

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.

2.2. DESAIN TOKOH

Dalam animasi, tokoh menjadi elemen vital dalam memberikan makna dari cerita yang berusaha dibangun. Berhasilnya perancangan suatu tokoh dinilai harus memiliki wujud yang masuk akal, memiliki nilai estetika, mudah diingat, orisinal, dan penceritaan yang dapat dirasakan oleh penonton (Purwaningsih, 2017). Dalam jurnal Currie (2009) dipaparkan bahwa tokoh dalam suatu narasi harus diposisikan pada variasi keadaan dan tokoh tersebut memiliki karakteristik perilaku yang teratur. Tokoh tersebut akan mengalami tekanan karena perubahan dari variasi keadaan lingkungannya (Currie, 2009).

2.2.1. TRIDIMENSIONAL TOKOH

Mulyawan (2015) menjelaskan bahwa setiap tokoh dibangun berdasarkan struktur tridimensional. Elemen fisiologis, sosiologis, dan psikologis menjadi fondasi yang membentuk kepribadian suatu tokoh. Karakterisasi tokoh akan berubah antara satu dan lainnya ketika kombinasi elemen tridimensional mengalami perubahan (Mulyawan, 2015).

a. Dimensi Fisiologis.

Dimensi fisiologis mengacu pada aspek fisik dari suatu tokoh, hal ini meliputi penampilan dan kondisi kesehatan. Penampilan fisik dapat memengaruhi perasaan tokoh terhadap lingkungannya, termasuk perasaan aman akan sekitar. Aspek fisiologis dapat dilihat melalui jenis kelamin, usia, atau penampilan fisik seperti bentuk tubuh, kecantikan atau ketampanan, serta warna kulit dan rambut.

b. Dimensi Sosiologis.

Dimensi sosiologis berkaitan dengan lingkungan tempat tokoh tumbuh dan besar dalam cerita. Aspek ini dapat dilihat melalui status sosial tokoh, seperti kondisi rumah, pekerjaan, tingkat pendidikan, dan status sosial mereka.

c. Dimensi Psikologis.

Dimensi ini berkaitan dengan tokoh yang ingin dibentuk dan ditampilkan pencipta cerita. Aspek ini dapat terlihat melalui sikap, perasaan, pemikiran, emosi, dan keinginan dari tokoh tersebut (Hardiyanti et al., 2024).

2.2.2. BENTUK

Sebagai desainer tokoh, diperlukan pemahaman akan pola bentuk yang menjadi dasar perancangan tokoh. Bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, dan persegi masing-masing membawakan cerita dan karakterisasi yang berbeda juga bagi tokoh yang diciptakan (Bishop et al., 2020).

a. Bentuk Lingkaran.

Lingkaran menyimbolkan gerakan yang berkelanjutan, kehidupan, dan energi. Selain itu, menciptakan kesan terpadu, hubungan, dan kesederhanaan. Penggunaan bentuk bulat dalam desain dapat memunculkan perasaan kepolosan dan kerentanannya, dan menunjukkan bahwa tokoh tersebut ramah, mudah didekati, dan aman.

b. Bentuk Segitiga.

Segitiga menggambarkan energi, kegembiraan, dan bahaya. Bentuk ini mampu menciptakan perasaan marah, ketegangan, dan pergerakan. Sudut tajam sering digunakan untuk menggambarkan tokoh jahat, namun juga bisa melambangkan kekuatan, ketidakseimbangan, dan ketidakpercayaan diri.

c. Bentuk Persegi.

Persegi memiliki karakteristik yang kokoh, teguh, berat, dan terkadang membosankan. Bentuk ini jarang digunakan untuk tokoh yang menjadi pusat perhatian. Persegi bisa digunakan untuk membuat tokoh terlihat keras kepala, kuat, dan percaya diri.

2.2.3. WARNA

Mata dan otak manusia memersepsikan warna secara fisik, kognitif, dan emosional. Akibatnya, warna membawa makna. Simbolisme warna sering kali merupakan pembawaan budaya dan perspektif korelasinya beragam yang terkadang juga bertentangan (Adams & Stone, 2017). Warna sendiri merupakan faktor pendorong yang mampu memperkuat penceritaan tokoh melalui desain fisiknya. Penggunaan warna disempurnakan oleh adanya *value* yang menentukan tingkat keterangan atau kegelapan suatu spektrum warna. Menurut Bishop dan kawan-kawan (2020), kombinasi warna dan *value* dapat merepresentasikan emosi yang berbeda, contohnya seperti:

a. Warna Oranye

Oranye adalah warna yang melambangkan kesehatan, kreativitas, dan vitalitas, sering digunakan sebagai aksen dalam desain untuk menarik perhatian ke objek-objek tertentu. Namun, warna oranye juga memiliki konotasi negatif seperti kasar, kekinian, dan kebisingan (Adams & Stone, 2017).

b. Warna Kuning

Kuning melambangkan harapan, keberanian, kehangatan, antusiasme, serta emosional yang damai dan kebahagiaan. Warna kuning biasanya digunakan dalam desain untuk kontras yang dramatis atau aksen yang lebih cerah. Selain itu, warna kuning juga dapat memiliki konotasi kecemburuan, ketakutan, dan kehati-hatian (Adams & Stone, 2017).

c. Warna Putih

Putih kerap diasosiasikan dengan kesempurnaan, kemurnian, harapan, kepolosan, kelembutan, serta kebenaran. Warna putih murni dapat menjadi pilihan aksen yang kontras ataupun sebagai pelengkap yang netral terhadap aksen warna lain dalam desain. Warna putih juga kerap diartikan sebagai kerapuhan dan isolasi.

d. Warna Merah Muda

Merah muda identik dengan feminitas. Merah muda juga memiliki efek menenangkan pada pikiran dan tubuh. Kepolosan dan masa kecil sering kali menggunakan warna merah muda yang diasosiasikan dengan anak-anak. Merah muda merupakan turunan dari warna merah yang dicampur putih sehingga mampu mengurangi kesan agresif dan mengubahnya menjadi kasih sayang, kelembutan, sensitivitas, dan keterbukaan emosional.

e. Warna Cokelat

Cokelat dipersepsikan sebagai warna yang stabil, jujur, terhubung dengan alam, dan menghubungkan dengan masa lalu. Dalam rona yang lebih terang, warna cokelat menjadi warna yang bermakna netral, tenang, dan seimbang (Eiseman, 2017).

2.2.4. FITUR WAJAH

Menurut Bancroft (2006), ekspresi wajah dan bahasa tubuh sangat penting dalam menyampaikan emosi tokoh, terlepas dari penampilan dan pakaiannya. Dalam bukunya diuraikan bahwa aspek ekspresi terdiri dari fitur wajah seperti ukuran mata, jarak antar alis, ukuran dan ketebalan bibir, serta struktur wajah secara keseluruhan dapat menyampaikan berbagai emosi. Fitur wajah manusia dipengaruhi oleh usia dan gender. Tokoh anak perempuan berusia 6 – 12 tahun memiliki mata lebih bulat dan besar yang biasa disebut *bambi eyes*, tidak terdapat banyak kerutan pada wajah, dan pipi yang lebih penuh. Sementara itu, wanita berusia 66 – 89 tahun memiliki kerutan yang lebih banyak pada area hidung, bibir, dan kening, serta kulit yang lebih kendur dan menurun ke bawah (Anderson et al., 2019).

2.3. ANAK

Setiap manusia memiliki fase kehidupan yang dimulai dari kelahiran hingga pendewasaan, yang mana mengalami perkembangan sangat pesat pada fase anak-anak. Berdasarkan teori Jean Piaget, setiap anak mengalami tahapan perkembangan

yang sama dan runut, yaitu *Sensorimotor* (0–2 tahun), *Preoperational* (2–7 tahun), *Concrete Operational* (7–11 tahun), dan *Formal Operational* (11 tahun keatas). Anak-anak memperoleh keterampilan sensor motorik selama tahap *Sensorimotor*, lalu mereka mulai menggunakan bahasa dan citra mental, membuat generalisasi yang tidak logis, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang proses mental selama tahap *Preoperational*. Anak-anak dapat mengevaluasi masalah dan keadaan abstrak ketika mereka berada di tahap *Formal Operational* (Safi et al., 2023). Sementara itu, menurut teori perkembangan psikososial Erikson (1950), terdapat delapan tahap perkembangan berdasarkan rentang usia dan konflik, dimana resolusi dibangun berdasarkan pemecahan konflik sebelumnya. Pada fase usia 6 – 11 tahun, anak melakukan hal-hal yang membangun kompetensi. Mereka mulai mengevaluasi keterampilan mereka dan mencari validasi dari orang sekitar dan diri sendiri. Validasi tersebut akan menentukan nilai kepercayaan diri mereka (Erikson, 1950).

2.3.1. IKATAN IBU DAN ANAK TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI ANAK

Berdasarkan studi yang dilakukan Onayli & Baker (2013), kepercayaan diri dan ikatan emosional memiliki korelasi positif, hal ini ditunjukkan melalui hubungan emosional dan komunikasi yang terbuka antara ibu dan anak perempuan. Namun, korelasi tersebut menjadi negatif ketika tingkat ketergantungan dan otoritas ibu terlalu dominan dalam hierarki ikatan ibu dan anak. Ketergantungan membuat anak selalu mengharapkan validasi ibunya akan harga dirinya agar merasa diterima. Menurut Hosogi et al. (2012), kepercayaan diri berlandaskan atas perbedaan antara diri ideal dan diri nyata seseorang. Diri nyata dibuktikan berdasarkan informasi yang objektif dari tanggapan yang diterima akan diri sendiri. Ketika diri ideal dan diri nyata berada pada tingkatan yang sama, kepercayaan diri yang tinggi akan tercapai, begitu pun dengan stabilitas psikologi. Istilah kepercayaan diri pada anak merujuk kepada bagaimana seorang anak melihat dan menilai dirinya sendiri. Anak kecil sering menunjukkan kepercayaan diri yang tinggi dan persepsi diri yang positif. Namun, persepsi terhadap diri mereka sendiri akan menjadi lebih akurat seiring bertambahnya usia.

2.3.2. IMAJINASI ANAK

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Chairilisyah (2021) , imajinasi adalah suatu proses kognitif yang menggabungkan ingatan dan pengalaman untuk menghasilkan realitas yang berbeda. Bagi anak-anak berusia tujuh tahun ke bawah, hal ini memungkinkan mereka untuk merespons mimpi mereka. Imajinasi merupakan komponen penting dalam perkembangan anak karena secara efektif mendorong pertumbuhan intelektual, sosial, linguistik, emosional, dan kreativitas. Aspek tertinggi dari fungsi mental adalah imajinasi positif, yang menggabungkan ingatan dan pengalaman untuk menciptakan realitas baru berdasarkan kebaikan dan kebersamaan. Terdapat dua bentuk imajinasi, yaitu imajinasi verbal yang terangkai dengan kata-kata melalui proses otak kiri dan imajinasi visual yang memiliki wujud citra melalui proses otak kanan. Imajinasi memiliki tujuh karakteristik yaitu:

1. Bersifat subjektif, berdasarkan atas kekhawatiran oleh masing-masing kondisi individu.
2. Terjadi pada alam sadar, sehingga individu sepenuhnya memiliki kontrol akan proses imajinasi tersebut.
3. Imajinasi tidak memiliki batasan dan aturan, sehingga dapat meluas ke berbagai aspek.
4. Hanya memiliki wujud di dunia fantasi dan tidak pada dunia nyata.
5. Imajinasi dapat terjadi ketika sensori atau reseptor distimulasi oleh lingkungan, sehingga secara bersamaan mengamati aktivitas sekitar, sebuah fenomena yang dikenal sebagai observasi semu.
6. Berbasiskan asumsi akan suatu hal karena ketiadaan wujudnya pada dunia nyata.
7. Bersifat spontan karena kebebasan manusia dalam mengekspresikan emosi.

2.3.3. WUJUD MONSTER

Kata monster berawal dari "Frankenstein" karya Mary Shelley, melambangkan kecemasan masyarakat dan pelanggaran moral. Monster dalam sastra maupun konteks sosial, berfungsi sebagai alat untuk mengatasi masalah individu ataupun

sosial. Monster sendiri dapat diartikan sebagai perwujudan yang tidak seharusnya, namun keberadaannya selalu membuat manusia memikirkan keberadaannya di alam semesta (Erle & Hendry, 2020). Monster sendiri merupakan hal yang esensial bagi anak-anak. Monster dalam buku anak terbuka akan interpretasi akan perwujudannya, sehingga dapat mewakili ketakutan mereka, menjadi *alter ego*, atau bahkan menjadi subjek analisis yang menarik sebagai tokoh dengan kebutuhan dan tantangan mereka sendiri (Erle & Hendry, 2020)

2.3.4. UNCANNY VALLEY

Uncanny valley adalah fenomena psikologis yang terjadi ketika objek buatan, seperti robot atau karakter animasi 3D, tampak hampir menyerupai manusia namun belum sepenuhnya mirip. Hal tersebut memicu perasaan tidak nyaman atau *eerie* pada pengamat. Dalam tinjauan yang dilakukan oleh Kätsyri et al. (2015), dijelaskan bahwa rasa ganjil ini tidak selalu muncul seiring peningkatan kemiripan dengan manusia, melainkan oleh ketidaksesuaian persepsi antar elemen visual, seperti wajah yang realistis namun dengan gerakan atau fitur yang tidak konsisten. Ketidakselarasan tampilan, serta kehadiran fitur-fitur atipikal pada wajah yang menyerupai manusia, merupakan faktor utama yang menyebabkan respons negatif pada audiens. Maka dari itu, *uncanny valley* tidak hanya berkaitan dengan tingkat kemiripan manusia saja, tetapi juga dengan bagaimana unsur visual tersebut dipersepsikan secara koheren oleh manusia (Kätsyri et al., 2015).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

The Seemstress adalah film animasi pendek dengan genre drama-psikologis yang mengeksplorasi tema kepercayaan diri dan penerimaan diri seorang anak. Karya ini menggunakan pendekatan 3D dengan rasio 4:3 dan resolusi 2K (2048 x 1536). *The Seemstress* memiliki durasi 7 menit yang dianimasikan dalam 24 FPS dengan teknik *on twos*, dimana *render* dilakukan setiap 2 frame atau dengan kata lain, terdapat 12 frame dalam 1 detik. Target penonton karya ini merupakan khalayak umum tanpa batasan usia. *The Seemstress* mengangkat cerita seorang gadis berusia 8 tahun