

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Desain karakter merupakan salah satu aspek visual yang berperan dalam membantu penonton memahami tokoh dan alur cerita dalam sebuah film animasi. Elemen seperti bentuk, proporsi, siluet, warna dan ekspresi dapat merepresentasikan kepribadian serta latar belakang karakter. Silver (2017) menjelaskan bahwa desain karakter yang efektif mampu menyampaikan informasi mengenai sifat dan identitas tokoh melalui elemen visual yang sederhana dan mudah dikenali. Pada animasi berdurasi pendek, perancangan karakter menjadi semakin penting karena waktu pengenalan tokoh relatif terbatas.

Animasi *Midnight Snack* mengangkat kisah Rani, seorang anak yang tinggal di kampung pinggir kali Jakarta dan berusaha mencari uang untuk membeli tahu bulat pada malam hari. Cerita ini menampilkan keseharian sederhana yang menggambarkan ketekunan dan harapan dalam kehidupan sehari-hari. Selain Rani, terdapat tokoh Putri yang berperan dalam dinamika cerita. Lingkungan tempat tinggal serta situasi sosial yang melatarbelakangi kedua tokoh tersebut menjadi pertimbangan dalam proses perancangan visual karakter.

Animasi *Midnight Snack* juga dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menghadirkan representasi kehidupan masyarakat kelas menengah bawah di Jakarta yang tidak selalu terlihat dalam media populer. Representasi kelompok masyarakat tersebut sering kali berfokus pada kondisi kemiskinan yang ekstrem atau digunakan sebagai objek belas kasihan, sehingga keseharian yang lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari masyarakat justru jarang ditampilkan. Melalui cerita yang sederhana, *Midnight Snack* berupaya menampilkan sudut pandang anak-anak yang hidup di lingkungan kampung perkotaan tanpa menempatkan kondisi sosial mereka sebagai tontonan atau sumber dramatisasi utama. Fokus cerita diarahkan pada aktivitas sehari-hari, hubungan antartokoh, serta harapan-harapan kecil yang muncul dalam kehidupan mereka. Pendekatan ini kemudian menjadi dasar dalam perancangan karakter Rani dan Putri, sehingga desain visual yang dikembangkan tidak hanya mencerminkan identitas individu tokoh, tetapi juga konteks sosial dan lingkungan tempat mereka tumbuh.

Dalam penciptaan ini dirancang dua tokoh utama, yaitu Rani dan Putri. Berdasarkan konsep *Three-Dimensional Character*, Rani digambarkan sebagai anak perempuan berusia delapan tahun dengan postur tubuh tegak dan karakter yang ambisius serta pantang menyerah. Sementara itu, Putri digambarkan sebagai anak perempuan berusia lima tahun dengan sifat ceria dan cerdik. Karakteristik fisiologis, sosiologis, dan psikologis dari kedua tokoh tersebut menjadi dasar dalam proses pengembangan visual karakter.

Berdasarkan hal tersebut, penciptaan ini berfokus pada perancangan tokoh Rani dan Putri dalam animasi *Midnight Snack* melalui penerapan teori desain karakter. Pendekatan ini bertujuan menghasilkan karakter yang mampu merepresentasikan identitas tokoh secara visual serta mendukung penyampaian cerita dalam animasi.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Rumusan masalah dalam penciptaan ini adalah bagaimana proses perancangan tokoh Rani dan Putri dalam animasi *Midnight Snack* dapat mendukung kebutuhan naratif. Fokus masalah dibatasi pada perancangan visual kedua tokoh dengan meninjau elemen bentuk dasar dan siluet, kostum, dan ekspresi serta bagaimana elemen-elemen tersebut diterapkan agar sesuai dengan konteks cerita.

1.2 TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah merancang tokoh Rani dan Putri dalam animasi *Midnight Snack* melalui penerapan prinsip desain karakter yang mempertimbangkan elemen bentuk dasar dan siluet, kostum, dan ekspresi. Perancangan ini bertujuan menghasilkan karakter yang mampu mendukung kebutuhan naratif cerita.

Manfaat penciptaan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu desain karakter animasi, khususnya dalam penerapan bentuk, kostum, dan ekspresi untuk mendukung kebutuhan naratif. Penciptaan ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam proses perancangan karakter animasi yang mempertimbangkan keterbacaan visual, fungsi cerita, serta konteks sosial karakter.