

Segitiga mulai temperamental. Berdasarkan dari psikologi ukuran di mana terkadang watak seorang tokoh bisa bertolak belakang dari ukurannya.

Setiap unsur yang dimiliki Segitiga secara fisik dipilih agar memiliki arti yang sesuai dengan karakteristiknya, dari tubuhnya yang segitiga namun memiliki ujung yang bundar, roda di kedua sisi tubuhnya, sampai ke pemilihan warnanya yang bertolak belakang dengan arti bentuk tubuhnya. Dengan begitu, pembawaan cerita Segitiga bisa dilakukan tidak hanya dengan bagaimana dia bersikap dalam animasinya namun juga dari desainnya sendiri yang memancarkan karakter yang dia miliki.

5. KESIMPULAN

Dalam proyek ini, Penulis mempelajari peran penting maskot sebagai wajah dan pembawa naratif sebuah perusahaan agar bisa menyampaikan pesan dan tujuan mereka kepada klien atau konsumen melalui cara yang menarik dan ikonik dari perusahaan tersebut. Selain itu, Penulis juga mempelajari kembali prinsip-prinsip penting dalam mendesain sebuah tokoh yang, tidak hanya harus bagus dan menarik, namun juga bisa membawakan cerita karakter tokoh tersebut secara visual

Dalam proses pembuatan tokoh pendamping maskot tersebut bisa dilihat bagaimana Penulis menerapkan prinsip penting dari desain tokoh dalam animasi, yaitu 3D karakter, bentuk dasar, dan warna. Bentuk dan warna dari sebuah desain tokoh memiliki pengertian tertentu, karena itu desain sebuah tokoh untuk animasi yang akan dipertontonkan kepada orang-orang tidak bisa dibuat secara asal dengan tujuan “yang penting bagus”. Justru, tanpa perencanaan dan konsep awal itu lah yang membuat sebuah desain tokoh bisa dibilang tidak bagus, karena desain tokoh juga harus bisa membawakan sebuah cerita visual kepada penonton dan itu dimulai dari penentuan karakter tokoh tersebut, penerapan arti bentuk dan psikologi warna.

Penggunaan prinsip-prinsip ini muncul selama tahap awal pembuatan lembar desain. Walaupun *Supervisor* memberikan referensi terlebih dahulu

berdasarkan bagaimana bentuk tokoh yang dia mau dan tanpa deskripsi yang lebih rinci, Penulis dan *Supervisor* masih bisa melakukan diskusi untuk membuat perencanaan desain Segitiga semakin matang seperti membicarakan wataknya yang cocok berdasarkan bentuk dari referensi yang *Supervisor* berikan dan skema warna yang sekiranya cocok dengan watak yang diberikan kepada tokoh tersebut. Bahasa bentuk berperan besar pada tahap sketsa di mana Penulis menentukan bagaimana cara menggunakan referensi yang diberikan *Supervisor* tanpa harus menjiplaknya dan karena watak tokoh tersebut ditentukan berdasarkan referensi yang diberikan, tahap ini relatif mudah untuk dilakukan. Setelah sketsa, mulailah *blocking* dan pemberian warna dasar. Pada tahap ini masih ada komunikasi antara Penulis dan *Supervisor* mengenai warna utama yang dimiliki Segitiga untuk menceritakan sifatnya yang periang, dan karena bentuk segitiganya sudah mewakili sikap tegasnya, Penulis dan *Supervisor* berkeputusan untuk memberikan warna kuning sebagai warna dasarnya. Warna-warna lain seperti ungu dan biru untuk diberikan ke fitur-fitur kecil milik Segitiga juga diberikan untuk memberikan arti lain dalam sifatnya.

Walaupun arti dari sebuah bentuk, warna, atau ukuran bisa dibilang ambigu karena pengartian setiap prinsip tersebut berdasarkan persepsi atau bagaimana tokoh tersebut dianimasikan atau disuarakan. Namun unsur-unsur tersebut membantu tim produksi dan penonton untuk memahami karakter para tokoh tersebut sehingga memudahkan tim produksi dalam membuat sebuah karya animasi menggunakan tokoh tersebut.