

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

visual yang diinginkan, kompleksitas, *line mileage*, jadwal produksi, dan *budget* (Lukmanto, 2018).

2.2 Desain Tokoh

Desain tokoh merupakan proses kreatif yang melibatkan penciptaan tokoh dari atribut fisik, kepribadian, peran dan latar belakang unik. 3DTotal Publishing (2018) menjelaskan pembuatan desain tokoh menggabungkan berbagai elemen visual dan naratif untuk menghasilkan tokoh yang tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga mampu menyampaikan emosi dan cerita yang mendalam. Proses ini mencakup pengembangan konsep, pemilihan bentuk, ekspresi wajah atau muka, teori warna, pembentukan gaya dan proporsi, serta pertimbangan tentang bagaimana tokoh tersebut berinteraksi dalam konteks cerita.

Desain tokoh berfungsi untuk membangun kehadiran yang dapat dikenali oleh penonton, membangun daya tarik visual, serta menciptakan ikatan emosional antara tokoh dan penonton. Dalam perancangan tokoh, salah satu elemen yang penting adalah adanya *three-dimensional character* untuk memberikan kedalaman dari sebuah tokoh. Elemen ini memiliki tiga dimensi yang mencakup informasi tentang sebuah tokoh, mulai dari fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Selain itu, aspek lainnya yang penting dalam desain tokoh adalah prinsip desain utama. Tillman (2019) dan Bishop et al. (2020) menyatakan dalam pembuatan desain tokoh, terdapat beberapa prinsip utama yaitu, bahasa bentuk, proporsi, dan warna.

Bahasa bentuk memiliki peran utama dalam desain tokoh karena setiap bentuk memiliki arti dibalikinya. Proporsi adalah variasi pada ukuran bentuk dari bagian badan tokoh dan warna yang dapat membantu menggambarkan sebuah tokoh dan mengenal ceritanya (Tillman, 2019). Elemen-elemen tersebut lalu digabungkan untuk menghasilkan sebuah desain tokoh yang dapat memperkenalkan sebuah tokoh dan perannya mereka dalam cerita (Bishop et al., 2020).

2.2.1 Three-Dimensional Character

Three-dimensional character merupakan bagian dari tokoh yang membantu membangun hubungan erat dengan satu sama lain. Dimensi ini meliputi tiga bagian yaitu, fisiologi, sosiologi, dan psikologi yang membantu menambahkan kedalaman dan kompleksitas tokoh (Egri dalam Maharani & Winarta, 2025). Dimensi ini yang membuat sebuah desain tokoh menjadi lebih menarik dan membuat tokoh terasa lebih hidup dan tidak datar (Ruswandi & Purwaningsih, 2021).

1. Fisiologi

Dalam dimensi fisiologi, dimensi ini adalah bagian deskripsi untuk aspek fisik dari tokoh seperti penampilannya. Dimensi ini mencakup wujud fisik dari tokoh yang dapat dilihat seperti jenis kelamin, usia, ras, tinggi badan, bentuk tubuh, warna mata atau kulit, rambut, dan kostum.

2. Sosiologi

Sosiologi adalah dimensi tokoh yang mencakup seluruh hubungan sang tokoh dengan tokoh-tokoh lainnya dan bagaimana ia berinteraksi dengan sekitar lingkungannya. Dimensi ini berelasi dengan kondisi tokoh dalam lingkungan mereka dan bagaimana hal itu dapat mempengaruhinya secara status sosial seperti pekerjaan, perumahan, edukasi. Aspek lain yang diliputi dalam dimensi ini adalah latar belakang, keyakinan, status sosial, tempat asal, keluarga, budaya, dan peran tokoh dalam masyarakat.

3. Psikologi

Psikologi adalah dimensi tokoh yang berelasi pada kepribadian dan pemikiran tokoh yang mempengaruhi tingkah laku dan cara mereka dalam mengambil sebuah keputusan. Dimensi ini mencakup aspek-aspek seperti sifat, kebiasaan, kekuatan, kelemahan, kelebihan, kekurangan, hobi, kecerdasan, dan tempramen

2.3 Prinsip Desain Tokoh

2.3.1 Bentuk

Bentuk digunakan untuk mendefinisikan benda-benda tertentu dan kegunaannya pada dasarnya. Bahasa bentuk dapat membantu menekankan kepribadian dari sebuah tokoh dan membantu penonton untuk mengenal tokoh secara langsung (Bishop et al., 2020). Maka berdasarkan bentuk tertentu dapat menciptakan sebuah tanggapan atau perasaan yang berbeda. Bahasa bentuk mencakup tiga bentuk dasar yaitu bulat, segitiga dan kotak.

a. Bulat

Bentuk bulat dalam sebuah tokoh menggambarkan energi, kehidupan, positifitas, feminitas, kelengkapan, simplisitas, kenyamanan, dan perlindungan. Penggunaan bentuk bulat dipakai untuk membuat perasaan kepolosan kepada tokoh atau membuatnya terlihat ramah, aman, dan mudah didekati.

b. Segitiga

Bentuk segitiga dalam sebuah tokoh menggambarkan ketajaman, aksi, bahaya, agresi, dan energi. Bentuk ini digunakan untuk membuat perasaan marah, ketegangan dan gerakan dan sebagai simbolisasi terhadap kekuatan serta kepercayaan diri.

c. Kotak

Bentuk kotak dalam sebuah tokoh menggambarkan fisik, kekar, maskulinitas, berat, stabilitas, kejujuran, dan keamanan. Bentuk kotak digunakan untuk membuat tokoh terlihat kuat, percaya diri dan keras kepala.

2.3.2 Proporsi

Proporsi pada tokoh adalah relasi bentuk dan variasi antara bagian badan dan bagaimana proporsi dapat membantu memperlihatkan identitas tokoh (Sloan, 2015). Pengukuran proporsi pada tokoh biasa dilakukan dengan menggunakan kepala tokoh untuk menentukan tinggi atau lebarnya badan tokoh. Sloan (2015) menjelaskan pengukuran proporsi pada tokoh biasa menggunakan tinggi kepalanya untuk membantu dalam memperlihatkan kalau sebuah tokoh memiliki proporsi

realistis atau dibuat berlebihan untuk mencapai gaya visual yang diinginkan. Proporsi berlebihan dapat memanipulasi persepsi dan perasaan penonton terhadap sebuah tokoh.

Secara umum, ukuran ideal sebuah tokoh terdiri dari 8 kepala, faktor penting yang berkontribusi dalam pengukuran tinggi dari kepala proporsi adalah usia tokoh. (Sloan, 2015) dan Khaldana (2023) menjelaskan proporsi tubuh manusia secara umumnya memiliki ukuran 8 hingga 7 lingkaran kepala. Anak remaja memiliki 7 hingga 6 lingkaran kepala dan anak kecil memiliki 5 lingkaran kepala. Anak balita memiliki ukuran 4 kepala lingkaran. Selain pengukuran tinggi tokoh, kepalanya dapat digunakan untuk mengukur panjang badan, tangan, dan kaki. Hal ini untuk menentukan kalau anatomi tokoh tetap realistis atau dilebihkan dan *exaggerated* untuk efek.

Proporsi yang memiliki *exaggeration*, Sloan (2015) menggunakan contoh tokoh kartun Sackboy dari *LittleBigPlanet* dan menjelaskan proporsi tokohnya yang terdiri hanya dari 2 kepala sehingga dilebihkan untuk menekankan efek kekanak-kanakan dan kelucuan dari tokoh. Proporsi dalam setiap orang secara alami tidak selalu sama dan akan memiliki pengukuran yang berbeda-beda namun pengukuran proporsi diambil secara general untuk menyederhanakan analisis proporsi.

2.3.3 Warna

Pemilihan warna pada tokoh dapat menekankan pesan yang ingin disampaikan melalui desain mereka dan peran dalam cerita. Tillman (2019) juga menjelaskan pentingnya warna untuk menjelaskan tokoh dalam ceritanya dan bahkan pemilihan warna dapat memperlihatkan sebuah koneksi dari satu tokoh kepada tokoh lainnya. Sedangkan *value* merupakan salah satu aspek yang menandakan seberapa terang atau gelap sebuah warna digunakan untuk membantu mengalihkan fokus penonton pada suatu detail terhadap desain tokoh seperti muka atau mata.

Value dapat menghasilkan variasi nuansa dari satu warna yang sama melalui perbedaan tingkat terang dan gelap, sehingga memengaruhi perasaan atau arti yang disampaikan dari warna itu sendiri. Seperti warna merah tua yang mengangkat

perasaan lebih amarah, sedangkan warna merah muda menyampaikan perasaan yang lebih lembut serta kasih sayang (Tillman, 2019).

Setiap warna memiliki artinya sendiri yang digunakan untuk membantu menimbulkan sebuah perasaan tertentu secara psikologis atau asosiasi kultural terhadap penonton (Bishop et al., 2020). Berikut adalah arti dari setiap warna:

- a. Merah: Aksi, kepercayaan diri, dan keberanian.
- b. Oranye: Keceriaan, antusiasme, kebahagiaan, dan pencerahan.
- c. Ungu: Kekuatan, bangsawan, dan keanggunan.
- d. Kuning: Harapan, keberanian, kehangatan, dan kegembiraan.
- e. Hijau: Alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, dan keamanan.
- f. Biru: Ketenangan, kelembutan, bertanggung jawab, dan kesedihan.
- g. Putih: Semplicitas, kedamaian, kepolosan, kebaikan, kebersihan dan kesempurnaan.
- h. Hitam: Kematian, kejahatan, dan depresi.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penciptaan yang digunakan untuk penulisan ini adalah kualitatif, metode kualitatif merupakan jenis metode yang digunakan untuk memahami makna dari sebuah fenomena melalui pengumpulan data bersifat deskriptif. Teknik perolehan data yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 2, yaitu studi literatur dan observasi. Observasi dilakukan dengan mengambil referensi tokoh-tokoh dari beberapa media animasi dan *artbook* dari internet yang sudah ada. Studi literatur diambil dari buku dan jurnal tentang desain tokoh pada prinsip desain utama, yaitu bentuk, proporsi, dan warna.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1. Deskripsi Karya

Animasi *Ian*⁵ merupakan film animasi pendek naratif *hybrid* berdurasi 7 menit, dengan penggabungan gambar 2D untuk tokoh dan 3D sebagai latar belakang. Metode 2D yang digunakan adalah dengan animasi frame by frame melalui