



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Peran lain pada tokoh *The Guardian* adalah sebuah representasi dari sebuah hati nurani yang dimiliki oleh penulis berdasarkan pandangan terhadap moralitas.



Gambar 2.12. Tokoh *The Guardian* pada Zootopia animation_Nick Wilde

(sumber: <https://disney.wikia.com>)

4. *Contagonist*

Contagonist merupakan tokoh yang dikenal sebagai tokoh yang menghalangi serta menyisahkan tokoh protagonis dalam mencapai tujuannya, namun tokoh ini tidak melawan secara fisik.

Peran lain pada tokoh *Contagonist* adalah mewakili sebuah godaan untuk mengambil jalan atau pendekatan yang salah.



Gambar 2.13. Tokoh *Contagonist* pada Zootopia animation_Flash

(sumber: <https://disney.wikia.com>)

The Passenger Characters:

1. *REASON*

Tokoh yang memiliki emosi yang tenang dan terkontrol dalam tindakannya berdasarkan perhitungan serta pola pikir yang rasional.



Gambar 2.14. *Reason*_Izuku Midoriya

(sumber: <https://bokunoheroacademia.wikia.com>)

2. *EMOTION*

Tokoh yang memiliki emosi yang meluap-luap serta tindakan yang tidak terkendali, tindakan yang diambil biasanya berdasarkan insting.



Gambar 2.15. *Emotion_Katsuki* Bokugou

(sumber: <https://bokunoheroacademia.wikia.com>)

3. *SIDE KICK*

Tokoh yang pada umumnya memiliki sifat naif akan tetapi mudah digoyahkan keyakinannya. Tokoh yang dapat memberikan keyakinan penuh pada tokoh protagonis.



Gambar 2.16. *Side kick_Urarak* Ochacho Uraraka

(sumber: <https://bokunoheroacademia.wikia.com>)

4. *SKEPTIC*

Tokoh yang pada umumnya memiliki keyakinan yang menentang semuanya serta keyakinan yang rendah, memiliki sifat meragukan tindakan, kesungguhan dan kebenaran apapun.



Gambar 2.17. *Skeptic*_Shoto Todoroki

(sumber: <https://bokunoheroacademia.wikia.com>)

2.3.3. *Shapes and form*

Menurut Bancroft (2006), sebuah gambar memiliki 3 elemen dasar, diantaranya adalah bentuk, ukuran dan variasi. Rancangan dari bentuk dapat mempresentasikan kepribadian tokoh tanpa tokoh tersebut berdialog. Rancangan dari bentuk yang sederhana akan menghasilkan tokoh yang sederhana, dengan menambahkan beberapa unsur-unsur bentuk lainnya, rancangan dapat membuat tokoh yang lebih kompleks.

Terdapat beberapa jenis bentuk yang pada tiap bentuknya memiliki unsur makna yang berbeda-beda, untuk menciptakan tokoh yang baik, imut dan bersahabat biasanya para perancang menggunakan bentuk lingkaran untuk

menciptakan imej tersebut. Hal ini juga berfungsi dalam merancang tokoh lainnya.

Menurut Tillman (2011) hal pertama yang diperlukan dalam merancang serta mengembangkan sebuah rancangan tokoh adalah diperlukannya sebuah prinsip dasar yang dikenal sebagai *Archetype*. *Archetype* merupakan perwakilan dari sebuah kepribadian tokoh, serta penambahan latar belakang dan kepribadian tokoh, hal itu menjadi salah satu aspek penting pada pengembangan tokoh dalam sebuah cerita. Berikut terdapat bentuk-bentuk yang dapat merepresentasikan kepribadian tokoh, diantaranya sebagai berikut:

1. Persegi Empat

Bentuk persegi empat pada tokoh merupakan representasi dari sebuah kepribadian yang stabil, kaku, dapat dipercaya, maskulinitas, gigih, dan tekad yang kuat untuk mencapai tujuannya. Biasanya tokoh dengan bentuk persegi empat memiliki pemikiran yang logis.



Gambar 2.18. *Superman*

(sumber: <https://ibtimes.co.uk>)

2. Segitiga

Bentuk segitiga pada tokoh merupakan representasi dari sebuah kepribadian yang memiliki kepercayaan diri, energi yang besar, ketegangan dan konflik. Tokoh yang memiliki bentuk segitiga biasanya merupakan tokoh yang berbahaya dan dapat memberikan sebuah ancaman.



Gambar 2.19. Maleficent

(sumber: <https://paredro.com>)

3. Lingkaran

Bentuk lingkaran pada tokoh merupakan representasi dari sebuah kepribadian yang periang, kekanak-kanakan, keluasaan dan tokoh yang dapat dipercaya. Tokoh dengan bentuk dasar lingkaran pada umumnya memiliki rasa empati yang tinggi.



Gambar 2.20. Alice_ *Arena Of Valor*

(sumber: [https://www. Bigetron. gg](https://www.Bigetron.gg))

4. Persegi Panjang

Bentuk persegi panjang merepresentasikan sebuah tokohistik tokoh yang memiliki sifat oportunitis. Tokoh dengan bentuk ini memiliki keberanian dan selalu ingin mencari peluang.



Gambar 2.21. Plankton_ *Spongebob Squarepants*

(sumber: <https://www.icollector.com/>)

2.4. *Style*

Menurut M.S Gumelar dalam buku *Comic Making* (hal 26) terdapat 4 aliran gaya gambar yang umum pada komik, diantaranya adalah : *Cartoon style, semi-cartoon style, realism style, fine art style*.

2.5. Manga

Melansir dari sumber buku *Comic Making* (hal 24) karangan M.S Gumelar mendefinisikan arti manga sebagai komik yang memiliki tokoh serta ilustrasinya dengan *style* yang berasal dari negeri jepang yang juga dapat disebut dengan “*irasuto*” yang artinya ilustrasi atau gambar yang bercerita.



Gambar 2.22. Manga

(sumber: <https://blog.en.uptodown.com/>)

Menurut McCloud (2006) dalam bukunya yang berjudul *Making Comics* (hal 216) menyatakan bahwa terdapat setidaknya delapan unsur teknik yang digunakan dalam pembuatan manga pada umumnya adalah bertema superhero, diantaranya adalah:

1. *Iconic Character*

Tokoh yang kerap digunakan pada manga adalah tokoh yang pada umumnya memiliki figut wajah yang sederhana yang dapat dikenali oleh para pembacanya.

2. *Strong Sense of Place*

Environmental yang dirancang secara detail yang memicu ingatan dan secara kontras dengan tokoh pada cerita.

3. *Wordless Panels.*

Manga kerap menggunakan sebuah panel yang tidak memiliki keterangan dan berkesinambungan antar panel lainnya yang menggambarkan sebuah informasi kejadian pada cerita.

4. *Genre Maturity*

Sebuah pemahaman yang disampaikan dalam cara unik dalam cerita dari berbagai literature, termasuk pada berbagai macam genre seperti *sport, business, horror, sexual comedy*, dan sebagainya.

5. *Character Design*

Dalam manga, terdapat berbagai macam rancangan tokoh yang memiliki berbagai macam variasi dari *Archetype* dan fitur yang berbeda-beda.

6. *Small Real World Detail*

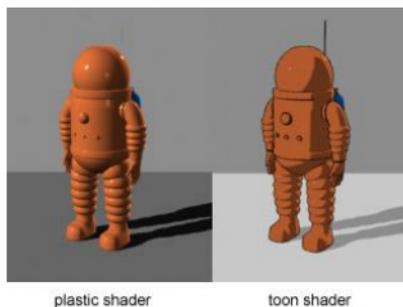
Memiliki nilai apresiasi pada keindahan dunia yang dapat terhubung dengan pengalaman keseharian para pembacanya, termasuk pada cerita bertema fantasi maupun melankholi.

7. *Emotionally Expressive Effect*

Memiliki berbagai macam ekspresi latar, montage dan subjek karikatur, hal tersebut dilakukan sebagai representasi perasaan tokoh dalam cerita. Teknik-teknik yang digunakan agar perasaan para pembaca ikut merasakan dalam cerita, perasaan tersebut adalah bagian dari cerita.

2.6. *Cel-Shaded Graphic*

Menurut blog.ciayo.com (2018) Cel-Shading merupakan sebuah teknik yang biasanya digunakan dalam visualisasi 3D objek agar terlihat rata tanpa lekukan, hal ini juga digunakan dengan tujuan untuk menimbulkan kesan “kartun” dengan pemberian outline pada objek serta warna dan cahaya yang rata tidak menggunakan teknik *blending* dalam pewarnaan.



Gambar 2.23. *Cel-Shaded Graphic*

(sumber: <https://en.wikipedia.org/>)

2.7. **Teori Warna**

Menurut Tillman (2011), terdapat pengaruh antara warna dengan psikologi yang dapat mengidentifikasi sebuah persepsi yang ditimbulkan oleh warna yang ada

pada objek-objek yang ada di alam dan semesta ini. Penggunaan warna juga dapat mempengaruhi tokohistik tokoh sama seperti dalam pengaplikasian bentuk pada tokoh. Berikut adalah jabaran warna yang dapat merepresentasikan sebuah sifat dan persepsi diantaranya:

1. Merah

Warna merah dapat merepresentasikan sebuah persepsi keberanian, sebuah kepercayaan diri, kekuatan, semangat, kemarahan, energy dan cinta.

2. Kuning

Warna kuning dapat merepresentasikan sebuah persepsi hati-hati, kenyamanan, optimisme, dan kebahagiaan.

3. Biru

Warna biru dapat merepresentasikan sebuah persepsi akan kebijaksanaan, kecerdasan, kelembutan serta kebijaksanaan.

4. Ungu

Warna ungu dapat merepresentasikan sebuah persepsi akan keagungan, kecanggihan, misteri, ambisi, kekayaan, martabat, dan sihir.

5. Hijau

Warna hijau dapat merepresentasikan sebuah persepsi akan alami, kesejahteraan, kemudaan, kesuburan, kesegaran, keuangan, daya tahan serta keharmonitas.

6. Jingga

Warna jingga dapat merepresentasikan sebuah persepsi akan antusiasme, sebuah dorongan, kebijaksanaan, tekad dan daya tarik.

7. Hitam

Warna hitam dapat merepresntasikan sebuah persepsi akan depresi, kesedihan, misteri, ketakutan, keanggunan, kejahatan dan kematian.

8. Putih

Warna putih dapat merepresentasikan sebuah persepsi akan kesucian, kebersihan, kedamaian, keluguan, kesederhanaan, cahaya dan kebaikan.

9. Merah muda

Warna muda dapat merepresentasikan sebuah persepsi akan feminitas, kelembutan, persahabatan, sensitivitas serta kecantikan dan kasih sayang.

10. Coklat

Warna coklat dapat merepresentasikan sebuah persepsi akan kekuatan, alam, dan daya tahan.

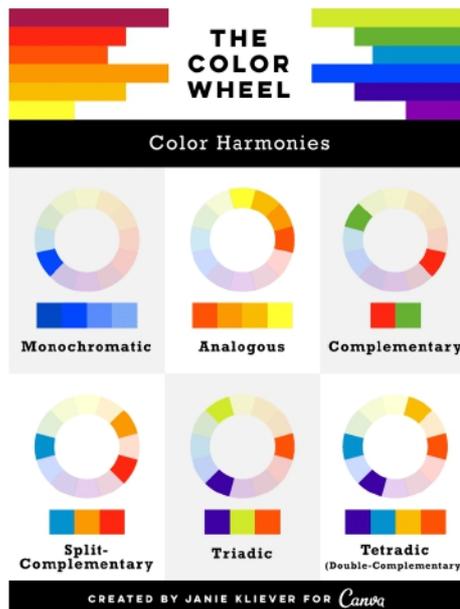
11. Emas

Warna emas dapat merepresentasikan sebuah persepsi akan sebuah kemewahan, elegan, kualitas, kemakmuran serta wibawa.

12. Abu-abu

Warna abu-abu dapat merepresentasikan sebuah persepsi akan sebuah keseimbangan, kedewasaan, dan ketenangan.

Menurut Canva.com (https://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/, tetradic) terdapat beberapa aksesoris pada warna, diantaranya adalah monokromatik, analog, komplementer, komplementer *split*, triadic atau komplementer ganda.



Gambar 2.24. *Color Wheel*

(Sumber: canva.com)

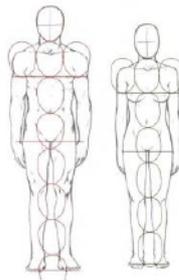
2.7.1. Triadic – Komplementer Ganda

Menurut Canva.com (https://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/, tetradic) adalah penggunaan skema warna yang terdiri dari dua warna komplementer yang menggunakan skema warna yang menyinggung berjauha, dalam pengaplikasian gaya warna ini sangat sulit namun memiliki keunikan tersendiri dikarenakan menggunakan satu warna yang mendominasi dan kemudian mengatur tingkat saturasi warnanya yang diseimbangkan pada warna lainnya agar dapat menciptakan keharmonian pada warna.

2.8 Proporsi Tubuh

Menurut Hamm (1963), dalam melakukan penggambaran struktur tubuh manusia yang ideal, Hamm mengacu pada sebuah proporsi ukuran kepala, dalam standar manusia pada laki-laki biasanya terdiri dari ukuran $7 \frac{1}{2}$ (tujuh setengah) dan

manusia perempuan biasanya terdiri dari ukuran 7 (tujuh) berdasarkan dari kepalanya sendiri yang dimulai dari ujung kepala hingga ujung kaki, namun hal ini tidak menjadi patokan dikarenakan setiap manusia memiliki proporsi yang berbeda-beda dikarenakan berbagai factor seperti usia, ras, gender.



Gambar 2.25. Proporsi Tubuh Realistik

(Sumber: Pinterest.co.uk)

2.9. Genre *Cyberpunk*

Menurut Gareth Branwyn (Rucker et al., 1993: 64-66) *cyberpunk* merupakan salah satu genre dari tema *science fiction*, dimana *cyberpunk* adalah masa depan yang begitu pesat namun memiliki distorsi pada kesenjangan masyarakatnya yang dalam tema ini memiliki dunia yang berdampingan dengan komputerasi, augmentasi manusia yang memodifikasi tubuh seperti *cyborg* dan *hacker*.

Biasanya menceritakan mengenai masyarakat kalangan bawah yang memiliki kebebasan sebagai gaya hidup yang mereka jalani dan aksi pemberontakan terhadap pemerintah dan memiliki gaya visual neon distopia.



Gambar 2.26. *Cyberpunk*

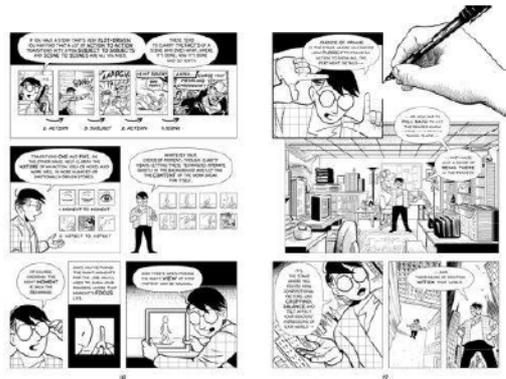
(sumber: <https://www.dualshockers.com/cyberpunk-2077-the-witcher-geralt-cosplay/>)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komik

Menurut McCloud (1993) komik merupakan wadah pengekspresian diri dari sebuah rentetan gambar yang tidak bergerak yang disusun menjadi sebuah cerita. Untuk peredarannya, komik fisik dicetak kedalam media kertas yang berisikan dengan dialog untuk menjelaskan alur cerita. Kata komik diadaptasi dari bahasa inggris yakni “*Comic*” dan bahasa Yunani sekitar abad ke-16 “*Kōmikos*” yang artinya adalah lucu.



Gambar 2.1. Komik

(Sumber: Scott McCloud *Comic*)

Melansir dari situs duniaku.net (2015) Pada masa kerajaan di Nusantara, komik Indonesia sudah memiliki kontribusi dalam menyampaikan sebuah cerita, hal ini dibuktikan dengan beberapa peninggalan relief purbakala yang terdapat di Indonesia. Sejarah komik lokal dimulai pada kurang lebih sejak tahun 1930. Pada kala itu, di zaman Belanda terdapat beberapa komik-komik yang sering menghiasi

dalam media masa De Java Bode dan D'Orient, sebagai contoh seperti Flippie Flink dan Flash Gordon.

Tokoh Put On yang telah dirancang oleh Kho Wan Gie, merupakan tokoh fiksi yang memiliki garis keturunan Tionghoa sekaligus merupakan tokoh pertama dalam komik Indonesia yang sering menghiasi dalam media masa Sin Po. Sementara itu di Solo, Nasroen A.S telah merancang sebuah karya komik strip yang berjudul Mentjari Poetri Hidjaoe, yang sering kali menghiasi Ratu Timur sebagai media masa mingguan pada kala itu.

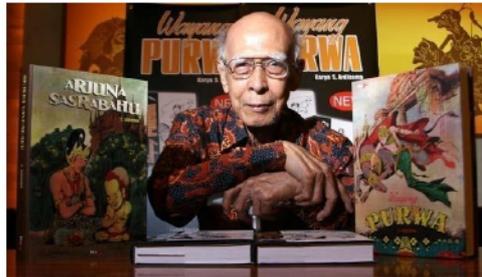


Gambar 2.2. Ilustrasi toko Put On rancangan Kho Wan Gie

(sumber: www.dagelan.com)

Popularitas tokoh-tokoh komik luar yang dijadikan sumber referensi komikus lokal, salah satunya adalah R.A Kosasih, karya-karya yang telah melegenda hingga kini menjadikan R.A Kosasih dikenal sebagai seorang Bapak Komik Indonesia. R.A Kosasih memulai menciptakan dengan menciptakan sebuah tokoh fiksi bernama Sri Asih yang terinspirasi dari tokoh komik Wonder Woman, tokoh fiksi pahlawan wanita yang memiliki kekuatan super.

Tidak hanya itu, banyak tokoh-tokoh fiksi yang telah menginspirasi komikus lainnya, sebagai contoh yaitu Siti Gahara, Puteri Bintang, Garuda Putih, Kapten Komet, yang terinspirasi dari Superman dan Flash Gordon. (Gierlang, CS:2015; Menelusuri Perkembangan Komik Indonesia Masa ke Masa; diakses tanggal 20 Mei 2018).



Gambar 2.3. R.A Kosasih, Bapak Komik Indonesia

(Sumber: <https://gaya.tempo.com>)

2.2. *Motion comic*

Dampak positif dari pesatnya sebuah kemajuan teknologi yang pesat, hal ini yang dapat menyebabkan adanya kemunculan *Motion comic*. *Motion comic* merupakan teknik penggabungan dari sebuah komik konvensional dengan digital software yang dapat menciptakan sebuah pergerakan, kedalaman, serta suara dan efek sebagai kemasan baru media baru dalam penyampaian sebuah cerita dan informasi (Meskin, Cook. 2012).

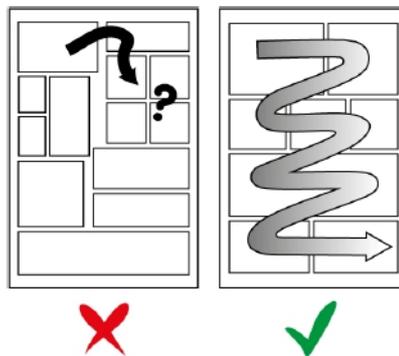
Albretch (2008) dalam *The Emergence of a Hybrid Medium* menyatakan bahwa dalam *Motion comic* merupakan perpaduan antara rentetan gambar yang statis dengan gerakan animasi yang sederhana yang dikemas dalam bentuk digital.

Smith (2015) dalam *The Emergence of a Hybrid Medium* menyatakan bahwa dalam pembuatan *Motion comic* perlu memperhatikan beberapa elemen-elemen sebagai berikut:

1. *Panneling*

Terdapat 3 jenis sistem dalam pembuatan *Motion comic*, diantaranya:

- a. *Layering*
- b. *Effect Animation Panel*
- c. *One Layering*



Gambar 2.4. *Panneling Comic*

(Sumber: <https://design.tutplus.com/>)

2. *Motion*

Dalam *Motion comic* terdapat beberapa cara pergerakan yang dilakukan diantaranya adalah:

- a. Memisahkan objek, tokoh, dan latar belakang secara terpisah.
- b. Memainkan pergerakan kamera pada gambar yang diam.
- c. Menggabungkan antara pergerakan kamera dengan pergerakan objek.



Gambar 2.5. *Motion*

(sumber: <https://alistapart.com>)

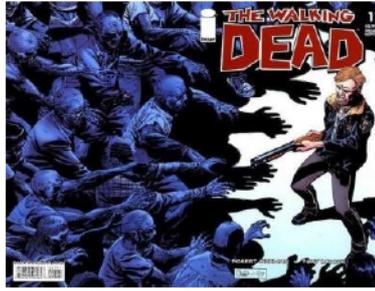
3. Audio

Dalam *Motion comic*, terdapat beberapa cara untuk menyampaikan pesan, diantaranya:

- a. Menggunakan balon teks yang terdapat voice over.
- b. Narasi yang disampaikan dengan menggunakan voice over.
- c. Mengkombinasikan antara voice over, tektual serta penambahan music latar dan efek visual.

4. *Narrative Fidelity*

Mengadaptasi sebuah kisah yang sudah pernah ada, akan tetapi ada kalanya cerita yang disampaikan mengalami perubahan bahkan pembaruan yang dapat dirancang kedalam *motion comic*.



Gambar 2.6. *Narrative Fidelity*

(sumber: <https://empire-dcp-minutemen-scans.blogspot.com>)

5. *Special Depth*

Penggunaan efek dalam *Motion comic* yang berfungsi sebagai terciptanya sebuah ilusi kedalaman, efek ini dapat diaplikasikan pada latar belakang, tokoh, serta objek-objek yang terdapat pada *Motion comic*.



Gambar 2.7. *Special Depth Effect*

(sumber: <https://abstract.desktopnexus.com>)

6. Genre

Genre adalah klasifikasi yang membentuk sebuah latar, tema dan bentuk untuk membangun suasana dari cerita yang disampaikan. Genre yang bertemakan

superhero merupakan salah satu yang contoh umum pada *Motion comic*, akan tetapi *Motion comic* juga mengadaptasi sebuah kisah yang sudah pernah ada.



Gambar 2.8. Genre

(sumber: <https://publmetry.com>)

7. Distribusi

Perkembangan zaman yang begitu cepat memungkinkan *Motion comic* memiliki wadah yang dapat dinikmati dalam bentuk media digital seperti pada website, penyedia layanan tontonan gratis maupun berbayar yang dapat dengan mudah diakses menggunakan gawai pintar dan komputer.



Gambar 2.9. Distribusi

(sumber: <http://www.millenia3.com/>)

2.3. Teori Perancangan Tokoh

Hal pertama yang harus dilakukan dalam proses perancangan sebuah desain tokoh adalah memikirkan target penonton terlebih dahulu. Sebagai contoh, tokoh yang

akan diciptakan untuk remaja dalam genre horror tidak cocok untuk anak-anak yang pada umumnya tokoh memiliki unsur yang bewarna-warni, terbuat dari bentuk-bentuk yang dinamis dan sedikit memiliki sudut yang tajam.

Ekspresi pada wajah yang berlebihan dan menunjukkan dengan jelas perubahan suasana hati, perilaku, dan interaksi sosial mereka, hal ini dikarenakan anak-anak tidak dapat memproses informasi dan visual yang kompleks sedangkan untuk orang dewasa dapat memahami hubungan yang kompleks dan menafsirkan isyarat nonverbal. (Tillman, 2011).

Menurut Rob O'Neill (2008), tokoh digital dapat diartikan sebagai entitas animasi yang telah dihidupkan dengan menggunakan komputer, sesuatu yang disebut dengan aktor digital, aktor virtual yang merepresentasikan manusia sebagai penghuni dalam sistem interaktif seperti yang kerap kita temui dalam film-film, televisi, proyek media interaktif.

Scott McCloud (2008), seorang penulis serta pencetus teori berpendapat bahwa komik telah memisahkan perbedaan antara tokoh realisme dan abstraksi. Tokoh abstrak dengan wajah yang disederhanakan memiliki kemampuan untuk melakukan ekspresi yang lebih jelas melalui proses amplifikasi atau yang dlebih-lebihkan. Dengan menghilangkan detail dapat membuat lebih focus dan memperkuat dalam ekspresi, seperti halnya *Mickey Mouse* dan *Bugs Bunny* yang memiliki desain yang disederhanakan yang membuat mereka memiliki kemampuan untuk berekspresi yang dapat memikat penonton.

Menurut Maestri (1999), sebelum memasuki tahap storyboard, alangkah pentingnya merancang sebuah tokoh terlebih dahulu, hal itu dalam pengembangan pada sebuah tokoh yang akan berkaitan dengan sebuah cerita.

Personality merupakan prinsip yang harus ditetapkan pada sebuah tokoh yaitu bagaimana sifatnya, cara berkomunikasi, cara berpikir dan hal lainnya. Perancangan tokoh yang baik harus dapat disukai dan diingat meskipun tokoh tersebut memiliki sifat yang baik, jahat, lucu, ceria dan melankolis.

Sebuah tokoh yang baik umumnya dapat dimengerti oleh manusia dan memiliki fungsi utama dalam pembentukan sebuah cerita agar pesan dapat disampaikan melalui visual cerita. Sesuatu yang dapat membuat tokoh tersebut menarik adalah sebuah *style* atau proporsi bentuk tubuh tokoh.

Bentuk tokoh dapat menentukan sifat pada tokoh, misalnya pada tokoh *Spongebob Squarepants* yang memiliki bentuk dasar kotak, namun karena tokoh tersebut bukanlah tokoh yang kakuk maka diberi lekukan dan tidak bersudut yang dipadukan dengan elemen lingkaran. (Ignoto, 2007).

2.3.1. *Three Dimensional Character*

Menurut Egri (2007) terdapat tiga aspek utama yang menjadi pondasi penting dalam merancang sebuah tokoh, berikut adalah ketiga aspek utama dalam perancangan tokoh, diantaranya sebagai berikut:

1. Aspek Sosiologi

Aspek sosiologi merupakan aspek yang berhubungan erat dengan lingkungan dan asal-usul pada tokoh, seperti bagaimana sang tokoh berinteraksi dengan tokoh lainnya, pandangan politik yang dimilikinya, komunitas dan kelompok, hobi, pekerjaan, kelas sosial, kepercayaan yang diyakini, hingga kewarnagaraan atau asal tokoh yang dapat mempengaruhi pada perkembangan pada sebuah cerita.

2. Aspek Psikologi

Aspek Psikologi bersifat mengenai kejiwaan pada tokoh, pada aspek ini menghasilkan bercampurnya aspek fisiologi dan sosiologi yang menghasilkan sebuah pikiran, perasaan dan kemauan pada tokoh. Dalam aspek ini, perancang diperlukan memahami perilaku pada tokoh dan motivasi yang dapat memicu tokoh untuk mencapai tujuan maupun tindakan yang akan dilakukan.

3. Aspek Fisiologi

Aspek fisiologi merupakan aspek yang berkaitan dengan penampilan atau fisik pada tokoh, seperti bagaimana tokoh akan berperilaku, jenis kelamin, usia, postur tubuh, warna kulit hingga kesehatan tokoh yang berdampak pada aspek kehidupannya dalam cerita.

2.3.2. Character Archetype

Melansir data dari situs <https://nofilmschool.com/12-character-Archetypes-for-your-screenplay> (diakses pada 2 September 2019) Arketipe tokoh merujuk pada Jagat Jung seorang pencetus teori arketipe pada cerita, istilah *Archetypes* berasal

dari bahasa Yunani kuno yaitu “Archein” yang memiliki arti atua, hal ini merujuk pada bentuk-bentuk dasar yang tidak jelas atau pola dasar-seperti dari mana muncul gambar dan motif seperti *The Mother*, *The Child*, *The Tricster*. Dan *The Flood* yang berkesimbungan antara lainnya. Sejarah, budaya dan konteks pribadi membentuk penokohan dan memberi konten spesifik mereka.

Dalam sebuah cerita, terdapat beberapa jenis peran yang berbeda yang dapat dijalankan oleh para tokoh. Menurut Carl Jung (1949) terdapat beberapa jenis *Archetype* umum yang kerap ditemui dalam sebuah penyampaian cerita, diantaranya sebagai berikut:

Melansir data dari situs <https://nofilmschool.com/12-character-Archetypes-for-your-screenplay> (diakses pada 2 September 2019) Arketipe tokoh merujuk pada Jagat Jung seorang pencetus teori arketipe pada cerita, istilah *Archetypes* berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu “*Archein*” yang memiliki arti atua, hal ini merujuk pada bentuk-bentuk dasar yang tidak jelas atau pola dasar-seperti dari mana muncul gambar dan motif seperti *The Mother*, *The Child*, *The Tricster*. Dan *The Flood* yang berkesimbungan antara lainnya. Sejarah, budaya dan konteks pribadi membentuk penokohan dan memberi konten spesifik mereka.

Dalam sebuah cerita, terdapat beberapa jenis peran yang berbeda yang dapat dijalankan oleh para tokoh. Menurut Carl Jung (1949) terdapat beberapa jenis *Archetype* umum yang kerap ditemui dalam sebuah penyampaian cerita, diantaranya sebagai berikut:

The Four Ego Types:

1. *The Hero*

The Hero adalah tokoh yang kerap ditemui pada sebuah cerita yang pada umumnya tokoh tersebut memiliki moto “jika ada kemauan maka disana terdapat jalan” dan melakukan sebuah tindakan yang berani dalam pembuktian nilai seseorang.

Tipe tokoh ini juga memiliki ketakutannya tersendiri, tidak dapat melindungi teman-temannya dan menjadi orang yang lemah adalah salah satu ketakutan terbesar yang umum dimiliki oleh tokoh bertipe hero. *The Hero* kerap dikenal sebagai tokoh diantara berikut: Ksatria, penyelamat, pahlawan super, prajurit, pembunuh naga.

2. *The Innocent*

The Innocent pada umumnya merupakan tokoh yang periang dan bebas dalam mengekspresikan dirinya sendiri. Pada tokoh bertipe *The Innocent* memiliki ketakutan terbesar yaitu hukuman ketika melakukan sesuatu yang buruk atau yang bernilai salah.

Menjadi bahagia merupakan tujuan pada tokoh yang memiliki tipe *The Innocent*. *The Innocent* kerap dikenal sebagai tokoh: Utopis, tradisional, *saint*, *mystic*, pemimpi.

3. *The Orphan/Regular Guy or Gal*

The Orphan/Regular Guy or Gal pada umumnya merupakan tokoh yang bijaksana, memiliki empati yang tinggi dan pola pikir yang realistis. Pada tokoh bertipe *The Orphan/Regular Guy or Gal* pada umumnya memiliki kepercayaan yang rendah dan kerap menjalani sebuah hubungan palsu.

Menjadi seseorang yang realistis merupakan tujuan pada tokoh yang memiliki tipe *The Orphan/Regular Guy or Gal*. *The Orphan/Regular Guy or Gal* kerap dikenal sebagai tokoh: Orang yang berusia paruh baya yang baik, orang yang realistis, pekerja keras, tetangga yang baik, seseorang yang pendiam.

4. *The Caregiver*

The Caregiver pada umumnya merupakan tokoh yang dikenal sebagai tokoh penolong, penuh kasih sayang dan dermawan. Pada tokoh yang memiliki tipe *The Caregiver* memiliki ketakutan terbesarnya, yaitu menjadi seseorang yang egois dan tidak bersyukur.

Melindungi dan mengasahi sesama merupakan tujuan dari tokoh yang memiliki tipe *The Caregiver*. *The Caregiver* kerap dikenal sebagai tokoh: *The saint, altruist*, orang tua, penolong, pendukung.

The Four Soul Types:

1. *The Explorer*

The Explorer pada umumnya merupakan tokoh yang memiliki sebuah kebebasan tanpa batas dan mencintainya. Tokoh bertipe *The Explorer* memiliki tujuan untuk dapat menjelajahi dunia dan mencari jati diri yang sesungguhnya, kehilangan dan kehampaan merupakan ketakutan terbesar yang dimilikinya.

Pada tokoh bertipe *The Explorer* ini, kerap dikenal sebagai: Pengelana, individualis, peziarah

2. *The Rebel*

The Rebel pada umumnya merupakan tokoh yang kerap dikenal sebagai tokoh yang senang akan kebebasan, tidak menyukai akan peraturan, radikalisme, kemarahan.

Pada tokoh bertipe *The Rebel* memiliki tujuan untuk mendapatkan sebuah revolusi atau balas dendam. Tokoh ini kerap dikenal sebagai: Pasukan revolusi, manusia liar, pembebas.

3. *The Lover*

The Lover pada umumnya merupakan tokoh yang bersemangat dan mudah disenangi orang lain, namun pada tokoh ini memiliki tujuan untuk menjalin sebuah hubungan dengan orang lain.

Pada toko bertipe ini memiliki ketakutan seperti diantaranya adalah kesendirian, tidak dicintai dan tidak diinginkan. *The Lover* kerap dikenal sebagai: teman, pasangan, orang yang antusias dan seorang mitra.

4. *The Creator*

The Creator pada umumnya merupakan tokoh yang gigih, kreatif, produktif dan inovatif. Tokoh bertipe ini memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah inovasi yang memiliki sebuah nilai dan dapat bertahan lama.

Adapula ketakutan yang dimiliki oleh tokoh bertipe ini, seperti hasil yang biasa, tidak bermanfaat, dan tidak puas dalam berkarya. Pada tokoh bertipe *The Creator* ini kerap dikenal sebagai: *Artist*, penemu, inovator, musisi, penulis dan pemimpi.

The Four Self Types:

1. *The Jester*

The Jester pada umumnya merupakan tokoh yang sering kali menikmati hidupnya dan bersuka-cita. Tokoh ini memiliki tujuan hanya untuk bersenang-senang dan ketakutan terbesarnya terhadap hal-hal yang dapat membuatnya bosan.

The Jester kerap dikenal sebagai tokoh: Orang yang konyol, penipu, *joker*, pelawak.

2. *The Sage*

The Sage pada umumnya adalah tokoh yang penuh akan pengetahuan, bijaksana dan memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi. Pada tokoh bertipe ini memiliki tujuan untuk dapat mengerti bagaimana cara dunia bekerja dengan ilmu serta pengetahuan yang dimilikinya dan ketidaktahuan merupakan ketakutan terbesar pada tokoh bertipe *The Sage*.

Pada tokoh *The Sage* kerap dikenal sebagai tokoh: Mentor, guru, pemikir, detektif, akademisi, filsuf, penasihat, kontemplatif.

3. *The Magician*

The Magician merupakan tokoh yang dapat memahami hukum dasar alam semesta dan memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi dan pada umumnya memiliki kebijaksanaan. Tokoh bertipe *The Magician* memiliki tujuan membuat impiannya menjadi nyata dan ketidaktahuan merupakan ketakutan terbesarnya.

Pada tokoh *The Magician* kerap dikenal sebagai tokoh: Sang visioner, penemu, pemimpin, dukun, kharismatik, tabib.

4. *The Ruler*

The Ruler merupakan tokoh yang bijaksana, memiliki kewibawaan dan penuh tanggung Jawab. Tokoh bertipe *The Ruler* memiliki tujuan untuk menciptakan keadaan yang kondusif serta kesejahteraan komunitas yang dipimpinnya.

Kekacauan dan penggulingan kekuasaan merupakan ketakutan yang dimiliki pada tokoh bertipe *The Ruler*. Pada tokoh bertipe *The Ruler* kerap dikenal sebagai tokoh: Bos, pemimpin, aristokrat, raja, ratu, panutan, politisi.

Dari informasi yang telah dijabarkan di atas, Melanie Anne Philips dan Chris Huntley (2004) mengemukakan bahwa dalam *Archetype Character* terdapat Element of Action and Decision, yaitu yang dikenal sebagai Driver and Passenger Character yang diantaranya terbagi sebagai berikut:

The Driver Character:

1. Protagonis

Protagonis merupakan tokoh yang kerap memiliki peran dalam menjalankan sebuah misi untuk dicapai dalam cerita.

Protagonis umumnya merupakan tokoh penggerak cerita atau biasanya dikenal sebagai tokoh utama dalam cerita. Peran lain pada tokoh ini yaitu agar dapat mendesak tokoh lain untuk mempertimbangkan perlunya untuk mencapai tujuannya.



Gambar 2.10. Protagonis dalam animasi Zootopia_Judy Hopps

(sumber: <https://zootopia.wikia.com/wiki>)

2. Antagonis

Antagonist merupakan tokoh yang kerap memiliki peran untuk dapat menghalangi serta mencegah keberhasilan pada tokoh protagonis dalam mencapai tujuannya.

Antagonis umumnya memiliki peran lain yaitu untuk dapat mendesak tokoh lain dalam mempertimbangkan kembali upaya untuk tujuan yang dimilikinya.



Gambar 2.11. Tokoh Antagonis pada Zootopia animation_Bellwether

(sumber: <https://disney.wikia.com>)

3. *The Guardian*

The Guardian merupakan tokoh yang dikenal sebagai tokoh pendukung yang membantu tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya.