

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan medium visual yang tidak hanya mengandalkan gerak, tetapi juga elemen-elemen desain yang dapat mendukung penceritaan. Salah satu aspek naratif dalam sebuah film animasi adalah tokoh. Menurut Chand (2016), desain tokoh terutama didasarkan pada kualitas yang bisa diamati dari pengalaman manusia. Dengan menerapkan estetika yang tepat, desain tokoh yang baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi sebagai alat utama untuk menyampaikan cerita, emosi, dan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Desain yang efektif dapat mencerminkan kepribadian tokoh, latar belakangnya, hingga bagaimana tokoh tersebut berinteraksi dengan tokoh lain, serta dunia sekitarnya.

Death Waits menceritakan kisah Bintari de Haas, seorang mantan aktris lanjut usia yang menghidupkan kembali hidupnya melalui delusi akibat Alzheimer. Cerita tersebut mengeksplorasi kehidupannya di samping suaminya, dari masa muda hingga masa tua. Film tersebut mengisyaratkan detail kehidupan Bintari melalui dialog serta penampilan Bintari pada masa muda, yang berangsur-angsur berubah seiring bertambah usianya. Hal tersebut juga dapat diterapkan pada tokoh lainnya, seperti Thian Kok ataupun Death. Dalam film ini, Death digambarkan sebagai bentuk yang dipersonifikasikan. *Death Waits* mengandung banyak keyakinan, simbolisme, dan metafora yang terkait dengan kematian.

Studi interpretasi semiotik pada tokoh dalam narasi menegaskan bahwa tokoh tidak hanya berfungsi sebagai ikon visual, tetapi juga sebagai tanda simbolik yang membawa makna ideologis dan emosional yang tersembunyi. Oleh karena itu, desain tokoh yang mengandung semiotika dapat mengekspresikan metafora yang berkaitan dengan tema cerita, nilai budaya, atau konsep abstrak yang ingin disampaikan oleh pencipta (Rayan, 2021).

Penelitian ini akan membahas pendekatan desain tokoh dalam film animasi *Death Waits* dengan tujuan untuk memahami bagaimana elemen visual dan konseptual dapat berkontribusi dalam membangun narasi. Penulis akan

menganalisis dan eksperimen saat proses penciptaan supaya dapat memberikan wawasan bagi para animator, desainer tokoh, dan praktisi animasi dalam mengembangkan desain tokoh yang efektif untuk mendukung penceritaan visual dalam film animasi 2D.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Elemen visual dalam desain tokoh memiliki peran penting dalam merepresentasikan perkembangan naratif tokoh. Berdasarkan pembahasan latar belakang, penelitian ini akan berfokus pada rumusan masalah berikut:

Bagaimana perancangan tokoh aktris dan sosok kematian dalam film animasi 2D *Death Waits*?

1.2. BATASAN MASALAH

Dalam perancangan desain tokoh film ini, penulis berfokus pada batasan masalah berikut:

1. Membahas dua tokoh utama, yaitu tokoh aktris yang bernama Bintari de Haas (20 tahun) dan sosok kematian yang disebut dengan Death sampai tahap pembuatan *character sheet*.
2. Fokus kepada *three-dimensional character*, serta membahas teori-teori mengenai bentuk, warna, dan kostum dalam desain tokoh Bintari.
3. Membahas unsur-unsur semiotika dalam perancangan tokoh Death, terutama pada bagian tangan, muka dan pakaiannya.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Dalam rancangan desain tokoh ini, penulis bertujuan untuk menemukan dan mengembangkan desain tokoh *Death Waits* yang mampu membangun narasi serta menggambarkan *three-dimensional character* tokoh-tokoh tersebut. Proses ini mencakup eksplorasi elemen visual yang mendukung perancangan tokoh, serta