

1. LATAR BELAKANG

Di balik sebuah film, ada sekelompok manusia yang berkumpul untuk mewujudkannya ke realita. Tetapi dibutuhkan arahan visual yang jelas untuk menghasilkan realita tersebut. Dalam sebuah produksi film, ada kru yang berperan sebagai *character designer* untuk membuat desain tokoh yang akan menjadi subjek film yang diproduksi. Seorang desainer tokoh bekerja untuk memastikan bahwa tokoh yang dibuat sudah sesuai dengan unsur naratif dari film tersebut. Untuk itu, dibutuhkan perancangan yang matang untuk merealisasikan tokoh dan cerita yang ingin diangkat.

Narasi visual yang kuat dan mendalam sangat dipengaruhi oleh desain tokoh dalam film animasi pendek. Menurut Nashville Film Institute (2023), desain tokoh adalah sebuah teknik pembuatan tokoh untuk film animasi, komik, mainan, periklanan, dan publikasi. Selain menarik secara visual, tokoh yang dirancang dengan baik mampu menyampaikan kepribadian, latar belakang, dan emosi mereka kepada penonton. Bentuk tubuh, palet warna dan pakaian adalah beberapa elemen yang dirancang untuk mendukung cerita dan tema animasi. Badan, warna kulit, ukuran, rambut, berat badan, gender dan umur adalah hal-hal yang masuk pada kategori bentuk fisik, sedangkan kostum yang bermain dengan warna, bentuk dan manfaat dapat merepresentasikan identitas dan kepribadian sebuah tokoh (Khalis & Mustafa, 2017).

Desain tokoh sangat bergantung pada aspek visual yang ditunjukkan pada layar. Adanya permainan semiotika visual yang dipaparkan pada desain tokoh yang mempunyai pengaruh pada persepsi penonton terhadap tokoh tersebut dan ceritanya secara keseluruhan. Menurut Soikun dan Ibrahim (2021), semiotika secara dominan memperhatikan cara diciptakannya makna dan tidak hanya menyelidiki apa makna tersebut. Desain melekat dengan semiotika untuk berkomunikasi dengan penontonya. Teori semiotika dapat digunakan untuk memvisualisasikan kepribadian dari sebuah tokoh, menyelipkan makna-makna yang dapat ditangkap oleh alam bawah sadar manusia untuk diinterpretasikan sebagai sesuatu hal yang

baru. Kepribadian mendorong pilihan yang diambil manusia untuk merefleksikan dirinya pada level internal (van der Westhuizen & Kuhn, 2023).

Lament adalah sebuah film animasi pendek fiksi yang menceritakan kehidupan seorang wanita bernama Airin, setelah ditinggal suaminya Wilbur yang bunuh diri di rel kereta. Konflik internal yang ia rasakan setelah kepergian suaminya merupakan alur cerita yang diangkat film animasi *Lament*. Film ini mengambil latar tempat dan waktu di Ambarawa tahun 1967, sebuah era yang lekat dengan unsur poskolonialisme. Latar belakang Airin, yang merupakan seorang pribumi, dan Wilbur, yang merupakan seseorang dengan keturunan Belanda, adalah sebuah *set-up* yang mendukung adanya kontras dalam kepribadian mereka. Kontras pada kepribadian ini menjadi pendorong alur cerita *Lament* dan merupakan aspek yang diperhatikan dalam perancangan desain tokoh pasangan suami istri tersebut. Sifat manusia yang bervariasi menjadi kunci pada munculnya konflik pada sebuah cerita dan desain tokoh film animasi *Lament* berupaya untuk memvisualisasikan variasi dan perbedaan sifat tersebut.

Penelitian ini akan melihat lebih dalam mengenai perancangan desain tokoh dalam film animasi berjudul *Lament*. Dengan melihat alur cerita film animasi tersebut, penelitian ini akan menganalisis perbedaan sifat yang berpengaruh pada desain visual masing-masing tokoh. Penelitian ini juga melihat secara mendalam proses penggambaran kontras pada tokoh Airin dan Wilbur melalui teori berkaitan dengan bentuk, warna dan pakaian yang mendukung desain tokoh tersebut. Melalui analisis ini, diharapkan adanya pemahaman pada besarnya pengaruh desain tokoh pada persepsi penonton terhadap alur cerita yang diangkat, juga melihat dinamika antara tokoh atas hasil visualisasi yang matang.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan tokoh Airin dan Wilbur untuk menggambarkan kontras kepribadian dalam film animasi *Lament*? Penelitian ini dibatasi pada penggambaran bentuk, pemilihan warna dan pakaian *character sheet* utama tokoh Airin dan Wilbur dalam film animasi *Lament*.

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini hanya membahas proses perancangan tokoh selama pra produksi film animasi *Lament*. Variabel yang peneliti akan analisis adalah penetapan karakteristik visual yang akan terlihat pada tokoh Airin dan Wilbur dalam menggambarkan kontras pada kepribadian masing-masing tokoh. Karakteristik visual yang akan dianalisis mencakup penggambaran bentuk, pemilihan warna dan pakaian yang terlihat pada *character sheet* utama tokoh yang disebut sebelumnya. Peneliti juga akan melihat informasi seperti *moodboard* dan latar belakang tokoh untuk mendukung penelitian ini.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perancangan tokoh film animasi *Lament* dalam menggambarkan kontras kepribadian. Tujuan dari penelitian ini juga mencakup pemahaman yang mendetail terkait peran *character designer* dalam sebuah produksi film animasi pendek dan dapat dijadikan arahan untuk para *character designer* dalam produksi serupa.

Penelitian ini dibentuk untuk menunjukkan bagaimana kontras antara kepribadian manusia dapat diaplikasikan dalam desain tokoh film naratif untuk mendorong maju alur cerita. Penelitian ini juga dibuat untuk dijadikan sebuah *case study* dan contoh dari penggunaan teori bentuk, warna dan pakaian untuk penggambaran kepribadian yang bertolak belakang dalam sebuah film animasi pendek. Untuk pembaca umum, adanya penelitian ini dapat menunjukkan besarnya pengaruh kepribadian pada alur cerita yang diangkat dan desain tokoh yang dirancang.