

### **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.

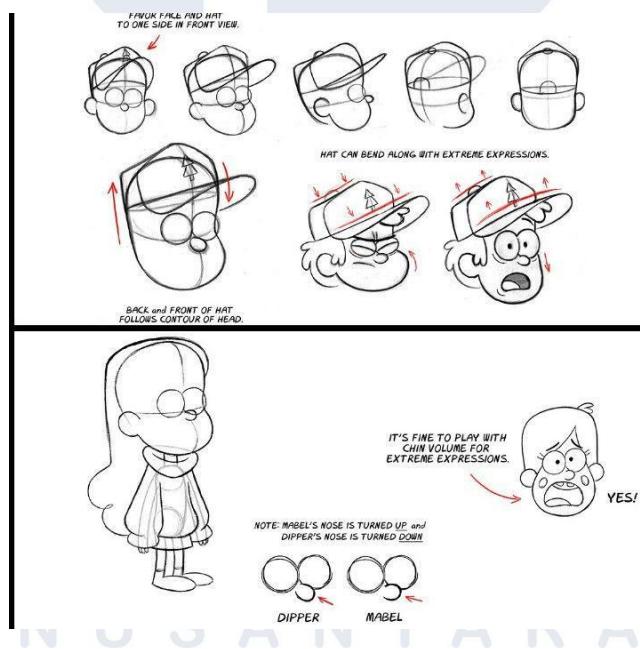
### **3.2. OBJEK PENCIPTAAN**

*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

dibuat dalam format animasi dua dimensi dengan teknik animasi *frame by frame*. Untuk mendukung perancangan tokoh, penulis melakukan studi terhadap karya yang memiliki tema sejenis yaitu:

### 1) Gravity Falls

Serial animasi *Gravity Falls* (2012) karya Alex Hirsch merupakan serial animasi dua dimensi yang menceritakan saudara kembar berusia dua belas tahun yang menghabiskan musim panas di dalam kota misterius Gravity Falls. Mereka mengalami kejadian horor misterius di dalam perjalannya mengungkap misteri supernatural kota tersebut. Dari film ini beberapa aspek penting menjadi acuan penting bagaimana teori teori tersebut diaplikasikan dalam media animasi 2D, terutama dalam perancangan tokoh. Dipper yang merupakan salah satu tokoh utama dalam serial tersebut dirancang sedemikian rupa agar memiliki visual yang dapat merepresentasikan karakteristik penakut.



Gambar 3.1 Desain tokoh "Dipper Pines"

Dalam perancangan desain fisiologis Dipper, penggunaan bentuk lingkaran sangatlah dominan. Hal ini terlihat pada bentuk wajah, ujung rambut dan topi yang terlihat tanpa sudut, sehingga menciptakan kesan ramah, aman dan tidak agresif.

Struktur wajah tokoh yang bulat memberikan perasaan bersahabat, membantu penonton menangkap karakteristik tokoh. Berdasarkan teori arketipe Jung (2014), tokoh dalam cerita direpresentasikan oleh pola yang repetitif dilakukan. Dalam studi karya yang dilakukan pada tokoh Dipper ditemukan dua arketipe primer yang menonjol yaitu *The Explorer* dan *The Hero*. Arketipe yang pertama *The Explorer* merupakan arketipe yang terbangun di dalam *The persona* dalam diri tokoh sehingga secara tidak langsung memiliki keinginan yang kuat untuk menjelajahi hutan dan area area misterius di *Gravity falls*. Dipper memiliki dorongan untuk memecahkan misteri dan cenderung bosan apabila tidak ada misteri yang ia harus pecahkan. Sementara arketipe *The Hero* menunjukkan perkembangan karakter Dipper yang digambarkan sebagai seorang penakut kemudian secara bertahap berkembang menjadi pemberani. *The self* sendiri memiliki peran penting dalam perkembangan diri tokoh, dimana Dipper ingin menjadi sosok yang dapat melindungi orang orang yang ia sayangi. Sehingga tokoh dapat mengatasi rasa takutnya dan menjadi pribadi yang lebih berani.



Gambar 3.2 Color palette tokoh "Dipper Pines"

Palet warna tokoh didominasi oleh warna biru gelap ataupun biru cerah yang menciptakan kesan dingin, tenang ataupun rasional. *Navy blue* merupakan warna yang sering dikaitkan dengan profesionalitas terutama dalam pakaian kerja. Warna tersebut sering digunakan karena ingin menunjukkan keinginan tokoh untuk dianggap dewasa dan kompeten. Menurut teori Jung (2014) Persona adalah topeng

sosial yang digunakan untuk ditunjukkan kepada masyarakat sehingga tokoh dirancangan menggunakan warna sedemikian rupa untuk menegaskan kesan intelektual dalam persona yang ditampilkan.



*Gambar 3.3 tokoh “Dipper Pines” yang dirasuki.*

Peristiwa Dipper dirasuki oleh tokoh antagonis, Bill Cipher yang menjadi konsekuensi dari perilaku yang dilakukan oleh Dipper yang melakukan perjanjian. Terjadi perubahan dalam segi fisiologis, sosiologis maupun psikologis ketika tokoh mengalami kerasukan, mulai dari dimensi fisiologis yang terlihat adanya perubahan pupil menjadi menjadi lebih panjang serta adanya perubahan warna mata kemudian ekspresi wajah yang sinis dan suara yang terdistorsi. Hingga dalam dimensi sosiologis peran tokoh dalam masyarakat memiliki keterbalikan yang dimana tokoh menjadi pengkhianat yang memanfaatkan kepercayaan teman temannya. Serta dalam dimensi psikologis tokoh memanfaatkan tingkat intelektualnya dalam memanipulasi orang-orang disekitarnya serta memanfaatkan keinginan pribadinya atas kekuatan dan ambisi palsu.

## 2) *Over the Garden Wall*

*Over the Garden Wall* adalah serial animasi yang dibuat oleh Patrick McHale pada tahun 2014. Serial ini dikenal dengan pembawaan atmosfer yang misterius serta desain visual yang menyerupai elemen fantasi gelap. Menceritakan mengenai dua saudara tiri Wirt dan Greg yang tersesat dalam hutan misterius. Didalam perjalanan pulang mereka ditemani oleh Beatrice, seekor burung biru serta makhluk spiritual lainnya.



*Gambar 3.4 tokoh "Wirt" dan "Greg"*

Dalam perancangan tokoh Wirt, penggunaan bentuk segitiga melambangkan perasaan yang tidak stabil dan emotional. Tokoh sendiri memakai tudung yang menutupi sebagian tubuhnya agar dapat menyembunyikan diri. Hal ini dirancang sedemikian rupa agar tokoh dapat memberikan kesan ragu ragu atau pesimis dikarenakan perkembangan tokoh dari seseorang yang penuh rasa takut menjadi seseorang yang menerima peran kepemimpinan. Menurut Jung (2014) anima adalah bentuk dari perlawanan gender terutama dalam serial ini Beatrice memiliki peran sebagai penghubung dalam sisi maskulinitas yang tidak dimiliki oleh Wirt, yang memaksa Wirt memiliki keputusan yang tegas. Penggunaan warna merah tua merupakan warna yang menyimbolkan perasaan tokoh yang direndam, penggunaan tone rendah dalam warna tersebut menciptakan kesan melankolis pada Tokoh.

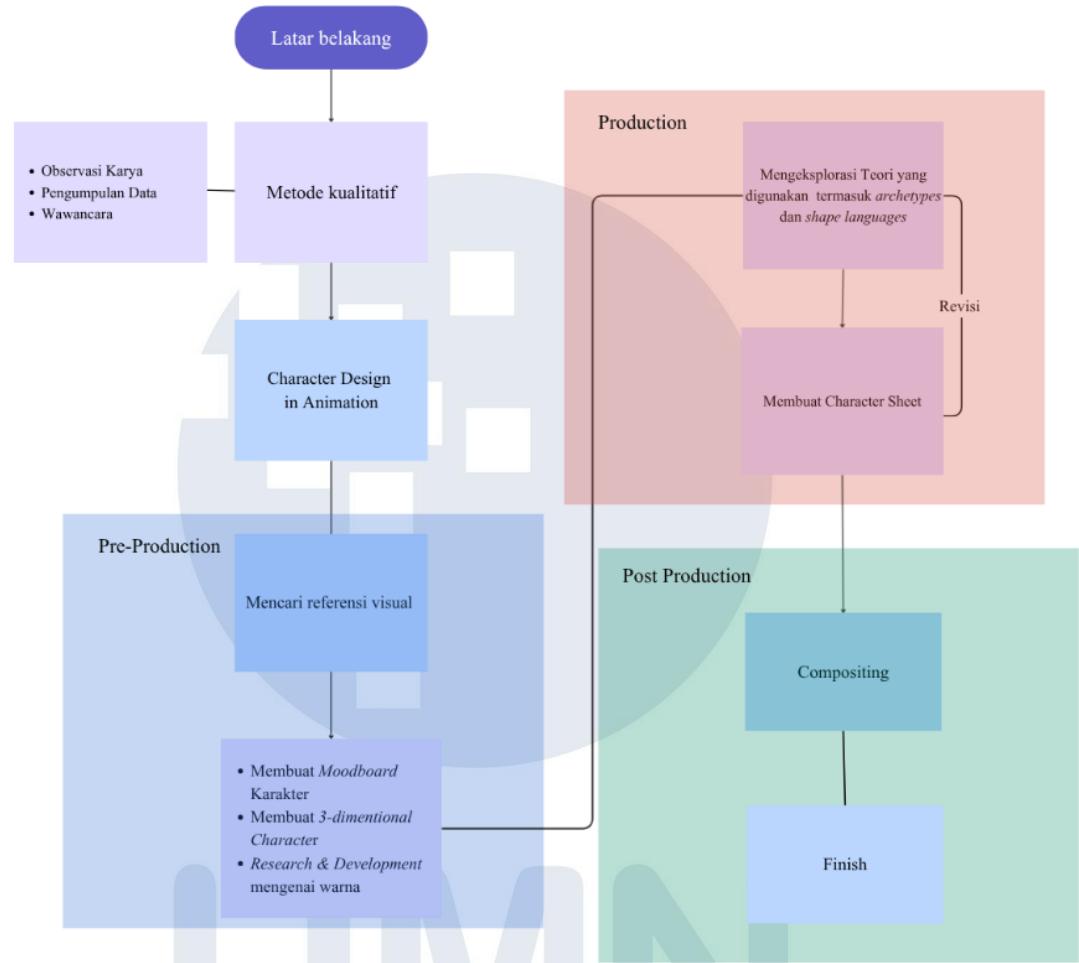


Gambar 3.5 tokoh “Greg”

Dalam Perancangan tokoh Greg, Penggunaan bentuk bulat atau lingkaran menggambarkan kepolosan, daya tahan dan kestabilan. Kepalanya bulat, tubuhnya padat dan menggunakan teko sebagai ornamen yang memberikan siluet ikonik. Tokoh digambarkan sebagai bentuk dari semangat petualangan (*the spirit of adventure*). Meskipun secara fisiologis tokoh tampak kekanak-kanakan tetapi keberadaan tokohlah yang menjaga perjalanan terasa optimis dan kreatif. Menurut Jung (2014) arketipe *the fool* merupakan arketipe yang mendefinisikan tokoh sebagai sosok yang berani mengambil resiko serta menjadi penyeimbang antara moralitas. *The fool* sendiri merupakan salah satu arketipe yang cukup dekat dengan tokoh, dimana sikap optimis serta kepolosannya dapat memberikan pandangan baru terhadap Wirt maupun penonton. Penggunaan baju putih dan celana hijau merupakan simbolisasi dari kepolosan, kebaikan dan kemurnian. Warnanya memiliki *hightone* sehingga secara visual menegaskan perannya sebagai harapan atau cahaya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.3. TAHAP PERANCANGAN



Gambar 3.3.6. Pipeline perancangan environment. (Sumber: Penulis)

Penulis merancang desain tokoh untuk animasi 2D dengan genre horor dan misteri. Penulis menggunakan metode kualitatif dengan metode pencarian data melalui studi literatur dan observasi terhadap karya seni yang memiliki ciri khas serupa. Proses perancangan dimulai dalam beberapa tahap yaitu analisis skrip, perancangan moodboard, dimensional tokoh & arketipe dan sketsa awal & akhir.

POV CAMERA TO POV DIDIT

DIDIT  
(penasaran)  
Itu yang lu omongin beneran put?

PUTRA  
Kurang tau, gw dikasih peringatan  
itu waktu dulu. Ada cerita, karena  
ada orang yang mengabaikan  
peringatannya, orang itu menghilang

IRWAN  
(tidak percaya)  
Yaelah, palingan buat nakut-nakutin  
orang doang. Mana mungkin orang  
hilang gara-gara itu doang

Putra dan Irwan pun mulai berjalan ke arah tempat goa

PUTRA  
Yaudah, gw duluan masuk ke dalam ya

Putra masuk lalu Irwan melihat ke arah Didit dengan senyum  
buat nakutin Didit

IRWAN  
(senyum)  
Gw juga masuk duluan juga ya, dit  
jangan sampai hilang lu nya

Irwan pun masuk ke dalam goa

*Gambar 3.3.7. Potongan gambar naskah sunyaragi.*

### 3.3.1 Analisis Skrip

Dalam perancangan tokoh, penting untuk mengetahui bagaimana tokoh berperilaku atau mengambil tindakan. Di dalam film pendek Sunyaragi, naskah yang diterima menggambarkan kepribadian tokoh melalui dialog-dialog serta latar kontekstual cerita. Oleh karena itu, penulis melakukan analisis dan menyusun karakter tiga dimensi tokoh Didit dan Irwan.

### 3.3.2 Tiga Dimensi Tokoh Didit & Irwan

Tokoh Didit dirancang sebagai pembatas moral bagi tokoh Irwan yang memiliki sikap berlawanan. Dari dimensi psikologis, Didit mengalami perkembangan dari pribadi yang penakut menjadi pemberani. Trauma akan hal-hal mistis yang dialaminya semasa kecil membuatnya mudah merasa takut, sehingga suasana tempat yang sedikit gelap saja dapat menimbulkan rasa tidak nyaman dan ketakutan padanya. Secara sosial, Didit berasal dari keluarga dengan ekonomi menengah. Keterlibatannya dalam proses pembuatan dokumenter Gua Sunyaragi

dilatarbelakangi oleh pengerajan tugas akhir yang mengenai dokumentasi situs budaya. Didit sendiri sering mengingatkan Irwan dalam pentingnya menjaga sikap dikarenakan Irwan merupakan orang yang aktif. Dalam dimensi fisiologis tokoh, didit sendiri memiliki perawakan tubuh tinggi dan kurus disertai dengan rambut yang tipis kemudian kulit sawo matang dan memiliki sedikit kumis. Didit sendiri sering menggunakan jaket bertudung ataupun pakaian dengan warna yang cenderung gelap ataupun nilai rendah (low tone). Secara fisiologis, Irwan digambarkan sebagai pria bertubuh pendek dan langsing dengan rambut keriting serta kulit sawo matang. Gaya berpakaianya mencerminkan kepribadiannya yang ceria, sering kali menggunakan kaos berwarna cerah dipadukan dengan celana jeans atau celana pendek untuk kenyamanan. Dari sisi psikologis, Irwan adalah pribadi yang percaya diri, pemberani, dan asertif. Ia berperan sebagai pelawak dalam kelompoknya, selalu menyisipkan candaan dalam obrolan dan enggan menganggap segala hal terlalu serius. Namun, sifatnya yang sangat ekspresif membuat emosinya mudah berubah, ia bisa sangat gembira tetapi juga cepat marah, kesal, atau menggerutu saat menghadapi kesulitan. Dalam dimensi sosiologis, Irwan berasal dari latar belakang keluarga kelas menengah. Ia membentuk kelompok tugas akhir bersama Putra dan Didit. Dalam interaksi sosialnya, kecenderungannya untuk bersikap terus terang dan berbicara dengan volume keras menjadi ciri khasnya dalam berkomunikasi.



### 3.3.3 Moodboard tokoh



*Gambar 3.3.8 Moodboard Tokoh Didit.*

Moodboard untuk tokoh ini berfungsi sebagai kumpulan referensi visual dan atmosfer yang merepresentasikan esensi tokoh secara menyeluruh. Mulai dari perancangan topi yang digambarkan serta beberapa props seperti senter yang akan sering dikaitkan dengan karakteristik tokoh.



*Gambar 3.3.8.2 Moodboard Tokoh Irwan.*

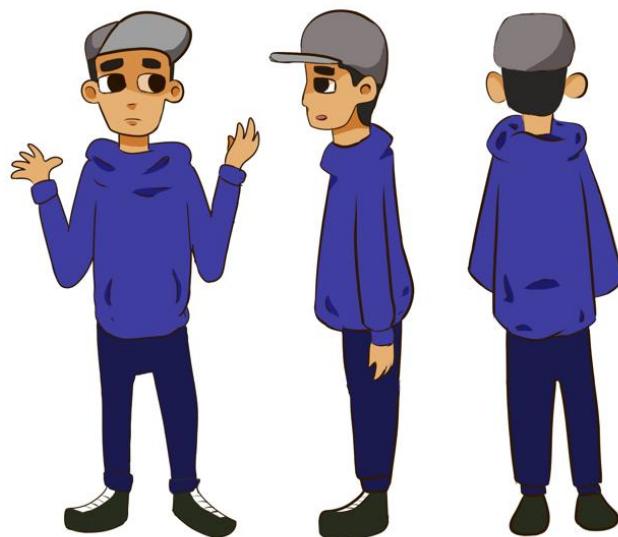
Beberapa gambar digunakan untuk menjadi perantara visual maupun mood yang ingin disampaikan oleh penulis untuk penonton. Sebagai contoh beberapa gambar yang menunjukkan hobi tokoh seperti bermain bola sepak atau sedang berlari.

Moodboard juga menunjukkan sikap atau sisi psikologis tokoh seperti orang sedang emosi atau sedang tertawa.

### 3.3.4 Sketsa awal & Visual style



*Gambar 3.3.9. Sketsa Awal Tokoh Irwan.*



**N U S A N T A R A**  
*Gambar 3.3.9.2 Sketsa Awal Tokoh Didit..*

Dalam sketsa awal, tokoh Irwan dan Didit mengalami beberapa revisi signifikan akibat ketidaksesuaian antara desain visual dan karakterisasi kepribadian mereka. Pada Irwan, perawakan fisik yang terlalu pendek serta pilihan pakaian bernuansa gelap dianggap kurang mencerminkan sifatnya yang energik dan emosional.

Sebaliknya, Didit justru digambarkan dengan pakaian bernada terlalu cerah, yang bertolak belakang dengan sifatnya yang lebih pemalu dan berhati-hati. Selain itu, proporsi tubuh kedua tokoh pada versi awal dinilai kurang menarik dan terasa janggal secara visual, sehingga diperlukan penyesuaian lebih lanjut untuk menciptakan desain yang lebih cocok dan sesuai dengan kepribadian masing-masing tokoh. *Artstyle* yang dipilih sengaja menampilkan kesan ramah dan penuh dengan warna cerah. Hal ini bertujuan menciptakan ironi visual yang kuat, mengingat sebagian besar karya bergenre horor cenderung menggunakan tema gelap dan suasana misterius. Dengan demikian, ketika elemen-elemen horor muncul dalam bingkai gaya visual yang kekanak-kanakan, akan tercipta kesan ketidaknyamanan atau kontras yang justru memperkuat nuansa unik dan daya tarik cerita.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. HASIL KARYA

Berikut adalah hasil implementasi konsep, bentuk dan penyajian karya yang dibuat sesuai dengan *job role* penulis sebagai perancang tokoh.

