

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

ketika berbagai data dan metode digabung dalam merancang tokoh. Dari kelima metode tersebut, biasanya yang digunakan adalah metode *discursive method* dalam cerita film animasi (Kenney, seperti yang dikutip Irawan, 2019, hlm.3). Metode *discursive* ini biasanya digunakan dalam film animasi berbasis genre *fantasy* dan juga *action*.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Anderson dkk. (2019), perancangan tokoh dalam animasi penting dikarenakan tokoh dijadikan sebagai masukan kreatif dari imajinasi para pencipta (hlm.16). Selain itu, alasan lain mengapa perancangan tokoh itu penting adalah terkait dengan tujuan visi dan misi penciptanya (hlm.20). Visi dan misi pencipta digunakan sebagai titik utama agar perancangan tokoh dapat berjalan sesuai dengan ide yang ditentukan. Hal inilah yang disebut dengan *aim target* (hlm.20). Selanjutnya, medium dapat menentukan bagaimana tokoh tersebut dirancang berdasarkan gaya dan tekstur yang dikembangkan. Misalkan, jika medium animasinya 2 dimensi, maka tokoh harus memiliki *lineart*, *color* dan juga *shading* beserta *lighting* yang cukup kontras (hlm.22). Beberapa aspek lainnya yang dapat dipertimbangkan adalah pemasarannya, pengaruh terhadap penonton, tona (lebih ke *vibe* warnanya), dan juga cerita yang dibawakan (hlm. 26-35). Menciptakan tokoh butuh beberapa aspek yang harus dipertimbangkan seperti yang sudah disebutkan di atas.

Proses perancangan tokoh tersebut dilaksanakan oleh berbagai pihak. Ada dua jenis pihak dalam pengerjaan perancangan tokoh. Dua diantaranya adalah pihak internal (*in-house*) dan eksternal (*freelance*). Anderson dkk. (2019) menyatakan bahwa pembekalan proses perancangan tokoh membutuhkan beberapa orang tertentu yang mengerti perancangan tokoh secara menyeluruh. Beberapa di antaranya adalah *lead artist*, *art director*, dan juga *freelance artist* (hlm.39). Tokoh yang diciptakan untuk animasi tentunya berasal dari realita yang empiris. Ini berarti tokoh yang diciptakan harus berdasarkan benda atau objek yang sudah pernah diciptakan atau muncul sebelumnya. Agar terlihat dapat dipercaya oleh penonton, aspek di dalam tokoh animasi seharusnya sudah dimodifikasi berdasarkan benda yang telah ada di dunia nyata (hlm.48).

Menurut Ekström & Bachelder (2013), bentuk dasar geometris dapat memudahkan perancangan pada tokoh. Hal ini dikarenakan bahwa wujud dan bentuk memiliki kesan dasar yang cukup menarik para penonton (hlm.6). Seperti contoh bahwa wujud dasar lingkaran pada tokoh memiliki sifat yang cenderung halus dan ramah (Solarski, seperti yang dikutip Ekstrom & Bachelder, 2013, hlm.6). Sedangkan menurut Bancroft (seperti yang dikutip Ekstrom & Bachelder, 2013) untuk tokoh dengan elemen segitiga memiliki sifat yang waspada, namun cukup menegangkan untuk disaksikan. Biasanya untuk tokoh dengan dua elemen atau lebih digabung menjadi satu akan merepresentasikan penokohan yang rumit namun memiliki banyak aspek secara mendalam (hlm.7-8). Ini yang biasanya membedakan dari visualisasi tokoh animasi dibandingkan tokoh di dunia nyata.

2.2 EKSPRESI WAJAH

Menurut Ekman (1992), emosi seseorang menjadi sebuah penentu dalam memberikan komunikasi terhadap sesama makhluk hidup. Biasanya, konteks tersebut diuji melalui bagaimana emosi dan ekspresi wajah memiliki korespondensi yang berbeda terhadap lingkup sosial dan juga situasi yang dihadapi (hlm.63). Dalam studi tersebut, beliau melakukan penelitian sampel secara berkala di beberapa individu tertentu. Ternyata setelah diuji sampelnya, ada perbedaan intensitas antar individu dalam mengekspresikan perasaan dan raut wajah (hlm.63). Ekman juga mengatakan bahwa pengujian ekspresi wajah diukur dari seberapa intens dan kuat raut wajah yang ditampilkan di setiap individu tertentu. Seperti raut wajah takut yang tentunya akan berlebihan ketika seseorang sedang menghadapi situasi yang cukup menegangkan (hlm.64).

Berdasarkan studi yang diteliti oleh Guerdelli dkk. (2022), ekspresi makro memiliki korelasi yang sangat kuat dengan emosi yang dirasakan manusia atau makhluk tertentu (hlm.1). Contohnya adalah ketika seseorang membuat wajah senyum, maka otomatis emosi yang muncul adalah emosi bahagia. Begitu juga dengan ekspresi lainnya seperti marah, takut, jijik, sedih dan juga terkejut. *Macroexpressions* biasanya berlangsung selama beberapa menit hingga jam ketika seseorang memberikan raut wajah dan ekspresi tertentu (hlm.17). Penelitian ini

akan memfokuskan terkait *macroexpressions*. *Exaggeration* yang terdapat pada subyek (baik manusia maupun tokoh dalam animasi) menjadi salah satu acuan yang menjadi penanda ekspresi tokoh agar lebih jelas dikomunikasikan kepada siapapun yang merelasikan atau menontonnya (hlm.2). Contoh yang dapat dijabarkan adalah terkait perbedaan ekspresi wajah senang, sedih dan takut. Ekspresi senang memiliki raut wajah dengan bentuk yang

Zhang dkk. (2021) mengemukakan bahwa ekspresi wajah di dalam animasi tidak hanya membantu anak-anak belajar terkait emosi dan ekspresi wajah. Melainkan ini juga dapat membantu orang dewasa dalam memilih tindakan untuk melanjutkan aksi yang selanjutnya. Di sini beliau menekankan ekspresi wajah sebagai sarana transmisi komunikasi sehari-hari manusia dan makhluk hidup (hlm.1). Benson & Perrett (seperti yang dikutip Zhang dkk, 2021) mengatakan bahwa wajah animasi atau kartun tentunya memiliki nuansa yang cukup berlebihan (hlm.2). Ini dikarenakan bahwa di dalam animasi, terutama 2D, raut ekspresi wajah disalurkan lewat dengan *lineart* dan juga *color* yang cukup kontras. Maka dari situlah, raut wajah harus di-*exaggerate* (hlm.2).

Berdasarkan teori yang dijabarkan oleh Zhao dkk. (2019) bahwa ekspresi wajah di dalam kartun tentunya memiliki sedikit perbedaan dengan ekspresi wajah di dunia nyata (hlm.2). Ekspresi wajah kartun tentunya dapat ditangkap secara intens pengaruhnya terhadap makhluk lain (hlm.2). Contoh yang dapat dijabarkan adalah terkait perbedaan ekspresi wajah senang, sedih dan terkejut. Penjabaran ekspresi wajah di sini dikaitkan dengan bentuk wujud dasar. Misalnya, ekspresi senang memiliki raut wajah dengan estimasi bentuk seperti silinder limas cenderung mencorong ke atas. Sedangkan untuk ekspresi sedih cenderung memiliki energi yang pasif dalam penyampaiannya. Biasanya, ekspresi wajah sedih memiliki bentuk raut wajah membundar ke bawah. Pada umumnya, manusia menangkap ekspresi negatif lebih mudah dibandingkan ekspresi positif sehingga dijadikan pemicu permanen untuk konteks yang sedang terjadi (hlm.2).

2.3 ASPEK TIGA DIMENSI TOKOH

Aspek tokoh secara tiga dimensi merupakan tolok ukur yang sangat penting bagi perancangan tokoh. Aspek tiga dimensi pada tokoh merujuk kepada bagaimana berbagai bagian dalam tokoh ditonjolkan lebih dalam film animasi yang ditampilkan. Menurut Lajoz (seperti yang dikutip Maharani (2020)) mengatakan bahwa aspek tiga dimensi dibagi menjadi tiga aspek, yaitu fisiologis, sosiologis, dan juga psikologis (hlm.42). Hal tersebut dibahas sebagai berikut:

1. Aspek fisiologis diukur dari status kesehatan, kebugaran dan juga bentuk tubuh yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Ini juga menentukan jenis kelamin, penampilan serta juga dengan penampakan yang ditunjukkan oleh sang tokoh. Keadaan bentuk dan wujud tokoh di dalam film menentukan penampilan, warna serta dengan intensitas yang ditentukan pada bentuk yang didasari. Contohnya seperti bentuk segitiga melambangkan kekejian pada tokoh, sedangkan bentuk lingkaran melambangkan
2. Kedua, aspek sosiologis mempertimbangkan kehidupan sosial di tokoh tersebut. Bergantung jika tokoh tersebut memiliki dunia sosialisasi atau tempat lingkungan yang cukup besar ataupun kecil (hlm.42). Untuk aspek ini biasanya dilihat dari keadaan lingkungan yang dapat mempengaruhi mindset tokoh dan juga status sosialnya juga.
3. Terakhir ada aspek psikologis dari tokoh. Biasanya tokoh ini memiliki pemikiran dan alam bawah sadar yang berada di bawah kendalinya (hlm.42). Aspek psikologis juga menyangkut terkait dengan reaksi dan tanggapan terkait dengan dua aspek sebelumnya. Contohnya ketika tokoh tersebut menghadapi keadaan yang menegangkan di lingkungan tertentu (sosiologis) dan juga fisiologis (penampilan).

Setelah aspek tiga dimensi dijelaskan di atas tersebut, ada pembahasan lebih lanjut terkait dengan aspek pendukung teori tiga dimensi tokoh. Pernyataan Wellek & Warren (Maharani, 2020) diperdalam lebih lanjut terkait sistem aspek tiga

dimensi pada tokoh di film animasi. Ternyata di dalam film ada aspek tokoh yang dipisah menjadi dua jenis, yakni tokoh statis dan juga dinamis. Tokoh statis tidak memiliki pergantian sifat ataupun bentuk dari awal hingga akhir konteks cerita. Namun, tokoh dinamis sendiri memiliki perubahan pada sifat, visi dan juga bentuk ketika cerita berkembang (hlm.43).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

“*Immortal Clay*” merupakan film animasi pendek berbasis 2 dimensi dengan estimasi waktu sekitar 2 menit 45 detik. Plot film ini menceritakan tentang sebuah makhluk hidup kendi vas bunga yang terbuat dari tanah liat yang awalnya ditempatkan di tempat pengeringan vas bunga. Tokoh yang dimaksud adalah Klaytono. Ia merupakan vas bunga tanah liat satu-satunya yang hidup dari sumber energi matahari. Namun, di sisi lain ia cukup takut terhadap air dan juga hujan, yang dapat merusak wujudnya. Di situlah Klaytono berjuang agar ia dapat mempertahankan wujudnya dari cuaca yang tidak stabil.

Film animasi “*Immortal Clay*” tersebut memiliki gaya animasi yang cukup terbatas. Alias yang digunakan adalah dengan teknik *frame-by-frame*. Dengan proyek yang diproduksi oleh penulis sendiri, penulis mengerjakan animasi dan juga komposisinya dalam waktu 2 jam per sesi. Teknik animasi 2 dimensi *frame-by-frame* ini menciptakan ilusi yang cukup mewarnai estetika di bidang kartun. Kartun animasi yang cukup sederhana dan hanya dikerjakan secara *solo project* ini menjadi proyek penuh penulis yang pertama dalam mengerjakan film animasi pendek.

3.2 Konsep Karya

Film animasi 2 dimensi “*Immortal Clay*” ini memiliki konsep karya tentang *survivability* (keselamatan). Konsep yang diusung cukup sederhana dan tak rumit, yaitu tentang perjuangan dan kreativitas serta mencari akal agar bisa melewati masa sulit. Diawali dari tempat penyimpanan vas bunga di mana Klaytono ditempatkan. Ketika matahari menyinari tempat Klaytono, yang mulanya ia tak memiliki wajah