

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

Penulis ingin membuat film animasi yang menceritakan mengenai siswa yang melakukan perjalanan ke Gua Sunyaragi yang melakukan dokumentasi. Sebagai seorang perancang karakter, penulis akan membahas bagaimana karakter dalam animasi sunyaragi dirancang serta bagaimana *3 Dimensional character*, *archetypes*, *Shape language* dan warna serta pengaruh dalam perancangan karakter dalam animasi Sunyaragi. Landasan sendiri tersusun menjadi dua bagian utama yaitu tinjauan teori dan konsep objek penciptaan. Teori yang digunakan merupakan teori *character designing* pada animasi 2D yaitu *Shape language*, *3 Dimensional character*, *archetypes* dan warna.

### 2.1 CHARACTER DESIGN PADA ANIMASI 2D

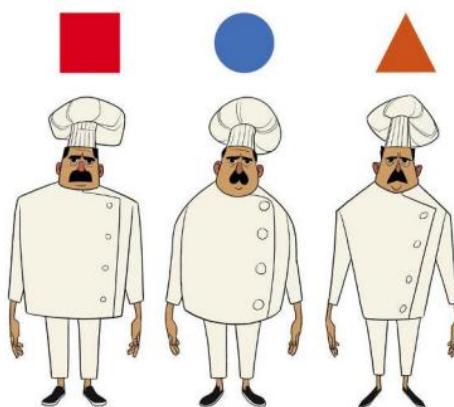
Menurut Matheus (2025) Animasi merupakan gambar bergerak atau penggabungan beberapa frame secara berurutan untuk menghasilkan ilusi pergerakan. Namun kini animasi telah berkembang menjadi medium naratif yang kompleks dan kuat dalam menyampaikan pesan budaya. Dalam konteks pelestarian budaya, animasi menjadi penghubung antara budaya tradisional dengan generasi muda. Medium ini memungkinkan penyampaian nilai-nilai etika atau filosofis yang kompleks melalui pendekatan visual sehingga lebih efektif dalam menarik perhatian generasi muda.

#### 2.1.1 *Shape Language*

Menurut Draw (2019), Perancangan tokoh memiliki pengaruh yang signifikan terhadap cara penonton memahami cerita. Setiap bentuk desain proporsi tubuh, bentuk wajah, pilihan warna hingga detail pakaian dapat mempengaruhi persepsi emosional penonton. Sebab itu tokoh yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi secara visual namun dapat berkomunikasi dalam menyampaikan nilai-nilai naratif dan kesan budaya. Menurut Tillman (2019) menegaskan penting untuk perancang menyampaikan informasi tokoh secara konsisten baik secara visual ataupun naratif. Inkonsistensi visual dapat melemahkan daya tarik karakter dan

mengganggu perasaan imersif penonton dalam cerita. Sebagai contoh apabila tokoh dirancang dengan visual lemah namun secara naratif digambarkan dengan perkasa tanpa ada kontekstual yang jelas, penonton akan merasa kebingungan dengan cerita tersebut. Karena itu konsistensi antara desain visual dan naratif merupakan elemen penting dalam merancang tokoh. Tillman (2019) menjelaskan bentuk merupakan salah satu fundamental dalam merancang karakter, didalam teori *shape language* setiap bentuk geometris dasar seperti lingkaran , persegi dan segitiga memiliki konteks psikologis yang berbeda.

### 2.1.2 Lingkaran, Persegi dan Segitiga.



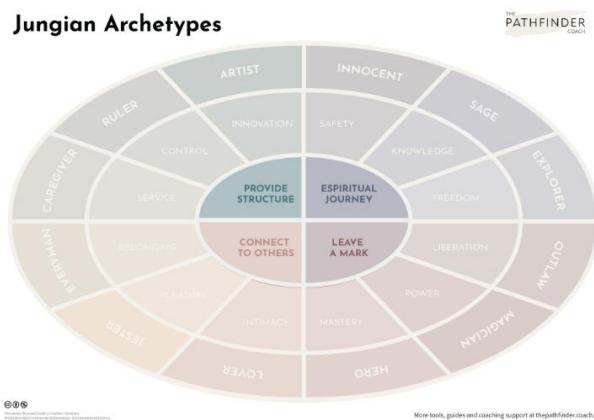
Gambar 2.1 Bentuk primer dari Draw (2019).

Draw (2019) mengatakan bahwa bentuk dasar memiliki 3 bentuk primer yaitu persegi, lingkaran dan segitiga. Ketiga bentuk ini tidak hanya berfungsi menjadi elemen visual semata melainkan memiliki kesan psikologis manusia terutama pada alam bawah sadar. Menurut Tillman (2019) persegi sendiri menggambarkan konsep stabilitas, tangguh dan tanggung jawab. Jika dilihat dalam konteks gender maka persegi akan cenderung memberikan rasa maskulin terlepas dari jenis kelamin. Persegi juga seringkali dipersepsi menjadi pemimpin ataupun pelindung. Sementara itu lingkaran, menurut Tillman (2019) melambangkan rasa positif , kelembutan dan feminitas. Bentuk ini tidak memiliki sudut sehingga memberikan kesan aman dan ramah. Ketika digunakan oleh tokoh pria, lingkaran membuat tampilan tokoh terkesan bersahabat dan rentan secara emotional dan empatik. Berbanding terbalik dengan segitiga yang memiliki sudut runcing yang sering

digunakan untuk menyampaikan kesan ketidakstabilan serta agresivitas, sehingga sering digunakan dalam merancang tokoh antagonis agar menciptakan rasa bahaya dalam alam bawah sadar penonton.

### 2.1.3 *Archetypes*

*Archetypes* merupakan Bahasa Yunani yang digabungkan dari kata "*arché*" yang berarti permulaan dan "*típos*" yang berarti pola atau model, Secara harfiah arketipe sendiri memiliki arti cetakan dasar. Menurut Jung (2014) arketipe sendiri tidak dapat dipisahkan oleh kesadaran kolektif yang didefinisikan adalah lapisan yang paling dalam dan dimiliki secara universal sehingga menjadi fundamental dari *Archetypes* itu sendiri. Manusia sendiri memiliki lapisan psikis yang berisi memori ataupun pola pola bawaan yang diwarisi secara biologis dan kultural.



Gambar 2.2 Jungian Archetypes dari <https://thepathfinder.org/jungian-archetypes/>

#### a. *The Persona*

Persona sendiri merupakan sisi dari kepribadian manusia yang ingin ditunjukkan kepada dunia. Persona sendiri juga merupakan sisi baik yang dibutuhkan manusia sehingga dapat memenuhi norma sosial di lingkungan tertentu. Persona sendiri merupakan wujud dari bagaimana pandangan ideal masyarakat terhadap suatu individu.

b. *Shadow*

Menurut Jung (2014) *Shadow* merupakan kebalikan dari *Persona* yang berarti berasal dari keinginan yang ingin disembunyikan dari kesadaran dan lingkungan. Sebagai contoh tokoh bersikap mudah marah namun karena memiliki kesadaran alam bawah sadar membenci sifat pemarah. *Shadow* sendiri merupakan representasi dari kepribadian yang ditekan dan tidak diakui.

c. *Anima* dan *Animus*

*Anima* dan *animus* adalah perwakilan dari sisi psikologis yang merepresentasikan sisi feminin dan maskulin. Menurut Jung (2014) *anima* adalah citra feminim dalam sisi laki-laki yang menggambarkan mengenai intuisi, emosi dan hubungan. Sementara *animus* merupakan citra maskulin dalam diri wanita yang merepresentasikan logika, ketegasan dan tindakan. Kedua hal ini merupakan bagian dari alam bawah sadar kolektif yang berlawanan dengan identitas gender.

d. *The self*

*The self* adalah *archetypes* yang menyatukan kondisi psikis mengenai kesadaran dan alam bawah sadar. Menurut Jung (2014) *self* menjadi pusat pengatur kepribadian yang mengalami perubahan psikologis. Dalam narasi, *Self* sendiri sering diinterpretasikan menjadi tujuan akhir dari perkembangan tokoh.

#### 2.1.4 12 *Archetypes*

Berdasarkan Jung (2014) sistem *archetypes* dalam seni sastra maupun film dikembangkan menjadi 12 bentuk yaitu

- 1) *The Innocent*
- 2) *The Orphan*
- 3) *The Hero*

- 4) *The Caregiver*
- 5) *The Explorer*
- 6) *The Rebel*
- 7) *The Lover*
- 8) *The Creator*
- 9) *The jester*
- 10) *The sage*
- 11) *The magician*
- 12) *The Ruler.*

### **2.1.5 Tridimensionality : Characters**

Menurut Egri (1946) tokoh yang baik dalam sebuah bentuk narasi memiliki tiga hal yaitu kedalaman, kompleksitas dan konsistensi sehingga tokoh yang dirancang terasa hidup dan dipercaya oleh penonton. Egri sendiri telah mengidentifikasi tiga dimensi yang saling terkait dan perlu dikembangkan secara konstan;

#### 1. Dimensi Fisiologis

Dimensi fisiologis mendeskripsikan mengenai ciri ciri fisik atau kondisi biologis tokoh yang berkaitan dengan perilaku tokoh. Menurut Egri (1946) beberapa elemen elemen penting dalam perancangan sisi fisiologis tokoh yaitu;

- a) Usia
- b) Jenis kelamin & Seksualitas
- c) Tinggi dan Berat Badan
- d) Warna kulit
- e) Ciri wajah
- f) Kondisi kesehatan
- g) Suara

Dimensi fisiologis merupakan dimensi yang secara visual terlihat langsung oleh penonton sehingga penting untuk menjaga keseimbangan antara dimensi psikologis maupun sosiologis.

#### 2. Dimensi Sosiologis

Dimensi Sosiologis mencakup kondisi sosial tokoh ataupun budaya dan lingkungan yang membentuk tokoh. Egri (1946) menegaskan mengenai proses terjadinya karakteristik tokoh merupakan hasil dari kondisi sosial lingkungan. Elemen Elemen kunci dalam dimensi sosiologis adalah;

- a) Kelas sosial
- b) Pekerjaan
- c) Pendidikan
- d) Agama
- e) Kebudayaan
- f) Politik
- g) Keluarga
- h) Teman
- i) Lokasi geografis

Dimensi sosiologis memberikan konsep mendalam mengenai latar belakang tokoh sehingga tidak hanya menjadi stereotip biasa namun tokoh memiliki lapisan karakteristik.

### 3. Dimensi Psikologis

Dimensi Psikologis adalah dasar kepribadian tokoh yang meliputi motivasi, ketakutan dan keinginan. Menurut Egri (1946) tokoh akan bertindak sesuai dengan pemikiran yang paling dekat dengan kepribadian mereka. Elemen elemen yang meliputi dimensi psikologis sebagai berikut;

- a) Sikap hidup
- b) Ambisi
- c) Frustasi
- d) Tempramen
- e) Kelemahan & Kekuatan
- f) Ketakutan
- g) Trauma
- h) Bawah sadar
- i) Standar moral
- j) kecerdasan

### **2.1.6 Warna**

Berdasarkan Ren (2021), warna dalam animasi tidak berperan sebagai elemen estetika semata namun, berfungsi sebagai visual yang membentuk dan mengkomunikasikan personalitas dan perasaan perancang terhadap penonton. Di Dalam konteks animasi 2D, warna sering dimanfaatkan sebagai alat ekspresi emosional terutama dalam *scene* yang membutuhkan suasana yang kuat. Ren (2021) menyatakan bahwa warna dalam tokoh animasi memiliki peran yang penting dalam membentuk identitas visual dan menjadi penarik perhatian penonton, dimana setiap kombinasi warna atau palet sengaja dirancang sedemikian rupa agar memberikan kesan psikologis antara tokoh dan penonton.

## **3. METODE PENCIPTAAN**

### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur dan studi karya. Studi literatur menjadi fundamental yang berfungsi memberikan konsep untuk merancang tokoh yang efektif secara visual maupun psikologis. Dengan mempelajari teori teori *shape language, archetype* beserta *three dimensionality characters* dan teori warna dapat membantu penulis untuk memahami konsep mengenai perancangan tokoh yang efektif. Pembelajaran mengenai konsep pamali serta penggunaan latar belakang *Sunyaragi* juga memberikan landasan mengenai budaya dalam merancang tokoh. Sementara studi karya berperan sebagai representasi bagaimana teori teori tersebut diaplikasikan dalam perancangan tokoh.

### **3.2. OBJEK PENCIPTAAN**

*Sunyaragi* merupakan film animasi 2D pendek yang dibuat oleh *production house* penulis bernama *Blitzkrieg* yang beranggotakan empat orang. Di Dalam film pendek ini tokoh yang bernama Didit dan Irwan sedang melakukan tugas film dokumenter mengenai situs budaya Gua Sunyaragi. Film ini memiliki genre horror dan misteri dengan perkiraan durasi sekitar tiga sampai 4 menit. Film ini akan