

1. LATAR BELAKANG

Film dan animasi telah berkembang pesat pada zaman modern ini. Sebagai media bercerita, baik untuk tujuan pendidikan maupun hiburan, media film dan animasi banyak membawakan cerita yang mampu menangkap perhatian audiens, dalam berbagai jangka umur, maupun tempat. Dalam sebuah cerita, baik dalam film, animasi, maupun dalam cerita itu sendiri, tentunya ada tokoh yang berperan untuk membawakan kisah tersebut. Dikutip dari *nfi.edu* (n.a), tokoh diberikan sifat dan detail untuk membuat mereka *memorable* dan memungkinkan sebuah tokoh untuk membawakan sebuah cerita. Dalam hal ini, desain sebuah tokoh dapat membuat sebuah tokoh *memorable* terhadap audiens, sehingga mereka lebih tertarik untuk melanjutkan dan menyelesaikan jalan cerita yang sedang mereka baca ataupun tonton.

Untuk itu, desain tokoh yang baik berperan sangat penting. Langkah pertama menuju desain sebuah tokoh yang dikatakan baik adalah arketipe (Tillman, 2019). Arketipe merepresentasikan sifat dan karakter suatu tokoh yang dibutuhkan untuk kemajuan alur cerita. Dengan mengetahui arketipe, suatu tokoh kemudian dapat dirancang secara *three-dimensional*. Sifat, pemikiran, serta relasi antartokoh dapat dipaparkan dengan menggunakan teori *3-dimensional character*, yang mencakup aspek psikologi, fisiologi, dan sosiologi. Penyusunan *3-dimensional character* yang baik akan memudahkan seorang desainer tokoh untuk menentukan bentuk visual dari suatu tokoh yang hendak dirancang. Hal ini mencakup tiga komponen fundamental, yaitu *silhouette*, yang berhubungan dengan bentuk dasar suatu tokoh dan *palette*, yang mencakup *color theory* dan palet warna yang digunakan. Dengan begitu, barulah suatu desain tokoh menjadi *memorable*.

'*Nimm*' merupakan proyek tugas akhir yang dibuat oleh penulis, yang mengambil tema fantasi, serta terinspirasi dari budaya dan adat Jawa. '*Nimm*' sendiri bercerita mengenai kehidupan dua *sprite*, yaitu Nimm dan Mama Oza, seorang nenek yang merawat Nimm dari kecil hingga dewasa. Keduanya memiliki kepribadian yang berbeda, dimana Nimm, sebagai protagonis, merupakan anak muda yang penuh energi, ceria, dan terkadang memiliki kenakalannya sendiri. Pada

sisi lain, Mama Oza, seorang figur parental bagi Nimm, merupakan seorang wanita tua yang bijak, baik hati, namun kuat dan tegas.

Maka itu, bagaimana perancangan desain tokoh Nimm dan Mama Oza disesuaikan dengan arketipe dan *3-dimensional character* mereka masing-masing? Dan bagaimana budaya suku Jawa diimplementasikan dalam desain kedua tokoh tersebut? Penelitian ini akan membahas kedua hal tersebut berdasarkan teori *3-dimensional character* menurut Lajos Egri, lalu dikaitkan dengan teori arketipe, *silhouette* dan *color palette* menurut Bryan Tillman. Dengan ini, pembaca diharapkan untuk mengenal budaya suku Jawa dengan lebih baik, serta agar pembaca dapat mengerti bagaimana *silhouette* dan *color palette* dapat disesuaikan dengan arketipe serta *3-dimensional character* suatu tokoh.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang penulis jabarkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan tokoh arketipe *hero* dan *mentor* pada film animasi pendek “Nimm”?

1.2.BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini, pembahasan dan pengumpulan data akan dibatasi pada:

1. Tokoh Nimm (*the Hero*) dan Mama Oza (*the Mentor*), sebagai kedua tokoh utama dalam film pendek ‘Nimm’.
2. Teori *3-dimensional character* menurut Lajos Egri yang mencakup aspek psikologi, sosiologi, dan fisiologi suatu tokoh.
3. Teori yang mencakup bentuk *silhouette* tokoh, *color palette*, serta kostum dan properti tokoh Nimm dan Mama Oza yang menggambarkan budaya suku Jawa.
4. Teori mengenai unsur kesenian suku Jawa yang mencakup busana kerajaan Jawa kuno; atribut dan busana Kerajaan Jawa Kuno; dan motif batik Kawung, Batik Jepara, dan Batik Parang.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini ditujukan untuk menemukan proses perancangan tokoh arketipe *hero* dan *mentor* pada film animasi pendek “Nimm”. Hal ini mencakup pembahasan mengenai arketipe dan 3-dimensional character dari tokoh Nimm dan Mama Oza, dikaitkan dengan bentuk siluet, warna atau *color palette* yang digunakan, serta perancangan kostum dan properti yang mengambil inspirasi dari budaya suku Jawa.

2. STUDI LITERATUR

2.1. FILM ANIMASI

Menurut Wells dalam ‘*Understanding Animation*’ (2013), kata ‘*animation*’ berasal dari bahasa latin ‘*animate*’, yang berarti memberikan hidup. Dalam konteks film, hal ini berarti animasi membuat sebuah ilusi pergerakan menggunakan garis dan bentuk. Animasi memiliki berbagai bentuk, beberapa diantaranya adalah animasi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi). Dalam animasi 2D, tokoh dan lingkungan hanya bergerak dalam area dua dimensional, sedangkan dalam animasi 3D, karakter dan lingkungan dibentuk dan digerakkan secara tiga dimensional. Film animasi juga cenderung memvisualisasikan bentuk yang tidak terlalu realis, terutama dalam bentuk desain tokoh. Desain tokoh dalam film animasi tidak terlalu menonjolkan realisme, melainkan menonjolkan bentuk yang lebih *stylized* (Widiastomo, 2013).

2.2. DESAIN TOKOH

Dalam buku ‘*Creative Character Design*’ karya Tillman (2019), ia menyatakan bahwa desain tokoh merupakan proses kreasi estetika, karakter, perilaku, dan bentuk visual sebuah tokoh. Sebuah tokoh bukan hanya berperan sebagai aktor, namun merupakan representasi ideologis seorang kreator untuk berkomunikasi dengan bahasa visual (Purwaningsih, 2016). Desain sebuah tokoh yang baik mampu membuat audiens merasa tertarik untuk melanjutkan cerita yang tengah mereka tonton maupun baca. Tokoh yang *memorable* dapat mudah dikenali dari perilaku