

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 Desain Karakter dalam Animasi

Animasi 2D merupakan medium visual yang mengandalkan ilusi gerak melalui rangkaian gambar dua dimensi. Dalam medium ini, desain tokoh menjadi elemen utama karena karakter berfungsi sebagai pusat penyampaian narasi dan emosi. Menurut Wells (1998), animasi memiliki kebebasan visual yang memungkinkan distorsi bentuk dan penyederhanaan realitas untuk memperkuat ekspresi. Perancangan tokoh dalam animasi tidak selalu mengikuti realisme, melainkan menyesuaikan kebutuhan dramatik dan gaya visual yang digunakan.

Dalam proses perancangan karakter, konsep *Three-Dimensional Characters* digunakan untuk memahami karakter secara lebih menyeluruh. Konsep ini membagi karakter ke dalam tiga dimensi utama, yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Dimensi fisiologis berkaitan dengan aspek fisik karakter seperti usia, jenis kelamin, postur tubuh, serta penampilan luar. Dimensi sosiologis mencakup latar belakang sosial seperti kelas sosial, budaya, dan lingkungan tempat tinggal. Dimensi psikologis berkaitan dengan sifat, keinginan, dan motivasi yang dimiliki karakter (Silver, 2017).

Pendekatan ini membantu perancang memahami tokoh sebelum diterjemahkan ke dalam bentuk visual. Bancroft (2006) menyebutkan bahwa kekuatan karakter tidak hanya bergantung pada tampilan, tetapi juga pada kejelasan kepribadian. Keputusan visual yang diambil dalam desain akan lebih terarah ketika didasarkan pada pemahaman karakter yang jelas.

Dalam praktiknya, proses perancangan karakter juga melibatkan eksplorasi visual yang tidak selalu linear. Pendekatan yang dikemukakan oleh Silver menempatkan proses sebagai bagian penting dalam pengembangan desain, di mana iterasi dan percobaan visual digunakan untuk menemukan bentuk yang paling sesuai. Proses ini memungkinkan perancang untuk mengevaluasi dan menyesuaikan desain secara bertahap, bukan hanya berfokus pada hasil akhir.

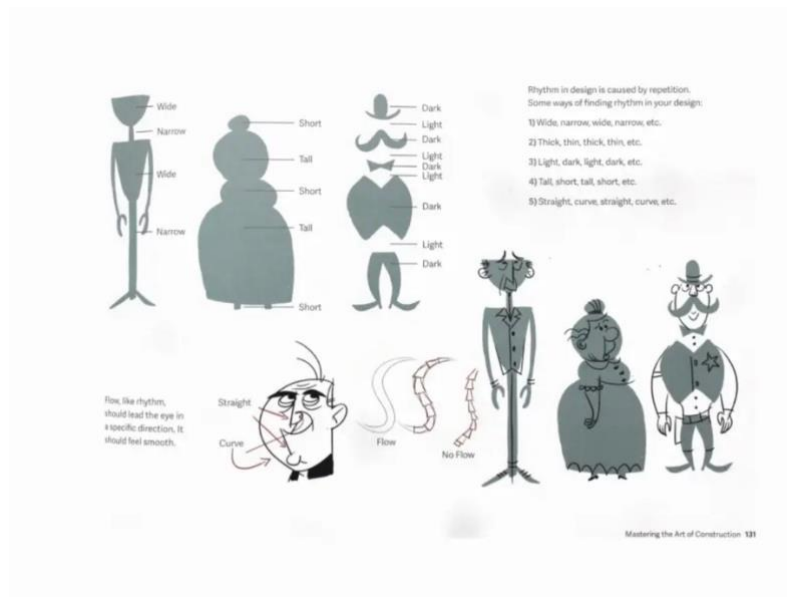
2.1.2 Aspek Visual Desain Karakter

Perancangan tokoh dalam animasi melibatkan sejumlah elemen visual yang berfungsi membangun identitas karakter. Silver (2017) menjelaskan bahwa desain

karakter tidak hanya berkaitan dengan tampilan visual, tetapi juga bagaimana karakter mampu menyampaikan fungsi naratif dalam cerita. Melalui pendekatan *The Silver Way*, proses desain karakter mempertimbangkan bentuk, keterbacaan, fungsi cerita, serta fleksibilitas gaya visual.

Salah satu prinsip dalam *The Silver Way* adalah *shape and silhouette*, yaitu penggunaan bentuk dasar dan siluet yang mudah dikenali. Silver (2017) menjelaskan bahwa karakter sebaiknya tetap dapat dibedakan meskipun hanya terlihat dalam bentuk siluet. Bancroft (2006) juga menyoroti pentingnya kejelasan siluet dalam desain karakter karena siluet yang kuat membantu penonton mengenali karakter tanpa bergantung pada detail internal. Bentuk dasar turut berperan dalam menyampaikan sifat karakter. Bentuk bulat sering diasosiasikan dengan karakter yang lembut atau polos, sementara bentuk memanjang atau bersudut dapat memberikan kesan tegang, aktif, atau dinamis. Prinsip ini juga berkaitan dengan *story-driven design*, yaitu pendekatan desain yang menyesuaikan bentuk visual karakter dengan kebutuhan cerita.

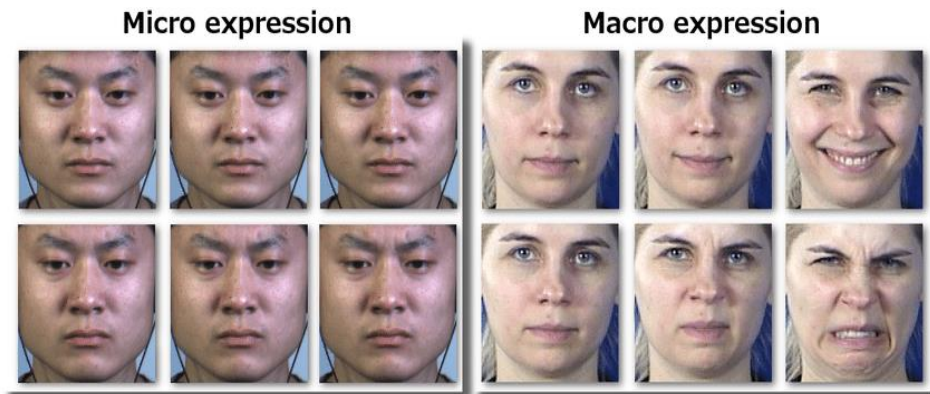
Silver (2017) menjelaskan bahwa desain karakter perlu menunjukkan siapa karakter tersebut, bagaimana sifatnya, serta lingkungan tempat ia hidup. Penerapan prinsip ini terlihat pada pemilihan bentuk tubuh, kostum, warna, dan ekspresi yang disesuaikan dengan latar serta peran tokoh dalam cerita. Karakter yang berasal dari lingkungan sederhana dapat menggunakan kostum yang minim detail dan lebih fungsional, sedangkan perbedaan bentuk tubuh dan ekspresi digunakan untuk memperlihatkan sifat serta respons emosional masing-masing karakter. Pendekatan ini membantu penonton memahami karakter melalui tampilan visualnya bahkan sebelum dialog atau tindakan karakter dijelaskan dalam cerita.



Gambar 2.1 Prinsip Shape and Silhouette. Sumber: *The Silver Way*, 2017.

Ekspresi wajah menjadi salah satu elemen penting dalam desain karakter karena membantu menyampaikan emosi dan menunjukkan respons karakter terhadap situasi dalam cerita. Bancroft (2006) menjelaskan bahwa perubahan pada mata, alis, dan mulut dapat membuat emosi karakter lebih mudah dipahami oleh penonton. Dalam animasi, ekspresi dapat ditampilkan melalui perubahan yang besar (*macro expression*) maupun perubahan kecil dan halus (*micro expression*).

Konsep *micro expression* pertama kali dijelaskan oleh Ekman (2003) sebagai ekspresi wajah yang muncul sangat singkat dan menunjukkan reaksi emosional tertentu secara spontan. Sementara itu, *macro expression* merupakan ekspresi yang muncul lebih jelas, lebih lama, dan mudah dikenali karena melibatkan perubahan wajah yang lebih besar. Dalam animasi, pendekatan *macro expression* umumnya digunakan untuk memperjelas emosi utama karakter seperti marah, takut, senang, atau terkejut, sedangkan *micro expression* digunakan untuk menampilkan reaksi emosional yang lebih halus, seperti ragu, lelah, tidak nyaman, atau kebingungan.



Gambar 2.2 Micro and Macro Expressions. Sumber: Research Gate, 2023

Wells (1998) menjelaskan bahwa animasi memiliki fleksibilitas visual yang memungkinkan penyederhanaan maupun distorsi bentuk untuk memperkuat penyampaian emosi dan kebutuhan dramatik. Karena itu, ekspresi dalam animasi tidak selalu mengikuti realisme wajah manusia secara penuh, tetapi dapat mengalami exaggeration sesuai gaya visual dan kebutuhan cerita. Perubahan bentuk mata, mulut, atau alis dapat dibuat lebih ekstrem agar emosi lebih mudah terbaca oleh penonton.

Kostum juga berfungsi sebagai penanda visual yang berkaitan dengan identitas dan latar belakang karakter. Dalam desain karakter animasi, kostum dapat membantu menunjukkan lingkungan tempat karakter hidup, kebiasaan sehari-hari, serta peran karakter dalam cerita. Silver (2017) menjelaskan bahwa desain kostum perlu mempertimbangkan fungsi naratif, keterbacaan bentuk, dan kesesuaian dengan dunia cerita agar karakter tetap mudah dipahami secara visual.

Bancroft (2006) menjelaskan bahwa kostum dalam animasi umumnya dibuat dengan bentuk yang lebih sederhana agar siluet karakter tetap jelas ketika bergerak. Detail yang terlalu banyak dapat membuat bentuk karakter sulit dibaca dan menyulitkan proses animasi, terutama pada adegan dengan gerakan yang cepat atau berulang. Karena itu, bentuk pakaian, aksesoris, dan detail visual biasanya disesuaikan dengan kebutuhan gerak serta gaya visual animasi yang digunakan.

Pemilihan kostum juga membantu memperkuat karakterisasi tokoh. Pakaian yang sederhana dan fungsional dapat menunjukkan kehidupan sehari-hari karakter, sementara bentuk, warna, dan detail tertentu dapat digunakan untuk membedakan

karakter satu dengan yang lain. Pendekatan ini membantu desain karakter tetap mendukung kebutuhan cerita tanpa mengurangi keterbacaan visualnya.

Dalam *The Silver Way*, Silver (2017) menjelaskan proses desain karakter sebagai proses yang berkembang melalui eksplorasi visual, percobaan bentuk, dan revisi yang dilakukan secara berulang. Pendekatan *versatility* mendorong penggunaan berbagai referensi visual dan tidak terpaku pada satu gaya tertentu, sehingga perancang dapat menyesuaikan desain dengan kebutuhan cerita dan karakter yang dibuat.

Prinsip *process over perfection* terlihat melalui proses eksplorasi yang tidak langsung menghasilkan desain final. Silver (2017) menjelaskan bahwa desain karakter berkembang melalui tahapan mencoba berbagai kemungkinan bentuk, mengubah proporsi, menyederhanakan detail, hingga melakukan revisi ketika desain belum sesuai dengan fungsi karakter dalam cerita. Sketsa yang dibuat dapat mengalami perubahan atau bahkan ditinggalkan selama proses pengembangan. Pendekatan ini menempatkan proses eksplorasi dan revisi sebagai bagian penting dalam menemukan bentuk visual karakter yang paling sesuai, bukan berfokus pada hasil final sejak awal pengerjaan.

Dalam perancangan tokoh Rani dan Putri pada animasi *Midnight Snack*, pendekatan tersebut diterapkan melalui penggunaan berbagai referensi visual, eksplorasi bentuk dasar dan siluet, serta revisi pada bentuk tubuh, kostum, dan ekspresi selama proses pengembangan desain. Proses ini dilakukan untuk menyesuaikan tampilan visual karakter dengan fungsi naratif dan latar cerita yang dibangun dalam animasi.

2.2 Teori Urutan Kelahiran Alfred Adler

Alfred Adler mengemukakan bahwa posisi seorang anak dalam urutan kelahiran dapat memengaruhi perkembangan kepribadian, cara berpikir, serta pola interaksi individu dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Adler, setiap posisi dalam keluarga memberikan pengalaman yang berbeda sehingga membentuk kecenderungan karakter yang berbeda pula. Teori ini tidak dimaksudkan sebagai aturan yang berlaku mutlak, melainkan sebagai kecenderungan umum yang dapat muncul berdasarkan pengalaman seseorang dalam struktur keluarga (Adler, 1927/1954).

Dalam teori urutan kelahiran, anak sulung (*oldest child*) umumnya menerima ekspektasi dan tanggung jawab yang lebih besar dari orang tua. Adler menjelaskan bahwa anak sulung sering berkembang menjadi pribadi yang mandiri, bertanggung jawab, memiliki jiwa kepemimpinan, serta berusaha mempertahankan posisi atau pencapaiannya. Sementara itu, anak yang lahir setelahnya cenderung tumbuh dalam situasi yang berbeda karena telah memiliki figur kakak sebagai acuan. Anak yang lebih muda sering digambarkan sebagai pribadi yang lebih santai, mudah beradaptasi, serta lebih bergantung pada hubungan dengan anggota keluarga lainnya.

Menurut Adler, perbedaan pengalaman tersebut dapat memengaruhi cara anak menghadapi tantangan, mengambil keputusan, dan membangun hubungan sosial. Karakteristik yang muncul tidak hanya dipengaruhi oleh faktor biologis, tetapi juga oleh dinamika keluarga, pola pengasuhan, serta interaksi antar saudara kandung.

ADLERIAN OVERVIEW OF BIRTH ORDER CHARACTERISTICS

(This is a broad simplification of Adler's theory.)

POSITION	FAMILY SITUATION	CHILD'S CHARACTERISTICS
ONLY	Birth is a miracle. Parents have no previous experience and may be timid or anxious. Retains 200% attention from both parents through childhood. Matures early.	Can be over-protected and spoiled. Likes being the center of attention. Often has difficulty sharing. Prefers adult company and uses adult language. Disappointed if abilities not promptly recognized and rewarded. May be socially inept with peers.
OLDEST	Dethroned by next child, feels loss of power and control. Has to learn to share. Parent expectations are usually very high. Often given extra responsibility and expected to set an example.	Feels power is his right and strives to gain it back. Overemphasizes importance of authority, rules, laws. May become authoritarian or strict. Many are "problem" kids, but can become helpful if encouraged. Often focused on the past, pessimistic about the future.
SECOND	Parents ease up and tend to demand or expect less. Has a "pacemaker" in the older sibling, who may be seen as a model or a threat. Language & motor skills develop faster than older child.	Is competitive and ambitious. Sets high goals. May become a rebel or try to outdo everyone. Competition can deteriorate into rivalry. Can be more successful or talented than older sib, but may give up if oldest consistently excels. Often more optimistic than older sib.
MIDDLE	Is "sandwiched" in. May feel squeezed out of a position of privilege and significance. Always has to share, never gets first pick.	May be even-tempered, "take it or leave it" attitude. May have trouble with setting or reaching goals, or finding a place in the world. May become a fighter of injustice.
YOUNGEST	Has many mothers and fathers. Older children try to educate him. Never dethroned, but never experiences real power either. Often spoiled or pampered by parents and siblings.	Wants to be bigger than the others. Highly motivated to excel, but often sets unrealistic goals. Has huge plans that never seem to work out. Because of desire to succeed in everything, never develops one central ambition. A dreamer. Has trouble establishing independence. May be helpless under pressure, and may have a good deal of unrealized potential.
TWIN	One is usually stronger or more active. Parents may see one as older or more mature.	Can have identity problems. Strives to separate self from other, to be independent. May lack direction or be a follower. Stronger one may become the leader.
"GHOST CHILD"	Child born after the death of the first child may have a "ghost" in front of him. Mother may become over-protective.	Child may exploit mother's over-concern for his or her well-being, or may rebel and protest the feeling of being compared to an idealized memory. Struggles to be his or her own person.

Gambar 2.2 Adler's Birth Order Characteristics Chart

Dalam pengembangan karakter fiksi, teori urutan kelahiran dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan untuk membangun kepribadian tokoh secara lebih konsisten. Posisi tokoh dalam keluarga dapat memengaruhi sifat, motivasi, serta cara tokoh merespons konflik dalam cerita. Informasi tersebut kemudian dapat diterjemahkan ke dalam keputusan visual seperti bentuk karakter, ekspresi wajah, bahasa tubuh, maupun pendekatan karakterisasi yang digunakan.

Pada animasi *Midnight Snack*, teori ini digunakan sebagai salah satu landasan dalam membangun perbedaan kepribadian antara Rani dan Putri. Rani sebagai anak sulung digambarkan memiliki sifat yang lebih mandiri, aktif, dan berinisiatif dalam menghadapi masalah. Karakteristik tersebut sejalan dengan kecenderungan anak sulung dalam teori Adler yang sering diasosiasikan dengan rasa tanggung jawab yang lebih besar dan kecenderungan untuk mengambil peran kepemimpinan. Sebaliknya, Putri sebagai adik digambarkan lebih tenang, observatif, dan cenderung mengikuti tindakan kakaknya. Perbedaan karakter tersebut kemudian menjadi pertimbangan dalam proses perancangan visual kedua tokoh, khususnya dalam menentukan bentuk dasar, ekspresi, dan pendekatan karakterisasi yang digunakan dalam desain.