

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Perkembangan animasi 3D membutuhkan perencanaan visual yang matang sejak tahap pra-produksi. Pada tahap ini, berbagai keputusan desain dirumuskan sebagai dasar bagi proses produksi selanjutnya. Perancangan yang tidak terstruktur berpotensi menimbulkan kendala teknis, inkonsistensi visual, serta revisi berulang selama proses pengerjaan (Kusumawardhani & Daulay, 2020). Oleh karena itu, pra-produksi memegang peranan penting dalam menjaga efisiensi sekaligus kualitas hasil akhir animasi.

Salah satu aspek utama dalam tahap pra-produksi adalah desain tokoh. Melalui pengolahan bentuk, proporsi, dan siluet, identitas serta fungsi naratif dapat dikomunikasikan secara jelas kepada penonton (Tillman, 2017). Dalam konteks animasi 3D, rancangan visual juga perlu mempertimbangkan struktur volume dan keterbacaan dari berbagai sudut pandang agar tetap konsisten ketika diterjemahkan ke dalam bentuk 3D (Lasseeter, 1987). Dalam praktik produksi, desain yang kuat secara estetis belum tentu efektif sebagai panduan pemodelan apabila tidak disertai pertimbangan konstruksi bentuk. Ketidaksiharian antara rancangan visual dan kebutuhan teknis dapat menyebabkan perubahan di tengah proses produksi serta mengganggu kelanjutan visual karya.

Permasalahan tersebut menjadi relevan dalam perancangan animasi pendek 3D *Warm Sundae*. Film ini menceritakan Mira, seorang anak perempuan yang memasuki sebuah toko es krim dengan suasana cerah dan ramah, namun perlahan menunjukkan sesuatu yang tidak wajar. Di dalam toko tersebut, Mira bertemu dengan Robot, pelayan mekanis yang mengarahkan pilihannya terhadap satu jenis es krim tertentu. Interaksi yang awalnya tampak sederhana berkembang menjadi situasi yang menegangkan secara psikologis, ketika Mira secara perlahan kehilangan kendali atas keputusan dan tindakannya sendiri. Melalui pendekatan visual tanpa dialog, *Warm Sundae* mengangkat tema manipulasi anak dan *child agency*, khususnya mengenai bagaimana kemampuan anak dalam mengambil

keputusan dapat dipengaruhi secara halus oleh lingkungan dan figur yang tampak aman serta dapat dipercaya.

Dalam penelitian ini, penulis berperan sebagai peneliti sekaligus Character Designer yang merancang tokoh Mira dan Robot. Sebagai tokoh utama dalam narasi tanpa dialog, desain visual keduanya berfungsi sebagai media komunikasi visual yang menyampaikan ekspresi, relasi, dan suasana cerita. Oleh karena itu, desain tokoh dirancang untuk mendukung kebutuhan teknis pemodelan 3D sekaligus menjaga konsistensi visual selama produksi. Penelitian ini bertujuan merumuskan pendekatan perancangan tokoh yang mengintegrasikan aspek estetika dan teknis dalam produksi animasi 3D berbasis praktik.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan desain tokoh Mira dan Robot dalam animasi 3D *Warm Sundae* sebagai panduan model 3D yang mendukung kebutuhan cerita? Penelitian ini berfokus pada perancangan tokoh Mira sebagai protagonis dan Robot sebagai antagonis dengan menggunakan pendekatan desain tokoh sebagai komunikasi visual. Perancangan menitikberatkan pada penerapan prinsip visual utama, yaitu siluet, bentuk dasar (*shape language*), dan proporsi, serta diperkuat oleh penggunaan warna, ekspresi, dan gestur sebagai elemen pendukung visual. Selain itu, aspek desain 2D digunakan sebagai dasar dalam menghasilkan panduan model tokoh 3D untuk menjaga konsistensi dan identitas visual tokoh Mira dan Robot.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian ini adalah merancang tokoh utama *Warm Sundae*, yaitu Mira dan Robot secara utuh yang kemudian menjadi acuan model 3D dalam produksi film animasi pendek. Rancangan tokoh dirumuskan untuk menciptakan visualisasi tokoh yang memenuhi kebutuhan cerita melalui komunikasi visual, *three-dimensional character*, prinsip visual desain tokoh serta desain 2D sebagai panduan pemodelan 3D, sehingga menjadi identitas visual yang konsisten.