

1. LATAR BELAKANG

Kualitas hubungan antara ibu dan anak terutama dalam konteks kedekatan emosional, memiliki peran penting dalam pembentukan konsep diri dan kepercayaan diri seorang anak (Onayli & Baker, 2013). Ketika keterikatan ini terganggu, anak berisiko mengalami ketidakstabilan emosional yang dapat berdampak pada cara mereka memandang diri sendiri, termasuk citra tubuh. Ketidakpercayaan diri yang timbul dari komentar negatif, perbandingan sosial, atau penolakan, dapat memicu kecemasan internal yang memengaruhi perkembangan psikologis anak, bahkan menciptakan distorsi persepsi terhadap tubuhnya sendiri (Toselli et al., 2023).

Animasi 3D kemudian menjadi medium yang relevan dalam mengeksplorasi konflik internal dan dinamika psikologis secara visual. Animasi 3D memungkinkan penciptaan tokoh dan dunia naratif yang kompleks tanpa batasan dunia nyata. Medium ini juga memberikan fleksibilitas teknis dan estetis bagi pembuat film untuk mewakili kondisi batin tokoh melalui simbolisme visual dan transformasi bentuk tubuh yang tidak mungkin dilakukan secara konvensional (Wells & Moore, 2016). Kemampuan animasi 3D untuk memadukan elemen fantasi dan kenyataan membuka ruang naratif yang kuat untuk menggambarkan pengalaman psikologis, khususnya yang bersifat subjektif dan imajinatif.

The Seemstress memanfaatkan potensi animasi 3D untuk merepresentasikan konflik emosional anak. Film ini mengisahkan mengangkat kisah seorang gadis kecil berusia 8 tahun, bernama Safiya, yang merupakan anak dari penjahit pasar bernama Tyas. Safiya merupakan gadis yang polos dan percaya diri. Rasa percaya diri Safiya hilang untuk pertama kalinya setelah mendapatkan komentar negatif dari Mariam, sehingga membuatnya mengimajinasikan perubahan wujud fisik ekstrem yang didasari oleh emosi batinnya. Safiya merasa harus sempurna agar diterima sebagai dirinya sendiri. Tyas, sadar bahwa kecantikan melampaui fisik dan mereka berdua belajar menerima diri mereka apa adanya.

Kerenggangan ikatan antara Safiya dan Tyas dalam cerita mempengaruhi kualitas hubungan yang berdampak pada tingkat kepercayaan diri, terutama pada anak. Ketidakpercayaan diri merupakan keadaan psikologis yang ditandai dengan keraguan akan kemampuan seseorang dan ketakutan akan kegagalan atau penolakan. Hal ini biasanya dipicu oleh kritik, kegagalan, atau perbandingan dengan orang lain. Ketidakpercayaan diri dapat membawa dampak negatif dalam aspek kehidupan, termasuk hubungan, penampilan, dan kinerja.

Imajinasi anak dalam cerita ini berfungsi sebagai cara untuk memahami dan meregulasi emosi yang divisualisasikan melalui perubahan wujud tubuh pada tokoh Safiya. Narasi ini tidak hanya menyoroti dampak emosional dari relasi ibu-anak, tetapi juga menunjukkan bagaimana animasi dapat menjadi sarana untuk merepresentasikan realitas psikologis anak secara visual dan simbolis.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, muncul sebuah rumusan masalah, yaitu:

Bagaimana perubahan wujud tokoh Safiya dirancang dalam animasi 3D *The Seemstress*?

1.2. BATASAN MASALAH

Untuk meningkatkan fokus diskusi, penulis memberikan sejumlah batasan masalah, seperti:

1. Wujud Safiya fase pertama dalam wujud anak perempuan (scene 1 shot 16-19).
2. Wujud Safiya fase terakhir dalam wujud monster (scene 5 shot 4, 5, dan 16).
3. Perancangan ini difokuskan pada bentuk, warna, dan fitur wajah.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang tokoh Safiya dalam animasi pendek *The Seemstress*, dengan fokus pada perubahan wujud tokoh dari wujud awal hingga perubahan menjadi wujud monster. Tokoh yang dihasilkan diharapkan mampu merepresentasikan perubahan emosional yang dilatarbelakangi oleh tridimensional tokoh Safiya melalui penggunaan bentuk, warna, dan fitur wajah yang mendukung perubahan visualnya. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemaparan mengenai proses perancangan tokoh dalam suatu narasi, sehingga dapat menjadi referensi bagi pembaca yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang pengembangan desain tokoh dalam animasi.

2. STUDI LITERATUR

Untuk memperdalam pemahaman penulis akan topik, diperlukan beberapa sumber literatur sebagai landasan pembahasan. Literatur yang digunakan yaitu:

2.1. ANIMASI

Animasi merupakan media eksperimental yang terus berkembang dalam mengeksplorasi kemungkinan naratif, visual, dan teknis, serta menjadi sarana penceritaan yang inovatif dengan gaya grafis yang menarik melalui perpaduan teknik tradisional dan modern (Wells & Moore, 2016). Animasi digunakan untuk merepresentasikan berbagai konsep kompleks seperti identitas, emosi, suara, pencahayaan, hingga isu politik, dan kini semakin hadir dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai format visual (Kusumawardhani & Daulay, 2020). Animasi 3D, sebagaimana dijelaskan oleh Beane (2012), menggunakan perangkat lunak dan keras untuk menciptakan visual tiga dimensi dan banyak diaplikasikan di industri hiburan dan sains. Li (2023) menekankan bahwa animasi 3D memiliki keunggulan dalam menciptakan dunia fantasi, sehingga tidak bergantung pada lokasi nyata, didukung oleh teknologi yang semakin canggih, serta membuka peluang baru dalam pengembangan seni visual dan pengalaman sinematik yang lebih imersif bagi penonton.