

1. LATAR BELAKANG

Motion comic merupakan salah satu bentuk narasi visual yang berkembang dari komik konvensional. Format ini memadukan elemen gambar seperti panel, ilustrasi, dan balon dialog dengan sentuhan animasi ringan, efek suara, latar musik, serta narasi suara (*voice-over*). Hasilnya, *motion comic* mampu memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan terasa hidup dibandingkan komik cetak biasa. Di tengah perkembangan teknologi digital saat ini, media ini menjadi solusi alternatif yang efisien untuk menyampaikan cerita lebih hemat biaya dibanding animasi penuh, namun tetap efektif secara visual dan emosional. Tak heran jika *motion comic* semakin sering digunakan dalam berbagai bidang, mulai dari hiburan, edukasi, hingga kampanye sosial karena kemampuannya menyampaikan pesan secara lebih kuat lewat media audio-visual.

Dalam proses pembuatan *motion comic*, desain karakter atau perancangan tokoh menjadi bagian penting yang sangat memengaruhi kekuatan cerita. Tokoh yang dibangun dengan baik akan lebih mudah menjalin koneksi emosional dengan penonton. Tak hanya dilihat dari segi tampilannya, karakter juga perlu menunjukkan latar belakang, sifat, dan konflik internal yang membentuk dirinya. Elemen seperti postur tubuh, ekspresi wajah, gaya berpakaian, hingga pemilihan warna harus diselaraskan dengan narasi tokoh, termasuk aspek sosial dan psikologisnya. Dengan kata lain, karakter yang solid tidak hanya berfungsi sebagai "pengisi cerita", tapi menjadi pusat emosional yang menggerakkan narasi.

Sebagai gambaran, salah satu contoh karakter yang berhasil dirancang secara menyeluruh adalah Hiccup Horrendous Haddock III dari film "*How to Train Your Dragon*" (2010) produksi DreamWorks Animation. Hiccup digambarkan sebagai remaja yang berbeda dari kebanyakan karakter Viking lainnya, ia tampak lemah, kikuk, dan ragu-ragu. Namun dari desain tersebut, penonton bisa langsung memahami bahwa kekuatan Hiccup bukan terletak pada fisik, melainkan pada empati dan kecerdasannya. Desain karakternya berkembang seiring cerita, mencerminkan perubahan emosi dan kedewasaan yang ia alami. Bahkan elemen kecil seperti prostetik kaki Hiccup dirancang dengan detail untuk mendukung

fungsi sekaligus memperkuat hubungan emosionalnya dengan Toothless, sang naga. Contoh ini menunjukkan bahwa desain karakter yang matang dan konsisten mampu memperdalam cerita dan memperkuat keterikatan emosional dengan penonton.

Hal inilah yang juga ingin dicapai melalui karya “Janji yang Tak terselesaikan”. Cerita ini mengangkat kisah dua tokoh utama, Diwantara Wijaya dan Ayu Cahyati, yang dulunya merupakan teman masa kecil sekaligus sepasang kekasih. Mereka terpisah karena kematian, namun tetap terhubung melalui kenangan yang tak pernah pudar. Diwantara, yang kini hidup sendiri setelah pensiun dari karier militernya, kembali ke rumah masa kecil dan tiap malam berdansa dengan roh Ayu tunangan yang meninggal sebelum mereka sempat menikah. Cerita ini tidak hanya menyentuh soal cinta dan kehilangan, tetapi juga menggambarkan hubungan batin yang tetap hidup meski kedua tokoh kini berada di dua dunia yang berbeda.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana proses perancangan tokoh Diwantara Wijaya dan Ayu Cahyati yang mendukung penceritaan dalam *motion comic* "Janji yang Tak Terselesaikan"?

1.2 BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan membatasi fokus pada proses perancangan karakter secara visual untuk dua tokoh utama: Diwantara Wijaya dan Ayu Cahyati. Fokus pembahasan berada pada aspek psikologi warna dan three dimensional character karakter yang mendukung penyampaian cerita melalui medium *motion comic*.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses perancangan karakter pada aspek warna dan three dimensional dalam karya *motion comic* berjudul "Janji yang Tak Terselesaikan", khususnya pada tokoh utama Diwantara Wijaya dan Ayu Cahyati. Penelitian ini juga bertujuan memberikan

kontribusi terhadap pengembangan ilmu desain karakter dalam medium *motion comic* serta menjadi referensi bagi karya serupa di masa depan.

2. STUDI LITERATUR

2.1 Motion Comic

Motion comic merupakan bentuk evolusi dari komik tradisional yang mengintegrasikan elemen visual seperti panel, balon percakapan, dan ilustrasi statis dengan elemen audio dan gerakan terbatas. McCloud (2009) dalam bukunya "*Making Comics*" menjelaskan bahwa kekuatan utama media komik terletak pada kombinasi gambar dan teks yang mampu menyampaikan makna secara simultan dan mendalam. Dalam *motion comic*, kombinasi ini diperluas dengan tambahan unsur waktu melalui animasi ringan, efek suara, dan musik latar, sehingga pengalaman membaca berubah menjadi pengalaman menonton. Format ini menjadi solusi praktis dan ekonomis dalam menyampaikan cerita kompleks tanpa harus memproduksi animasi penuh. *Motion comic* juga memberikan ruang eksplorasi artistik yang luas bagi kreator independen yang ingin menyampaikan narasi personal secara visual.

2.2 Perancangan Karakter

Perancangan karakter adalah proses sistematis dalam membangun identitas visual dan psikologis tokoh. Corbett (2013) menyatakan bahwa karakter tidak hanya menjadi penggerak cerita, tetapi juga representasi nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh pencipta karya. Setiap karakter idealnya memiliki latar belakang yang logis, motivasi yang kuat, serta konflik internal yang menjadikannya hidup dan meyakinkan. Dalam konteks visual, aspek perancangan karakter meliputi postur tubuh, ekspresi wajah, kostum, serta atribut visual lain yang mendukung peran dan posisi karakter dalam cerita.

mencakup aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis sesuai teori Lajos Egri, serta diperkuat oleh psikologi warna dan prinsip visual lainnya.

Tokoh Diwantara didesain sebagai pria tua dengan latar belakang militer yang tercermin melalui postur tubuh tegap, pakaian bergaya tentara tahun 1940-an, dan warna hijau tua yang menandakan kedisiplinan serta kedewasaan emosional. Sebaliknya, karakter Ayu Cahyati sebagai roh kekasih yang telah meninggal ditampilkan melalui busana dan palet warna pastel seperti merah dan pink yang mencerminkan kelembutan, kerinduan, serta kesucian.

Penerapan elemen visual seperti ekspresi wajah, gestur, serta warna dan gaya busana secara konsisten mendukung atmosfer cerita yang melankolis dan intim. Perbedaan visual di antara kedua tokoh juga menjadi simbol dari keterpisahan dunia tempat mereka berada realita dan kenangan.

Melalui penelitian dan eksplorasi visual yang dilakukan, perancangan kedua tokoh berhasil memperkuat karakterisasi emosional yang dibutuhkan dalam narasi. Desain yang matang tidak hanya memperkuat hubungan penonton dengan karakter, tetapi juga mempertegas pesan cinta, kehilangan, dan keterikatan batin yang abadi dalam cerita. Hasil ini diharapkan dapat menjadi referensi dan panduan bagi desainer karakter dalam pengembangan karya motion comic di masa mendatang.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Birren, F. (2016). *Color Psychology and Color Therapy; a factual study of the influence of color on human life*. Pickle Partners Publishing.
- Block, B. (2013). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media* (2nd ed.). Routledge.
- Beiman, N. (2015). *Animated performance: Bringing imaginary animal, human and fantasy characters to life*. Bloomsbury.
- Cawthon, S. (2019). *Character design from the ground up*. Barron's Educational Series.
- Corbett, D. (2013). *The art of character: Creating memorable characters for fiction, film, and TV*. Penguin Books.