

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.

Karena peran tokoh sangatlah penting, maka perancangan tokoh juga perlu diperhatikan dan dibuat secara matang. Menurut Tillman (2019), terdapat tujuh elemen dalam perancangan tokoh. Ketujuh elemen tersebut ialah *character archetypes*, *character story*, *original vs originality*, *shapes and silhouettes*, *reference*, *aesthetic*, dan yang terakhir yaitu *the “wow” factor*. Elemen-elemen tersebut memiliki sifat yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, dan dapat mempengaruhi rancangan desain akhir pada tokoh.

Dari ketujuh elemen tersebut, elemen-elemen pada sebuah desain tokoh sebenarnya dapat dikategorikan lagi menjadi hal-hal yang bersifat visual (beberapa contohnya adalah *shapes and silhouettes* serta *aesthetics*) dan juga hal-hal yang bersifat non-visual (contohnya seperti *archetypes* dan *character story*). Adanya keseimbangan antara aspek visual dan non-visual ini adalah hal yang membuat sebuah desain tokoh seimbang dan lebih *memorable*. Maka dari itu, Tillman (2019) juga mengatakan bahwa pentingnya unsur visual dan non-visual ini untuk sama-sama diperhatikan dalam perancangan desain dari sebuah tokoh. Bukan semata-mata hanya karena semua unsur ini akan selalu berhubungan (*interconnected*), namun juga karena adanya perencanaan yang matang baik untuk segi visual dan non-visual ini dapat meningkatkan daya tarik serta membuat sebuah tokoh menjadi *relatable*.

## **2.2. THREE-DIMENSIONAL CHARACTER**

*Three-Dimensional Character* merupakan bagian dari elemen *character story* yang dikemukakan oleh Tillman. *three-dimensional character* ini merupakan salah satu unsur terpenting dalam perancangan desain tokoh, karena mencakup informasi-informasi dasar mengenai tokoh yang akan dirancang. *three-dimensional character* dapat dibagi menjadi segi fisiologis, sosiologis, dan juga psikologis. Keterangan-keterangan dasar ini pada akhirnya dapat mempengaruhi aspek-aspek lainnya dari desain tokoh (Tillman, 2019).

Di dalam bukunya, Tillman (2019) memberikan sebuah *breakdown* mengenai apa saja yang termasuk ke dalam *three-dimensional character* sebuah tokoh. Segi fisiologis pada *three-dimensional character* mencakup hal-hal yang

berhubungan dengan aspek-aspek fisik yang terdapat pada sebuah tokoh. Dengan kata lain, hal-hal ini dapat dilihat secara langsung dari segi visual. Contoh dari segi fisiologis sebuah tokoh antara lain tinggi badan, berat badan, gender, umur, suku, ras, warna mata, warna rambut, dan lainnya. Segi fisiologis ini juga dapat disebut sebagai statistik dasar (*basic statistics*) dari sebuah tokoh.

Segi sosiologis berbicara mengenai bagaimana lingkungan sosial tempat tokoh itu berada dapat mempengaruhi karakter tokoh tersebut. Beberapa contoh unsur di dalam segi sosiologis ini adalah kelas *socio-economics*, *circle* pertemanan, jenis pekerjaan dan *work environment*, atau mengenai peran tokoh tersebut di dalam masyarakat sekitarnya. Untuk segi psikologis bersifat lebih personal, karena segi ini berbicara mengenai perilaku atau personalitas sebuah tokoh yang dipengaruhi oleh mental yang dimiliki tokoh tersebut.

### **2.3. SHAPES**

Tillman (2019) menyatakan bahwa *shapes* yang dimaksud bukan berarti menggunakan sebuah bentuk secara *literal*, namun penggunaan *shapes* disini dapat dilakukan secara *subtle* dengan cara mengimplementasikan ke dalam bentuk wajah dan juga badan. Baik secara bentuk badan, ataupun dari bentuk-bentuk ornamen atau *pattern* yang ada pada pakaian dan perhiasan yang dikenakan tokoh. Penggunaan *soft edges* dan *sharp edges* pada desain tokoh juga merupakan salah satu cara untuk meng-*enhance* bentuk-bentuk dasar tersebut. Beberapa bentuk dasar yang paling sering digunakan dalam membuat sebuah rancangan tokoh adalah bentuk lingkaran, segitiga, dan persegi.

### **2.4. WARNA**

Warna pada desain tokoh merupakan unsur yang masuk ke dalam kategori *character aesthetics*. Tillman (2019) mengutarakan betapa pentingnya pemilihan warna, karena hal ini dapat menceritakan banyak hal mengenai sebuah tokoh dalam waktu yang singkat. Setiap warna yang ada memiliki maknanya tersendiri, contohnya bagaimana warna merah dapat melambangkan *power* dan *passion*, dan bagaimana warna kuning bisa melambangkan keceriaan dan kegembiraan. Dengan

kata lain, penggunaan warna-warna pada sebuah desain tokoh tidak hanya digunakan untuk memikat perhatian, namun juga hal ini menunjukkan bahwa secara tidak langsung warna dapat menunjukkan kepribadian dan personalitas dari sebuah tokoh.

## **2.5. KOSTUM**

Kostum juga salah satu unsur dari desain tokoh yang penting untuk diperhatikan juga. Menurut Yin (2023), desain kostum dapat dikatakan sebagai salah satu alat untuk merepresentasikan sebuah ciri khas, budaya, status, dan juga identitas dari seseorang. Kostum juga bisa digunakan untuk menunjukkan emosi, watak, dan peran tokoh di dalam sebuah cerita. Hal ini dapat diperlihatkan dengan memainkan warna, motif, dan bentuk dari pakaian yang digunakan oleh tokoh.

## **2.6. GENRE FANTASI**

Secara garis besar, fantasi merupakan salah satu genre populer di dalam kategori media fiksi. Fowkes (2010) menyatakan bahwa sebenarnya kata “fantasi” memiliki banyak sekali definisi dan bentuk. Namun pada akhirnya, genre fantasi memiliki pengertian sebagai segala sesuatu yang tidak bisa terjadi di kehidupan nyata atau realita. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa fantasi bersifat imajinatif. Genre fantasi tersebut memiliki berbagai macam tema seperti sihir (*magic*), *mythical creatures*, kekuatan *super* (*superhuman abilities*), dan lainnya.

Tresca (2011) menegaskan bahwa salah satu ciri khas genre fantasi juga terletak pada adanya kelas (*class*) tokoh yang memberikan keunikan dan peran yang berbeda-beda antara satu tokoh dengan tokoh lainnya, contohnya golongan masyarakat seperti *warrior* (atau *knight*), *mage* (atau *wizard*), *bard*, *hunter*, dan lainnya. Pada dasarnya, semua kelas tokoh ini merupakan tipe-tipe pekerjaan atau *ability* yang dapat dimiliki sebuah tokoh pada dunia fantasi. Kelas masyarakat ini juga dapat dipisahkan menjadi kelas bangsawan dan juga masyarakat biasa.

### **2.6.1. Warrior**

Tresca (2011) menyatakan bahwa seorang *warrior*, *knight*, atau *fighter* adalah seseorang yang pandai dalam bertarung. Pada umumnya, mereka memiliki

kemampuan untuk menggunakan sebuah senjata, seperti pedang, tombak, panah, dan lainnya. Mereka adalah pribadi-pribadi yang tangguh, dan lebih sering menggunakan kekuatan fisik mereka. Namun, itu bukan berarti mereka tidak bisa menggunakan sihir sama sekali. Ada *warrior* yang murni menggunakan kekuatan fisiknya saja, ada juga *hybrid warrior* yang menggabungkan ilmu sihir dan kekuatan fisiknya. Inti dari seorang *warrior* terletak pada kemampuannya dalam menggunakan senjata dan bertarung. Contoh dari kelas *warrior* antara lain The Knave of Hearts (*Disney's Alice in Wonderland*), Warrior of Light (*Final Fantasy Franchise*), dan Impa, (*The Legend of Zelda*).

### **2.6.2. Mage**

Menurut Tresca (2011), seorang mage merupakan sebuah sosok yang bijaksana. Istilah lain dari seorang *mage* yang sering digunakan juga adalah seorang *wizard*, *sorcerer* atau *magic user*. Ciri khas utama dari seorang *mage* adalah kemampuannya untuk mengendalikan sihir, *spells*, dan energi magis. Intinya, mereka dapat menggunakan kekuatan yang tidak ada pada manusia normal. Beberapa contoh tokoh *mage* adalah Gandalf (*The Lord of the Rings*), Dumbledore (*Harry Potter Franchise*), dan Glinda (*The Wizard of Oz*).

## **2.7. SUKU SASAK**

Sebagai negara maritim yang terdiri dari beribu-ribu pulau, maka tidak heran jika masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang multikultural. Indonesia menjadi rumah untuk berbagai macam suku, agama, dan ras, salah satunya adalah Suku Sasak. Suku Sasak itu sendiri merupakan sebuah kelompok etnis yang berasal dari pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat. Lamhatul et al. (2021) mengatakan bahwa meskipun di pulau Lombok itu sendiri terdapat banyak suku-suku pendatang seperti Suku Bali dan Jawa, tetapi penduduk asli dari pulau Lombok ini merupakan Suku Sasak. Sama halnya seperti kelompok etnis dan suku lainnya di Indonesia, Suku Sasak memiliki ciri khas dan tradisi yang tetap dilestarikan secara turun temurun. Hal ini didukung oleh Wahyudin (2018) yang menjelaskan bahwa budaya yang dimiliki Suku Sasak sangat beragam dan masih dilestarikan hingga saat ini,

mulai dari kain dan pakaian tradisional, seni tari dan pertunjukan, bahasa, seni rupa, adat istiadat, hingga perilaku dan moral.

Wahyudin juga mengatakan bahwa pada dasarnya, masyarakat Suku Sasak memiliki prinsip-prinsip dalam kehidupan yang mereka jalani dalam kehidupan sehari-harinya. Nilai-nilai moral ini mereka pegang erat dan diberi nama nilai *tindih*. Nilai-nilai ini memiliki beberapa lapisan dan beberapa bentuk yang pada akhirnya membantu masyarakat Suku Sasak untuk menjadi pribadi atau manusia yang baik dan benar. Beberapa contoh dari nilai-nilai ini antara lain nilai *merang* yang mengatakan bahwa seseorang harus memiliki keinginan dan semangat untuk melakukan hal-hal yang positif, nilai *soleh* yang berarti mengutamakan kedamaian dan kesalehan, nilai *patut* yang berarti taat, dan banyak nilai-nilai positif lainnya.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **Deskripsi Karya**

*Core Conflict* adalah film animasi 2D bergenre fantasi yang menceritakan tentang perjalanan Raksa dan Baiq Kaliyan untuk menemukan *the Core of Life*, sebuah benda magis yang bisa mengatasi krisis *magic deficiency* yang sedang melanda desa mereka. Meskipun mereka berdua memiliki misi yang sama, pada akhirnya mereka dihadapi oleh sebuah permasalahan ketika mereka menemukan *Core* tersebut. Film ini diproduksi oleh Kopi Garam Production, sebuah tim yang beranggotakan lima orang. Tema yang diangkat oleh film ini adalah perbedaan, lebih tepatnya perbedaan sifat dan perspektif antara kedua tokoh utama.

#### **Konsep Karya**

*Core Conflict* merupakan sebuah film *narrative animation* dengan genre fantasi. Film ini berfokus kepada Raksa dan Baiq Kaliyan, serta perjalanan mereka untuk mencari *the Core of Life* untuk menyelamatkan krisis di *hometown* mereka. Baiq Kaliyan merupakan anak dari kepala desa sedangkan Raksa merupakan salah satu teman baiknya. Tema utama dari film ini adalah perbedaan, dan bagaimana sebuah