

1. LATAR BELAKANG

Dalam animasi, perancangan tokoh bergerak sebagai elemen penguat dalam animasi itu sendiri. Dalam dunia animasi perancang tokoh dikenal dengan jabatan *visual development artist*. Perancang tokoh memiliki target dan tanggung jawab sebagai orang yang mampu memvisualisasikan ide-ide kasar dan membuat beberapa konsep visual yang nantinya akan di pilih dan diberikan tanggapan (Harder, 2023).

Animasi *To My dearest Little Knight* menceritakan tentang seorang kakak perempuan berusia 23 tahun bernama Wulan, yang suka membacakan sebuah dongeng yang ia buat untuk adiknya Lintang yang berusia 9 tahun. Cerita dalam negeri dongeng, mengenai seorang Satriya dan seorang Peramu yang selalu menemani Satriya dalam melakukan petualangan bersama. Animasi *To My dearest Little Knight* sang Satriya dan Peramu merupakan tokoh utama yang terdapat pada dongeng yang dibuat oleh Wulan, sang kakak yang merepresentasikan dirinya dan adiknya kedalam kisah dongeng yang ia buat. Satriya dan Peramu merupakan tokoh yang nantinya akan menjadi kunci utama dalam cerita. Sehingga dalam perancangan tokoh, rancangan mereka harus memiliki ketertarikan dalam menarik perhatian penonton.

Aspek yang akan penulis jabarkan mengenai perancangan tokoh Satriya dan Peramu adalah berdasarkan *three-dimensional character* berdasarkan teori Douglas J. Eboch (2017) yang dimana dalam perancangan tokoh terbagi menjadi 3 kategori penting yaitu secara fisik, psikologi, maupun sosiologi. Pada konteks ini Penulis bertujuan untuk lebih memfokuskan kepada penampilan fisik pada tokoh Satriya dan Peramu yang sudah penulis persempit menjadi 3 aspek yaitu bentuk dasar dengan menggunakan teori Bryan Tillman (2011), kostum dengan menerapkan teori Tom Bancroft (2006), dan warna yang menggunakan teori Cholilawati (2021). Ketiga hal tersebut memenuhi tujuan utama penulis yaitu mampu merancang tokoh yang memiliki ketertarikan untuk menarik perhatian penonton.