

2. LANDASAN PENCiptaan

Pada bagian ini membahas teori-teori yang menjadi dasar dalam proses penciptaan karakter Mayra, meliputi teori dasar *Character Design*, teori *3 Dimensional Character*, dan teori *3 Act Structure* yang berguna untuk acuan perkembangan karakter.

2.1. *Character Design*

Desain karakter adalah proses dalam menciptakan tokoh visual yang memiliki kepribadian, latar belakang, motivasi, nilai, dan sifat yang berkaitan dengan alur cerita (Wibowo, 2022). Perancangan karakter sangat penting karena memiliki fungsi sebagai pusat perhatian dalam karya animasi, *game*, komik, dan media hiburan lainnya. Karakter yang dibangun akan menyalurkan hubungan emosional dengan audiens sehingga para penonton dapat merasakan tokoh tersebut hidup dan mudah dikenali.

Dalam merancang karakter, terdapat 5 prinsip dasar untuk pengembangan sebuah karakter, dengan beberapa langkah :

1) Meneliti karakter

Seorang desainer wajib memahami karakter yang akan dibuat, dari pekerjaan, sosial masyarakat, budaya, bentuk fisik, dan sifat yang akan diceritakan.

2) Membangun fondasi karakter

Fondasi karakter bisa dicapai dengan 3 prinsip menurut Karl Iglesias (2005) yaitu dengan pengenalan, daya tarik, dan misteri untuk menciptakan dampak emosional.

3) Mendefinisikan karakter

Proses awal dimulai dengan desain visual karakter yang mencakup penampilan fisik, ekspresi, motivasi tokoh, dan kesesuaian tema. Dengan begitu, sebuah karakter akan memiliki kepribadian yang unik, memberikan alur karakter, menekankan perbedaan karakterisasi dan karakter sejati, dan akan menambahkan kelemahan yang ada pada karakter.

4) Memperdalam karakter

Prinsip karakter akan lebih kuat dengan menentukan latar belakang, tujuan motif dan kebutuhan. Kemudian memberikan konflik antara internal/eksternal, dan menunjukkan perjalanan perubahan tokoh secara konsisten.

5) Hubungan karakter

Sebuah tokoh pasti memiliki karakter lain untuk membentuk alur cerita. pembuatan karakter lain akan menonjolkan kelebihan dan kekurangan antar karakter utama

Dalam pembuatan karakter terdapat beberapa prinsip dasar visual yang biasa digunakan untuk merancang sebuah tokoh :

2.1.1. *Silhouette*

Siluet merupakan bentuk dasar bayangan dari sebuah karakter yang harus jelas dan dapat dikenali walau tanpa detail wajah dan kostum. Siluet memiliki fungsi penting dalam menjaga konsistensi bentuk sebuah karakter desain dalam berbagai pose dan sudut pandang. Dengan begitu, animator akan lebih mudah dalam menggerakkan animasi tanpa menghilangkan identitas visual dari karakter tersebut.

2.1.2. *Shape Language*

Bahasa bentuk karakter merupakan sistem membuat karakter berdasarkan bentuk geometris sederhana seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Setiap bentuk memiliki deskripsi yang mencerminkan sifat dan kepribadian masing-masing tokoh.

a) Lingkaran

Bentuk lingkaran memiliki kesan yang ramah, hangat, dan polos.

b) Persegi

Bentuk persegi memiliki kesan yang kuat, stabil, dan dapat dipercaya

c) Segitiga

Bentuk segitiga memiliki kesan yang berbahaya, agresif, dan licik

2.1.3. *Proportion*

Proporsi merupakan bentuk perbandingan ukuran antara rasio kepada terhadap bagian tubuh karakter (*head-to-body ratio*) untuk menciptakan visualisasi setiap karakter beserta membangun psikologis pada karakter. Setiap proporsi memiliki kesan yang berbeda-beda, seperti :

- a) 2-3 kepala merupakan proporsi yang sering digunakan untuk karakter anak, biasanya dipakai dengan gaya *cartoon* agar memberikan kesan lucu. Karakter anak digambarkan dengan kepala besar dan tubuh yang kecil.
- b) 5-6 kepala merupakan proporsi semi realis, yang umumnya sering digunakan dalam animasi dengan gaya kartun dan realistik.
- c) 7-8 kepala merupakan proporsi realistik yang digunakan untuk karakter dewasa atau karakter yang akan ditampilkan dengan sifat serius.

2.1.4. *Color Theory*

Teori warna merupakan prinsip yang penting dalam pembuatan desain karakter, setiap warna akan menyampaikan kepribadian, suasana hati, dan perkembangan tokoh sepanjang cerita. Warna tidak hanya berfungsi sebagai estetika, namun bisa digunakan secara emosional dan simbolis. secara garis besar, setiap warna memiliki arti yang berbeda-beda :

- a) Merah : berani, agresif
- b) Biru : tenang, bijaksana
- c) Hijau : alami, seimbang
- d) Kuning : ceria, penuh energi
- e) Hitam/gelap : misterius, menakutkan

Warna dapat digunakan untuk membedakan setiap karakter agar tidak membuat penonton bingung. Sebagai contoh, karakter protagonis sering diberi warna yang cerah agar memberikan kesan positif dan ceria, sebaliknya karakter antagonis sering diberi warna gelap untuk memberi kesan negatif.

Perubahan warna pada karakter dapat digunakan sebagai indikator visual dari *character development*. Menurut Heller (2009) Penurunan saturasi dan kecerahan warna dikaitkan dengan perubahan kondisi emosional karakter, terutama ketika

karakter mengalami konflik atau kejadian traumatis. Perubahan warna tidak menghilangkan identitas visual karakter, namun memperkuat narasi perkembangan karakter melalui transformasi visual yang konsisten.

2.1.5. *Consistency*

Konsistensi merupakan prinsip dalam menjaga identitas sebuah karakter dari segi visual, warna, bentuk, pose, dan ekspresi. Tanpa konsistensi, karakter yang didesain bisa kehilangan ciri khas/keunikannya sehingga bisa membuat para penonton bingung. Terdapat 3 konsistensi yang perlu diperhatikan dalam membuat desain karakter :

- a) Konsistensi bentuk : detail tubuh harus terlihat sama dari berbagai sudut pandang, proporsi, dan siluetnya.
- b) Konsistensi warna : sebuah karakter harus menggunakan palet warna yang tidak berubah-ubah sehingga identitas visualnya tetap terjaga.
- c) Konsistensi kepribadian : Karakter harus konsisten dengan sifat, kebiasaan, dan ekspresi yang akan dikeluarkan sesuai dengan jalan dan peran nya dalam sebuah cerita.

Desainer biasanya menggunakan *model character sheet* untuk menjaga konsistensi karakter. *Model sheet* ini berisi panduan karakter dari berbagai tampak, ekspresi, hingga pose yang khas pada sebuah karakter sehingga memudahkan animator untuk menggambar karakter tanpa kehilangan ciri khas visualnya.

2.2. *Three Dimensional Character*

Menurut Egri (1960) sebuah cerita akan menjadi realistik dan meyakinkan bila tokoh dibangun secara hidup dan lengkap. Karakter bukan hanya sekedar “peran” atau “figur”, namun merupakan representasi seseorang dengan segala kompleksitas.

Konsep *3 Dimensional Character* menekankan bahwa sebuah tokoh dalam karya tidak hanya dipahami dari penampilan luar, namun harus dipahami secara utuh dan mendalam melalui 3 aspek (Kadmaerubun et al., 2023). 3 aspek ini sangat penting dalam menghidupkan sebuah tokoh agar terkesan lebih nyata.

a. Fisiologis

Dimensi ini mencakup kriteria tokoh dalam segi fisik seperti jenis kelamin, usia, berat/tinggi badan, kesehatan tubuh, penampilan, bentuk wajah, warna rambut, dan ciri-ciri fisik lainnya. Unsur fisiologis sangat penting untuk memahami bagaimana bentuk tokoh akan berinteraksi dalam cerita, karena berhubungan dengan bagaimana persepsi audiens terhadap tokoh yang diceritakan.

b. Sosiologis

Dimensi ini mencakup posisi tokoh dalam lingkungan sosialnya, seperti status sosial, latar belakang keluarganya, Pendidikan, agama, pekerjaan, budaya, kelas sosial, dan pandangan masyarakat sekitar mengenai tokoh tersebut. Latar sosiologis tokoh ini akan membentuk cara berpikir dan cara bertindak dari sebuah karakter pada alur cerita.

c. Psikologis

Dimensi ini mencakup sifat dan kepribadian tokoh, seperti kondisi mental, ambisi, kecerdasan, motivasi, dan aspek psikologis lainnya. Aspek ini menjadi inti yang membuat karakter menjadi kompleks dan berperilaku berdasarkan dorongan internal yang logis. Hal ini yang membuat setiap karakter memiliki alasan mendalam mengapa dalam cerita ia berperilaku/melakukan sesuatu dari suatu keadaan.