

Water Blossom. Desain tokoh animasi memiliki peran penting dalam membangun identitas merek yang kuat dan mudah dikenali. Di era komunikasi visual dan digital saat ini, merek tidak hanya dituntut untuk memiliki produk yang berkualitas, tetapi juga mampu menyampaikan nilai, karakter, dan pesan merek secara efektif kepada audiens.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penciptaan ini bertujuan untuk menyelesaikan keberlangsungan proyek tugas akhir dengan menuliskan proses desain tokoh untuk animasi sebagai strategi visual menyampaikan sebuah storytelling yang digunakan sebagai identitas merek Terran. Menjelaskan proses dan metode pengerjaan yang dilakukan dalam rangka mencapai penyelesaian dari penciptaan desain tokoh untuk proyek animasi ini.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

Pembuatan desain tokoh untuk proyek iklan parfum Terran ini, penulis ingin menghadirkan tokoh yang mampu mempresentasikan sebuah nuansa yang tenang dan elegan yang muncul saat ketika konsumen merasakan aroma parfum Terran. Dari proses pembuatan ini, penulis ingin menciptakan desain tokoh dimana tokoh tersebut dapat menjadi visual untuk brand yang dimiliki oleh *brand image* Terran yang selaras dengan temanya. Untuk membangun naratif visual tersebut, penulis menggunakan teori *Character Design* sebagai landasan terkhususnya dalam aspek *shape* dan *proportion*, sehingga tokoh yang diciptakan memiliki sebuah siluet dan struktur yang sesuai dengan konsep yang ingin disampaikan. Selain itu, penulis juga menerapkan prinsip-prinsip visual khas animasi terinspirasi dari Asia Timur, sehingga elemen budaya yang ditampilkan dapat mendukung tokohisasi dan memperkuat tema estetika keseluruhan dalam karya animasi ini.

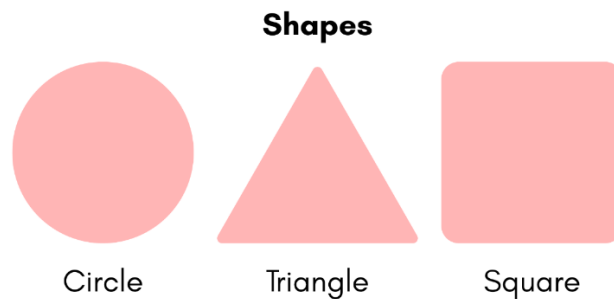
## 2.1 *Character Design*

Character design merupakan sebuah proses dalam merancang representasi visual yang mencerminkan berbagai aspek “kemanusiaan”, mulai dari sifat alami, ciri fisik, latar profesi, lingkungan hidup, hingga perjalanan hidupnya. Proses ini tidak hanya terbatas pada wujud manusia saja, melainkan juga dapat diterapkan pada tokoh hewan, tumbuhan, maupun benda objek mati (Hapsari, 2022). Dengan menentukan aspek visual dan juga kepribadian mereka seperti bentuk dari fisik tokoh, warna, ekspresi, pergerakan tokoh, hingga sifat dan kepribadian. Hal tersebut bertujuan untuk membuat tokoh tersebut “hidup” dan dapat menyampaikan identitas yang dapat dilihat secara naratif.

Selain itu, *character design* memiliki dasar teori yang banyak seniman gunakan dalam rangka menciptakan sebuah tokoh. Dengan mengaplikasikan pembelajaran dasar mengenai penggambaran tokoh dapat mendukung poin visual animasi yang diciptakan. Tokoh tokoh diciptakan dari sebuah dasar yang membantu memulai dari awal fondasi sampai detilnya. Beberapa teori tersebut menurut Tom Bancroft (2006, hlm. 28-34), membicarakan mengenai penggunaan teori *shape* dan *proportions* dalam menciptakan sebuah *character design* sebagai berikut;

### 2.1.1 *Shape*

Saat menciptakan sebuah desain tokoh, pertama yang dipikirkan adalah apa yang akan menjadi bentukan dari tokoh tersebut. Menggunakan bentuk-bentuk dasar akan membantu memberikan petunjuk visual yang diperlukan untuk menggambarkan desain tokoh. Shape dapat menjadi landasan bagi sifat kepribadian serta sikap umum yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Tom Bancroft menjelaskan bahwa bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, dan segitiga adalah elemen fundamental dalam merancang sebuah tokoh yang memiliki identitas visual kuat dan mudah diingat. Masing-masing dari bentuk memiliki maksa psikologis tertentu yang dapat menggambarkan sifat atau kepribadian tokoh bahkan sebelum menggunakan unsur warna, tekstur, ataupun ekspresi.



*Gambar 2.1. Macam Shapes. Sumber: Penulis (2025).*

Bentuk Lingkaran, biasanya dipakai untuk menggambarkan tokoh yang tampak memiliki tokoh yang ramah, polos, aman, atau hangat. Karena tidak memiliki sudut yang tajam, bentuk ini memberikan sebuah Kesan yang lembut sehingga tokoh terlihat mudah didekati. Contoh desain tokoh yang menggunakan bentuk lingkaran dalam film animasi yang terkenal seperti *Mickey Mouse*, *Baymax*, dan *Kirby*. Dari tokoh tersebut, mereka memiliki sifat tokoh yang ceria, lembut, dan mencerminkan kepolosan dan kelucuan.

Bentuk Segitiga, bentuk ini menampilkan citra penuh energi, gerak, kelicikan, atau adanya potensi bahaya. Bentuk ini sering dimanfaatkan untuk tokoh antagonis, tokoh yang gesit, dan juga figure yang memiliki intensitas yang tinggi. Contoh desain tokoh dalam film animasi yang terkenal menggunakan bentuk segitiga seperti *Scar* dari *Lion King*, *The Joker*, dan *Stitch*. Tokoh tersebut memiliki beberapa aspek bentuk yang menggunakan bentuk segitiga untuk menunjukkan banyak sudut, membuat mereka tampak licik, agresif, dan tajam seperti pisau yang memberikan kesan berbahaya.

Bentuk Persegi, bentuk ini menciptakan bahwa tokoh memiliki kesan stabil, kuat, tangguh, dan juga dapat diandalkan. Tokoh yang memiliki desain menggunakan bentuk ini sering terlihat kokoh dan tegas. Contoh desain tokoh dari animasi yang terkenal menggunakan bentuk ini seperti *Superman*, *Wreck-It Ralph*, dan juga *Buzz Lightyear*. Tokoh-tokoh tersebut memiliki kepribadian yang menegaskan bentuk perseginya dengan memiliki watak yang tegas, optimis, stabilitas, kokoh dan percaya diri.

### 2.1.2 *Proportions*

Proportions dalam desain tokoh adalah sebuah perbandingan dalam ukuran diantara bagian tubuh tokoh seperti seberapa besar kepala, panjang lengan, badan, dan bagian tubuh lainnya. Berdasarkan Stephen Silver (2017), peran dari proporsi dapat memberikan sebuah bentuk pada siluet dan juga gaya karakter, juga bagaimana distorsi proporsi itu dapat menghasilkan daya tarik visual pada tokoh yang diciptakan. Dalam buku Tom Bancroft (2006), menjelaskan kalau *proportions* tidak hanya bertujuan untuk menciptakan sebuah bentuk tokoh yang menarik, tetapi juga memberikan dan memperkuat kepribadian dan juga karakter dalam sebuah cerita animasi. Rasio di antara ukuran bagian tubuh anggota gerak dapat memperlihatkan sebuah persepsi bagi penonton terhadap energi dan sifat karakter. *Proportions* dapat berfungsi sebagai dasar fondasi yang penting dalam membangun sebuah identitas karakter sebelum mengimplementasi detail lain seperti warna, kostum, ataupun tekstur yang nantinya akan ditambahkan pada tokoh.

### 2.2 *Three-Dimensional Character*

Sebuah tokoh memiliki konsep dan fondasi dari pertama kali tokoh tersebut diciptakan, memiliki sebuah latar belakang tersendiri. Three-dimensional character merupakan sebuah konsep yang diperkenalkan oleh Lajos Egri untuk membantu menciptakan tokoh yang memiliki karakter, watak, kedalaman, dan juga aspek yang membuat tokoh tersebut hidup yang disebut juga sebagai *Character Bone Structure*. Menurut Egri, sebuah tokoh memiliki tiga dimensi yang harus dibangun dan diciptakan melalui adanya tiga aspek utama dalam pembuatan tokoh itu, yaitu: *Physiology*, *Psychology*, dan *Sociology* (Simamora, 2022).

Berdasarkan studi penelitian yang telah dilakukan oleh Sangastu (2018) yang menganalisis mengenai Novel “The Short Second Life of Bree Tanner”, menggunakan teori karakterisasi menurut Kenney (1966) mengenai menerapkan metode dramatis dan juga analisis tokoh terhadap tipe-tipe tokoh lainnya dalam sebuah karakterisasi. Menganalisa tokoh secara fisik dimana tokoh yang dibicarakan adalah seorang gadis 15 tahun yang hidupnya telah berubah setelah menjadi seorang vampir, perubahan psikologis dimana tokohnya merupakan

seseorang yang introvert dan tertutup dari semua orang, dan juga sisi sosiologis dari tokoh tersebut sebagai seorang manusia yang tinggal bersama ayahnya tetapi hubungan kedua tokoh tersebut menjadi berubah karena kematian ibunya. *Three-dimensional character* ini sangat relevan dalam pembentukan tokoh serta desain karakter yang diinginkan dan cocok untuk jalan cerita.

### **2.2.1 Character Physiology**

*Character Physiology* menunjukkan atribut fisik dan juga penampilan dari seorang karakter. Menurut Egri, penampilan seorang karakter seperti tipe tubuh, fitur dari wajah, postur tubuh, usia, jenis kelamin, serta kebiasaan fisik memiliki cukup banyak pengaruh yang kuat terhadap bagaimana kepribadian dari tokoh itu dilihat. Di dalam dunia animasi, fisiologi tokoh memiliki peran yang penting karena melalui aspek visual, tokoh itu dapat menyampaikan sifat, emosi, dan juga keunikan. Contohnya adalah jika postur tubuh yang tinggi dan juga kaku, sering dilihat sebagai tokoh yang memiliki sifat berwibawa atau berotoritas, sedangkan kalau bentuk tubuh tokoh yang kecil dan bulat condong memberikan kesan yang ramah, nyaman, hangat, dan baik. Detail fisik karakter tidak hanya menjadi sebuah unsur estetika pada tokoh, tetapi juga menambahkan sebuah aspek naratif yang kuat dalam membangun identitas dan hubungan emosional bersama penonton.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### **2.2.2 Character Psychology**

*Character Psychology* mencakup kehidupan kesehari-harian, motivasi, serta kepribadian dari seorang tokoh. Egri menekankan bahwa setiap dari tindakan tokoh harus muncul secara logis yang berasal dari struktur psikologisnya seperti keinginan tokoh tersebut, ketakutan, dan juga konflik internalnya yang menjadi pendorong utama dari keputusan dan perilakunya yang tokoh lakukan. Di dalam animasi, pemahaman terhadap psikologi tokoh sangatlah penting untuk memastikan kalau tindakan dan reaksi dari tokoh itu konsisten, realistis, dan juga masuk akal. Hal ini memberikan kedalaman yang melampaui hanya penampilan fisik, agar tokoh menjadi seakan-akan lebih hidup, dan mampu membangun keterikatan emosional dengan penonton. Dengan memahami sisi psikologis tokoh, animator juga dapat menciptakan karakter yang tidak hanya terlihat nyata, tetapi juga penonton dapat melihat tokoh yang memiliki kepribadian yang kompleks dan menarik.

### **2.2.3 Character Sociology**

Character Sociology mempelajari lebih dalam mengenai hubungan karakter dengan masyarakat dan interaksinya dengan karakter lain. Aspek ini mempertimbangkan latar belakang sosial, lingkungan budaya, keluarga, teman, dan juga peran sosial yang dijalani oleh sang tokoh. Egri menekankan bahwa tidak ada karakter yang hidup secara terisolasi, dalam konteks sosial sangat memengaruhi perilaku, pilihan, dan kepribadian tokoh tersebut. Dalam animasi, memperhatikan faktor-faktor sosiologis ini memungkinkan karakter berinteraksi secara bermakna dengan lingkungannya dan dengan karakter lain, sehingga cerita menjadi lebih kaya, realistis, dan hidup. Dengan memahami konteks sosial, animator bisa menciptakan karakter yang tidak hanya tampak nyata, tetapi juga memiliki hubungan dan dinamika sosial yang mendalam, membuat penonton lebih mudah terhubung dengan cerita yang telah diciptakan.



## 2.3 Burung *Crane* dan *Tit*

Dalam pembuatan desain tokoh pada penciptaan ini menggunakan tokoh berdasarkan hewan binatang burung *crane* atau dalam Bahasa Indonesia, Burung Bangau dan burung *long-tailed tit* atau dalam Bahasa Indonesia, Burung Parus. Menggunakan kedua hewan tersebut sebagai desain tokoh animasi yang memiliki latar belakang serta sifat dari masing-masing hewan burung tersebut yang mendukung penciptaan tokoh animasi Terran. Desain tokoh yang berdasarkan hewan burung tersebut dapat dikorelasikan dengan teori bentuk serta dalam rangka penciptaan tokoh sifat berdasarkan dari hewan aslinya. Kedua burung tersebut memiliki latar belakang yang berbeda, mulai dari segi ekologis, habitat, dan juga keseluruhan dari spesies mereka.

### 2.3.1 Burung *Red-crowned Crane*

Menurut penelitian Victoria DeCarlo (2004), *Red-crowned Crane* adalah sebuah spesies bangau yang besar dari Asia Timur yang menghuni lahan basah seperti rawa, danau, tipe-tipe tempat area basah seperti wetland, terutama di timur laut pada Tiongkok, Rusia bagian timur, Korea, dan juga Jepang. Tubuhnya memiliki warna putih dengan terkadang sayap atau leher berwarna hitam, burung itu juga memiliki mahkota kulit merah di kepala. Tinggi dari burung bangau itu bisa mencapai sekitar 1,5 meter dan lebar sayap 2,2-2,5 meter. Zheng (2025) menyatakan bahwa burung *crane* kerap dimitoskan sebagai symbol umur panjang dan kemampuan melampaui batas duniawi, menempati peran penting dalam budaya keagamaan Tiongkok.



Gambar 2.2. Gambar hewan burung crane. Sumber: CGTN (2019).

### 2.3.2 Burung *Long-Tailed Tit*

Berdasarkan penelitian Dr. Erica Irish (2024), Burung *long-tailed tit* (*Aegithalos caudatus*) adalah burung kecil yang termasuk dalam keluarga *Aegithalidae* dan tersebar di Eropa, Asia, serta sebagian wilayah Timur Tengah. Tubuhnya mungil kecil dengan ekor panjang, kepala bulat, dan bulu lembut, membuatnya mudah dikenali, ukuran tubuh burung *long-tailed tit* berkisar sekitar 13-15 cm termasuk ekor. Burung ini bersifat sosial dan sangat aktif, biasanya bergerak dalam kelompok kecil atau kawanan sekeluarga, serta saling bekerja sama saat mencari makan dan membangun sarang. *Long-tailed tit* dapat ditemukan di berbagai habitat, mulai dari hutan gugur dan hutan campuran, hingga semak, taman, dan kebun di area perkotaan. Makanan utamanya adalah serangga kecil dan larva, meski kadang juga memakan biji-bijian, sehingga burung ini ikut membantu mengendalikan populasi serangga sekaligus menyebarkan biji tanaman. Selain itu, *long-tailed tit* cukup adaptif terhadap perubahan lingkungan dan cuaca, dengan kebiasaan migrasi atau bergerak secara lokal menyesuaikan kondisi dan ketersediaan makanan.



Gambar 2.3. Foto burung *long-tailed tit*. Sumber: Instagram @toyohiro05 (2019).