

Karya yang diwujudkan dalam skripsi penciptaan ini berupa animasi pendek berjudul Film 730. Karya ini mengangkat konsep perancangan desain tokoh sebagai elemen naratif dengan menekankan kontras visual antara dua tokoh utama, Kala dan Rasa. Perbedaan tokoh direpresentasikan melalui pengolahan bentuk, proporsi, siluet, dan kostum yang mencerminkan kepribadian serta peran masing-masing tokoh dalam cerita. Keunikan karya ini terletak pada pendekatan desain tokoh yang digunakan secara sadar sebagai alat penceritaan visual, sehingga desain tokoh tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai media penyampai makna naratif.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan kontras visual pada desain tokoh Rasa dan Kala dalam film 730?

Fokus pembahasan ini diarahkan pada pengolahan elemen visual berupa bentuk (*shape*), siluet, proporsi tubuh, dan kostum sebagai sarana pembentuk kontras visual antara tokoh Kala dan Rasa. Keempat elemen tersebut digunakan untuk memperkuat representasi karakter secara tiga dimensi (*three-dimensional character*), yang mencakup aspek psikologis, sosiologis, dan fisiologis tokoh.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan karya ini adalah merancang kontras visual pada desain tokoh Rasa dan Kala dalam animasi pendek Film 730 melalui pengolahan bentuk (*shape*), siluet, kostum, dan proporsi, sehingga desain tokoh dapat merepresentasikan *three dimensional character* dalam cerita. Selain itu, penciptaan karya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi bidang desain tokoh animasi, khususnya dalam memahami peran desain visual sebagai bagian dari penyampaian narasi, serta menjadi referensi pembelajaran bagi mahasiswa animasi dan bidang seni visual terkait.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Penulis menyusun skripsi penciptaan ini untuk membahas Perancangan Kontras Visual pada Desain Tokoh Rasa dan Kala dalam Film 730. Fokus penciptaan karya ini adalah bagaimana perbedaan tokoh direpresentasikan melalui kontras visual

sebagai wujud *three dimensional character* pada dua tokoh utama, yaitu Kala dan Rasa. Dalam landasan penciptaan, penulis menggunakan teori prinsip desain tokoh dalam animasi yang dibahas dalam buku *Fundamentals of Character Design* sebagai teori terkait medium, khususnya mengenai peran bentuk (*shape*), siluet, proporsi, dan kostum dalam membangun keterbacaan visual tokoh. Selain itu, penulis merujuk pada artikel *Character Design and Communication* yang memandang desain tokoh sebagai media komunikasi visual yang mampu merepresentasikan kepribadian, peran, dan makna tokoh kepada penonton. Selanjutnya, teori-teori tersebut digunakan sebagai dasar dalam membahas objek penciptaan, yaitu perancangan desain tokoh Kala dan Rasa, dengan menempatkan *theory three dimensional character* sebagai landasan dalam membangun identitas visual serta fungsi naratif kedua tokoh dalam cerita.

2.1 Teori Prinsip Desain Tokoh

Desain tokoh dalam animasi merupakan proses visual yang bertujuan membangun identitas tokoh serta mendukung penyampaian narasi melalui elemen visual. Dalam proses perancangannya, desainer tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga bagaimana tokoh dapat dikenali, dipahami, dan memiliki fungsi naratif dalam cerita. Oleh karena itu, prinsip desain tokoh melibatkan berbagai elemen visual seperti siluet, bentuk (*shape*), anatomi, proporsi, serta kostum yang bekerja secara bersamaan dalam membangun tokoh. Bishop et al. (2020) menjelaskan bahwa desain tokoh yang efektif mampu mengomunikasikan sifat, peran, serta kepribadian tokoh kepada penonton bahkan sebelum tokoh tersebut berbicara atau bertindak. Hal ini juga diperkuat oleh Tillman (2011) yang menyatakan bahwa kejelasan visual (*visual clarity*) dalam desain tokoh menjadi faktor utama dalam membangun keterbacaan dan daya ingat penonton terhadap tokoh.

Siluet dan bentuk (*shape*) merupakan elemen mendasar dalam desain tokoh yang berperan penting dalam membangun kesan awal serta keterbacaan visual tokoh. Siluet sering digunakan pada tahap awal perancangan karena memungkinkan tokoh dikenali hanya melalui garis luar tanpa bantuan detail. Siluet yang jelas dan

khas membantu penonton mengenali serta membedakan tokoh secara cepat di dalam sebuah karya animasi (Bishop et al., 2020). Selain itu, White (2006) menegaskan bahwa siluet yang kuat menjadi salah satu indikator utama keberhasilan desain tokoh dalam animasi karena berkaitan langsung dengan keterbacaan gerak dan pose.

Selain siluet, pemilihan bentuk dasar juga memengaruhi makna emosional dan psikologis tokoh. Konsep *shape language* berfokus pada tiga bentuk utama, yaitu lingkaran, segitiga, dan persegi. Lingkaran diasosiasikan dengan fleksibilitas, segitiga dengan ketegangan, dan persegi dengan stabilitas serta kekakuan (Bishop et al., 2020). Bancroft (2006) menambahkan bahwa bentuk dasar tidak hanya berfungsi sebagai struktur visual, tetapi juga sebagai alat untuk menyampaikan sifat tokoh secara cepat kepada penonton. Dengan demikian, bentuk tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual non-verbal. Selain bentuk dan siluet, anatomi merupakan dasar penting dalam perancangan desain tokoh karena berkaitan dengan struktur tubuh, keseimbangan visual, dan konsistensi bentuk tokoh. Dalam desain tokoh animasi, pemahaman anatomi tidak selalu bertujuan mencapai realisme penuh, melainkan sebagai acuan untuk mengembangkan bentuk tubuh yang tetap meyakinkan secara visual. Pengetahuan mengenai hubungan antara kerangka, otot, serta distribusi massa tubuh membantu desainer menciptakan tokoh yang konsisten ketika digambar dari berbagai sudut pandang (Bishop et al., 2020). Hal ini juga sejalan dengan Tillman (2011) yang menekankan pentingnya konsistensi struktur tubuh untuk menjaga kredibilitas visual tokoh.

Proporsi tubuh juga menjadi elemen yang dapat dimanipulasi secara sadar untuk mendukung tokohisasi tokoh. Perbedaan perbandingan ukuran kepala terhadap tubuh, lebar bahu, panjang tungkai, serta distribusi massa tubuh dapat digunakan untuk menegaskan usia, kekuatan fisik, maupun kondisi psikologis tokoh. Variasi proporsi seperti tubuh ramping, berisi, atau memanjang mampu menciptakan perbedaan karakter visual yang signifikan meskipun berada dalam gaya visual yang sama (Bishop et al., 2020). Bancroft (2006) menjelaskan bahwa

manipulasi proporsi merupakan salah satu teknik utama dalam memperkuat identitas visual tokoh dalam animasi.

Kostum juga merupakan elemen visual penting dalam desain tokoh karena berfungsi menyampaikan informasi naratif secara langsung kepada penonton. Melalui kostum, penonton dapat mengenali status sosial, latar profesi, serta konteks waktu dan tempat seorang tokoh. Bishop et al. (2020) menjelaskan bahwa kostum tidak hanya berfungsi sebagai hiasan visual, tetapi menjadi bagian integral dari konstruksi identitas tokoh serta keterbacaan visual dalam cerita. Selain itu, Tillman (2011) menambahkan bahwa desain kostum dapat memperkuat siluet dan membantu memperjelas peran tokoh dalam narasi.

Dalam konteks komunikasi visual, seluruh elemen desain tokoh—mulai dari siluet, bentuk, anatomi, proporsi, hingga kostum—dapat dipahami sebagai sistem tanda yang menyampaikan makna kepada penonton. Aziret dan Tumenbaev (2024) menyatakan bahwa elemen visual dalam desain tokoh berperan sebagai media komunikasi yang merepresentasikan kepribadian, peran sosial, serta posisi tokoh dalam narasi. Dengan demikian, desain tokoh tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi sebagai medium komunikasi visual yang memiliki fungsi naratif.

2.2 Theory of Three dimensional character

Three dimensional character dalam desain tokoh merujuk pada tokoh yang dirancang memiliki kedalaman visual, psikologis, dan naratif. Tokoh tidak hanya dipahami sebagai bentuk visual dua dimensi, tetapi sebagai tokoh yang terasa hidup dan memiliki identitas, latar belakang, serta peran yang jelas dalam cerita. Dalam konteks animasi, desain visual menjadi sarana awal bagi penonton untuk mengenali dan memahami tokoh, bahkan sebelum tokoh tersebut menyampaikan cerita melalui dialog atau tindakan (Bishop et al., 2020).

Konsep *three dimensional character* dibangun melalui pengolahan berbagai elemen visual, seperti bentuk (*shape*), siluet, proporsi tubuh, kostum, dan aksesoris. Elemen-elemen tersebut saling berkaitan dan digunakan secara sadar untuk menyampaikan informasi mengenai kepribadian, motivasi, serta posisi tokoh dalam dunia cerita. Aziret dan Tumenbaev (2024) menjelaskan bahwa desain tokoh

berfungsi sebagai media komunikasi visual, di mana setiap keputusan desain memiliki peran dalam menyampaikan makna dan pesan kepada penonton.

Pendekatan ini menempatkan desain tokoh sebagai bagian penting dari penceritaan visual. Tokoh yang dirancang secara *three dimensional* akan lebih mudah dipahami, diingat, dan dipercaya oleh penonton karena visualnya mampu mendukung pembangunan tokoh dan narasi. Oleh karena itu, perancangan desain tokoh tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga pada bagaimana elemen visual dimanfaatkan untuk memperkuat tokoh dan fungsi naratifnya dalam sebuah karya animasi (Bishop et al., 2020; Aziret & Tumenbaev, 2024).

2.3 Kontras Visual dalam Desain Tokoh

Kontras visual dalam desain tokoh merujuk pada perbedaan yang sengaja dibangun melalui elemen bentuk (*shape*), siluet, warna, proporsi, serta kostum untuk membedakan identitas antar tokoh dalam satu karya. Kontras ini tidak hanya berfungsi sebagai pembeda estetis, tetapi juga sebagai strategi visual untuk memperjelas karakterisasi tokoh sehingga lebih mudah dikenali dan dipahami oleh penonton. Dalam konteks desain tokoh, keterbacaan visual (*readability*) menjadi aspek penting agar perbedaan antar tokoh dapat terbaca secara cepat, terutama dalam media animasi yang memiliki keterbatasan waktu penyampaian (Bishop et al., 2020).

Namun, kontras visual tidak secara langsung menciptakan kedalaman tokoh. Kedalaman atau *three dimensional character* tetap dibangun melalui aspek psikologis, sosiologis, dan naratif. Dalam hal ini, kontras visual berperan sebagai alat komunikasi yang membantu menyampaikan perbedaan dimensi tersebut secara visual kepada penonton. Aziret dan Tumenbaev (2024) menjelaskan bahwa desain tokoh merupakan media komunikasi visual, sehingga setiap elemen visual yang berbeda akan memengaruhi persepsi penonton terhadap kepribadian dan peran tokoh dalam cerita.

Selain bentuk, warna, dan siluet, aspek fisiologi juga dapat digunakan sebagai sarana membangun kontras visual dalam desain tokoh. Perbedaan tinggi badan, distribusi massa tubuh, bentuk tubuh, dan proporsi dapat menghasilkan identitas

visual yang berbeda meskipun kedua tokoh berada dalam gaya visual yang sama. Dalam penelitian ini, Kala dirancang dengan proporsi tubuh ramping dan tinggi (*slim tall*), sedangkan Rasa dirancang dengan proporsi tubuh yang lebih berisi dan relatif lebih pendek (*fuller short*). Perbedaan fisiologi tersebut digunakan untuk memperkuat keterbacaan visual sekaligus mendukung representasi kondisi psikologis masing-masing tokoh.

Dengan demikian, kontras visual dapat dipahami sebagai pendekatan yang mendukung penyampaian karakterisasi, bukan sebagai faktor yang secara otomatis menciptakan kedalaman tokoh. Penerapan kontras yang tepat memungkinkan penonton untuk lebih mudah mengenali, membedakan, serta memahami hubungan dan peran antar tokoh dalam narasi. Dalam konteks perancangan, kontras visual menjadi penting ketika karya menampilkan tokoh dengan perbedaan sifat dan kondisi yang signifikan, sehingga perbedaan tersebut perlu diterjemahkan secara jelas ke dalam bentuk visual.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Untuk meneliti perancangan kontras visual pada desain tokoh Rasa dan Kala dalam film animasi *730*, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode ini dipilih karena berfokus pada pemahaman makna visual dalam proses perancangan desain tokoh, di mana desain tidak hanya sebagai aspek estetika, tetapi sebagai elemen yang merepresentasikan tokoh *three dimensional* melalui bentuk, siluet, anatomi, proporsi, dan kostum.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dan observasi. Studi literatur digunakan untuk memahami teori desain tokoh, seperti *Fundamentals of Character Design* (Bishop et al., 2020) dan *Character Design and Communication* (Aziret & Tumenbaev, 2024), yang menekankan fungsi desain tokoh sebagai media komunikasi visual.

Selain itu, penulis melakukan studi observasi terhadap berbagai referensi visual dan tokoh dengan menganalisis bentuk, siluet, proporsi, kostum, serta aspek psikologis dan sosiologis. Referensi *The Narrator* dari *Fight Club* (1999)