

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 mengengang, terdapat pula desain tokoh yang mengengang di dalamnya, baik dari sisi bentuk, proporsi tubuh, ataupun warna tokoh tersebut (h. 14-15).

2.1.1 Tridimensional Tokoh

Tillman (2019) menjelaskan bahwa sebuah tokoh yang memiliki latar belakang yang dikembangkan secara baik dan jelas dapat membuat tokoh tersebut lebih menarik, hal itu dapat mendorong para penonton untuk merasa terikat dengan tokoh tersebut. Tridimensional sebuah tokoh terdiri dari tiga aspek utama, yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologi (Ruswandi & Purwaningsih, 2021).

1. **Fisiologi**

Fisiologi sebuah tokoh terdiri dari bagian tubuh yang dapat dilihat oleh penonton. Hal tersebut meliputi jenis kelamin, umur, tinggi badan, ras dan/ spesies, warna mata, bentuk tubuh, kostum, dan kelainan fisik. Di dalam dunia film, tokohistik tersebut tidak hanya berlaku kepada manusia, namun juga tokoh-tokoh yang berupa hewan, tumbuhan, objek organik ataupun non-organik.

2. **Sosiologi**

Sosiologi meliputi latar belakang sosial sebuah tokoh. Hal tersebut berupa kondisi ekonomi, lingkungan tempat tinggal, keluarga, kepercayaan atau religi, pekerjaan, dan tanggung jawabnya di dalam lingkungannya. Semua hal eksternal yang dapat mempengaruhi bagaimana sebuah tokoh berperilaku terhadap suatu permasalahan dan situasi.

3. **Psikologi**

Psikologi sebuah tokoh berhubungan dengan bagaimana tokoh tersebut berpikir dan merespons terhadap masalah dan situasi yang dia hadapi. Hal tersebut dapat meliputi kepribadian, sifat, ambisi, kelemahan, dan hobi. Oleh karena itu dimensi psikologi sebuah tokoh terikat erat dengan interaksi antara fisiologi dan sosiologi tokoh tersebut.

2.2 Prinsip Desain Tokoh

2.2.1 Bentuk

Tillman (2019) menyatakan bahwa terdapat makna di dalam berbagai macam bentuk, karena bentuk pada dasarnya adalah hal yang digunakan untuk mendefinisikan sesuatu dan kegunaan hal tersebut (h. 55). Oleh karena itu ada

pentingnya mengetahui makna-makna dibalik bentuk-bentuk yang akan digunakan di dalam sebuah desain tokoh, karena tergantung dengan bentuk apa yang diimplementasikan, tokoh tersebut dapat berakhir menampilkan cerita yang berbeda (h. 59).

Tillman membagi bentuk dasar menjadi tiga: persegi, segitiga, dan lingkaran. Persegi sering dikaitkan dengan stabilitas, kepercayaan, kejujuran, ketertiban, keamanan, kesetaraan, keteguhan, serta maskulinitas. Segitiga sering dikaitkan dengan aksi, agresi, energi, kelicikan, konflik, dan ketegangan. Serta lingkaran sering dikaitkan dengan kelengkapan, keanggunan, keceriaan, kenyamanan, kesatuan, perlindungan, serta sifat kekanak-kanakan (Tillman, 2019, h. 55-59).

2.2.2 Proporsi

Bishop (2020) menjelaskan bahwa anatomi manusia merupakan salah satu fondasi utama dari pembuatan tokoh desain (h. 86). Hal ini dikarenakan relasi antara tokoh dengan penonton akan lebih mudah terbangun dengan adanya desain tokoh yang menyerupai manusia atau tokoh yang dapat mengekspresikan diri mereka. Dari kepercayaan bangsa Mesir kuno yang mengukur menggunakan gumpalan tangan hingga teori dunia modern yang menggunakan ukuran kepala dari berbagai negara, tidak ada peraturan universal yang dapat mengatakan secara pasti dan benar mengenai proporsi tubuh manusia yang ideal, karena pada dasarnya setiap manusia memiliki bentuk tubuh yang berbeda (Bishop et al., 2020, h. 86).

2.2.3 Warna

Mollica (2018) juga menjelaskan bagaimana psikologi warna dapat sangat mempengaruhi perilaku dan persepsi manusia bahkan tanpa mereka sadari (h. 90). Mengetahui hal tersebut, warna dapat digunakan untuk mengatur fokus dan emosi penonton di dalam desain sebuah tokoh (Bishop et al., 2020, h. 60). Terdapat banyak faktor eksternal yang dapat mempengaruhi persepsi manusia terhadap suatu warna, dari jenis kelamin, usia, budaya, dan latar belakang etnis, di antara faktor-

faktor lainnya. Namun, terdapat beberapa warna yang menghasilkan emosi dan reaksi yang mirip antar individu.

Warna merah, misalnya, mencerminkan energi, gairah, kekuatan, keberanian, dan cinta, namun di sisi lain juga dapat menimbulkan kesan agresi, kecemasan, kemarahan, risiko, serta konflik. Warna oranye melambangkan antusiasme, kreativitas, kehangatan, dan kesegaran, tetapi juga dapat diasosiasikan dengan polusi seperti yang terlihat pada film *Blade Runner 2049* (2017), serta menimbulkan rasa tidak nyaman dan kesan aneh. Warna kuning identik dengan kehangatan, kebahagiaan, harapan, energi, dan kepositifan, meskipun pada konteks tertentu dapat menunjukkan bahaya, obsesi, kecemasan, hingga stres. Warna hijau sering dikaitkan dengan alam, kehidupan, kesegaran, ketenangan, dan harmoni, tetapi juga memiliki sisi negatif berupa kesan kebusukan, racun, penyakit, atau kejahatan.

Selanjutnya, warna biru menggambarkan langit, air, ketenangan, kedamaian, serta loyalitas, namun dapat pula memberi kesan dingin, kesepian, keputusasaan, dan kehilangan. Warna ungu memiliki konotasi positif seperti kehormatan, keanggunan, kemewahan, dan transformasi, tetapi juga dapat melambangkan kematian, kesedihan, atau hal-hal berbau mistis. Warna hitam mencerminkan formalitas, kekuatan, misteri, dan profesionalisme, meskipun sering dihubungkan dengan ketakutan, kematian, dan kejahatan. Sementara itu, warna putih menandakan kesempurnaan, kebersihan, kepolosan, serta kemurnian, namun di sisi lain juga dapat menimbulkan kesan dingin, kosong, steril, dan membosankan. (Mollica, 2018, h. 90-99).

2.3 Alzheimer

Frumkin (2024) menjelaskan bahwa penyakit Alzheimer merupakan gangguan otak progresif yang memperparah secara berkala dan biasa menyerang mereka yang telah berusia lanjut. Alzheimer biasanya diawali dengan gangguan memori jangka pendek yang ringan, seperti kesulitan mengingat peristiwa atau percakapan yang baru terjadi, kemudian berkembang menjadi gangguan kognitif yang lebih berat, termasuk disorientasi, kesulitan berbahasa, penurunan kemampuan penilaian, serta

mengalami permasalahan dalam berpikir secara kompleks. Seiring dengan perkembangan penyakit, penderita dapat mengalami perubahan perilaku dan kepribadian yang signifikan, seperti kecemasan, depresi, mudah tersinggung, apati, dan pada tahap lanjut muncul paranoia atau agitasi, yang mencerminkan kerusakan berkelanjutan pada area otak yang mengatur emosi dan perilaku (Frumkin, 2024).

Dampak Alzheimer tidak hanya terbatas pada penurunan kognitif, tetapi juga menyebabkan hilangnya kemampuan untuk melakukan aktivitas dasar sehari-hari seperti berpakaian, makan, dan menjaga kebersihan diri, sehingga pada akhirnya penderita menjadi sepenuhnya bergantung pada pengasuh. Ketergantungan ini menimbulkan beban emosional, fisik, dan finansial yang besar bagi keluarga dan pengasuh, yang harus menghadapi tuntutan perawatan sekaligus tekanan emosional akibat menyaksikan penurunan fungsi dan perubahan kepribadian penderita. Frumkin menegaskan bahwa meskipun hingga saat ini belum terdapat obat yang dapat menyembuhkan penyakit Alzheimer, berbagai penanganan yang tersedia bertujuan untuk memperlambat perkembangan gejala dan meningkatkan kualitas hidup, terutama pada tahap awal hingga menengah penyakit

2.4 Ras

Jati (2017) menjelaskan bahwa manusia merupakan makhluk hidup yang spesial dan berbeda dengan makhluk hidup lain yang ada di bumi dikarenakan kemampuan adaptasi yang dimiliki. Dari dataran rendah hingga dataran tinggi, rakyat Indonesia menyebarluas menghuni di berbagai dataran di Indonesia. Dari adaptasi tersebut, datang berbagai budaya dan ras yang berkembang di kepulauan Indonesia, salah satu dari ras tersebut adalah ras Malayan Mongoloid yang menghuni di pulau Jawa, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Bali, dan Nusa Tenggara. Dari penelitian yang Jati lakukan, data menunjukkan bahwa mayoritas warga masyarakat Tengger di Desa Argosari Jawa Timur memiliki ciri fisik khas yang mencerminkan etnis setempat. Secara umum, mereka memiliki warna kulit sawo matang, warna mata cokelat tua, serta bentuk mata miring dengan ujung yang sedikit naik ke atas. Bentuk hidung mereka cenderung lebar dengan ujung yang juga sedikit terangkat, sementara

rambut umumnya berombak dangkal. Selain itu, bentuk bibir masyarakat Tengger berukuran sedang, tidak terlalu tipis maupun terlalu tebal (Jati, 2017, h. 252-255).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, metode penciptaan yang digunakan berupa metode kualitatif dengan teknik pengumpulan berupa studi literatur dan observasi karya yang tersedia. Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena, perilaku, pengalaman, atau makna yang dimiliki individu maupun kelompok dalam konteks tertentu. Teknik studi literatur dilakukan dengan mengambil informasi mengenai desain tokoh yang berfokus pada bentuk, proporsi, dan warna. Sedangkan teknik observasi dilakukan dengan mengambil informasi mengenai desain tokoh dari tokoh-tokoh yang sudah ada dari berbagai macam media kreatif, seperti film, kartun, dan *anime*.

3.2 OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1 Deskripsi Karya

Null merupakan sebuah film animasi pendek yang memiliki naratif fiksi berdurasi enam menit yang diproduksi oleh *Katharsis Production*. Film dengan tema kehilangan dan realitas tersebut memiliki genre psikologi, drama, dan misteri dan ditargetkan untuk penonton PG 13+ dikarenakan inti ceritanya. Teknik animasi 2D yang digunakan adalah teknik *frame by frame*, digabungkan pula dengan menggunakan 3D untuk membantu latar belakang animasi.

3.2.2 Konsep Karya

Null berfokus pada Alois, seorang pria berkeluarga yang memiliki kehidupan yang bahagia dan berwarna. Ketika dia menemukan sebuah gim berjudul *Mizar's Heel*, dia menghabiskan waktunya memainkan gim tersebut. Semakin lama dia bermain, semakin menghilang bagian-bagian dari dunianya. Tanpa dia sadari, gim yang dia