

PERANCANGAN TOKOH PADA FILM 3D ANIMASI PENDEK STORIETTE D'UN DIAMANT

Yohanes Merci Widiastomo

Abstrak: Dalam sebuah film animasi, desain tokoh merupakan salah satu yang penting. Desain tokoh dapat menjembatani antara imajinasi penonton dengan keinginan seorang pembuat film. Pada Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Tokoh pada Film Animasi 3D *Storiette d'un Diamant*” akan menjabarkan proses bagaimana menemukan tokoh yang sesuai untuk sebuah film animasi 3D. Desain tokoh yang akan dibahas pada laporan ini adalah mengenai tahapan dalam mendesain sebuah tokoh dari awal hingga menjadi sebuah model 3D serta kendala yang dihadapi dan solusinya.

Key words : 3D, Animasi, tokoh, penokohan,

Pendahuluan

Saat ini, industri kreatif Indonesia sedang berkembang dengan pesat. Industri kreatif yang dimaksud adalah industri perfilman, komik, dan animasi. Hal ini dapat dilihat semakin banyaknya karya-karya lokal yang bermunculan, seperti banyak komik buatan lokal yang sudah diterbitkan di toko buku, ada beberapa tayangan serial animasi lokal yang sudah ditayangkan di televisi, seperti Didi Tikus dan Dufan De-

fender. Walaupun, dari segi kualitas belum dapat disandingkan dengan karya dari luar negeri yang sudah terkenal.

Hal tersebut tidak lepas dari perjuangan praktisi dalam bidang yang terkait. Mengenai bagaimana mereka mengembangkan sebuah cerita sehingga layak ditampilkan dalam bentuk komik maupun film di televisi. Banyak hal yang diperhatikan dalam pengembangan sebuah ide menjadi cerita. Salah satu yang terpenting adalah desain tokoh. Tokoh memegang peranan pen-

Yohanes Merci Widiastomo adalah Staf Pengajar pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.

e-mail : yohanes.merci@umn.ac.id

ting dalam cerita di setiap media, terutama dalam sebuah film animasi. Tokoh adalah sesuatu yang merepresentasikan sebuah cerita. Dalam pengembangan sebuah tokoh banyak yang harus diperhatikan, seperti penampilan dan sifatnya.

Desain penampilan untuk sebuah film animasi berbeda dengan desain sebuah film *live-action*. Hal ini, disebabkan tujuan dari pembuatan kedua jenis film itu berbeda. Desain tokoh dalam animasi tidak menonjolkan realisme sebuah film *live-action*. Dari latar belakang tersebut penulis ingin mendalami lebih lanjut mengenai desain tokoh dalam film animasi. Penulis ingin memahami seluk beluk pembuatan sebuah tokoh untuk film 3D animasi baik dari visual maupun non-visualnya.

Metodologi

Dalam penelitian ini, Metodologi yang digunakan adalah metode *verificative research*. Tujuan dari penelitian ini adalah menguji kebenaran dari ilmu yang ada dengan mempraktikannya dalam sebuah karya. *Verificative research* berawal dari pengumpulan data melalui studi literatur yang beresinggungan dengan pembuatan tokoh.

Setelah itu, dilanjutkan dengan melakukan analisa yang mendalam untuk beberapa jenis tokoh yang re-

levan atau yang menyerupai dengan cerita yang akan dibuat. Dalam hal ini, adalah karakter alien pada film.

Dalam topik ini, cerita yang berjudul *Storiette d'un Diamant* adalah sebuah cerita yang digunakan untuk membantu penulis dalam pembuatan tokoh. Dalam cerita ini, tokoh yang akan dibuat adalah tokoh alien yang berasal dari luar angkasa.

Penokohan

Desain tokoh dalam sebuah film animasi merupakan sebuah aspek yang sangat penting karena penampakan sebuah tokoh dapat memancing kesan awal penonton akan sebuah film animasi (Doug Bennet).

Proporsi dan tingkat detail sebuah tokoh dapat mempengaruhi kesan penonton. Menurutnya, tokoh yang semakin terlihat realistis akan terlihat lebih membosankan daripada tokoh yang mempunyai bentuk yang jauh lebih sederhana.



Gambar 1 Perbandingan Gaya antara film animasi *Madagaskar* (bergaya kartun) dengan film animasi *Wild* (bergaya realis)

(Sumber: www.disneyanimation.com, 2012)

Menurut Bryan Tillman (2011), dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design*, menyebutkan pemberian detail pada sebuah tokoh akan membuat tokoh terasa benar-benar hidup dalam cerita tersebut. Hal ini akan dipicu oleh rasa ingin tahu manusia yang besar.

Oleh karena itu, detail pada sebuah tokoh harus ditambahkan. Dalam menambahkan detail pada sebuah tokoh, hal yang paling sederhana ada-

lah membuat pertanyaan *5W1H* (*Who, What, When, Where, Why, How*) seputar tokoh tersebut. Setelah menjabarkan semua pertanyaan tersebut, diharapkan pencipta dapat mendalami peranan tokoh serta akan mempermudah dalam pengembangan cerita sebuah film,

Pemilihan Elemen Visual dalam Membangun Sebuah Tokoh

Setelah menetapkan latar belakang dan penokohan, hal yang dilakukan selanjutnya adalah pemilihan visual elemen yang sesuai dengan tokoh. Pembuatan visual elemen ini harus mengikuti latar belakang dan kaedah-kaedah dari filosofi elemen yang akan membangun karakter. Hal yang termasuk sebagai elemen visual adalah bentuk dasar yang digunakan, dan warna yang dipilih.

Pemilihan bentuk harus didasari dengan filosofi bentuk, misalkan, untuk bentuk muka, orang yang mempunyai sifat tegas dan keras lebih baik memilih bentuk dasar kotak atau kaku.

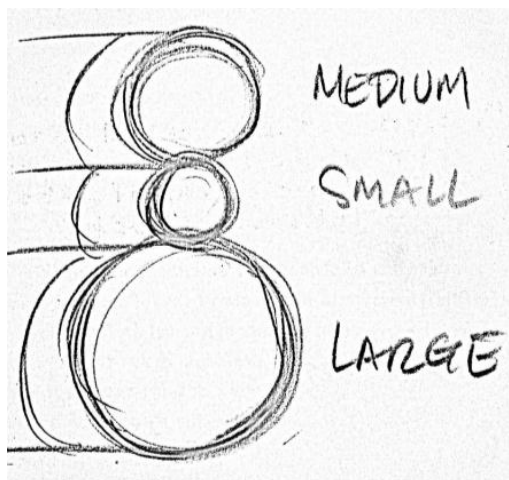


Gambar 2 Penerapan Elemen Bentuk pada Wajah Tokoh

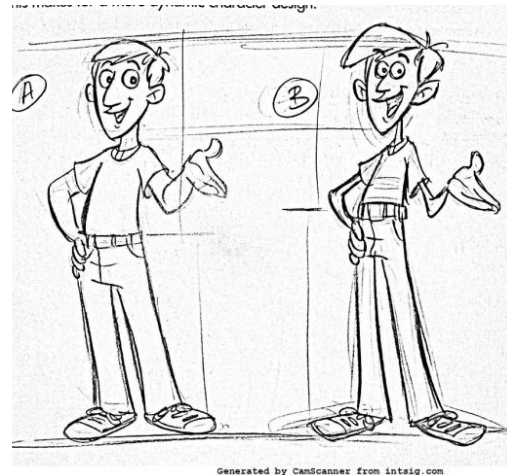
(Sumber: Bryan Tillman, 2011)

Setelah bentuk, warna juga mempunyai peran dalam menentukan tampilan tokoh. Menurut Jill Moris (2012), warna dapat menyampaikan pesan dalam 2 cara, yaitu asosiasi alam dan simbolis psikologis.

Menurut Tom Bancroff (2006) dalam bukunya *Creating Characters With Personality*, menyebutkan bahwa ukuran merupakan salah satu faktor yang terdapat pada sebuah tokoh yang dapat menimbulkan appeal yang unik pada setiap tokoh. Ukuran yang dimaksud adalah proporsi sebuah tokoh. Beliau menyebutkan mengenai teori “*Small Medium Large*” dalam proporsi sebuah tokoh.



Gambar 3 Ilustrasi Teori *Medium Small Large*
(Sumber: Tom Bancroff, 2012)

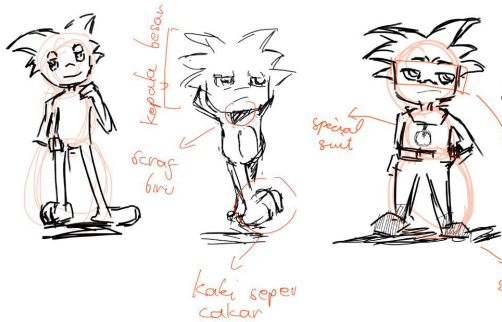


Gambar 4 Penerapan Teori *Medium Small Large* pada Sebuah Tokoh
(Sumber: Tom Bancroff, 2012)

Dalam membuat proporsi, hal lain yang ikut diperhitungkan juga adalah mengenai anatomi dari sebuah tokoh. Anatomi ini berkaitan dengan latar belakang tokoh, cara tokoh bergerak dan cara berinteraksi.



Gambar 5 Ilustrasi Anatomi pada salah satu tokoh dalam film *Storiette d'un Diamant*
(Sumber: penulis, 2012)



Gambar 6 Ilustrasi Anatomi pada pose sebuah tokoh dalam film *Storiette d'un Diamant*
(Sumber: penulis, 2012)

Analisis

Latar belakang sebuah tokoh merupakan aspek penting yang harus dipikirkan oleh seorang perancang tokoh. Latar belakang dapat menentukan cara tokoh tersebut berinteraksi dengan tokoh lainnya dalam sebuah cerita. Di samping itu pula, aspek ini juga dapat berpengaruh terhadap aspek visual yang dimiliki tokoh itu sendiri, seperti bentuk anatomi dari tokoh dan aksesoris pakaian yang dikenakan oleh sang tokoh.

Aspek penting yang kedua adalah penggunaan bentuk dasar yang menjadi kerangka dari sang tokoh. Pemilihan bentuk-bentuk dasar sangat berpengaruh untuk menimbulkan kesan pada pemirsa.

Hal yang terakhir adalah pembuatan *character sheet* yang lengkap dapat membantu seniman 3D untuk menerjemahkan hasil sketsa ke dalam bentuk 3D.