

1. LATAR BELAKANG

Dalam produksi animasi 2D, desain tokoh memegang peranan penting dalam membentuk identitas estetika film. Setiap tokoh harus dirancang dengan mempertimbangkan bentuk, siluet, proporsi, gestur, dan ekspresi agar mampu mendukung alur cerita dan mencerminkan kepribadian tokoh secara konsisten. Proses perancangan tokoh tidak hanya menuntut kreativitas artistik, tetapi juga pemahaman mendalam tentang psikologi, teori warna, prinsip animasi, serta kebutuhan produksi. Hal ini menjadikan *character design* sebagai tahapan fundamental yang mempengaruhi kualitas visual sekaligus efektivitas naratif sebuah film animasi (Dupré, 2023).

Tokoh dalam animasi adalah gambaran seseorang atau kepribadian yang diciptakan dengan memberi wujud pada suatu bentuk, lalu mengisi bentuk tersebut dengan ciri-ciri, ekspresi, dan perilaku yang mudah dikenali sehingga ia bisa berperan dan bertindak di dalam sebuah cerita (Noble Frugal Studio, 2023). Tokoh merupakan entitas yang memperlihatkan watak, emosi, dan cara bergerak yang membantu penonton memahami apa yang sedang dipikirkan atau dirasakan tokoh tersebut. Tokoh juga menjadi bagian aktif dari narasi sehingga cerita menjadi lebih hidup dan mudah dinikmati oleh penonton.

Penerimaan kelompok sering kali menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sosial remaja. Keinginan untuk dianggap keren, diakui keberadaannya, dan diterima oleh lingkungan pertemanan dapat mendorong seseorang untuk menekan bahkan menolak sisi dirinya yang dianggap lemah, berbeda, atau tidak sesuai dengan standar kelompok. Kondisi ini diperparah oleh munculnya fenomena *fear of missing out* (FOMO), yakni perasaan cemas dan takut tertinggal ketika melihat orang lain tampak lebih aktif secara sosial, lebih diakui, atau lebih banyak terlibat dalam berbagai kegiatan kelompok. Dorongan untuk selalu ada dan ikut serta demi menjaga eksistensi di mata teman sebaya membuat remaja rentan mengabaikan kebutuhan dirinya sendiri demi memenuhi ekspektasi lingkungan. Tekanan sosial seperti ini kerap muncul dalam bentuk perundungan halus, dominasi kelompok populer, serta perlakuan merendahkan yang dianggap sebagai bentuk

candaan. Dampak dari perlakuan tersebut tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga berdampak secara emosional dan psikologis, seperti perasaan minder, cemas, dan tidak percaya diri, sebagaimana dijelaskan bahwa pengalaman sosial negatif dapat memengaruhi kondisi mental seseorang (Redaksi Halodoc, 2026).

Cerita pada video musik animasi *Follower*, berpusat pada tokoh Eric, seorang siswa yang terjebak dalam keinginannya untuk diakui oleh kelompok siswa populer, meskipun harus menerima perlakuan kasar dan merendahkan dari mereka. Dalam cerita ini, setiap manusia memiliki sosok makhluk yang muncul dari bayangan mereka ketika mereka menginjak usia remaja. Sosok ini merupakan manifestasi dari kepribadian dan latar belakang setiap individu. Eric sebagai seorang *host* memiliki sosok monster bayangan kecil yang menjadi metafora dari sisi dirinya yang lembut, rapuh, dan terabaikan, berbanding terbalik dengan monster bayangan keren yang dimiliki teman-teman sebayanya. Ketidakmampuan Eric menerima sisi dirinya sendiri membuat ia menolak keberadaan monster bayangan tersebut dan berusaha menyembunyikannya. Hal ini merepresentasikan konflik batin seseorang dalam menerima jati diri serta luka emosional yang sering diabaikan. Berdasarkan hal-hal yang disebutkan di atas, penulis akan berfokus pada bagaimana menggabungkan aspek *3-dimensional character* dan *shape language* dan warna pada monster bayangan yang merupakan refleksi dari setiap tokoh pada video musik *Follower*.

1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

“Bagaimana perancangan tokoh monster bayangan berdasarkan host dalam video musik “*Follower*” dilakukan?”

Agar penelitian terarah, fokus dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

- 1) Penelitian dibatasi pada monster bayangan tokoh Eric dan Sultan.
- 2) Proses perancangan monster bayangan menggunakan aspek *3-dimensional character* karakter *host* dan menggunakan konsep *shape language*, warna dan proporsi.