

## **1.1 RUMUSAN MASALAH**

bagaimana perancangan tokoh pada film animasi “*To My Dearest Little Knight*” dapat dilakukan?

## **1.2 BATASAN MASALAH**

Agar dapat lebih fokus untuk mendalami sebuah penelitian, maka penelitian ini akan membatasi dan dipersempit. Penulis juga memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan tokoh akan berfokus kepada tokoh Satriya dan Peramu yang merupakan tokoh utama pada dongeng yang dibacakan oleh Wulan dalam animasi *To My Dearest Little Knight*.
2. Analisis perancangan tokoh dilakukan menggunakan *three-dimensional character* dan dibatasi pada bentuk, kostum, dan warna sebagai acuan utama.

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan dan menjelaskan proses perancangan desain tokoh Satriya dan Peramu dalam film animasi “*To My Dearest Little Knight*”. Penulis berharap bahwa penelitian ini bisa menambah wawasan bagi pembaca mengenai perancangan tokoh, dan menginspirasi mahasiswa yang memiliki minat untuk melakukan perancangan tokoh dalam dunia film animasi.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1 ANIMASI**

Menurut Partono Soenyoto (2017) merupakan sebuah ilmu yang mengkombinasikan unsur seni dengan teknologi. Dalam segi seni, animasi akan selalu terkait dengan aturan dan hukum ilmu seni itu sendiri. Contohnya seperti prinsip animasi. Dalam animasi, teknologi berfungsi sebagai perangkat untuk menunjang animasi sendiri. Seperti perangkat lunak dan sumber daya manusia. Sehingga dengan menggabungkan kedua unsur seni dan teknologi, terwujudlah sebuah karya animasi (hlm. 1).

## **2.2 DESAIN TOKOH**

Arya Kamandanu (2022) berpendapat bahwa setiap tokoh harus memiliki ciri khasnya sendiri, hal tersebut dilakukan agar tokoh tersebut dapat mudah dimengerti oleh pemirsa. Terdapat dua kategori dalam desain tokoh yaitu adalah desain tokoh *stylized* dan *realistic* (hlm. 13). Desain tokoh *B* cenderung memiliki bentuk yang lebih menyesuaikan dengan *artstyle* sang pembuat, sedangkan desain tokoh *realistic* adalah sebuah karakter yang berbasis dengan kehidupan nyata sehingga juga lebih memakan waktu untuk pengerjaannya.

## **2.3. THREE-DIMENSIONAL TOKOH**

Menurut Douglas J. Eboch (2017) penulisan tokoh yang baik adalah tokoh yang memiliki beberapa layer dimensi dalam kepribadiannya yang bersifat kompleks dan unik. Hal tersebut membantu berkembangnya plot serta membuat penulisan tokoh terlihat realistis. Dengan adanya penulisan *three-dimensional* tokoh yang baik dapat membuat penonton tertarik dan merasa dekat dengan tokoh dalam sebuah cerita.

Dalam *three-dimensional character* terbagi menjadi kedalam 3 kategori yaitu *physical* (jenis kelamin, umur, tinggi dan berat badan, postur tubuh, dan ras), *psychological* (ambisi, Frustrasi, perilaku, hal yang disukai dan tidak disukai, kemampuan, MBTI), dan *sociology* (kelas sosial, pekerjaan, dan kebangsaan).

## **2.4 BENTUK DASAR**

Bryan Tillman (2011) menyatakan, bahwa bentuk dasar merupakan salah satu aspek yang dapat digunakan untuk mendefinisikan sebuah penokohan pada objek dan kegunaan objek itu sendiri (hlm. 67). Bentuk dapat tergolong menjadi 3 jenis yaitu bentuk persegi, segitiga, dan lingkaran.

Tokoh dengan bentuk persegi cenderung memiliki arti sifat kepercayaan, solid, jujur, keamanan, tegas, dan kuat. Tokoh dengan bentuk persegi sering terlihat pada tokoh protagonis. Berbanding terbalik dengan persegi, tokoh dengan bentuk segitiga memiliki sifat kaku, licik, berbahaya, dan tidak terprediksi. Tokoh dengan bentuk segitiga sering terlihat pada desain tokoh antagonis. Tokoh dengan bentuk

lingkaran sering digambarkan sebagai tokoh yang kekanakan. Tokoh dengan bentuk lingkaran juga memiliki sifat yang cenderung manis, lucu, bersahabat, ceria, dan anggun. tokoh dengan bentuk lingkaran cenderung menjadi peran pembantu yang dapat dipercaya.

## **2.5 KOSTUM**

Menurut Tom Bancroft (2006) dalam merancang tokoh, bentuk tubuh tokoh keseluruhan akan mempengaruhi sifat dan kostum apa yang nantinya akan dipakai oleh tokoh tersebut (hlm. 73). Merancang kostum juga dapat memperkuat aspek dari keunikan tokoh itu sendiri seperti sifat, suatu identitas hingga status identitas.

Menurut Tom Bancroft walaupun terdapat segerombolan tokoh sedang menggunakan seragam dan baju yang serupa, Namun pembawaannya akan tetap berubah menyesuaikan dengan bentuk dasar dan sifat dari tokoh itu sendiri. (hlm. 53). Selain menyesuaikan dengan bentuk tubuh dan sifat. Kostum yang dikenakan, tokoh juga harus menyesuaikan dengan keadaan environment dan latar belakang dari cerita tersebut.

## **2.6. WARNA**

Cholilawati (2021) menyatakan bahwa setiap warna memiliki karakteristiknya sendiri. Karakteristik warna tersebut digolongkan menjadi 2 golongan yaitu warna hangat dan warna dingin. Sedangkan warna yang berada di kedua golongan tersebut dapat disebut dengan warna antara atau *intermediates* (hlm. 1- 2). Warna hangat terdiri dari merah, oranye, kuning dan coklat. Warna hangat cenderung memiliki sifat yang lebih cerah, agresif dan heboh dari warna dingin, sehingga warna hangat lebih sering terkesan membangkitkan emosi dan mencolok. Sedangkan warna dingin yang terdiri dari warna biru, hijau, hingga abu-abu mirip seperti warna es sehingga disebut dengan warna dingin. Warna dingin seperti biru sendiri memiliki sifat yang menenangkan dan terlihat canggih dan klasik sedangkan warna hijau terkesan lebih natural, alami, dan memiliki perasaan yang lebih hidup (hlm. 3-5).

Menurut Tom Bancroft (2006) setiap desain tokoh memiliki warnanya sendiri berdasarkan *role* dari tokoh tersebut. Karakter yang memegang *role* sebagai orang baik biasanya memiliki ciri khas warna yang terang dan hangat, sedangkan tokoh yang memerankan peran jahat lebih dominan dengan warna gelap dan dingin (hlm. 143).

## **2.7 BATIK JAWA**

Menurut Ari Wulandari (2011) batik sudah ada dari dulu hingga sekarang terus berkembang menjadi bagian dari tradisi dan kebudayaan bagi nusantara. Motif-motif batik dapat ditemukan pada beberapa artefak kuno seperti candi-candi. Hingga akhirnya batik terus berkembang dan eksis pada masa kerajaan majapahit. Jejak-jejak batik mulai terekam pada jaman kerajaan Mataram. Batik pada jaman kerajaan Mataram yang bersumber dari Keraton diantara lainnya seperti batik morit parang, semen rama, dan lain-lain (hlm. 11).

Pada awalnya pengaplikasian batik hanya digunakan untuk hiasan seperti pada daun lontar yang berisi tulisan agar terlihat lebih menarik. Dengan seiringnya perkembangan, Batik mulai dikenal hingga ke kanca asing, sehingga pengaplikasiannya berkembang juga media pada kain. Semenjak saat itu batik menjadi busana tradisional yang hanya dipakai untuk kalangan ningrat dan kerajaan contohnya seperti motif batik kawung (hlm. 12).

## **2.8 LEUKEMIA**

Menurut Kamilah (2023), Leukemia Limfoblastik Akut (LLA) merupakan sebuah penyakit yang seringkali diidap oleh anak dibawah usia 15 tahun, dimana pada tulang sum sum terdapat sel darah merah yang mengganas. LLA bisa terjadi dikarenakan adanya kegagalan pada sel darah putih yang terus membelah dan tumbuh secara tak terkendali di dalam tepi sehingga merusak fungsi dari sel darah normal itu sendiri (hlm. 2).