

1.2. TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan dari penciptaan ini adalah untuk mengetahui bagaimana perancangan tokoh monster bayangan berdasarkan *host* dalam video musik “*Follower*”.

Karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi edukatif dalam meningkatkan kesadaran penonton mengenai pengaruh dari *fear of missing out* dan cara menghadapi tekanan sosial yang sehat. Karya ini juga dapat menjadi media refleksi agar penonton lebih sadar terhadap perilaku mereka sehari-hari.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Bagian ini membahas mengenai landasan teori yang digunakan oleh penulis dalam proses penciptaan.

2.1. Desain Tokoh

Desain tokoh dalam animasi adalah proses menciptakan wujud visual, kepribadian, dan perilaku suatu tokoh agar sesuai dengan cerita dan terasa meyakinkan serta mudah diingat oleh penonton. Dalam proses ini, desainer menentukan penampilan fisik seperti bentuk tubuh, fitur wajah, gaya rambut, pakaian, dan aksesoris yang dipilih untuk mencerminkan usia, peran, sifat, serta dunia tempat tokoh hidup (IDS Education, 2021). Selain tampilan, desain tokoh juga menggambarkan kepribadian seperti pemberani, pemalu, lucu, atau kejam yang kemudian memengaruhi cara tokoh bergerak, pose, dan merespons situasi (Blaise, 2017, sebagaimana dikutip dalam Aroisi & Kurniawan, 2023).

Untuk memastikan konsistensi, desainer menerapkan aturan visual seperti proporsi tubuh yang tetap, siluet yang jelas, dan palet warna yang serasi sehingga tokoh tetap mudah dikenali meskipun bergerak cepat atau dilihat dari jauh. Desain tokoh sangat penting karena membantu penonton terhubung secara emosional, sekaligus menjadi panduan bagi animator melalui lembar ekspresi, gambar dari berbagai sudut, dan contoh pose agar setiap bingkai tetap konsisten dengan desain awal (Toonz Academy, 2023).

2.2. *Creature Design*

Desain makhluk (*creature design*) merupakan bagian dari desain tokoh yang berfokus pada perancangan entitas hidup non-manusia. Akar praktik ini dapat ditelusuri hingga ribuan tahun lalu melalui mitologi dan cerita rakyat dari berbagai penjuru dunia, seperti naga, unicorn, dan iblis (ART in VIDEO GAMES 2019). Secara prinsip, desain makhluk dan desain tokoh memiliki kesamaan mendasar: keduanya harus berbasis riset yang kuat, berakar pada realitas, dan mampu membangkitkan respons emosional dari penontonnya (Fowler, 2023, sebagaimana dikutip dalam Tillman, 2023). Hal ini relevan mengingat manusia secara naluriah terprogram untuk mengenali ancaman di lingkungannya, dan kepekaan primal tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses perancangan makhluk (Metheney, 2023, sebagaimana dikutip dalam Tillman, 2023).

Dalam industri kreatif, tugas ini umumnya diemban oleh seniman konsep (*concept artist*) yang menghasilkan berbagai alternatif desain sebelum diteruskan ke tim pemodelan 3D (Batchelor, 2017). Desain makhluk menjadi salah satu pilar utama keahlian seorang seniman konsep, di samping desain tokoh, lingkungan, mesin, dan properti (Fowler, 2023, sebagaimana dikutip dalam Tillman, 2023). Perhatian khusus terhadap bidang ini sangat penting, sebab desain makhluk yang buruk dapat merusak imersi cerita dan membuat dunia fiksi terasa tidak meyakinkan (Ostrowski, 2023, sebagaimana dikutip dalam Tillman, 2023).

2.3. *Three-Dimensional Character*

Menurut Egri (1960) sebuah cerita akan menjadi realistis dan meyakinkan bila tokoh dibangun secara hidup dan lengkap. Tokoh bukan hanya sekedar “peran” atau “figur”, namun merupakan representasi seseorang dengan segala kompleksitas. Konsep *3-Dimensional Character* menekankan bahwa sebuah tokoh dalam karya tidak hanya dipahami dari penampilan luar, namun harus dipahami secara utuh dan mendalam melalui 3 aspek (Kadmaerubun et al., 2023). 3 aspek ini sangat penting dalam menghidupkan sebuah tokoh agar terkesan lebih nyata.

a) Fisiologis

Dimensi ini mencakup kriteria tokoh dalam segi fisik seperti jenis kelamin, usia, berat/tinggi badan, kesehatan tubuh, penampilan, bentuk wajah, warna rambut, dan ciri-ciri fisik lainnya. Unsur fisiologis sangat penting untuk memahami bagaimana bentuk tokoh akan berinteraksi dalam cerita, karena berhubungan dengan bagaimana persepsi audiens terhadap tokoh yang diceritakan.

b) Sosiologis

Dimensi ini mencakup posisi tokoh dalam lingkungan sosialnya, seperti status sosial, latar belakang keluarganya, Pendidikan, agama, pekerjaan, budaya, kelas sosial, dan pandangan masyarakat sekitar mengenai tokoh tersebut. Latar sosiologis tokoh ini akan membentuk cara berpikir dan cara bertindak dari sebuah tokoh pada alur cerita.

c) Psikologis

Dimensi ini mencakup sifat dan kepribadian tokoh, seperti kondisi mental, ambisi, kecerdasan, motivasi, dan aspek psikologis lainnya. Aspek ini menjadi inti yang membuat tokoh menjadi kompleks dan berperilaku berdasarkan dorongan internal yang logis. Hal ini yang membuat setiap tokoh memiliki alasan mendalam mengapa dalam cerita ia berperilaku/melakukan sesuatu dari suatu keadaan.

2.4. *Shape Language*

Shape Language adalah konsep yang digunakan dalam seni dan animasi untuk menyampaikan makna berdasarkan bentuk-bentuk yang sudah akrab bagi penonton. Ketika diterapkan dalam desain tokoh, objek, maupun latar, bentuk dapat menceritakan sebuah kisah, menampilkan kepribadian, serta membangkitkan respons emosional pada penonton tanpa menggunakan kata-kata apa pun (The Walt Disney Family Museum, 2020).

Shape language tokoh merupakan sistem membuat tokoh berdasarkan bentuk geometris sederhana seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Setiap bentuk memiliki deskripsi yang mencerminkan sifat dan kepribadian masing-masing tokoh.

a) Lingkaran: Bentuk lingkaran memiliki kesan yang ramah, hangat, dan polos.

- b) Persegi: Bentuk persegi memiliki kesan yang kuat, stabil, dan dapat dipercaya.
- c) Segitiga: Bentuk segitiga memiliki kesan yang berbahaya, agresif, dan licik.

Bentuk seperti persegi, lingkaran, atau segitiga dipilih dan disesuaikan dengan sifat maupun peran tokoh yang ingin ditampilkan. Penerapan *shape language* ini dapat ditemukan pada berbagai film animasi, misalnya tokoh Gru dalam *Despicable Me* (2010) yang menggunakan bentuk dasar segitiga terbalik, Baymax dalam *Big Hero 6* (2014) dengan bentuk dasar lingkaran, serta Ralph dalam *Wreck-It Ralph* (2012) yang didominasi bentuk kotak. Penggunaan konsep ini membuat siluet tokoh menjadi lebih khas dan mudah dikenali oleh penonton.

2.5. Warna

Teori warna merupakan salah satu prinsip fundamental dalam perancangan desain tokoh. Setiap warna mampu merepresentasikan kepribadian, suasana emosional, hingga perkembangan tokoh sepanjang alur cerita. Warna tidak sekadar berperan sebagai elemen estetis, tetapi juga memiliki fungsi emosional dan simbolik dalam membangun makna visual (Heller, 2009).

Dalam desain tokoh, warna-warna primer dan sekunder, ditambah hitam dan putih sering digunakan untuk membangun kepribadian, emosi, dan peran tokoh secara cepat di mata penonton. Di bawah ini penjelasan singkat psikologi tiap warna tersebut dan bagaimana biasanya diterapkan dalam tokoh. Menurut Jonauskaite & Mohr (2025), masing-masing warna memiliki asosiasi makna tertentu, seperti:

a) Merah

Merah melambangkan energi, semangat, dan keberanian, serta sering dikaitkan dengan kekuatan dan rasa urgensi. Warna ini sangat cocok untuk tokoh yang penuh aksi, pemimpin, atau tokoh yang berani tampil ke depan.

b) Biru

Biru adalah warna ketenangan, profesionalisme, dan kepercayaan. Warna ini sering dipakai untuk tokoh yang stabil, tenang, dan bertanggung jawab, serta memberikan kesan damai dan dapat diandalkan.

c) Kuning

Kuning menggambarkan keceriaan, optimisme, dan rasa ingin tahu. Warna ini memancarkan energi positif dan sangat sesuai untuk tokoh yang ceria, polos, atau kreatif dan penuh ide.

d) Hijau

Hijau memiliki kaitan dengan alam, keseimbangan, dan pertumbuhan. Warna ini cocok untuk tokoh yang dekat dengan lingkungan, sebagai penyembuh, atau tokoh yang membawa kedamaian dan harmoni.

e) Ungu

Ungu mewakili kemewahan, kreativitas, dan misteri. Warna ini sering dipakai untuk tokoh dengan aura magis, bangsawan, atau tokoh yang terkesan eksentrik dan unik.

f) Hitam

Hitam adalah simbol kekuatan, keanggunan, dan ketegasan. Dalam cerita, warna ini sering dipakai untuk tokoh antagonis, tetapi juga bisa menonjolkan sosok yang elegan dan dominan.

g) Putih

Putih melambangkan kemurnian, kesederhanaan, dan netralitas. Warna ini umumnya dipakai untuk tokoh suci, polos, atau tokoh yang bersifat spiritual dan tampil dengan gaya minimalis.

Penggunaan warna juga berperan dalam membedakan tokoh satu dengan yang lain agar penonton tidak mengalami kebingungan. Misalnya, tokoh protagonis umumnya menggunakan warna-warna cerah untuk menampilkan kesan positif dan optimis, sedangkan antagonis cenderung menggunakan warna gelap guna menegaskan citra negatif atau mengintimidasi.

Selain itu, perubahan warna pada tokoh dapat dimanfaatkan sebagai penanda visual perkembangan tokoh (*character development*). Menurut Heller (2009), penurunan tingkat saturasi dan kecerahan warna sering dikaitkan dengan perubahan kondisi emosional, terutama ketika tokoh menghadapi konflik. Transformasi warna tersebut tidak menghilangkan identitas visual tokoh, melainkan memperkuat narasi perkembangan tokoh melalui perubahan visual yang konsisten dan bermakna.