

pendekatan kreatif dalam merancang tokoh. Selain itu, penulis berharap rancangan ini dapat memberikan wawasan bagi animator dan desainer tokoh dalam menciptakan desain yang tidak hanya estetis, tetapi juga berfungsi sebagai alat utama dalam penyampaian naratif dalam animasi.

2. STUDI LITERATUR

2.1. THREE-DIMENSIONAL CHARACTER

Mulyawan (2015) menyatakan bahwa suatu tokoh memiliki tiga dimensi utama yang membentuk kepribadian dan perilaku mereka, yaitu dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis.

1. Fisiologi merupakan dimensi yang merujuk pada aspek fisik tokoh, seperti penampilan, bentuk tubuh, usia, jenis kelamin, warna kulit dan rambut. Penampilan fisik ini dapat memengaruhi perasaan tokoh terhadap
2. Sosiologi merupakan dimensi yang berkaitan dengan kondisi lingkungan tempat tokoh berada. Faktor-faktor seperti status social, pekerjaan, pendidikan, serta tempat tinggal dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai kehidupan sosial tokoh dan bagaimana mereka berinteraksi dengan dunia disekitarnya.
3. Psikologi adalah dimensi yang mencakup sifat, emosi, dan pola pikir tokoh. Aspek ini menentukan bagaimana tokoh bertindak dan bereaksi terhadap situasi yang mereka hadapi dalam cerita.

2.2. BENTUK

Teori bentuk dalam desain tokoh animasi berperan penting dalam menyampaikan makna, membangun kepribadian tokoh, serta membangkitkan reaksi emosional tanpa perlu menggunakan kata-kata. Menurut Achin (2018), bahasa bentuk adalah konsep yang digunakan dalam seni dan animasi untuk menggambarkan makna melalui penggunaan bentuk tertentu dalam desain tokoh, objek, atau latar belakang.

1. Bulat

Bentuk bulat sering menggambarkan fitur-fitur lembut dan ramah. Tokoh yang berbentuk bulat cenderung terkesan hangat, aman, dan menyenangkan, sehingga sering digunakan untuk tokoh-tokoh yang bersifat baik hati.

2. Kotak

Bentuk kotak memberikan kesan stabil dan kuat. Tokoh yang berbentuk kotak sering digambarkan sebagai sosok yang tangguh ataupun keras kepala.

3. Segitiga

Bentuk segitiga sering melambangkan ketegangan, ketidakstabilan, dinamika, dan bahaya. Tokoh dengan bentuk segitiga cenderung terlihat tajam, lincah, atau berbahaya.

2.3. WARNA

Teori warna memiliki peran penting dalam desain tokoh film animasi, terutama dalam membangun suasana, mengarahkan perhatian audiens, memberikan petunjuk visual tentang perkembangan cerita, serta membedakan antara tokoh-tokoh dalam cerita tersebut. Menurut Ankkuri (2023), warna memiliki kekuatan untuk bekerja pada tingkat bawah sadar penonton, menjadikannya alat yang efektif dalam menambah kedalaman dan dimensi pada tokoh serta narasi secara keseluruhan.

1. *Hue*

Setiap *hue* mengacu pada spektrum dasar warna, seperti merah, biru, dan

kuning. Hue yang berbeda memiliki asosiasi psikologis yang dapat memengaruhi cara penonton memahami tokoh. Misalnya, warna merah sering dikaitkan dengan kekuatan atau bahaya, sedangkan biru melambangkan ketenangan dan kepercayaan.

2. *Saturation*

Saturasi menentukan seberapa murni atau intens warna tersebut. Warna yang sangat jenuh dapat mencerminkan energi dan emosi yang kuat, sementara warna yang lebih desaturasi cenderung memberikan kesan lembut, suram, atau bahkan misterius.

3. *Value*

Value mengacu pada tingkat kecerahan atau kegelapan warna dalam suatu desain. Tokoh dengan palet warna terang sering diasosiasikan dengan sifat optimis dan positif, sedangkan warna yang lebih gelap dapat digunakan untuk menggambarkan tokoh yang misterius atau memiliki konflik batin.

4. *Tone*

Tone adalah hasil dari pencampuran warna dengan abu-abu, yang dapat membuat warna tampak lebih lembut atau lebih netral. Penggunaan tone yang lebih kalem dapat memberikan kesan elegan atau realistis, sedangkan tone yang lebih kuat dapat menambah ekspresi dan daya tarik visual pada tokoh. Tipe *tone* dapat membawa *atmosphere* yang berbeda-beda. Misalnya *tone* sepia membawa kenyamanan, refleksi, dan nostalgia.

2.4. KOSTUM

Desain kostum dalam animasi memainkan peran penting dalam membangun tokoh dan memperkuat narasi. Menurut Delligatti (2020), kostum adalah elemen visual yang menghidupkan tokoh, memberikan identitas, serta menyampaikan cerita bahkan sebelum tokoh mengucapkan sepatah kata. Pakaian yang dikenakan tokoh dapat memberikan petunjuk kontekstual tentang kepribadian, latar belakang, dan peran mereka dalam cerita.

Selain itu, desain kostum membantu menciptakan *verisimilitude*, yaitu kesan realitas yang memungkinkan dunia dalam cerita untuk terasa cukup masuk akal dan meyakinkan bagi audiens. Dengan demikian, penonton dapat lebih mudah terhubung dengan tokoh dan terbawa dalam alur cerita. Oleh karena itu, penggunaan kostum yang tepat dalam animasi berkontribusi pada pengalaman yang imersif, memperkuat daya tarik visual, dan meningkatkan kredibilitas dunia yang dibangun dalam film atau serial animasi.

2.5. SEMIOTIKA

Semiotika dalam desain tokoh film animasi memiliki kemampuan untuk mengungkap makna yang tersembunyi di balik elemen visual yang digunakan. Menurut Kartini (2022), animasi sering memanfaatkan simbol-simbol visual, seperti warna, ekspresi, dan gestur, untuk menyampaikan emosi serta nilai-nilai tertentu secara efektif. Studi semiotika dapat membantu memahami bagaimana elemen-elemen ini membentuk persepsi audiens terhadap tokoh dan peran yang mereka mainkan dalam cerita. Semiotika berfungsi sebagai alat analisis yang memungkinkan eksplorasi lebih dalam terhadap desain tokoh, termasuk bagaimana aspek visual dan naratif berkontribusi dalam membangun identitas serta memperkuat daya tarik dan kedalaman tokoh dalam cerita.

Bahasa rupa adalah kajian yang lebih spesifik pada aspek visual karya seni, seperti bentuk, warna, garis, komposisi, dan cara penggambaran (isi wimba, cara wimba, tata ungkap). Wimba adalah istilah yang merujuk pada objek gambar atau gambar di dalam gambar yang menjadi unsur utama dalam sebuah karya visual, misalnya seekor burung atau sebuah pohon. Dalam konteks desain tokoh, wimba bisa berupa bagian tubuh tokoh, ataupun pakaian dan aksesoris. Isi wimba adalah benda yang digambar, dan cara wimba adalah bagaimana objek tersebut digambar sehingga bisa bercerita. Tata ungkapan adalah pengaturan dan penyusunan berbagai wimba serta cara penggambarannya yang memungkinkan sebuah gambar atau karya visual untuk menyampaikan pesan atau naratif secara efektif (Kustrianjaya, 2023).