

## **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah perancangan tokoh untuk animasi Lapah Pandora di Lab Virtuosity?

## **1.2. BATASAN MASALAH**

Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan tokoh Malia yang memiliki kondisi tuli.
2. Perancangan tokoh Julia sebagai ibu Malia.
3. Perancangan ini difokuskan pada bentuk, pakaian dan aksesoris tokoh.

## **TUJUAN PENELITIAN**

Menemukan rancangan kedua tokoh, Julia dan Malia, dengan aspek-aspek bentuk, pakaian dan aksesoris.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **LANDASAN TEORI PENCIPTAAN**

#### **2.1 DESAIN TOKOH**

Desain tokoh adalah sebuah proses visualisasi tokoh sesuai cerita dengan menentukan nama, bentuk tubuh, ekspresi, dan gaya busana. Hal ini berguna untuk menciptakan tokoh yang konsisten dan sesuai dengan tema cerita. (Ashari, 2022) Proses desain tokoh meliputi konsep dasar tokoh, sketsa bentuk tubuh, ekspresi wajah, pose, dan pakaian tokoh. Desain tokoh yang digambarkan dalam ilustrasi adalah seorang anak tuna rungu dengan close up shot kepada kepalanya untuk memperlihatkan dan memfokuskan kepada alat bantu dengar yang sedang dipakai anak tuna rungu tersebut.

## 2.2 THREE DIMENSIONAL TOKOH

Teori three dimensional tokoh merujuk kepada penciptaan tokoh dalam cerita yang menyinggung kedalaman emosional, psikologis, dan latar belakang yang lebih kompleks dan dalam. Three dimensional tokoh hanya terlihat sebagai objek atau figur, tetapi juga memiliki motivasi, konflik internal, dan perkembangan sepanjang cerita (Ariyanto, 2023). Karakter ini bisa dipahami dari berbagai aspek, seperti:

1. Aspek Emosional: Three dimensional tokoh menunjukkan perasaan yang lebih dalam seperti ketakutan, harapan, atau kelemahan yang membuat penonton dapat *relate* kepadanya.
2. Aspek Psikologis: Tokoh ini memiliki pikiran dan pola perilaku yang dipengaruhi oleh pengalaman-pengalamannya yang bisa membuatnya bertindak dengan cara tertentu dalam situasi yang berbeda.
3. Aspek Perkembangan: Three dimensional tokoh mengalami perubahan atau perkembangan sepanjang cerita yang biasanya dipengaruhi oleh pengalaman atau konflik yang mereka hadapi.

Dengan three dimensional tokoh, cerita bisa menjadi lebih menarik karena pembaca atau penonton bisa merasakan kedalaman dan kompleksitas dari setiap tindakan dan keputusan karakter tersebut. Dalam desain tokoh 3D ini berarti tokoh tidak hanya dipandang dari segi visual saja, tetapi juga dari segi kepribadian dan cerita yang ada.

## 2.3 BENTUK

Teori bentuk tokoh dalam desain tokoh merujuk pada penggunaan elemen visual, seperti garis, bentuk, dan proporsi, untuk menyampaikan sifat dan kepribadian tokoh tersebut. Bentuk yang digunakan dalam desain tokoh dapat mempengaruhi penonton atas pemahaman tokoh itu, bahkan sebelum tokoh berbicara atau bertindak. (Witabora, 2012) Ada beberapa prinsip dalam teori bentuk tokoh, antara lain:

1. Bentuk Geometris: Bentuk dasar seperti lingkaran, kotak, dan segitiga sering digunakan untuk menggambarkan sifat tertentu dari tokoh.
2. Proporsi: Perubahan dalam proporsi tubuh dapat memberikan kesan tertentu. Misalnya, tokoh dengan proporsi tubuh yang lebih besar atau otot yang menonjol sering dianggap kuat atau dominan, sementara tokoh dengan tubuh lebih kecil dapat terlihat lebih muda atau lebih lemah.
3. Silhouette: Siluet tokoh yang jelas dan mudah dikenali sangat penting dalam desain tokoh. Bentuk siluet yang sederhana dan kuat memungkinkan karakter terlihat dengan jelas meskipun dalam keadaan gelap atau jauh.
4. Tekstur dan Detail: Tekstur dan detail fisik pada tokoh, seperti pakaian atau fitur wajah, dapat mencerminkan latar belakang atau status sosial tokoh tersebut. Misalnya, pakaian yang lusuh bisa menunjukkan tokoh yang keras hidupnya, sementara pakaian mewah bisa menggambarkan tokoh dengan status tinggi.
5. Ekspresi Wajah dan Postur Tubuh: Selain bentuk fisik tubuh, ekspresi wajah dan postur tubuh juga memainkan peran penting dalam menggambarkan kepribadian. Postur tegap dan wajah serius bisa mencerminkan tokoh yang penuh percaya diri, sementara postur cemas atau tubuh yang membungkuk bisa menunjukkan tokoh yang lebih rapuh atau takut.

## 2.4 PAKAIAN

Pakaian yang dipakai oleh tokoh yang terdapat di ilustrasi adalah pakaian yang cukup *simple* dan hanya terlihat pada bagian atas karena fokusnya terdapat di bagian kepala tokoh ilustrasi. Sebagai salah satu unsur *mise-en-scene*, pakaian atau kostum digunakan untuk latar belakang atau identitas sosial sesuai perannya sebuah tokoh dalam film. (Shiddiq, 2021)

## 2.5 WARNA

Teori warna merupakan kumpulan pedoman yang digunakan oleh para desainer untuk berkomunikasi melalui skema warna yang menarik. Teori warna dalam desain grafis sangat penting untuk melakukan branding agar sesuatu terlihat lebih menarik dan agar yang melihat bisa tertarik. Teori warna dalam desain tokoh mengacu pada penggunaan warna untuk menyampaikan suasana hati, kepribadian, dan emosi tokoh, serta mempengaruhi persepsi audiens terhadap tokoh tersebut. (Rahmadina, 2023) Setiap warna memiliki makna psikologis yang dapat menciptakan asosiasi tertentu. Teori warna ini digunakan untuk memperkuat pesan emosional dan visual yang ingin disampaikan oleh tokoh dalam desain 3D, serta membangun hubungan antara tokoh dan audiens secara lebih efektif.

## 2.6 TULI

Tuli adalah kondisi ketika seseorang mengalami gangguan pendengaran, sehingga tidak dapat mendengar dengan sempurna atau sama sekali. Kondisi tuli dapat bersifat sementara atau permanen. Ada dua penyebab tuli, yaitu: tuli bawaan, yaitu gangguan pendengaran yang sudah ada sejak lahir. Tuli yang terjadi setelah lahir, yaitu gangguan pendengaran yang disebabkan oleh paparan suara keras, usia, cedera, dan penyakit tertentu. (Nofiaturrahman, 2018) Dampak tuli yang bisa dihadapi adalah: pada anak-anak, tuli dapat berdampak pada kemampuan berbicara di lingkungan sekolah. Pada orang dewasa, tuli dapat berdampak pada kesulitan interaksi sosial dan bekerja.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA