

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan salah satu bentuk seni yang bergerak lewat estetika gambar. Kategori Animasi merupakan salah satu bentuk seni yang bergerak lewat estetika gambar. Kategori animasi sendiri dimasukkan ke dalam film atau sinematografi. Karya film animasi yang pertama kali diciptakan berjudul “*Fantasmagorie*” pada tahun 1908 menunjukkan gebrakan terhadap dunia kartun. Film animasi tersebut juga menunjukkan ekspresi dan juga *liveliness* di dalamnya. Dalam film “*Fantasmagorie*”, beberapa wujud figur kartun berubah posisi dan ekspresi wajah yang ditampilkan di dalamnya. Medium animasi kemudian dijadikan sebagai medium bergerak yang dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan dan pendapat.

Tokoh dalam film animasi memainkan peran penting dalam membentuk sebuah cerita dan latar belakang (*background*) film menjadi lebih harmonis. Film animasi memiliki tokoh yang tentunya menjadi perwakilan para penonton. Baik secara langsung ataupun tidak, tokoh mewakili pengalaman yang disaksikan oleh penonton. Terlepas dari etnis, ras, agama, serta juga adat istiadat yang dianut penonton, tokoh dalam animasi dapat direlasikan ke berbagai kalangan. Selain itu, dalam perancangan tokoh diperlukannya pengertian lebih dalam terhadap bentuk dasar secara geometris (Ekstrom & Bachelder, 2013). Hal ini dilakukan untuk memudahkan identifikasi penokohan yang terdapat pada tokoh yang diteliti. Maka dari itu, penentuan bentuk dasar geometris pada tokoh memudahkan juga persepsi penonton untuk menentukan sifat dan maksud yang ditentukan oleh tokoh tersebut.

Ekspresi wajah pada tokoh di film animasi memiliki cerita. Dalam sebuah film, baik sinematografi maupun animasi, ekspresi wajah digunakan untuk memberikan konteks pada cerita. Ini yang membuat sebagian besar film dengan alur (baik naratif maupun dokumentar) menangkap *essence* dari pengalaman psikis yang dialami oleh tokoh tertentu. Jackson (2023) mengemukakan bahwa dalam sejarah sinema, pengaruh terhadap reaksi penonton melihat ekspresi wajah menjadikan salah satu acuan penghubung. Penghubung yang dimaksud merupakan interpretasi penonton

terhadap apa yang ditonton di layar kaca maupun di televisi. Studi *microexpressions* dan *macroexpressions* mempelajari apa yang memicu reaksi ekspresi wajah ketika pengalaman hidup menerpa seorang tokoh atau karakter.

“*Immortal Clay*” adalah film animasi yang menceritakan makhluk tanah liat yang digunakan sebagai vas bunga berjuang mempertahankan wujudnya dari bahaya air. Nama dari makhluk tanah liat itu ialah Klaytono. Air dalam bentuk hujan juga dapat merusak wujud Klaytono sehingga ia mencari jalan untuk melindungi dirinya agar tidak rusak dan kembali menjadi tanah. Ia harus mencari berbagai cara agar ia bisa terlindung dari ketidakstabilan cuaca yang dapat merusak wujudnya. Ketika matahari muncul, Klaytono langsung mendekati sumber tersebut, karena sumber panas dapat membuat wujudnya stabil. Film berdurasi sekitar 2 menit ini menampilkan berbagai ekspresi wajah oleh Klaytono sebagai tokoh utamanya.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan tokoh dan ekspresi wajah diaplikasikan sesuai dengan teori yang dipilih pada tokoh Klaytono dalam film “*Immortal Clay*”?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a) Merancang aspek tiga dimensi tokoh secara fisiologis, sosiologis, dan psikologis pada tokoh Klaytono di film animasi berjudul “*Immortal Clay*.”
- b) Membahas ekspresi wajah tokoh Klaytono. Terutama ekspresi kaget di *scene 1 shot 21*, ekspresi sedih di *scene 2 shot 4*, dan ekspresi senang di *scene 3 shot 6*.
- c) Membahas rancangan referensi visual kartun untuk ekspresi wajah dan tokoh Klaytono.
- d) Membahas prinsip bentuk dasar beserta maknanya dalam pengaplikasian rancangan tokoh Klaytono.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah merancang tokoh Klaytono dalam film animasi berjudul “*Immortal Clay*.” Sementara paparan pada tulisan ini berfokus pada elaborasi dan perancangan ekspresi wajah serta tokoh Klaytono.

2. STUDI LITERATUR

2.1 PERANCANGAN TOKOH

Erlhoff (seperti yang dikutip Purwaningsih (2017)) menjabarkan bahwa perancangan tokoh dirancang secara fiksi dan dikhususkan agar para audiens bisa merelasikannya dengan perilaku para tokoh (hlm.49). Dari segi perancangan tokoh yang dikutip oleh beliau ada beberapa aspek yang harus diukur, yakni berupa bahasa tubuh, pola wicara, dan juga perilaku yang ditampilkan. Bancroft (seperti yang dikutip Purwaningsih, 2017)) menyimpulkan ada sekitar 6 bagian hierarki dalam perancangan tokoh. Hierarki yang disebut adalah sebagai berikut. Diantaranya adalah tokoh harus sederhana, ikonik, luas secara penjiwaan, pembawa tawa atau tangis, jika tokoh utama fiturnya menonjol (baik fisik maupun sifat), dan juga empiris (dalam bentuk nyata) (hlm.51). Purwaningsih (2017) juga menegaskan bahwa animasi tanpa bentuk adalah seperti profesionalitas seni tanpa fondasi yang cukup kuat (hlm.51).

Menurut Kenney (seperti yang dikutip Irawan, 2019), aspek tiga dimensi pada tokoh mempengaruhi persepsi penonton sehingga bisa direlasikan dengan pengalaman audiens tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa ada beberapa metode ketika merancang tokoh dan ceritanya (hlm.3). Pertama, ada *discursive method*, yang menunjukkan bahwa tokoh ditampilkan secara langsung dengan cerita yang disampaikan. Kedua, *dramatic method* menunjukkan bahwa pengarang cerita (atau ‘dalang’) menampilkan aspek cerita tokoh dengan menyatakan dirinya di dalam cerita tersebut. Ketiga, ada *character on character method*, yakni dimana para tokoh menceritakan tentang tokoh lain di dalam cerita. Keempat, *contextual method*, yaitu ketika cerita tokoh dikondisikan berdasarkan deskripsi yang berlangsung di situasi tertentu. Kemudian terakhir adalah *mixing method*, yaitu