

1. LATAR BELAKANG

Desain tokoh yang bagus adalah desain yang mampu memberikan kesan kepada penonton baik secara fisik dan tampilan visual. Desain tokoh merupakan elemen fundamental dalam pembuatan animasi. Tokoh yang kuat dan menarik tidak hanya memberikan identitas unik pada sebuah animasi, tetapi juga berperan penting dalam menyampaikan cerita dan pesan kepada penonton. Proses penciptaan tokoh melibatkan berbagai aspek, mulai dari konsep awal, desain visual, hingga pengembangan kepribadian dan latar belakang tokoh. Setiap aspek ini berkontribusi dalam membentuk tokoh yang tidak hanya estetis tetapi juga memiliki kedalaman dan daya tarik emosional. Menurut Su dan Zhao (2012), *character design* secara umum adalah mendesain tokoh manusia atau yang menyerupai manusia dengan keunikan khusus tokoh tersebut. Sedangkan untuk pengertian secara spesifik ialah mendesain tokoh dimulai dari tubuh dan penampilan visual tokoh. Penampilan visual tokoh ialah, model rambut, kostum/pakaian yang digunakan, dan *property* karakter. (Su dan Zhao, 2012). Dalam pembuatan film animasi *End of Kleshas*, perancangan desain tokoh menjadi salah satu elemen penting yang mendukung keberhasilan keseluruhan produksi.

Penulis memilih topik ini karena biasanya dalam tahap pembuatan desain tokoh, sangat jarang menggunakan konsep antropomorfi. Antropomorfi merupakan salah satu teknik pemberian sifat manusia pada hewan atau makhluk hidup lainnya. Biasanya para pembuat desain tokoh lebih sering menggunakan manusia sebagai bentuk dasar sebuah tokoh, sehingga isu ini menarik atau penting untuk dijadikan sebuah topik penelitian. "*End of Kleshas*" adalah sebuah film animasi pendek yang mengambil tema fantasi dan aksi, menceritakan tentang seorang pria bernama Yuanyi yang melakukan perjalanan berbahaya setelah kematian istrinya. Yuanyi bertekad mencari sebuah pagoda untuk membuat permohonan kepada dewa agar dapat menghidupkan kembali istrinya. Namun, dalam perjalanannya terdapat banyak rintangan. Salah satunya adalah bertarung dengan sebuah monster bernama Taowu. Taowu merupakan sosok monster yang merengut nyawa istri Yuanyi. Dalam hal ini posisi peneliti atau perancang dalam karya film tersebut sebagai tokoh

desain. Dalam perancangan desain tokoh film penulis menawarkan konsep antropomorfism. Alasan penggunaan konsep antropomorfism. Manfredo et al. (2019) mendefinisikan antropomorfisme sebagai kecenderungan manusia untuk menganggap adanya karakteristik manusia kepada subjek selain manusia, terutama pada hewan.

Dengan mengetahui proses penciptaan desain tokoh Tao Wu dan Tian Long, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa sebuah desain tokoh yang bagus tidak hanya dapat diperoleh melalui benda hidup sebagai patokan untuk menjadi referensi dasar sebuah tokoh. Tampilan estetika sebuah tokoh dapat diamati melalui benda-benda disekitar yang memiliki potensi untuk membuat sebuah desain tokoh yang dapat diterima oleh para penonton. Penulis menemukan banyaknya aspek yang diperhatikan dalam proses pembuatan tokoh seperti, anatomi, tekstur, dan warna, namun kurang perhatian diberikan pada perkembangan emosional dan ekspresi pada tokoh Tao Wu dan Tian Long.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode perancangan kualitatif dengan pendekatan observasi dan studi literatur. film animasi “*End of Kleshas*” menjadi sebuah upaya penting yang memerlukan pendekatan menyeluruh. Tidak hanya sekedar untuk menciptakan tokoh yang unik, melainkan membuat sebuah tokoh yang mampu menghidupkan sebuah cerita, menyampaikan pesan emosional, serta memberikan kesan yang mendalam bagi penonton. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses desain tokoh dalam pembuatan sebuah animasi, dengan fokus pada teknik-teknik kreatif dan strategi yang digunakan untuk menciptakan tokoh yang menarik dan efektif. Studi ini akan menganalisis berbagai elemen desain, seperti bentuk, warna, proporsi, serta bagaimana elemen-elemen ini digunakan untuk mengkomunikasikan kepribadian dan cerita tokoh

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan desain tokoh menggunakan konsep antropomorfi dalam pembuatan animasi “End of Kleshas” ?

1.2. BATASAN MASALAH

Perancangan akan dibatasi pada tokoh Tianlong dan Tao Wu dalam animasi “*End of Kleshas*”, penerapan konsep antropomorfi akan didasar pada aspek bentuk dan kostum (*manga matrix*) dan tidak mencakup elemen non-visual seperti dialog atau pengembangan naskah.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Untuk menjelaskan penerapan desain tokoh menggunakan konsep antropomorfi, dalam animasi “End of Kleshas”

