

2. STUDI LITERATUR

2.1. DESAIN KARAKTER

Yue kou (2023) menyatakan bahwa karakter desain merupakan aspek penting dari seni game, yang secara signifikan memengaruhi daya tarik dan kesuksesan sebuah game. Ini menekankan bahwa perancang karakter menggunakan berbagai faktor untuk membentuk karakter, yang pada gilirannya mempengaruhi penerimaan pemain dan keseluruhan popularitas permainan. Toha I. F. & Ekawardhani Y. A. (2020) menunjukkan bahwa desain karakter dapat dianalisis melalui plot, gameplay, dan faktor lingkungan. Selain itu, Toha I. F. & Ekawardhani Y. A. (2020) juga berkata bahwa kepribadian dan latar belakang karakter secara signifikan mempengaruhi desain mereka, yang penting untuk memahami transisi sebuah karakter dari mitos ke karakter game.

Pentingnya mitos dan tokoh dalam masyarakat manusia, menyoroti bagaimana budaya kuno seperti masyarakat Mesir dan Yunani memvisualisasikan dewa-dewa mereka melalui patung. Hal ini membuka jalan bagi pemahaman tentang bagaimana game digital modern, film dan animasi dapat memanfaatkan tradisi mitologi yang kaya ini. Penggunaan mitologi dalam desain karakter memiliki beberapa elemen kunci dalam menunjukkan desain karakter yang unik dan orisinal. Elemen-elemen tersebut ialah berbagai perspektif, antara lain representasi budaya, interaksi psikologis, dan integrasi narasi. Selain itu, pakaian dan aksesori yang dikenakan oleh karakter mencerminkan latar belakang cerita, kepribadian, dan waktu, sehingga memperkaya pengalaman para penonton.

2.2. DESAIN TOKOH

Hentila (2019) menyatakan bahwa dalam pembuatan sebuah tokoh, latar belakang dan kepribadian merupakan faktor yang tidak kalah pentingnya dengan elemen visual karakter.

Maulida R. O. (2019) menyatakan bahwa visualisasi tokoh menunjukkan bahwa setiap tokoh mempunyai tampilan visual yang sesuai dengan gaya yang digunakan pada awal sebuah desain. Hal ini menyoroti bahwa gaya awal yang dipilih untuk

animasi memiliki dampak signifikan pada tampilan akhir tokoh, memastikan bahwa gaya tersebut sesuai dengan visi artistik film secara keseluruhan.

Maulida R. O. (2019) juga menyatakan bahwa ekspresi, yaitu gambar yang memperlihatkan emosi tokoh, seperti saat tersenyum, marah, serius, terkejut, dan lain-lain. Hal ini menyoroti bagaimana desain tokoh juga harus menyampaikan emosi secara efektif, memungkinkan penonton untuk terhubung dengan tokoh pada tingkat emosional.

2.3. ANTROPOMORFISME

Antropomorfisme, menurut Guthrie (dikutip dalam Mota-Rojas et al., 2021), adalah tindakan menghubungkan karakteristik manusia, seperti ambisi, motivasi, dan emosi, kepada sesuatu selain manusia, misalnya hewan atau spesies lain. Fenomena ini tidak didasarkan pada pengetahuan ilmiah, melainkan pada kebutuhan dasar manusia untuk menjalin hubungan dengan orang lain dan memahami perasaan mereka. Dalam konteks desain karakter, antropomorfisme memberikan kerangka untuk menciptakan tokoh yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan pesan emosional dengan cara yang dapat dimengerti oleh audiens.

Bailey (2015) lebih lanjut menjelaskan bahwa keberadaan antropomorfisme dalam suatu objek atau tokoh dapat mendorong perilaku manusia menjadi lebih berempati terhadap objek tersebut. Hal ini terjadi karena manusia secara metaforis melihat proyeksi diri mereka pada tokoh-tokoh yang diantropomorfisasi, menciptakan rasa keterhubungan yang lebih dalam. Dalam media visual seperti film animasi, penggunaan antropomorfisme membantu membangun kedekatan emosional antara audiens dan karakter, sehingga memperkuat pengalaman naratif dan keterlibatan audiens terhadap cerita yang disampaikan.

Dengan memanfaatkan konsep ini, desain tokoh dalam film animasi dapat dirancang untuk tidak hanya menjadi representasi visual yang estetis, tetapi juga sebagai medium untuk menyampaikan emosi, konflik, dan nilai-nilai cerita secara

efektif. Hal ini memungkinkan tokoh-tokoh tersebut menjadi lebih hidup dan bermakna bagi audiens, menjadikan pengalaman menonton lebih imersif.

2.4. “MANGA MATRIX”

“Manga matrix” merupakan sebuah konsep kerangka kerja yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto. “Manga matrix” digunakan untuk menganalisa dan membuat representasi visual sebuah tokoh baik dari manga maupun *game*. Penekanannya ditempatkan pada hubungan antara desain tokoh dan elemen naratif, membantu untuk memahami bagaimana gaya visual dapat menyampaikan ciri-ciri kepribadian dan alur cerita.

2.4.1. BENTUK

Dalam teorinya, “manga matrix” bentuk merupakan sebuah metode yang memberikan sebuah bentuk dasar pada anatomi tubuh untuk membuat struktur tubuh karakter. Penggunaan bentuk dasar pada anatomi tubuh dapat dikombinasikan dengan elemen lainnya sehingga akan membuat sebuah tokoh baru. “Manga matrix” bentuk dikategorikan menjadi 9 kategori yang perlu diperhatikan. Yaitu; *Fixed form, non fixed form, collective form, mechanical form, cracked form, increase/decrease form, length span form, growth* dan *combination*.

2.4.2. KOSTUM

Metode ini berfokus pada pengembangan kostum yang menonjolkan kepribadian tokoh. Terdapat beberapa elemen kostum yang perlu diperhatikan, termasuk busana, tekstur busana, aksesoris, pelindung kaki, kosmetik, ikatan, dan elemen seperti langit, tanah, air/api, dll perlu diperhitungkan.

Busana adalah baju atau celana, dan penutup/alas kaki adalah sepatu atau aksesoris alas kaki lainnya. Ornamen mengacu pada hiasan dan aksesoris yang dikenakan pada tubuh, seperti kalung dan ornamen kepala lainnya. Ikatan adalah barang yang dililitkan atau diikatkan pada anggota tubuh, seperti syal, ikatan perban ditangan maupun kaki, atau ikat kepala, dan barang bawaan adalah barang yang dibawa atau ditempelkan oleh tokoh, seperti pedang atau tongkat.

2.4.3. PERSONALITY

Terakhir, Personality merupakan merupakan metode yang berfokus pada pengembangan sifat dan kepribadian desain tokoh. Pada “manga matrix” personality tersapa 6 parameter utama dalam menggambarkan kepribadia sebuah tokoh, ialah; *behavior, desire, environment, special attributes, weakness, status profession and position.*

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

End of Kleshas merupakan sebuah animasi dengan tema cinta sejati yang bergenre *action, adventure, fiction* dan *drama*. Animasi ini mempunyai 4 tokoh; Yuan Yi, Qianyang, Taowu, dan Tianlong. Animasi ini menggunakan media *2D animation* dan *3D environment* dengan aspek ratio 16:9 dan resolusi 1080. Animasi ini memiliki cerita berlatar belakang di sebuah hutan yang terletak di pegunungan Kunlun, di cina pada tahun 2000 SM pada dinasti Xia. Animasi ini berdurasi sekitar 5 menit, pada bagian *2D animation* akan menggunakan Teknik *frame by frame* dan pada bagian *visual effect* akan menggunakan Teknik yang sama. Sedangkan pada bagian *3D environment* menggunakan konsep semi realistic dan akan ditambahkan sedikit tekstur kartunis agar dapat menyatu dengan animasi 2D.

Konsep Karya

End of kleshas bercerita mengenai seorang pemburu Bernama Yuanyi yang mencari istrinya yang diserang dan diculik. Yuanyi harus masuk kedalam hutan tempat para monster berada dan menemukannya. Saat Yuanyi berhasil menemui istrinya Ia sudah terlambat. Istrinya telah menjadi korban dari monster Bernama Taowu. Rasa emosi yang mendalam membuat Yuanyi untuk berusaha untuk mengalahkan Taowu dan mengubah keadaan yang telah terjadi. Animasi ini menyoroti arti dari melawan apapun untuk kebahagiaan seseorang, bagaimana komitmen seorang pria mengorbankan apapun untuk memberikan kebahagiaan untuk orang yang dicintainya, bahkan ketika dihadapkan dengan keputusan.