

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Dengan berkembangnya teknologi seiring waktu, animasi menjadi salah satu medium bercerita yang populer digunakan untuk berbagai macam tempat seperti dalam situs, iklan, sains, dan lain-lainnya. Hal ini karena sifat animasi yang dinamis sehingga terbuka untuk orang kreatif dalam berekspresi. Secara naratif, animasi dapat memberikan banyak pilihan untuk seorang animator dalam mengeksplorasi dan cara mereka menyampaikan cerita karena tidak adanya limitasi (Wells & Moore, 2016). Salah satu konsiderasi yang diambil saat membuat karya animasi adalah gaya visual seperti bentuk teknik 2D, CGI atau lainnya yang ingin digunakan untuk menyampaikan pesan cerita secara inti kebenarannya. Dalam hal ini, proses *storytelling* dalam animasi mencakup pengembangan ide cerita, elemen visual, suara, teknik dan gerak menjadi satu kesatuan untuk menyampaikan sebuah cerita emosional yang mendalam kepada penonton (Blazer, 2019). Salah satu elemen inti yang penting dalam setiap karya pada pembuatan animasi adalah perancangan tokoh karena tanpa mereka sebuah cerita dalam suatu karya tidak akan bisa bergerak. Setiap tokoh akan memiliki peran masing-masing yang menggerakkan sebuah plot maju (Bishop et al., 2020).

Desain tokoh memiliki koneksi yang ketat dengan sebuah cerita dan tokoh membutuhkan cerita untuk menjadi sebuah tokoh yang mudah diingat oleh penonton (Ruswandi & Purwaningsih, 2021). Tillman (dalam Ruswandi & Purwaningsih, 2021) menyatakan kalau tidak pernah ada tokoh yang memiliki desain sangat menarik sehingga ceritanya tidak lagi penting. Tillman (dalam Ruswandi & Purwaningsih, 2021) juga menyatakan bahwa tokoh yang baik dapat dikembangkan dari cerita dan cerita juga dapat terinspirasi dari sebuah tokoh. Dalam pembuatan desain tokoh, terdapat beberapa prinsip desain utama seperti bentuk, proporsi, dan warna (Bishop et al., 2020). Penerapan aspek-aspek ini yang dapat membuat sebuah visualisasi tokoh baik dalam menyampaikan perannya dalam sebuah cerita kepada penonton. Pada prinsip desain bentuk, Bishop et al. (2020) menjelaskan bahwa sebuah bentuk digunakan untuk membantu mengenal tokoh dan menonjolkan kepribadian mereka kepada penonton. Prinsip warna,

Bishop et al. (2020) menjelaskan kalau penggunaan warna pada tokoh dapat memberikan perasaan berbeda yang dapat disampaikan. Sehingga warna dapat digunakan untuk membangkitkan asosiasi psikologis atau budaya tertentu pada penonton (Bishop et al., 2020). Lalu aspek proporsi merupakan relasi antara bentuk dari satu elemen terhadap bagian elemen lain di suatu desain. Dalam desain tokoh, pengukuran proporsi tokoh dilakukan dengan menggunakan tinggi kepala tokoh dari dagu hingga dahi (Sloan, 2015).

Film animasi *Ian⁵* merupakan animasi pendek yang menggunakan teknik *hybrid* dengan menggabungkan elemen 2D untuk penggambaran animasi tokoh dan elemen 3D untuk penggambaran setiap lingkungan. *Ian⁵* menceritakan tentang Ian, seorang anak siswa kelas 5 SD yang sangat mengagumi ayahnya, Pak Man, seorang ilmuwan jenius. Namun sejak ibu Ian meninggal, hubungan Ian dan Pak Man menjadi renggang dan Pak Man menjadi terlalu sibuk dengan pekerjaan dia, sehingga Ian mengalami *child neglect* akibat sosok ayah yang tidak hadir. Sampai suatu saat ia menemukan sebuah mesin kloning milik ayahnya dan klon Ian yang membantu menggantikan dia ke sekolah. Film animasi ini memberikan pesan walau Ian tidak pandai secara akademis seperti ayahnya, ia benar-benar menyayangi Pak Man dan hanya malu karena ayahnya adalah seorang ilmuwan jenius dan berperstasi.

Penulis sebagai desainer tokoh bertugas untuk memvisualisasikan dan membuat konsep tampilan tokoh yang ada di dalam cerita. Desainer tokoh memulai proses perancangan tokoh dari mencari referensi berdasarkan konsep visual, memahami kepribadian tokoh serta penggambaran ciri-ciri fisik dari sebuah tokoh. Alasan untuk penulisan ini pada animasi *Ian⁵* adalah untuk memperlihatkan bagaimana prinsip desain utama pada tokoh terlihat pada tokoh Ian dan membedakan dia dengan Pak Man.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan tokoh Ian dan Pak Man pada film animasi pendek *Ian⁵*? Penelitian ini akan difokuskan pada desain tokoh Ian dan Pak Man berdasarkan prinsip desain utama yaitu, bentuk, proporsi dan warna.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan perancangan tokoh Ian dan Pak Man pada film animasi pendek *Ian*⁵ sesuai prinsip desain utama yaitu, bentuk, proporsi, dan warna. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan tambahan bagi desainer tokoh dalam mengembangkan atau mempelajari proses pembuatan desain tokoh yang menarik dilihat dan berfungsi secara naratif.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 Animasi *Hybrid*

Animasi merupakan salah satu medium populer dalam menyampaikan cerita tanpa batas dan memiliki bentuk ekspresi paling dinamis bagi orang-orang atau industri kreatif. Wells & Moore (2016) menjelaskan dengan keunikan animasi sebagai medium untuk digunakan berbagai macam cara, animasi memberikan kemungkinan baru secara naratif dan estetika seperti bereksperimen pada gaya gambar ataupun *storytelling* dalam karyanya. Dalam pembuatan animasi, salah satu tahap yang dilakukan di awal adalah pra produksi, dan salah satu aspek pada tahap ini yaitu, membuat desain tokoh yang akan ditempatkan dalam sebuah naratif untuk jalannya cerita (Blazer, 2019).

Dalam animasi terdapat medium yang menggabungkan elemen animasi 2D dan 3D yaitu *hybrid*, namun media animasi 2D dan 3D dapat digunakan secara terpisah dari satu sama lain (O’Hailey, 2014). Teknik ini memberikan fleksibilitas dalam mengekspresikan simbolisme yang lebih kompleks, serta memungkinkan elemen 2D berinteraksi dengan elemen 3D secara organik (Rosita, 2025). Elemen 2D yang digunakan pada animasi *Ian*⁵ adalah tokoh-tokoh dan objek yang berinteraksi dengan mereka dan elemen 3D yang digunakan adalah pada latar belakang atau lingkungan.

Gaya visual antara elemen 2D dan 3D juga disesuaikan sehingga dua elemen ini bisa saling melengkapi serta menyatu. Selain itu, banyak film animasi dari studio-studio lain seperti Disney dan Pixar sudah mengintegrasikan elemen 2D dengan 3D. Beberapa alasan dalam menggunakan teknik visual ini adalah target