

lebih unik daripada tokoh lainnya, dan baju hitam yang memberikan kesan misterius pada sosok tinggi ini.

5. KESIMPULAN

Perancangan ketiga tokoh Lepus, Orion, dan Bulan dimulai dari pencarian konsep cerita. Saat garis besar konsep cerita telah ditemukan dalam bentuk sebuah mitologi lama, maka *Three-Dimensional Character* dan desain visual ketiga tokoh ini mulai dirancang sesuai dengan observasi dari referensi tokoh dan cerita mitologi yang ada. Tujuan utama dari perancangan ketiga tokoh ini adalah untuk menyampaikan tema dan cerita yang tersirat melalui interpretasi unik mitologi ini.

Tokoh pertama yang dirancang adalah Lepus, seekor kelinci. Dari awal proses perancangan tokoh, penulis bertujuan untuk menetapkan seekor kelinci sebagai tokoh utama. Dalam pemilihan bentuk, penulis mencoba bereksperimen dengan 3 bentuk primer dan akhirnya memilih bentuk yang lebih tajam dengan sudut yang tumpul untuk menggambarkan karakteristik kelinci yang licik dan lincah. Karakteristik unik merupakan tambahan baru pada Lepus sebagai tujuan memberikan identifikasi untuk spesies kelinci beserta kepribadiannya dan setelah eksplorasi dari 3 bentuk berbeda dengan kompleksitas yang berbeda, akhirnya bentuk final merupakan pertengahan antara ketiga desain tersebut. Saat pemilihan warna, penulis selalu kagum atas warna yang ada pada *Night In The Woods* dan ingin mengimplementasikan kontras warna yang ada pada tokoh tersebut setelah eksplorasi dengan 2 warna berbeda; warna coklat tua dan warna biru bagaikan konstelasi lainnya.

Tokoh kedua untuk dirancang adalah Orion. Orion dari awalnya selalu direncanakan sebagai tokoh manusia dengan bentuk manusia untuk menekankan tema “manusia merusak lingkungan”. Awal perancangan terdapat poin di mana Orion direncanakan sebagai hewan juga tetapi karena tema dari konsep telah berubah, Orion juga diubah. Sebagai antagonis, Orion ditujukan untuk menjadi kontras dari Lepus dan untuk menggambarkan ini, penulis membuat Orion menjadi

manusia berbadan kekar, bintang-bintang yang ada pada tubuhnya, serta warna yang minimal.

Tokoh ketiga dan terakhir yang dirancang adalah Bulan. Eksplorasi Bulan mirip dengan eksplorasi Orion, tetapi yang membedakannya adalah pada pemilihan spesies. Bulan awalnya ditujukan menjadi sebuah bentuk mentor untuk Lepus dan dirancang menjadi hewan animalistik dengan bentuk animalistik pula. Namun, dengan eksplorasi lebih lanjut tentang batasan yang ada sebagai hewan biasa dan peran Bulan sebagai tritagonis, penulis menjadikan Bulan sebagai hewan antropomorfik dengan model burung hantu, berdasarkan interpretasi penonton tentang makna dari burung hantu. Warna yang dipilih didasarkan atas tokoh-tokoh royalti yang terkenal dari media yang sudah ada. Dari 2 pilihan warna yang lebih dingin atau hangat, warna ungu menjadi pilihan seimbang dengan makna royalti.

Dari penelitian ini, penulis memberikan proses mendetil tentang perancangan tokoh Lepus, Orion, dan Bulan dalam film *limited 2D animation The Selenian Prince*, bagaimana setiap pilihan desain mempengaruhi makna dan tanda yang ingin disampaikan, dan bagaimana tiap ciri visual yang ada pada ketiga tokoh ini dapat mendukung dalam mempersembahkan tema dari cerita film ini. Penulis berharap bahwa visual ketiga tokoh ini dapat menjadi sarana untuk penyampaian tema dan cerita *The Selenian Prince* yang efektif.

