

## 5. KESIMPULAN

Film animasi pendek *Lament* bergantung pada dua tokohnya, yaitu Airin dan Wilbur. Dengan membedah cerita, penulis menemukan sifat-sifat yang dikaitkan pada masing-masing tokoh. Sifat ini merupakan hal krusial dalam merancang desain visual tokoh dalam sebuah film animasi karena sifat seorang individu memainkan peran besar pada penampilannya.

Konsep Carl Rogers terhadap ‘*Self*’ dipahami sebagai kualitas-kualitas dari kepribadian yang diwujudkan oleh seorang individu, seperti dijelaskan oleh Sili (2021). Kualitas tersebut dapat terlihat pada hal-hal yang diasosiasikan pada kepribadian dan melihat makna atau tanda yang tersirat pada hal tersebut. Dengan pemahaman tersebut, penulis menggunakan teori bentuk, psikologi warna dan pakaian untuk membentuk kepribadian pada penampilan tokoh Airin dan Wilbur pada parameter yang ditetapkan menurut teori komponen desain tokoh.

Airin, seorang penjahit berusia 24 tahun dari Jawa Tengah, digambarkan sebagai sosok emosional, berani, idealis, namun impulsif, yang sering membuatnya ceroboh dalam alur cerita *Lament*. Untuk mencerminkan karakter ini, desain visual Airin dirancang menyerupai tetesan air, yang melambangkan fleksibilitas dan emosinya. Bentuk tetesan air dengan bagian bawah yang bulat dan ujung yang runcing mencerminkan karakter Airin yang kompleks, lebih "kasar" dibandingkan bentuk lingkaran. Pakaian yang ia kenakan, berupa kemeja dan rok mengembang ala tahun 1960-an, mempertegas *silhouette* tersebut. Palet warna dingin, didominasi oleh biru, mengisyaratkan sifat emosional yang tenang dan terkendali, meski bertentangan dengan perilakunya dalam cerita, menjadi cerminan kepribadian Airin yang terlihat melalui tampilannya.

Wilbur, seorang jurnalis berusia 26 tahun keturunan Belanda-Indonesia yang tinggal di Jawa Tengah pada tahun 1960-an, digambarkan sebagai sosok imajinatif, humoris, dan supel dengan karisma yang menawan. Desain visualnya dibuat berbentuk segitiga dengan sudut bawah yang meruncing untuk mencerminkan dualitas antara karismanya yang percaya diri dan konflik internal

yang ia sembunyikan. Bentuk segitiga ini didukung oleh pakaian khas pria tahun 1960-an, seperti kemeja, dasi, celana, dan jas, yang membantu menciptakan siluet persegi panjang yang mencerminkan stabilitas. Palet warna hangat, didominasi merah, menonjolkan semangat dan daya tarik Wilbur, membuatnya mudah menarik perhatian orang di sekitarnya.

Setelah merancang dua tokoh tersebut sampai *character sheet* final, penulis menemukan bahwa komponen desain tokoh yang ditetapkan dapat menggambarkan kepribadian dengan baik. Penulis juga menemukan bahwa kontras dapat terbentuk dari jukstaposisi tokoh Airin dan Wilbur dalam cerita *Lament*. Jukstaposisi ini menonjolkan perbedaan antara mereka, di mana penulis mencoba menyalurkan perbedaan tersebut melalui bahasa visual. Airin yang memiliki bentuk layaknya tetesan air terlihat berkontras dengan Wilbur yang terlihat tajam dengan bentuk segitiga. *Color palette* dingin yang dimiliki oleh Airin berbanding terbalik dengan *color palette* Wilbur yang dominan berisi warna hangat. Pakaian, sebagai unsur yang mendukung bentuk, terlihat berbeda antara Airin dan Wilbur, mencerminkan tren busana wanita dan pria pada zamannya.

Selain parameter yang telah dibahas, terdapat komponen desain tokoh lainnya yang dapat digunakan dalam perancangan karakter serta penekanan kontras. Perancangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada desain tokoh yang lebih komprehensif dan mendalam, dengan memperhatikan berbagai elemen untuk menghasilkan tokoh yang kompleks dan berkarakter kuat. Proses perancangan yang diuraikan oleh penulis diharapkan juga dapat menjadi acuan bagi desainer tokoh lainnya, sehingga dapat menjadi panduan dalam menciptakan tokoh yang matang serta mendukung narasi secara efektif.