

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

kini diberikan wajah seperti mata, hidung dan mulut. Tangan Klaytono yang sedari awal sudah terbentuk (sebelum matahari menyinarinya) lalu terlepas dari perut Klaytono sendiri. Setelah hidup dari matahari, Klaytono menyadari bahwa ia hidup dan bisa bergerak. Seketika kemudian tiba-tiba seekor kucing naik ke tempat penyimpanan vas bunga, tempat di mana Klaytono ditempatkan. Kucing itu menatap Klaytono sekejap, dan Klaytono bingung melihat makhluk tersebut. Tanpa disadari bahwa kucing itu mengeluarkan cakarinya dan kemudian mencakari Klaytono hingga Klaytono terjatuh dari penyimpanan kendi vas bunga. Ukuran badan Klaytono kecil ke sedang sehingga ia celakanya jatuh ke tanah di dekat dedaunan yang cukup besar.

Klaytono berusaha mencari tempat tinggal agar bentuk dan wujudnya stabil dan tidak hancur. Setelah matahari tersebut menghidupkan nyawa Klaytono sebagai vas bunga tanah liat, Klaytono pun tidak pernah menyerah untuk mencari sumber panas tersebut. Ini yang memotivasi Klaytono untuk terus berjuang menghadapi cuaca yang tidak stabil. Hingga beberapa kali Klaytono harus kehilangan keberuntungan dan keyamanannya. Mulai dari kehilangan daun di kepalanya, berlindung di dedaunan tetapi dedaunan tersebut tersambar petir hingga mencoba memanjat tali agar ia dapat kembali ke tempatnya seperti semula. Beberapa kali hujan turun deras dan petir menyambar daerah di mana Klaytono hidup. Seringkali Klaytono merasa ketakutan dan terkejut ketika hujan mulai turun menggeremis di areanya. Oleh karena itu, ia mencoba berbagai cara untuk bertahan hidup. Hingga pada akhirnya, ia membuat sebuah tungku api yang bisa memanaskan wujudnya agar menjadi stabil kembali, meskipun di tengah turunnya hujan.

### **Gambaran dan Konsep Tokoh Klaytono**

Tokoh Klaytono diambil dari konsep kendi vas bunga tanah liat untuk film animasi “*Immortal Clay*”. Klaytono merupakan tokoh utama di dalam film ini. Konsep Klaytono ini tentunya menjadi konsep yang bertemakan terkait dengan *survival guide*. Dimana diartikan bahwa Klaytono akan melalui rintangan tertentu untuk bisa selamat dari bahaya hujan dan air. Film “*Immortal Clay*” ini menyajikan pengalaman Klaytono dan reaksinya terhadap kehilangan, kebahagiaan dan juga

ketegangan yang dirasakan oleh Klaytono sendiri. Tokoh Klaytono tersebut mencoba melindungi dirinya marabahaya air, hujan dan benda tajam lainnya agar wujudnya tetap stabil dan kokoh. Di sinilah ekspresi wajah banyak bermain sehingga menjadikan Klaytono sebagai tokoh yang cukup ekspresif dan reaktif terhadap berbagai hal.

Penulis merancang tokoh Klaytono berdasarkan inspirasinya dalam menciptakan kartun yang cukup memainkan emosi. Emosi dan ekspresi menjadi bagian penting dalam memainkan konteks film animasi *“Immortal Clay.”* Perancangan tokoh yang ditargetkan oleh sang penulis memasukkan praktek pengaplikasian terhadap emosi yang menjadi pemicu utama penggerak film animasi *“Immortal Clay”* tersebut. Ekspresi wajah yang diterapkan dalam film ini cukup sederhana dan juga dikemas dalam bentuk yang cukup sedikit jenaka, sehingga masih dapat dimengerti konteksnya untuk penonton. Untuk itu, maka diperlukan pengamatan dari karya sebelumnya yang pernah menyinggung objek yang beradaptasi dengan lingkungannya.

### **Observasi Acuan Karya**

#### **a) *“An Object at Rest”* (2015) karya Seth Boyden**

Film animasi *“Immortal Clay”* ini terinspirasi dari film animasi pendek 2 dimensi yang berjudul *“An Object to Rest”* karya Seth Boyden. Mahakarya beliau juga menceritakan tentang sebuah obyek batu yang bermula dari bukit hingga menjadi batu kerikil kecil. Hal ini disebabkan karena objek tersebut terus terbentuk dari berbagai peristiwa, musibah hingga ia kembali lagi menjadi objek yang beristirahat di tempat semula. Film ini menjadi salah satu aspek inspirasi bagi film *“Immortal Clay.”* Seperti yang sudah disebutkan bahwa film karya beliau mengusung tema terkait beradaptasi dengan lingkungan sekitar yang dapat mengubah nasib.

Film animasi ini juga menggambarkan bagaimana metamorfosis sebuah objek yang hidup berwujud mulanya seperti sebuah gunung. Biasanya dari objek tersebut yang ditunjukkan hanya matanya. Matanya yang memainkan ekspresi dan serta menunjukkan ekspresi tertentu sehingga konteks cerita yang ditampilkan

hanya merujuk kepada ekspresi wajah situasional sang tokoh atau subyek. Ketika gunung tersebut berubah menjadi batu besar, mata dan alisnya terlihat sayu sehingga energi yang ditampilkan cukup lemah. Kondisi batu tersebut menjadi semakin memprihatinkan semenjak ia hanya dijadikan sampah oleh orang-orang di dunia. Maka, mata yang ditampilkan semakin sendu dan lelah. Berikut ini adalah beberapa gambar dari cuplikan karya Boyden pada tahun 2015. Film animasi ini juga menyajikan karya Boyden yang mengutamakan *appeal* pada tokoh sehingga gerakannya akan terlihat lebih fleksibel.



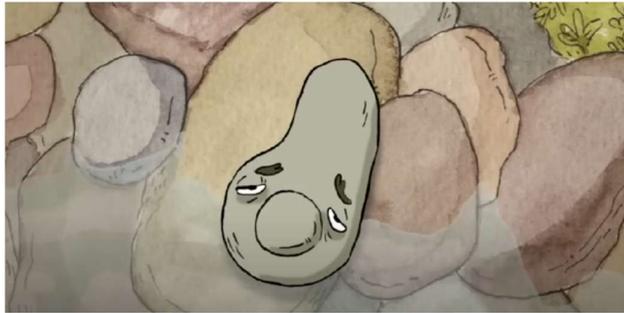
Gambar 1.1 Sang obyek masih dalam bentuk gunung, merasakan ketenangan dari ekspresinya

(*An Object at Rest*, Boyden, 2015)



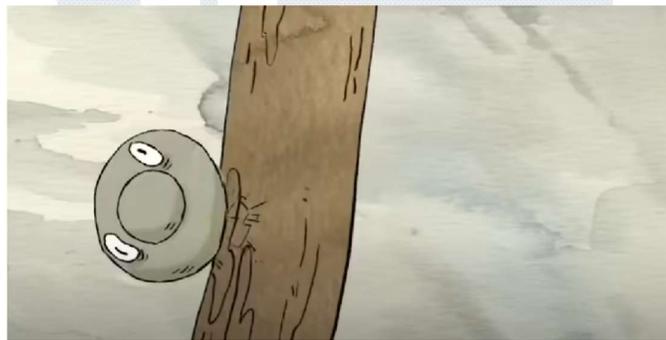
Gambar 1.2 Sebuah objek yang sudah menjadi batu di tengah hutan

(*An Object at Rest*, Boyden, 2015)



Gambar 1.3 Ekspresi objek tersebut terlihat sedih dan kurang enerjik

(*An Object at Rest*, Boyden, 2015)



Gambar 1.4 Ekspresi objek batu menjadi terkejut ketika terbentur oleh kayu

(*An Object at Rest*, Boyden, 2015)

Meski objek tersebut tidak memiliki mulut atau badan secara keseluruhan untuk menyampaikan konteks cerita, namun ekspresi mata dan alis dapat menentukan konteks cerita dan klimaks dalam film animasi tersebut. "*An Object at Rest*" menjadi film animasi acuan untuk tokoh Klaytono yang memainkan ekspresi wajah sebagai pengemudi utama di dalam ceritanya. Ciri *anthropomorphic* pada benda yang terdapat dari tokoh objek batu ini sungguh memiliki daya tarik tersendiri dalam menyampaikan cerita. Acuan film dan inspirasinya untuk film "*Immortal Clay*" tentunya membantu penulis dalam merancang aspek tokoh dan juga alur cerita untuk tokoh Klaytono.

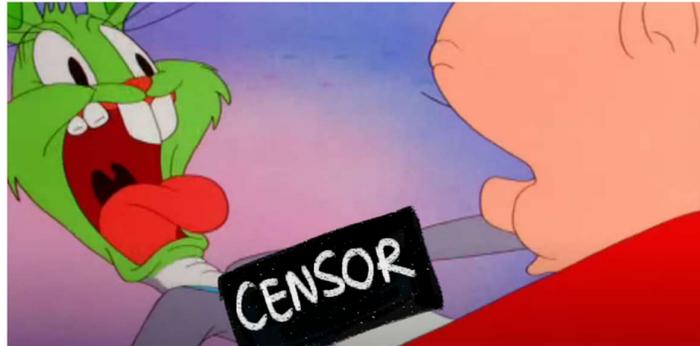
### b) “*A Corny Concerto*” (1943) karya Bob Clampett

Berdasarkan penelitian dari penulis terkait dengan gaya yang dipilih, penulis mengambil beberapa sampel contoh dari kartun di masa kejayaan animasi. Julukan tersebut dijuluki juga dengan *Golden Age of Animation*. Kurun waktunya berlangsung selama beberapa tahun, yaitu dari akhir dekade 1930an hingga awal 1940an. Salah satu animator terkenal di masanya adalah Bob Clampett (Looney Tunes). Animasi yang terdapat di dalam beberapa film karya Clampett mengandung beberapa unsur *exaggeration* pada emosi yang cukup berlebihan. Raut wajah yang diberikan di dalam gaya Clampett memiliki *exaggeration* yang cukup mencolok sehingga para penonton dapat mengerti apa yang dilalui oleh psikis sang tokoh tersebut.

Salah satu contoh yang penulis lampirkan dalam memilih acuan visualnya adalah film animasi berjudul “*A Corny Concerto*” (1943) arahan sutradara animasi Bob Clampett. Di dalam animasi itu, tokoh Bugs Bunny melalui beberapa fase dalam menunjukkan ekspresi wajahnya. Contohnya seperti rasa takut, kaget dan juga marah. Ekspresi wajah yang sudah disebutkan tersebut dilebih-lebihkan oleh Clampett di dalam film animasinya tersebut. *Stretch-and-squatch* terhadap ekspresi wajah yang ditampilkan pada tokoh Bugs Bunny memberikan kesan yang cukup kartunis dan hidup. Segmen di film animasi “*A Corny Concerto*” (1943) Clampett tidak hanya melebihkan ekspresi wajah, tetapi juga gestur tubuh tokoh yang mendukung ekspresi wajah tersebut untuk ditampilkan.



Gambar 1.5 Ekspresi Bugs Bunny yang tak percaya  
(*A Corny Concerto, Looney Tunes, Warner Bros. Animation, 1943*)



Gambar 1.6 Ekspresi Bugs Bunny kaget  
(*A Corny Concerto, Looney Tunes, Warner Bros. Animation, 1943*)

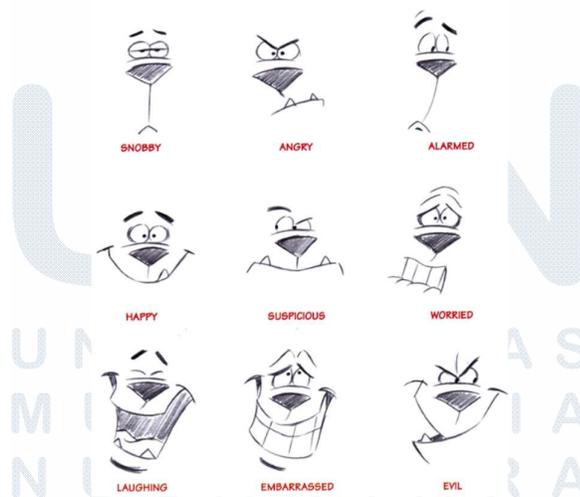
Penulis memilih gaya kartun tersebut untuk perancangan ekspresi wajah Klaytono dikarenakan bahwa makhluk *anthropomorphic* bisa berekspresi tanpa bagian tubuh tertentu. Ekspresi wajah cukup membantu konteks berjalannya cerita yang dirancang. Selain itu, alasan lainnya ialah bahwa penulis ingin merancang ekspresi wajah Klaytono selebihnya mungkin. Ini digunakan untuk memberikan kesan bahwa tokoh Klaytono cukup reaktif dan emosional ketika dihadapi oleh berbagai situasi tertentu. Disertakan juga dengan Klaytono memiliki kemampuan beradaptasi yang cukup tinggi di lingkungannya.

### **Eksplorasi Visual**

Penulis telah mengambil berbagai sampel referensi visual dari beberapa sumber acuan. Salah satunya adalah terkait dengan gaya visual Christopher Hart. Gaya referensi visual tersebut ‘membungkus’ beberapa bentuk dasar menjadi bentuk yang dilebihkan (*exaggerated*). Di dalam referensi visual ini, dapat dilihat jika raut wajah yang dilebihkan cenderung memiliki prinsip dasar dalam kelok arahannya. Contohnya, ekspresi wajah marah yang memiliki arahan wajah seperti kotak. Pupil untuk ekspresi marah juga disertai dengan pupil yang mengecil dan juga memiliki urat mata di samping kornea-nya. Untuk ekspresi wajah senang

biasanya memiliki bentuk raut wajah yang bulat serta ditambahkan antara mata tertutup ataupun berbinar. Penulis telah lama mengambil sampel visual ini untuk acuan rancangan tokoh Klaytono.

Didasarkan dari acuan gaya visual oleh Hart, gaya menggambar kartun ini cukup memberikan transmisi atau penyampaian yang kuat terhadap penonton. Jika dilihat sekilas, ini justru akan menjadi titik pusat perhatian di mana ekspresi wajah yang ditampilkan oleh tokoh tersebut. Ekspresi wajah tokoh tersebut akan memancarkan intensitas yang lebih kuat dibandingkan dengan ekspresi wajah di kehidupan nyata. Wujud ekspresi wajah yang ditampilkan oleh tokoh dengan rasa humanoid ini memberikan kesan yang hidup dan dapat dipercaya oleh penonton. *Exaggeration* yang diberikan pada tokoh tertentu diharuskan untuk dilebihkan intensitasnya sehingga kesan yang akan disampaikan ke penonton dapat ditargetkan dengan baik. Berikut ini adalah contoh demonstrasi referensi visual kartun dari ekspresi wajah karya Hart.



Gambar 1.7 Elaborasi ekspresi wajah di dalam kartun

(Hart, 2025)

Ditelusuri juga bahwa penulis melakukan rancangan tokoh berdasarkan gaya Silly Symphonies. Salah satu film animasi yang diambil dari *Silly Symphonies*

yang berjudul “*Music Land*” (1935). Dapat dilihat bahwa perancangan tokoh saksofon dan biola ini sudah diberikan wujud jenis kelamin seperti baju dan kustomisasi lainnya. Dapat ditemukan bahwa biola perempuan ini menggunakan baju gaun seperti putri raja pada umumnya. Oleh sebab itu, di film ini kedua objek tersebut yang sudah dimanusiakan merupakan keturunan raja dan ratu yang berkuasa di dunia musik tersebut.

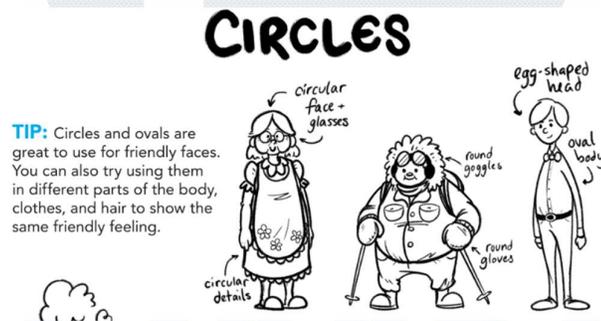
Jika dilihat sekilas bahwa sisi anthropomorphic dari kedua tokoh utama tersebut, saksofon lelaki hanya menggunakan topi sebagai aksesoris utama. Sedangkan untuk tokoh biola perempuannya, ia mengenakan gaun penuh dengan bunga di sisi kepalanya, serta dilengkapi dengan bulu mata. Dengan bentuk yang menyerupai kartun *slapstick*, bentuk dari kedua tokoh ini memiliki wujud dan *appeal* yang terlihat lebih jelas dan kentara. Ini nantinya akan diaplikasikan sebagai contoh acuan untuk perancangan tokoh Klaytono berdasarkan aspek fisiologis yang akan dibahas nantinya. Permainan *anthropomorphism* pada tokoh berdasarkan film *Music Land* (1935) menyajikan perbedaan jenis kelamin pada tokoh wanita ataupun pria. Biasanya, untuk tokoh pria, mereka memiliki penampilan yang lebih



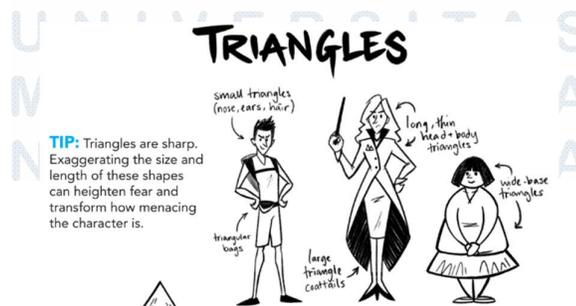
Gambar 1.8 Referensi rancangan visual kedua tokoh dari *Silly Symphonies* (*Music Land*, Walt Disney *Silly Symphonies*, 1935)

## Bentuk Dasar Tokoh Klaytono

Bentuk dasar Klaytono diambil acuannya berdasarkan dengan wujud geometris. Contoh sampel yang diambil adalah dari edukasi khas animasi Disney, dimana penelitian terkait dengan bentuk dan wujud mempengaruhi persepsi penonton yang menyaksikannya. Wujud geometris menjadi titik dasar dalam menentukan penokohan tokoh sesuai dengan konteks cerita yang ditentukan. Konteks yang ditentukan di cerita “Immortal Clay” ini menyajikan tokoh Klaytono (berserta dengan kucing yang ada di film animasi itu). Dalam proses pemilihan bentuk wujud dasar, tentunya tokoh Klaytono (pada utamanya) memiliki bentuk badan seperti jam pasir. Namun sebenarnya jika dipecah belah lebih lanjut dapat dilihat bahwa tokoh Klaytono memiliki dua elemen bentuk yang berbeda. Di antaranya adalah bentuk segitiga dan lingkaran.



Gambar 1.9 Sifat dari bentuk lingkaran pada tokoh  
(*Language in Shapes, The Walt Disney Family Museum*)



Gambar 2.1 Sifat dari bentuk segitiga pada tokoh  
(*Language in Shapes, The Walt Disney Family Museum*)

Tahap perancangan tokoh tidak terlepas dari yang namanya acuan visual geometris. Jika ditelaah lebih lanjut, wujud geometris untuk tokoh Klaytono diambil berdasarkan campuran dua elemen. Di antaranya adalah segitiga dan lingkaran, seperti sudah disebutkan sebelumnya. Tokoh dengan elemen segitiga biasanya melambangkan ketekunan, kewaspadaan maupun bahaya. Pada tokoh Klaytono ini bisa ditemukan pada kepalanya yang mengerucut ke bawah sehingga berbentuk seperti segitiga. Bentuk lingkaran juga melambangkan bahwa tokoh tersebut memiliki kepribadian yang ramah, dan juga halus. Pada tokoh Klaytono tersebut, bentuk lingkaran terdapat pada perutnya (dari daerah tangan, pinggang hingga ke tumpu bawah badannya).

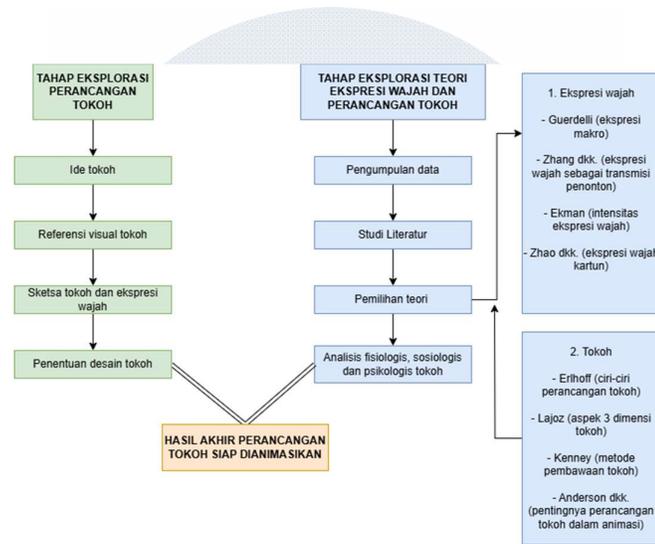
### 3.3 Tahapan Kerja

Perancangan tokoh Klaytono dalam film animasi *“Immortal Clay”* dimulai dari tahap kemunculan ide ekspresi wajah terlebih dahulu. Ide tersebut dikumpulkan dari berbagai animasi dari televisi dan juga dari film animasi pendek mandiri yang telah tayang rilis. Pada awalnya, penulis mengeksekusi metode pembuatan tokoh tersebut dengan memikirkan ide tokoh dan konsep cerita dalam waktu yang bersamaan. Setelah itu, penulis mencoba mencorat-coret ide visual tokoh yang ada di dalam film *“Immortal Clay.”* Setelah sketsa ide dan juga corat-coret perancangan tokoh Klaytono, penulis mengelaborasi teori perancangan tokoh dan ekspresi wajah di dalam penelitian ini. Tahap terakhirnya adalah penulis melakukan elaborasi aspek tiga dimensi tokoh setelah tahap sebelumnya dilaksanakan.

Ketika penulis merancang tokoh Klaytono dalam film *“Immortal Clay”* tersebut, penulis sempat mengalami sedikit kendala dalam menggambar sketsa. Untuk menentukan hasil akhir ekspresi wajah dan perancangan tokoh Klaytono, penulis mencoba mencari berbagai referensi ekspresi wajah dari film animasi yang sudah ada. Salah satunya sudah pernah disebutkan yaitu adalah *“A Corny Concerto”* (1943) karya Clampett. Begitu juga dengan rancangan desain tokoh khas film animasi *“Music Land”* (1935) karya *Walt Disney Company*.

Selain itu juga, inspirasi referensi visual yang diambil dari rancangan ekspresi wajah tokoh seperti Hart pun diambil sampel-nya. Teknis lainnya yang

dikerjakan adalah dengan merancang tokoh Klaytono (ditambah kucing) sesuai dengan bentuk geometris dasar. Di sisi lain, penulis mencoba menghemat waktu produksi dalam mengerjakan animasi tokoh sehingga daun yang ada di kepalanya dihilangkan dalam beberapa adegan selanjutnya. Berikut di bawah ini menunjukkan tahapan kerja dalam pra-produksi film animasi “*Immortal Clay*.”



Gambar 2.2 Diagram tahap eksplorasi teori dan rancangan visual Klaytono dalam film animasi “*Immortal Clay*”  
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Berdasarkan tahap perancangan seperti diagram di atas, penulis merancang tokoh berdasarkan dengan mencari pengumpulan data. Data yang dikumpulkan adalah terkait dengan mencari referensi visual tokoh lewat menonton beberapa film dan animasi dengan gaya kartunis. Penulis di sisi yang bersamaan lalu mencari referensi visual tokoh setelah ide tokoh dijabarkan. Kemudian, penulis mencoba mengaitkan data menonton tersebut dengan memperbanyak sumber studi literatur. Studi literatur yang dimaksud di sini adalah nantinya dijabarkan masuk ke pemilihan teori. Beberapa teori yang ditemukan dari sumber-sumber tersebut berasal dari riset melalui website dan layanan seperti *Research Rabbit*, perpustakaan UMN, dan *Google Scholar*.

Setelah itu, penulis lanjut merancang sketsa dan ekspresi wajah tokoh yang akan dipakai di dalam film animasi nantinya. Di sisi lain juga penulis mencoba menganalisa berdasarkan dengan aspek tiga dimensi tokoh (fisiologis, psikologis dan sosiologis) Klaytono. Di tahap selanjutnya tokoh Klaytono melalui penentuan desain tokoh. Di mana penulis memilih desain tokoh yang sesuai dengan aspek sosiologis yang mengerumuni tokoh Klaytono tersebut. Hingga akhirnya, proses animasi tokoh Klaytono pun siap dilaksanakan setelah tahap perancangan dan pencarian teori diselesaikan.

### 3.3.1 Pra produksi

Penulis telah menjabarkan proses perancangan karakter Klaytono di dalam film animasi “*Immortal Clay*”. Tokoh Klaytono dalam film animasi “*Immortal Clay*” ini memfokuskan terhadap ekspresi wajah tokoh dan juga *state of mind* tokoh. Seperti perkataan Kenney (seperti dikutip oleh Irawan, 2019) *discursive method* tentunya akan digunakan bagi tokoh yang memainkan perannya dalam menyampaikan cerita lewat tindakan dan aksi beserta raut wajah seperti Klaytono. Dalam perancangan tokoh ada 3 dimensi aspek perancangan tokoh Klaytono, yaitu dari sisi fisiologis, sosiologis dan psikologis. Berikut ini tabel aspek 3 dimensi tokoh Klaytono dalam film “*Immortal Clay*.” Bisa dilihat di bawah bahwa perancangan tokoh Klaytono ditampilkan lebih di dalam aspek visualnya.

Tabel 1.1 Tabel aspek 3 dimensi karakter Klaytono dalam film animasi “*Immortal Clay*”.

|                         |  |
|-------------------------|--|
| <p><b>Fisiologi</b></p> | <p>Tubuh Klaytono berbentuk seperti jam pasir. Di atas kepalanya ada lubang yang awal mulanya ditempatkan daun sirih liar. Memiliki motif ukir yang menyerupai huruf S di perutnya secara melingkar, dan juga motif bunga 4 helai yang dijadikan sebagai dasi di lehernya. Lubang di kepala Klaytono</p> |
|-------------------------|--|

|                  |   |
|------------------|---|
|                  | jadi kosong karena daun sirih liar tersebut lepas dari kepalanya. Klaytono tidak mempunyai kaki sehingga jalan atau lari harus melompat. Jenis kelamin Klaytono adalah laki-laki dikarenakan dasi motif bunga yang berada di lehernya.  |
| <b>Sosiologi</b> | Perannya sebagai kendi vas bunga yang berfungsi menampung tanaman, khususnya daun sirih yang besar di kepalanya. Klaytono tinggal di tengah hutan. Namun, di hutan itu sudah tersedia sebuah tebing penyimpanan vas bunga dan tanah liat lainnya. Ini digunakan sebagai tempat pengeringan tanah liat. Ketika Klaytono terjatuh dari tebing, salah satu tempat berlindungnya adalah dedaunan besar. |
| <b>Psikologi</b> | Klaytono memiliki jiwa yang reaktif, emosional. Namun juga ia tangguh serta kreatif dalam menghadapi masalah, meskipun ia penakut dan gampang panik.  |

(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Berdasarkan 3 aspek dimensi yang ada di atas, yang diperhatikan lebih dalam lagi adalah sisi psikologisnya. Di dalam film “*Immortal Clay*” inilah sisi psikis Klaytono lebih terlihat. Meskipun kedua lainnya yakni sosiologis dan fisiologis juga tergolong penting di dalam film “*Immortal Clay*.” Justru aspek fisiologis dan sosiologis tokoh Klaytono dapat juga mendukung aspek psikologis yang merupakan aspek utama penggerak cerita. Ekspresi wajah Klaytono dalam

film “*Immortal Clay*” ini di-*exaggerate* (alias dilebih-lebihkan) sehingga memudahkan transmisi kepada penonton. Berdasarkan aspek psikologisnya, tokoh Klaytono ternyata memiliki sisi tangguh meskipun berbalut di dalam kondisi psikisnya yang cenderung reaktif. Selain itu, aspek sosiologis-nya juga dilihat dari kondisi lingkungan Klaytono yang cukup luas, dikarenakan bentuk badan Klaytono yang cenderung kecil (aspek fisiologis). Untuk aspek fisiologis sendiri, Klaytono memiliki bentuk tubuh yang cukup bundar menyerupai jam pasir. Ini dikarenakan Klaytono berbentuk seperti kendi vas bunga.

Diketahui bahwa penulis menjabarkan proses kreatif dan artistik dalam perancangan tokoh Klaytono. Penulis mulai *draft* ide tokoh melalui observasi alam dan juga menambahkan reaksi ekspresi wajah objek atau subjek terhadap situasi tertentu. Wadah *anthrophomorphic* yang terdapat pada subjek tokoh Klaytono menambahkan kesan bahwa sebuah benda dapat berekspresi dan bereaksi terhadap, contoh, cuaca yang tidak stabil. Penulis menggabungkan antara sebagian besar wadah mode kartun untuk mengekspresikan *exaggeration* emosi dan juga terkait dengan ilmu timbal balik. Seperti yang ditampilkan di bawah ini merupakan tahap perancangan tokoh Klaytono berdasarkan aspek artistik dan juga analisis aspek 3 dimensi tokoh. Seperti yang dikatakan oleh ahli seperti Erlhoff di bab sebelumnya, perancangan tokoh seharusnya memiliki aspek yang cukup menarik para penonton.

Perancangan tokoh Klaytono didasarkan dari bentuk prinsip dasar seperti segitiga dan lingkaran. Untuk bentuk dasar Klaytono tersebut memiliki arti tertentu yang didasarkan dari konteks situasi yang dihadapi Klaytono. Pencarian perancangan tokoh Klaytono dalam film animasi “*Immortal Clay*” dilalui berbagai revisi dan juga pencarian wujud secara empiris melalui situs gambar di Google. Berikut ini adalah proses sketsa wujud dan ekspresi wajah tokoh Klaytono.



Gambar 2.3 Proses sketsa mencari wujud dan inspirasi Klaytono untuk film animasi “*Immortal Clay*”

(Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 2.4 Proses sketsa ekspresi tokoh Klaytono “*Immortal Clay*”

(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Ketika penulis merancang tokoh tersebut, sempat ada periksa ulang dengan objek aslinya yang menyerupai vas bunga. Pada awalnya, bentuk Klaytono masih memiliki kaki dan juga mengenakan blangkon di kepala dan sabuk pedang di

pinggulnya (melingkari daerah perut). Wujud awalnya menyerupai figur *humanoid* yang cukup merujuk kepada gaya karikatur. Hal ini cukup dianggap tidak valid oleh penulis karena bentuk dan konsepnya tidak jelas dari latar belakang tanah liat tersebut. Maka dari itu, penulis merancang ulang dengan mencocokkan tokoh dengan referensi dan riset sedikit terkait tempat yang dimaksud, yaitu desa Jatiwangi, Jawa Barat. Desa tersebut memiliki banyak kerajinan kendi yang membuat khusus kendi, gerabah dan genting.

Setelah riset terkait kerajinan terkait dengan desa Jatiwangi, akhirnya penulis memutuskan kendi sebagai acuan untuk wujud Klaytono. Alasan mengapa Klaytono memiliki salah satu motif empat helai bunga sebagai dasinya adalah bahwa Klaytono merupakan sebuah kendi Jawa yang kebetulan diekspor ke tanah Sunda (Jawa Barat). Kebetulan di cerita "*Immortal Clay*" ini

Perbedaan garis tepi pada tokoh Klaytono di tahap perancangan dan tahap animasi sedikit berbeda. Di tahap perancangan, tokoh Klaytono memiliki kontur garis dengan ketebalan di ujungnya yang menggunakan *taper* (ujung yang tajam). Sedangkan untuk tahap animasi, garis tepi tokoh Klaytono lebih tebal. Hal ini dikarenakan *brush engine* yang digunakan di 2 perangkat lunak yang berbeda untuk menggambarkan kontur *lineart* tokoh Klaytono. Dua perangkat lunak yang dimaksud tersebut adalah Krita dan Toon Boom Harmony. Ketika menggunakan Krita, penulis merasa bahwa perancangan tokoh Klaytono digambar dengan cukup mudah. Sedangkan di Toon Boom Harmony, penulis merasa ada kendala ketika menggambar ekspresi wajah dan perancangan tokoh Klaytono. Di Toon Boom, ekspresi wajah Klaytono terlihat lebih kaku dan tidak terlalu ekspresif, jika dibandingkan dengan menggambarinya di Krita.

## 4. ANALISIS

### 4.1. HASIL KARYA

#### Rancangan Tokoh Klaytono

Karya yang disajikan dalam film "*Immortal Clay*" ini memiliki gaya kartunis. Di dalam film animasi "*Immortal Clay*" ini, perancangan tokoh Klaytono ini