

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Desain tokoh adalah proses menciptakan tampilan visual dan kepribadian unik dari tokoh-tokoh dalam karya seni, animasi, komik, gim, atau media lainnya, dengan tujuan membuat tokoh yang menarik, mudah dikenali, dan mampu menyampaikan cerita atau emosi secara efektif (Bishop et al., 2020, h. 12-17). Pertama, Tillman (2019) menjelaskan bahwa setiap bentuk memiliki makna tersendiri karena bentuk merupakan elemen dasar yang mendefinisikan suatu objek serta fungsinya. Tillman membagi bentuk dasar menjadi tiga, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Bentuk persegi melambangkan stabilitas, kejujuran, ketertiban, dan maskulinitas; segitiga menggambarkan energi, aksi, konflik, serta ketegangan; sedangkan lingkaran merepresentasikan kelengkapan, kenyamanan, kesatuan, dan sifat kekanak-kanakan (Tillman, 2019, h. 55-59).

Kedua, Bishop (2020) menjelaskan bagaimana proporsi sangat penting karena dapat memengaruhi persepsi penonton terhadap kepribadian, usia, atau peran tokoh tersebut. Misalnya, kepala besar dengan tubuh kecil sering diasosiasikan dengan tokoh yang lucu atau kekanak-kanakan, sementara proporsi yang cenderung lebih realistik mencerminkan tokoh yang serius atau dewasa (Bishop et al., 2020, h. 84-98). Ketiga, Mollica (2018) menjelaskan bagaimana psikologi warna berfokus pada pengaruh warna terhadap perilaku dan persepsi manusia terhadap lingkungan sekitarnya. Misalnya, bagaimana warna kuning sering diasosiasikan dengan keceriaan, memberikan kesan hangat, bahagia, penuh harapan, dan positif, serta mencerminkan kesederhanaan dan kepolosan yang dimiliki oleh anak-anak (Mollica, 2018, h. 90-99).

Kedua tokoh Alois dan Maria di dalam film animasi *Null* akan digunakan sebagai contoh desain tokoh di dalam karya tulis ini. Pemilihan tokoh Alois dilakukan karena Alois merupakan representasi penderita Alzheimer, sedangkan tokoh Maria dipilih sebagai tokoh pelengkap dalam cerita *Null*. Sebagai salah satu penikmat media seni dan cerita, penulis merasa perlu mengambil posisi desain tokoh karena penulis tertarik untuk menciptakan tokoh yang bukan hanya estetis, tapi juga bermakna. Penulis juga sekaligus ingin mengasah keahlian penggambaran

desain tokoh serta mempelajari lebih lanjut mengenai prinsip-prinsip yang mendasari kreasi desain tokoh yang baik. Oleh karena itu, tokoh Alois dan Maria dalam film animasi *Null* merupakan dua tokoh yang akan dibahas di dalam penelitian ini.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan tokoh pengidap alzheimer dan pasangannya pada Animasi *Null*?

Penulis akan membatasi penelitian ini pada 3 aspek desain tokoh yaitu, bentuk, proporsi, dan warna, serta berfokus pada tridimensional tokoh Alois dan Maria yang telah dibuat.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang tokoh pada Animasi 2D *Null* serta membahas bagaimana proses perancangan tokoh pengidap alzheimer dan pasangannya pada animasi *Null* dilakukan berdasarkan prinsip desain utama yaitu, bentuk, proporsi, dan warna.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 Desain Tokoh

Bishop (2020) menegaskan bahwa salah satu fondasi utama di dalam berbagai media bercerita, dari acara TV dan film animasi hingga video gim dan buku bergambar, adalah desain tokoh. Desain tokoh merupakan proses kreatif untuk membangun tokoh fiksi yang tidak hanya memiliki bentuk visual yang menarik, tetapi juga mampu menyampaikan identitas, kepribadian, dan peran dalam cerita secara jelas. Hal ini dikarenakan, di tengah-tengah setiap cerita yang mengenang, terdapat pula desain tokoh yang mengenang di dalamnya, baik dari sisi bentuk, proporsi tubuh, ataupun warna tokoh tersebut (h. 14-15).