

Tianlong. Sebagai seorang pembawa pesan para dewa, Lucio selalu menyendiri disuatu tempat bernama Etemenanki. Lucio selalu menjawab pertanyaan orang yang ditemuinya meskipun mereka orang jahat ataupun orang baik. Sebagai sosok yang berada diatas manusia biasa Lucio tidak pernah memilih sisi dalam hidupnya. Hal itu dikarenakan tugasnya untuk melindungi keberlangsungan dunia tersebut. Berdasarkan analisis tokoh Lucio, penulis mendapati kepribadian yang bijak dan intuitif, Persamaan kedua tokoh ini terletak pada posisi mereka untuk melindungi sesuatu di tempat yang sulit dicapai oleh manusia. Di satu sisi Lucio yang merupakan pelindung etemenanki dan di sisi lain Tianlong yang harus menjaga *cintamani stone* di dalam pagoda. Dalam konteks ini keduanya memiliki latar belakang yang sama. Keduanya hidup menyendiri, hanya dapat melihat suatu hal terjadi tetapi tidak bisa bertindak untuk mengubahnya.

5. KESIMPULAN

Perancangan desain tokoh untuk animasi "End of Kleshas" telah berhasil memanfaatkan konsep antropomorfisme sebagai pendekatan utama, yang dipadukan dengan teori "Manga Matrix". Proses ini menghasilkan dua karakter utama, Taowu dan Tianlong, yang dirancang dengan ciri visual dan psikologi mendalam. Konsep antropomorfisme memungkinkan penggabungan karakteristik manusia dengan elemen non-manusia, seperti hewan, untuk menciptakan tokoh yang unik dan emosional.

1. Kepribadian Taowu yang mirip dengan tokoh Anger dari *Inside Out* (2015) yang selalu marah. Kondisi yang membuat mereka terlahir sebagai sosok yang selalu marah. Karena untuk menunjukkan eksistensi mereka membuat orang lain terugikan dan selalu membuat masalah.

Begitu juga dengan Tianlong yang memiliki kepribadian yang sama dengan Lucio dari *Granblue Fantasy*. Keduanya hidup menyendiri, namun selalu melihat kejadian yang terjadi pada kehidupan manusia. Oleh karena itu, mereka

memperoleh sifat yang bijak dan berusaha untuk menghibur orang-orang yang datang menemui mereka.

2. Hewan tidak selalu menjadi bentuk dasar dalam penerapan antropomorfisme. Seperti dalam animasi *Beauty and the Beast* (1991). Namun hewan sangat sering digunakan untuk penerapan antropomorfisme, seperti tokoh Kurama dari *Naruto* (2002). Meskipun begitu penerapan antropomorfisme akan bergantung pada kepribadian tokoh.

Antropomorfisme pada tokoh merupakan sebuah konsep yang jarang diteliti. Untuk peneliti berikutnya, terdapat banyak hal yang dapat diteliti mengenai konsep antropomorfisme, misalnya warna, pemberian tekstur, dll. Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat membantu pemahaman pembaca mengenai penerapan konsep antropomorfisme pada desain tokoh dan penelitian ini menjadi referensi yang berguna untuk peneliti lainnya.

