil Suku Sasak sebagai referensi budaya yang akan digunakan pada pembuatan rancangan desain tokoh utama film *Core Conflict*. Sedangkan fantasi digunakan sebagai referensi juga didasari oleh inginnnya menggabungkan unsur budaya Indonesia dengan salah satu genre film atau animasi yang digemari oleh audiens. Dengan ini diharapkan para audiens dapat menikmati film dengan unsur budaya Indonesia ini tanpa merasa terlalu kaku atau formal. Salah satu contoh yang menggabungkan unsur budaya Indonesia dengan unsur fantasi ini adalah komik *Garudayana* (2009).

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah dari penulisan ini adalah bagaimana perancangan tokoh menggunakan referensi fantasi dan Suku Sasak dalam film animasi *Core Conflict*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penulisan ini akan dibatasi pada:

1. Kedua tokoh utama dari film animasi *Core Conflict*, yaitu Raksa dan Baiq Kaliyan.

2. Aspek desain tokoh yang dibahas meliputi *three-dimensional character*, bentuk, warna, dan kostum, serta bagaimana referensi fantasi yang diambil merupakan tokoh-tokoh dari genre fantasi yang memiliki kesamaan dalam ketiga hal tersebut.
3. Unsur Suku Sasak yang dijadikan referensi akan dibatasi pada unsur kain tradisional yang menjadi bagian dari kostum dan tradisi pada Suku Sasak yang menjadi bagian dari latar belakang kedua tokoh.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan rancangan tokoh Raksa dan Baiq Kaliyan dari film animasi *Core Conflict* berdasarkan aspek *three-dimensional character* yang dimiliki oleh masing-masing tokoh. Sebagai sebuah *character designer*, mencapai sebuah keseimbangan dan menghasilkan sebuah tokoh yang berkesan merupakan tujuan akhir yang ingin dicapai. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan *insight* kepada pembaca mengenai pentingnya unsur *three-dimensional character*, warna, bentuk, dan kostum, serta bagaimana keempat hal tersebut akan selalu berkorelasi antara satu dengan yang lain ketika merancang sebuah tokoh.

2. STUDI LITERATUR

2.1. DESAIN TOKOH

Tokoh merupakan salah satu unsur penting di dalam sebuah cerita. Seperti yang dikatakan oleh Eder et al. (2010), tokoh dapat dibidang sebagai sebuah elemen yang penting dikarenakan fungsi tokoh itu sendiri ada berbagai macam bentuk, tergantung konteks yang tersedia. Tokoh bisa digunakan untuk hiburan (*entertainment purposes*), edukasi, *advertisement*, ataupun untuk menyampaikan makna-makna, ideologi, atau unsur artistik yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Tokoh fiksi akan selalu terlibat dan terhubung ke dalam plot, tema, dan segala macam situasi yang ada di dalam dunia fiksi.