

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Dalam proses perancangan tokoh *Warm Sundae*, penulis menggunakan berbagai teori dan referensi sebagai landasan penciptaan dalam penelitian dan penciptaan karya.

2.1 Desain Tokoh Sebagai Komunikasi Visual

Desain tokoh dalam media animasi berfungsi sebagai sarana komunikasi visual yang menyampaikan identitas, peran, serta karakterisasi kepada penonton. Tokoh tidak hanya hadir sebagai elemen estetis, melainkan sebagai representasi ide, ekspresi, dan struktur naratif yang dibangun dalam karya. Menurut Tillman (2017), desain tokoh harus mendukung kebutuhan cerita (*character serves the story*), sehingga setiap keputusan visual yang diterapkan pada tokoh perlu disesuaikan dengan fungsi naratif yang dimilikinya. Melalui bentuk, ekspresi, proporsi, serta atribut visual lainnya, desain tokoh membantu audiens memahami posisi dan fungsi tokoh dalam cerita. Tillman (2017) juga menjelaskan bahwa bentuk visual (*shape*) memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi dan kesan tertentu mengenai tokoh, sehingga pemilihan bentuk menjadi salah satu strategi penting dalam membangun identitas tokoh secara visual. Konsistensi visual menjadi aspek penting karena mendukung kesatuan dunia cerita serta memperkuat pengalaman audiens dalam membaca makna yang disampaikan (Del Toro, 2024).

Oleh karena itu, teori desain tokoh sebagai komunikasi visual digunakan sebagai dasar untuk memastikan bahwa perancangan tokoh utama dalam *Warm Sundae* tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga fungsi naratif dan penyampaian makna kepada penonton. Setiap elemen visual yang diterapkan pada tokoh dirancang untuk mendukung karakterisasi serta memperkuat atmosfer *psychological drama* yang menjadi fokus utama film animasi pendek ini.

2.2 *Three-dimensional Character*

Untuk memastikan tokoh tidak hanya kuat secara visual tetapi juga memiliki kedalaman tokoh, penelitian ini menggunakan pendekatan *three-dimensional character* (Dewi, 2025). Pendekatan ini membantu perancang memahami tokoh secara lebih menyeluruh melalui tiga dimensi utama, yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Ketiga dimensi tersebut menjadi dasar dalam membangun karakter yang jelas baik dari aspek visual maupun naratif.

a. Dimensi Fisiologis

Dimensi fisiologis berkaitan dengan karakteristik fisik tokoh yang dapat diamati secara langsung, seperti usia, jenis kelamin, bentuk tubuh, tinggi badan, serta ciri-ciri visual lainnya. Dimensi ini menjadi dasar dalam menentukan bentuk, proporsi, dan penampilan visual karakter sehingga dapat mendukung identitas tokoh yang ingin disampaikan.

b. Dimensi Sosiologis

Dimensi sosiologis berkaitan dengan latar belakang sosial tokoh, termasuk lingkungan, hubungan dengan tokoh lain, peran dalam cerita, serta posisi tokoh dalam dunia naratif. Dimensi ini membantu membentuk cara tokoh berinteraksi dengan lingkungan dan mempengaruhi keputusan desain yang berkaitan dengan atribut maupun penampilan tokoh.

c. Dimensi Psikologis

Dimensi psikologis berkaitan dengan aspek internal tokoh, seperti motivasi, ekspresi, kepribadian, ketakutan, serta cara berpikir yang mempengaruhi perilaku karakter. Dimensi ini membantu menentukan bagaimana tokoh menampilkan ekspresi, gestur, dan respons terhadap berbagai situasi dalam cerita.




Pendekatan *three-dimensional character* digunakan untuk menjaga keterkaitan antara aspek visual dan karakterisasi tokoh. Tokoh yang memiliki dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis yang jelas akan menghasilkan keputusan desain yang lebih terarah dan konsisten. Hal ini sejalan dengan

pandangan bahwa elemen visual karakter dapat merepresentasikan kepribadian serta fungsi karakter dalam cerita sehingga membantu audiens memahami tokoh secara lebih efektif (Kamisin & Achin, 2020).

2.3 Prinsip Visual Utama Desain Tokoh

Dalam perancangan desain tokoh, keterbacaan dan identitas tokoh dibangun melalui prinsip-prinsip visual dasar yang mempengaruhi persepsi penonton (Yu & Tsao, 2022), yaitu:

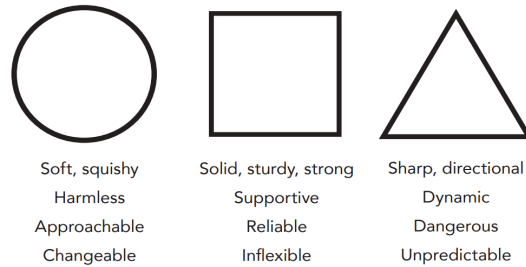
a. Siluet

Level of recognition	low	medium	high
sample			

Gambar 2.1 Contoh Siluet Tokoh
(Sumber: Yu, K. L., & Tsao, Y.-C, 2022)

Siluet merupakan bentuk keseluruhan tokoh yang dapat dikenali tanpa bergantung pada detail internal seperti warna, tekstur, maupun fitur wajah. Siluet yang jelas membantu penonton mengenali karakter secara cepat, meningkatkan keterbacaan visual (*readability*), serta memudahkan diferensiasi antar tokoh dalam sebuah karya animasi. Melalui bentuk luar yang khas, tokoh tetap dapat dikenali meskipun hanya ditampilkan dalam bentuk bayangan atau dari jarak jauh. Penelitian Patankar (2025) menunjukkan bahwa siluet termasuk salah satu elemen visual yang memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi audiens terhadap tokoh animasi, sehingga menjadi aspek penting dalam membangun daya tarik dan identitas visual tokoh.

b. *Shape Language* (Bentuk Dasar)

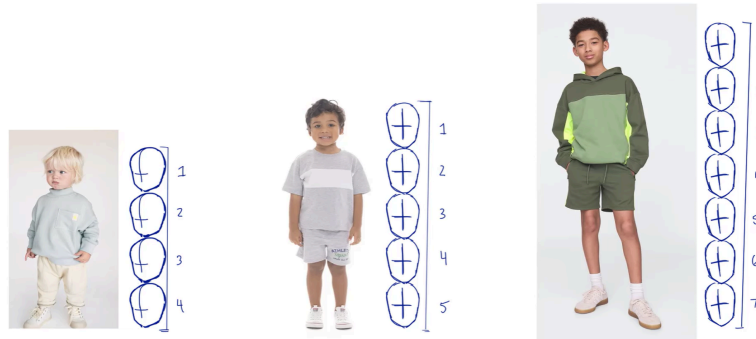


Gambar 2.2 *Pemahaman Shape language*
(Sumber: *The Walt Disney Family Museum*, 2020)

Shape language merupakan penggunaan bentuk-bentuk dasar sebagai sarana komunikasi visual untuk menyampaikan kepribadian dan karakteristik tokoh kepada penonton. Menurut Bishop et al. (2019), bentuk dasar yang umum digunakan dalam desain tokoh terdiri atas lingkaran (*circle*), persegi (*square*), dan segitiga (*triangle*), yang masing-masing memiliki asosiasi makna yang berbeda. Bentuk lingkaran umumnya diasosiasikan dengan kesan ramah, aman, dan lembut, bentuk persegi mencerminkan stabilitas, kekuatan, dan keandalan, sedangkan bentuk segitiga cenderung memberikan kesan tegang, agresif, atau mengancam (Nasution & Rahmi, 2024).

Dalam penerapannya, desain karakter tidak selalu menggunakan satu bentuk dasar secara murni. Beberapa bentuk dapat dikombinasikan dalam satu desain tokoh untuk menciptakan tokoh yang lebih kompleks. Namun, salah satu bentuk biasanya dibuat lebih dominan dibandingkan bentuk lainnya agar identitas visual dan kepribadian tokoh tetap mudah dikenali oleh penonton. Konsistensi penggunaan bentuk dominan tersebut membantu memperkuat karakterisasi dan meningkatkan keterbacaan desain tokoh (Nasution & Rahmi, 2024).

c. Proporsi (*Head-to-Body Ratio*)



Gambar 2.3 Contoh Proporsi Head to Body

(Sumber: *Moderndayjames*, 2025)

Proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian tubuh tokoh yang digunakan untuk membangun identitas visual serta memperkuat karakterisasi tokoh. Salah satu pendekatan yang umum digunakan dalam desain tokoh adalah *head-to-body ratio*, yaitu perbandingan ukuran kepala terhadap tinggi keseluruhan tubuh tokoh. Rasio tersebut membantu menentukan bentuk tubuh, usia, serta tingkat *stylization* yang ingin ditampilkan pada tokoh (Yu & Tsao, 2022).

Dalam desain tokoh animasi, perubahan rasio kepala dan tubuh dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap sifat dan peran tokoh. Tokoh dengan ukuran kepala yang relatif lebih besar sering diasosiasikan dengan kesan muda, polos, atau ramah, sedangkan tokoh dengan proporsi tubuh yang lebih tinggi dan seimbang cenderung memberikan kesan dewasa, kuat, atau berwibawa. Oleh karena itu, pemilihan proporsi menjadi salah satu pertimbangan penting dalam menciptakan desain tokoh yang mudah dikenali dan sesuai dengan kebutuhan naratif (Azhari & Afif, 2025).

Dengan demikian, prinsip proporsi berfungsi sebagai landasan dalam membangun struktur visual tokoh sehingga menghasilkan keterbacaan bentuk yang jelas dan mendukung diferensiasi visual antar tokoh dalam sebuah animasi.

2.4 Prinsip Visual Pendukung Desain Tokoh

a. Psikologi Warna

RED Power Excitement Strength Power Passion Energy	ORANGE Confidence Warmth Innovation, Friendliness Energy Bravery	YELLOW Optimism Warmth Happiness Creativity Friendliness	GREEN Health Hope Nature Growth Freshness Prosperity	BLUE Trust Loyalty Dependability Logic Serenity Security
PURPLE Wisdom Luxury Wealth Spirituality Sophistication Royalty	PINK Imaginative Passionate Transformation Balance Creativity	BROWN Serious Earthiness Reliability Authenticity Warmth Support	BLACK Sophistication Security Power Authority Substance	WHITE Cleanliness Clarity Purity Simplicity Freshness

Gambar 2.4 Chart Psikologi Warna

(Sumber: Fifteen, 2018)

Warna merupakan elemen visual yang berperan dalam membentuk persepsi dan respons emosional penonton terhadap suatu tokoh. Dalam desain tokoh, warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang dapat membantu menyampaikan kepribadian, latar belakang, serta peran tokoh dalam cerita. Pemilihan warna yang tepat dapat memengaruhi cara penonton memandang tokoh dan membangun asosiasi tertentu terhadap sifat yang dimilikinya.

Secara psikologis, warna sering dikaitkan dengan ekspresi dan makna tertentu. Sebagai contoh, warna merah kerap diasosiasikan dengan keberanian, kekuatan, atau bahaya, sedangkan warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan, kepercayaan, dan kesetiaan (Alieva, 2023). Meskipun demikian, makna warna dapat dipengaruhi oleh pengalaman individu maupun konteks budaya sehingga interpretasinya dapat berbeda pada setiap penonton (Hilliard, 2013). Selain mendukung penyampaian karakterisasi, penggunaan warna juga membantu menciptakan diferensiasi visual antar tokoh sehingga tokoh lebih mudah dikenali dan diingat oleh penonton (Alieva, 2023). Oleh karena itu, pemilihan palet warna menjadi salah satu pertimbangan penting dalam proses desain tokoh.

b. Ekspresi & Gestur



Gambar 2.5 Contoh perancangan ekspresi & gestur tokoh
(Sumber: *Dilectum*, 2020)

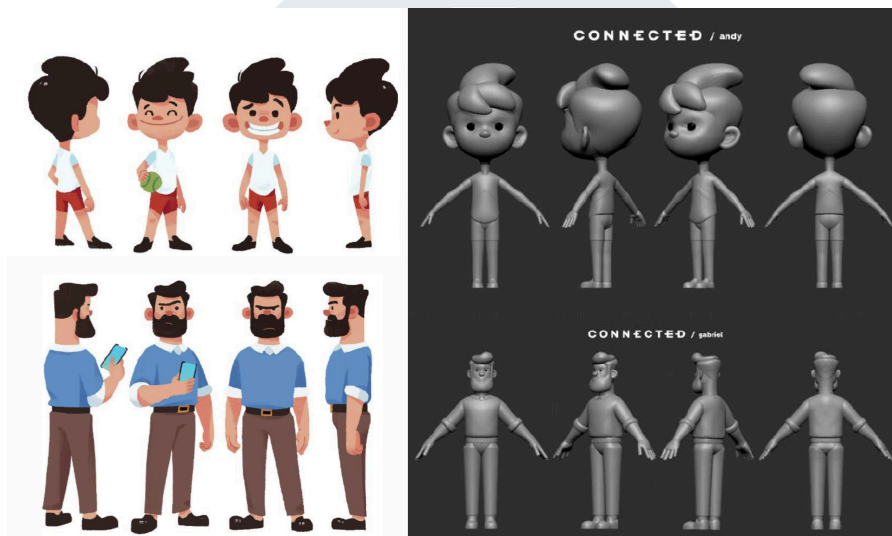
Ekspresi dan gestur merupakan elemen visual yang berperan penting dalam menyampaikan kondisi psikologis serta memperkuat komunikasi nonverbal pada tokoh animasi. Menurut Zong et al. (2020), ekspresi tokoh tidak hanya ditentukan oleh perubahan wajah, tetapi juga melibatkan gerak tubuh, bahasa visual, dan gaya desain yang digunakan. Melalui kombinasi elemen tersebut, penonton dapat memahami ekspresi dan maksud karakter secara lebih jelas.

Dalam animasi, ekspresi wajah dan gestur tubuh saling melengkapi untuk membangun karakter yang hidup dan meyakinkan. Ekspresi tidak hanya disampaikan melalui wajah, tetapi juga melalui gerakan dan postur tubuh agar lebih alami dan mudah dipahami penonton (Febrianto & Herlyanto, 2025). Gestur seperti menghindari kontak mata, memalingkan wajah, atau membungkukkan tubuh dapat memperkuat penyampaian emosi tokoh.

Ekspresi wajah berfungsi sebagai penanda emosional yang membantu penonton memahami suasana hati dan respons tokoh. Karena itu, keselarasan antara ekspresi wajah dan gestur tubuh menjadi penting untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif (Febrianto & Herlyanto, 2025). Secara keseluruhan, ekspresi dan gestur mendukung karakterisasi, memperkuat keterlibatan emosional penonton, serta membantu penyampaian narasi secara visual.

2.5 Desain 2D Sebagai Panduan Pemodelan 3D

Desain tokoh 2D berperan sebagai acuan visual dalam proses pemodelan 3D karena membantu menjaga konsistensi bentuk, proporsi, dan identitas karakter. Sebelum memasuki tahap pemodelan, desainer umumnya membuat *character turnaround* yang menampilkan tokoh dari beberapa sudut pandang sebagai referensi visual.



Gambar 2.6 Contoh Desain 2D Andy & Gabriel sebagai Panduan Pemodelan 3D

(Sumber: *Connected*, 2020)

Character turnaround berfungsi sebagai panduan bentuk yang membantu modeler memahami struktur dan menjaga konsistensi proporsi tokoh saat diterjemahkan ke dalam model 3D. Selain itu, desain 2D yang mempertimbangkan *volume* dan hubungan antar bagian tubuh membantu mengurangi kesalahan interpretasi selama proses pemodelan (Alexander & Hananto, 2020). Panduan visual yang jelas juga meningkatkan efisiensi produksi dengan mengurangi kebutuhan revisi. Dengan demikian, desain tokoh 2D berperan sebagai dasar struktural untuk menjaga konsistensi bentuk, volume, dan identitas visual tokoh dalam proses pemodelan 3D.