



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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Grotesque Theory*

Dalam bahasa Inggris, *Grotesque* memiliki arti untuk mendeskripsikan sesuatu yang nampak aneh, misterius, fantastis, mengerikan, atau menjijikan. Istilah ini sering digunakan untuk elemen bentuk dalam perfilman dimana bentuk yang aneh dan mengalami distorsi merupakan elemen visual yang paling mencolok dalam film, dimana penggunaan tokoh monster yang berbentuk *Grotesque* muncul sebagai tokoh protagonis maupun antagonis.

Tokoh dalam Ekspresionisme sering digambarkan sebagai sosok monster, antara berwujud menyerupai hewan atau berbentuk mirip manusia dengan anatomi yang aneh, Katkus (2013) menyatakan kebiasaan ini sudah lama muncul di Eropa, yang awalnya populer di era karnival, dimana ilustrasi-ilustrasi yang mengerikan seperti monster telah mengalami marginalisasi dan membuatnya populer dalam seni teater dan satir.

Mittman dan Hensel (2018) menjelaskan lebih jauh mengenai era tersebut, dimana masa-masa karnival/*carnivalesque* untuk meminggirkan konsep monstrositas secara temporer, namun disaat yang sama membiarkannya berkembang dalam seni ekspresionis dan pertunjukan teater, contoh dari pemahaman ini misalnya budaya Halloween di barat dimana sebuah negara yang

mayoritas beragama Kristen berdandan seperti hantu, setan, dan monster untuk satu malam, ada sebuah dorongan terhadap fantasi yang tidak lazim, dari seni abstrak dengan bentuk berantakan hingga depiksi tokoh yang berwujud campuran hewan dengan manusia dan dengan anatomi yang tidak masuk akal.

Dalam pernyataan Stam (2015), estetika transfiguratif ini seringkali digunakan untuk menyimbolkan berbagai lapisan metafora atas sesuatu yang dianggap rendah, dibenci, tidak sempurna, dan disebut sebagai “sampah”, dan digunakan untuk menebus atau memperbaiki anggapan-anggapan tersebut dari segi sosial dan estetika, “Bila sampah secara artistik dapat diselamatkan, maka “sampah” dalam sosial pun juga dapat diselamatkan atau diperbaiki”, sentimen ini dimaksudkan untuk menyampaikan rasa kemanusiaan terhadap hal-hal yang tidak dapat diterima oleh sebuah masyarakat.

Siddique (2016) mendalami lebih jauh teori *grotesque* dengan mengkaji pemahaman Mikhail Bakhtin (1984) dalam teorinya yang berjudul “*The Grotesque Body*”, pertama bagi Bakhtin sendiri, *grotesque body* adalah luapan yang kuat dari batasan-batasan atas hal yang dianggap pantas, tersebar kemana-mana dan melanggar berbagai norma dari apa yang dianggap pantas tersebut, dalam estetika *grotesque* apa yang biasanya disembunyikan menjadi dibiarkan diruang terbuka, apa yang normalnya ditinggikan menjadi direndahkan, dan apa yang biasanya direndahkan akan dijadikan raja, bagi Bakhtin, konsep “jungkir-balik” ini dapat dilihat sebagai sebuah kiasan, terutama dalam konteks politik.

Siddique menambahkan bahwa bentuk *grotesque* adalah sebuah bentuk yang tidak pernah stabil, selalu dinamis dalam menghindari arti (simbolis/kiasan) yang statik dan pasti, namun ketidakstabilan ini, ambiguitas inilah yang menjadi kekuatan utama dalam *grotesque*.

Maka intisari dari *grotesque* yang akan digunakan dalam perancangan tokoh adalah dengan mengetahui nilai-nilai dan stigma positif dalam cerita, dan memutar balik nilai-nilai tersebut seperti konsep utama dari cerita ini, yaitu menggunakan tokoh protagonis *anti-hero* yang merupakan seorang monster dibandingkan menggunakan tokoh *hero* yang berpenampilan bagus, hal yang sama dilakukan juga terhadap perancangan, apa yang dianggap baik dan indah seperti tubuh yang sehat dan kecantikan diputar menjadi penyakit fisik dan kehancuran.

2.2. *Grotesque* dalam Tokoh Dunia Perfilman

Contoh penggunaan teori *grotesque* dapat dilihat secara intensif dalam perancangan tokoh dunia perfilman, karenanya konsep *grotesque* akan dibahas juga melalui teori yang berasal dari analisis film-film *grotesque*.

Pengaplikasian tokoh *grotesque* yang berupa monster mulai muncul dalam dunia perfilman pada tahun 1920 di Berlin pada masa-masa pasca Perang Dunia Pertama (era *Weimar Republic*, 1919 – 1933), ekspresionisme dipopulerkan oleh film “*Das Cabinet des Dr. Caligari*” (bhs. Jerman; *The Cabinet of Dr. Caligari*) yang dianggap sebagai salah satu film ekspresionisme Jerman pertama, kesuksesan film tersebut di masyarakat Jerman kemudian mengundang pembuat film lain untuk

menciptakan film dengan tema dan elemen visual yang serupa seperti film *Nosferatu* (Murnau, 1922) dan *Metropolis* (Lang, 1927).

Menurut Bordwell (2012), ekspresionisme dapat didefinisikan sebagai seni ekspresif yang mementingkan luapan emosi dan subjektivitas konsep dasar, emosi tersebut bisa berupa apapun dari yang baik ke buruk, sedangkan Ekspresionisme Jerman secara khusus bermain dengan emosi negatif seperti kegelisahan, kekacauan, ketakutan, dan amoralitas, dari konsep pemikiran tersebutlah pembuat film ekspresionisme Jerman menggunakan bentuk seni *grotesque* dalam perancangan tokoh film mereka, bentuk *grotesque* dari tubuh tokoh merupakan aspek simbolis dari horror perang dunia, kegilaan, dan penyakit.

Kritikus film Amerika Serikat, Roger Ebert menyimpulkan bahwa film-film Ekspresionisme Jerman merupakan *genre "Horror"* sebenarnya dan telah mempengaruhi perfilman di masa mendatang, film horor sebelum era ekspresionisme Jerman belum mengimplementasikan *make-up* dan *kostum* secara ekstrem atau berlebihan, dimana tokoh hantu atau iblis masih berwujud manusia secara keseluruhan, sedangkan sinema horor dalam Ekspresionisme Jerman kemudian mengembangkan penataan rias kostum dan *make-up* tokoh yang lebih menonjolkan rasa takut bagi penontonnya.

"What is certain is that the Expressionist horror films created the most durable and bulletproof of genres. No other genre has box-office appeal all by itself, although film noir, also deeply influenced by Expressionism, comes close". (Ebert, 2009)

Gerakan Ekspresionisme Jerman membuka jalan bagi perfilman ke dunia yang baru, Ketika partai Nazi berkuasa di Jerman, ekspresionisme ditekan hingga gerakan tersebut mati pada tahun 1933, karena kondisi tersebut banyak pembuat film ekspresionis melarikan diri keluar Jerman, diantaranya Fritz Lang dan F.W. Murnau melanjutkan karir di Hollywood, sehingga pengaruh dari karakteristik *grotesque* terbawa ke film-film di masa mendatang.

Tujuan utama dari Ekspresionisme adalah untuk menciptakan visual menggunakan subjek emosi atau perasaan, berlawanan dengan menggunakan hal-hal yang bersifat nyata untuk elemen visual, Tim Burton menjelaskan visi miliknya dalam film-film yang ia garap, bahwa apa yang terlihat tidak selalu bersifat literal, namun berhubungan dengan perasaan. Weinstock (2013) menanggapi kalimat tersebut dan menjelaskan bahwa kostum dalam film-film Tim Burton merupakan alat dalam menciptakan visual dengan estetika ekspresionis, sebuah cara untuk menampilkan apa yang di dalam (hati) menjadi di luar, semacam "Katalog bergambar" untuk emosi manusia.

Cara yang digunakan untuk menciptakan sensasi dan emosi tertentu dalam audiens ketika melihat sebuah tokoh adalah cara merepresentasikannya, yang terpenting tentunya hal ini kembali lagi ke bentuk dasar tokoh tersebut.

Sutradara Tim Burton mendukung pemahaman tersebut dengan menggambarkan konsep Ekspresionisme Jerman dalam filmnya berjudul "*Vincent*", yang dideskripsikan sebagai kiasan metafora visual yang berasal dari keadaan emosional seseorang.

Like Trick or Treat, Vincent is extremely expressionistic, full of pointed, impossible angles and moody lighting consisting of deep shadows slashed through with sharp beams of white light. Burton responded to the way that the German Expressionists found visual metaphors that represent inner emotional states, noting, "That's what I always felt about the expressionist movement: it is like the inside of somebody's head, like an internal state externalized" (Salisbury 175). (Weinstock, 2013).

Dalam observasi film-film Ekspresionisme Jerman, Bordwell dan Thompson (2012) menemukan bahwa gaya visual film tersebut banyak menggunakan bentuk-bentuk tokoh atau set design yang terdistorsi dan ekstravagan (dilebih-lebihkan) sebagai representasi simbolis terhadap kondisi emosi tertentu, contoh yang paling terkenal adalah tokoh Cesare dari film *The Cabinet of Dr. Caligari*, yang merupakan visualisasi dari penyakit mental serta kematian, digambarkan sebagai pria kurus dan jangkung dan terlihat kaku seperti mayat, aktor pemeran Cesare menggunakan *make-up* secara berlebihan dan bergerak secara pelan, tersentak-sentak, dan dalam pola yang tidak teratur, distorsi bentuk menjadi bahasa utama dalam memvisualisasikan kondisi jiwa dan perasaan yang tidak baik dalam Ekspresionisme Jerman, mulai dari garis yang meliuk-liuk, bentuk bergerigi, serta tokoh yang wujud fisiknya tidak proporsional.

Salah satu tokoh monster yang populer pada era *Weimar Republic* adalah *Count Orlok* dari film *Nosferatu* (Murnau, 1922), yang mengambil materi dari novel *Dracula* (Stoker, 1897), berbagai film yang merupakan adaptasi atau terinspirasi dari novel *Dracula* menampilkan tokoh eponim sang Dracula sebagai

sosok yang elegan dan berkharisma, sedangkan dalam film *Nosferatu* sang Dracula (nama ini diganti menjadi Orlok untuk menghindari hak cipta) berbentuk *Grotesque*, lebih mendekati hewan daripada manusia, dengan jari yang panjang dan tajam, taring selalu terbuka, mata tanpa kelopak, kuping besar, pundak tinggi menutupi leher, dan sosok jangkung dengan lengan panjang.

Grotesque merupakan kunci utama yang akan digunakan dalam penggambaran boneka Ondel-ondel sebagai monster, dengan cara mendistorsi atau mengkorupsi bentuk asli dari Ondel-ondel menjadi monster dan memberikan exaggeration pada bentuk tersebut, apabila tangannya terlalu panjang, maka buatlah lebih panjang lagi agar semakin terlihat tidak proporsional, layaknya sebuah monster.



Gambar 2.1 Perbandingan perancangan tokoh Dracula dalam film *Nosferatu* (kiri) dan *Dracula* (kanan)

Kiri: (*Nosferatu*, 1922), kanan: (*Dracula*, 1931)

2.3. Sejarah Betawi

Dalam penjelasan Chaer (2015) mengenai sejarah Betawi, suku Betawi merupakan etnis yang muncul dari peleburan berbagai etnis lain di Indonesia, tepatnya suku-suku dari berbagai daerah yang mengalami imigrasi paksa oleh VOC, dimana orang-orang dari berbagai penjuru Nusantara dikirim untuk menjadi tenaga kerja di Batavia, proses pencampuran ini berlangsung cukup lama, sekitar dari abad ke-17 hingga puncaknya pada abad ke-20, istilah Betawi sendiri baru resmi digunakan oleh negara saat sensus penduduk tahun 1930.

Pada abad ke-17 dan ke-18, etnis Betawi masih mengalami masa-masa awal peleburan antar etnis dan belum benar-benar “muncul”, di masa itu pihak VOC memberi setiap suku pemukimannya sendiri yang disebut “Kampung” (karena hal ini terdapat daerah yang diberi nama Kampung Melayu, Kampung Ambon, Kampung Bali, dll.), dan mengusahakan agar masing-masing kampung ini tidak berinteraksi untuk menghindari pemberontakan apabila etnis-etnis tersebut bersatu.

Proses peleburan berbagai suku ini menghasilkan kebudayaan baru yang merupakan hasil pencampuran kesenian dan kebudayaan antar etnis, salah satu objek kebudayaan yang muncul adalah Ondel-ondel yang merupakan sebuah tarian dengan boneka, dengan kegunaan mistis yang serupa dengan topeng Barong dari Bali, etnis Bali sendiri merupakan salah satu suku yang ikut melebur dalam membentuk etnis Betawi.

2.4. *Ondel-ondel Betawi*

Ondel-ondel yang dikenal banyak orang adalah sebagai maskot Kota Jakarta dan sebagai pertunjukan seni jalanan dari budaya Betawi, selain untuk mencari nafkah bagi para “pengamen” di jalanan, fungsi utama Ondel-ondel di masa kini adalah sebagai pemeriah pesta dan pengiring arak-arakan,

Chaer (2015) menjelaskan bahwa Ondel-ondel sudah lama muncul sejak abad ke-17, Ondel-ondel pada masa itu memiliki kegunaan yang lebih bersifat khusus, pertunjukan boneka tersebut dipercaya dapat mengusir roh jahat/kesialan dalam Kampung-kampung di Batavia sehingga pada masa pemerintahan Hindia Belanda, banyak kampung yang menyewa boneka Ondel-ondel untuk acara-acara yang penting seperti pernikahan, pesta, dan upacara-upacara lainnya.

Selain perbedaan fungsi, Ondel-ondel di abad ke-17 dengan Ondel-ondel abad ke-21 juga berbeda dalam bentuk dan penampilannya, Ondel-ondel di masa kini telah dirancang sebagai sebuah maskot sehingga penampilannya terlihat lebih ramah dan ikonik, sedangkan Ondel-ondel di masa Hindia Belanda berbentuk masih menyerupai makhluk mistis yang seram.

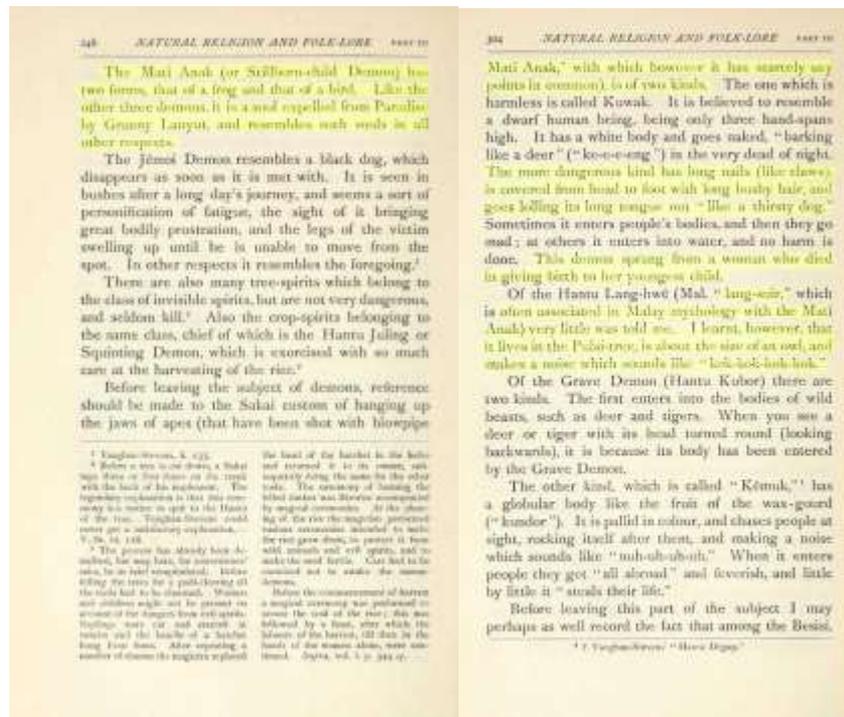
2.5. *Folklore Kuntilanak/Matianak*

Matianak atau Kuntilanak merupakan sebuah makhluk mistis dalam *folklore* di Asia Tenggara, Duile (2020) menjelaskan deskripsi Kuntilanak dalam media populer yang seringkali digambarkan sebagai perempuan cantik, bisa berubah wujud menjadi hantu/mayat hidup, mengenakan gaun putih panjang, berambut panjang,

dan menurut mitos mengincar darah bayi dan ibu hamil, dalam film-film adaptasi hampir semua film menggunakan deskripsi tersebut meskipun masing-masing memiliki pengembangan kreatif sendiri, seperti yang dipaparkan oleh Duile bahwa Kuntilanak yang dikenal di masa kini merupakan versi kontemporer dan bukan merupakan versi orisinalnya, Kuntilanak memiliki mitos bervariasi dari banyak sumber regional, dan bahkan di luar Indonesia Kuntilanak juga dikenal namun dengan nama yang berbeda, tetapi pada dasarnya memiliki konsep mitos yang serupa.

Dalam bukunya yang berjudul “Malay Magic”, Sir William Skeat (1900) mencatat karakteristik dari sang Kuntilanak, deskripsinya, perilakunya, dan *folklore* nya secara keseluruhan, mitos kuntilanak yang didokumentasi oleh Skeat berbeda dengan mitos kuntilanak modern, karena mitos tersebut mengalami mutasi seiring waktu hingga penggambaran kuntilanak modern yang sekarang banyak dipopulerkan oleh media film.

Alasan buku ini digunakan adalah untuk mendapatkan gambaran tentang Kuntilanak yang lebih dekat pada masanya yaitu abad ke-18, dan sesuai dengan tujuan penulis yang tertarik untuk mengadaptasi karakter Kuntilanak dengan bentuk visual yang baru.



Gambar 2.2 Deskripsi Kuntilanak Abad ke-18

(Skeat, 1900)

2.6. Teori Dasar Perancangan Tokoh

Tokoh atau karakter adalah sifat-sifat pribadi seorang pelaku, dan pelaku itu sendiri adalah sesuatu yang bertindak atau berkomunikasi dalam suatu alur cerita atau peristiwa. (Luxemburg, Bal, dan Weststeijn, 1984).

Menurut Beiman (2017), nilai intrinsik seorang tokoh akan lebih kuat bila tokoh tersebut mengandung pengalaman-pengalaman yang dapat kita temukan di dunia nyata sebagai dasar dari tokoh atau ceritanya, sehingga memberikan audiens sesuatu yang bisa mereka relasikan atau bandingkan dengan hidup mereka sendiri, kesamaan antara tokoh dalam cerita dengan audiens akan membangun emosi yang lebih besar di benak penonton.

Tokoh dalam animasi merupakan hal yang fiktif, tetapi dalam perancangannya tetap lebih baik menggunakan inspirasi dari dunia nyata, hal utama yang perlu diingat dalam merancang tokoh justru adalah latar belakang dan sifat-sifat tokoh tersebut seperti makanan kesukaan dan hobi, bukan ilustrasinya, sebuah ilustrasi tokoh hanyalah sebuah ilustrasi atau penggambaran, dan tidak menunjukkan siapa diri tokoh tersebut secara utuh, materi yang dapat digunakan untuk membuat tokoh dapat ditarik dari pengalaman-pengalaman seseorang/kelompok di dunia nyata, dan dengan materi dasar tersebut audiens di dunia nyata punya cara untuk membayangkan diri mereka dalam posisi tokoh secara emosional, apabila pengalaman tokoh dengan audiens bersinggungan.

Mengingat penting adanya elemen dari dunia nyata dalam pengalaman sebuah tokoh, materi utama yang menjadi sumber inspirasi sendiri merupakan dunia nyata, namun dalam dunia animasi materi tersebut dapat dimanipulasi dan dieksplorasi lebih leluasa karena animator pada dasarnya bisa menggambar wujud apapun, berbeda dengan media film yang bergantung kepada shooting di dunia nyata, dalam animasi dunia nyata merupakan inspirasi, bukan restriksi.

Kemudian perlu dipahami perbedaan antara ilustrasi perancangan dengan ilustrasi tokoh, bila kita ingin membuat tokoh kucing yang kita perlukan tidak hanya bisa menggambar kucing, bila kita hanya menggambar kucing saja berarti itu adalah perancangan, tetapi bila kita pertama memikirkan konsep *5W1H* (*what, why, when, who, where, and how*) dari kucing tersebut barulah bisa muncul sebuah tokoh, kita perlu menelusuri apa, mengapa, siapa, kapan, dimana, dan bagaimana sebagai dasar dari tokoh tersebut. Kemudian barulah dapat dilakukan eksplorasi terhadap materi

tokoh yang ada, mengingat animasi merupakan medium yang hanya terbatas oleh imajinasi, menggunakan sumber materi yang tidak biasa memungkinkan perancangan tokoh yang menarik secara visual dan orisinal.

Dalam perancangan tokoh dibutuhkan *Silhouette Value* atau pengukuran bentuk dasar, pengukuran ini dimaksudkan untuk melihat bentuk dasar tokoh dengan lebih jelas, dan menentukan apakah tokoh tersebut dapat dibayangkan dengan jelas meskipun hanya merupakan bayangan saja, perancangan tokoh yang baik akan dapat dibayangkan secara jelas dari bentuk siluetnya saja.



Gambar 2.3 *Silhouette Value*

(Beiman, 2017)

2.7. Tokoh *Anti-Hero*

Tokoh Ondel-ondel dalam animasi “Hikayat” merupakan kebalikan dari boneka Ondel-ondel yang menjadi inspirasinya, dimana boneka Ondel-ondel merupakan lambang kemeriahan dan perayaan, sebuah hiburan dengan tari musik, sementara Ondel-ondel dalam animasi “Hikayat” merupakan sosok monster yang berdiri di antara dunia Iblis dengan dunia manusia, dalam cerita sekalipun Ondel-ondel bekerja sebagai pemburu roh jahat, Ondel-ondel dalam Hikayat hanya mau bekerja

bila diberi upah, baginya moralitas dan kebaikan adalah konsep yang terlalu fana, sikap ini mencerminkan kegunaan Ondel-ondel yang sekalipun memiliki nilai budaya, kegunaan praktisnya adalah untuk menghasilkan uang.

Mindset protagonis seperti demikian, yang melihat dunia secara abu-abu daripada hitam dan putih (baik dan jahat), terinspirasi dari tokoh Geralt *of Rivia* dari *video game* “Witcher” (CDProjektRed, 2007), seorang pemburu monster berkelakuan amoral yang hanya tertarik dengan uang, sekalipun ia melakukan hal yang menguntungkan orang lain, Geralt tidak benar-benar peduli dan hanya melakukan sesuatu untuk dibayar, penampilan tokoh protagonis yang tidak memiliki wibawa kepahlawanan seperti diatas adalah nilai dari tokoh “*Anti-Hero*’.

Steven James (2014) menggambarkan *anti-hero* sebagai seorang tokoh yang memiliki ciri-ciri berikut:

1. Bukan merupakan tokoh panutan (role-model).
2. Kadang-kadang tidak atraktif dalam perilaku atau penampilan.
3. Memendam perilaku tidak pantas seperti rasisme, bigot, atau kasar.
4. Bisa dimotivasi oleh kepentingan pribadi atau keselamatan diri sendiri, namun biasanya ada garis yang tidak akan dilewati oleh *anti-hero*, garis inilah yang membedakan seorang *anti-hero* dengan tokoh jahat.
5. Dipaksa memilih antara salah dan benar, seringkali memilih salah sebagai jalan keluar termudah.
6. Dapat memihak jahat maupun baik.

Pemahaman mengenai *anti-hero* menjadi lebih jelas ketika dibandingkan dengan tokoh *hero*, nilai-nilai yang membandingkan mereka berdua contohnya adalah:

1. *Hero* menggunakan kode moral yang konvensional, *anti-hero* memiliki kode moral yang lebih personal.
2. *Hero* merupakan idealis, *anti-hero* realis.

Penggambaran sang Ondel-ondel sebagai tokoh *anti-hero* didasari oleh tema Ekspresionisme Jerman dan *genre dark fantasy* yang sering menggunakan tokoh *anti-hero* sebagai protagonis, contohnya dalam film *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920) sang protagonis bernama Francis, yang terungkap pada akhir film adalah seorang pasien rumah sakit jiwa, dan konflik di dalam film terjadi antara Francis dengan tokoh antagonis dokter yang berusaha mengobatinya.

James juga mengkategorikan beberapa contoh *anti-hero* dalam berbagai konteks naratif yang muncul dalam fiksi kontemporer, yaitu antara lain:

1. *Everyman*, tokoh protagonis merupakan orang yang tidak menarik atau biasa-biasa saja, umumnya digunakan karena tokoh tersebut ingin dibuat lebih intim dengan penonton yang juga seorang manusia biasa, serta menampilkan seorang tokoh dengan perilaku yang lebih realistis.
2. *Vigilante*, tokoh yang bertindak sesuai dengan kode etik pribadinya yang main hakim dengan caranya sendiri.
3. *Charming Criminal*, tokoh protagonis yang melanggar hukum secara disengaja maupun tak sengaja.

4. *Reluctant hero*, adalah tokoh yang secara tidak sengaja atau terpaksa menjadi pahlawan dalam cerita.

Tokoh Ondel-ondel dalam cerita adalah seorang pengusir setan bayaran yang hanya akan bekerja bila dibayar, hal ini realis dan masuk akal, kontras dengan tokoh *hero* yang mungkin mau tetap mengusir setan tanpa mendapat upah, kemudian dari segi bentuk tokoh Ondel-ondel adalah seorang monster dan berpenampilan berantakan, kontras dengan tokoh *hero* yang idealnya digambarkan berbentuk manusia serta terlihat menarik, dengan dua nilai ini sang Ondel-ondel dapat dikategorikan sebagai seorang *anti-hero*.

2.8. Tata Warna

Warna dalam Ekspresionisme menitikberatkan pada teori psikologi warna, penyebab utamanya karena sesuai dengan konsep ekspresionisme yang mengacu pada emosi seseorang, kekuatan warna dan kemampuannya dalam mempengaruhi kejiwaan menjadi perbincangan kuat diantara kaum psikolog dan psikiater. Menurut Kurt Goldstein, seorang peneliti psikoneurologis ternama telah menyimpulkan bahwa warna yang dilihat mata dapat secara langsung mempengaruhi psikis dan neurotik seseorang.

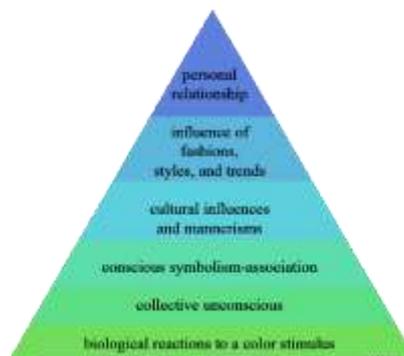
Hal yang perlu diperhatikan dalam memilih warna adalah pemahaman bahwa tanggapan seseorang terhadap pewarnaan sangat bergantung pada konteks dimana warna-warna tersebut digunakan, dan juga hubungan antara warna-warna yang berbeda tersebut.

Setiap warna tidak memiliki arti yang mutlak, maksudnya adalah setiap warna memiliki banyak arti, tidak ada warna yang menyimbolkan satu arti saja, Holtzchue (2017) menganggap warna sebagai sebuah kode, yang dapat diterjemahkan sebagai sebuah ide atau pengertian apabila terdapat konteks yang mendampinginya, sebuah warna merupakan informasi tambahan, bukan sesuatu yang menentukan sebuah arti dari konteks tersebut.

Budaya merupakan kata kunci dalam menentukan pewarnaan dalam Ekspresionisme Jerman, warna yang dipilih adalah yang dapat menciptakan emosi yang sesuai dengan gaya visual tersebut, sesuai dengan tema dari Ekspresionisme Jerman itu sendiri seringkali warna yang digunakan adalah warna yang dapat menggambarkan emosi dan pikiran negatif, hal ini kembali lagi kepada signifikansi budaya dimana gaya visual Ekspresionisme Jerman muncul ditengah masa kesengsaraan perang dunia pertama, dan kedepannya gaya visual tersebut berkembang tetap pada tema yang sama seperti dalam genre *noir* dan horor.

Warna memang memiliki “bahasa” tertentu dan memang sanggup menimbulkan perasaan tertentu di mata audiens, namun perlu diingat bahwa setiap warna memiliki banyak pengertian, dan pengertian yang tepat hanya akan terlihat ketika digunakan dalam konteks yang tepat, misalnya konteks budaya dan sejarah bagi masyarakat tertentu, putih yang melambangkan kemurnian di budaya barat melambangkan kematian di budaya timur, oleh karena itu apabila pembuat film ingin memanfaatkan warna untuk menciptakan emosi tertentu, perlu diperhatikan dahulu apabila audiens yang dituju dapat menyimpulkan emosi tersebut.

Frank H. Mahnke menjelaskan gambaran budaya ini dalam 6 tingkatan, sebagai berikut:



Gambar 2.4 Experience of Color

(Holtzchue, 2017)

Piramida tersebut menggambarkan sensitivitas individu terhadap warna tertentu berdasarkan pengalaman kulturalnya, dari yang paling umum hingga yang bersifat pribadi, tingkatan yang terendah adalah reaksi otak dalam membaca warna-warna yang berhubungan dengan biologis seperti merah sebagai warna darah, dalam topik Ekspresionisme Jerman tingkatan yang berhubungan adalah dari tingkat keempat hingga tingkat pertama. Oleh karena itu maka pewarnaan yang akan digunakan dalam perancangan tokoh akan sangat bergantung pada kebiasaan budaya warna dari audiens yang dituju.

Selain budaya warna, Edwards (2004) dan Bellantoni (2013) menjelaskan bahwa warna memiliki makna masing-masing yang dapat digunakan untuk merepresentasikan konsep dari tokoh, warna yang digunakan antara lain adalah:

1. Merah: Melambankan kekuatan, amarah.

2. Hitam: Melambangkan kematian (budaya barat), kotor.
3. Abu-abu: Melambangkan kekelaman, depresi, ketidakpastian.

2.9. Animasi

Animasi adalah sebuah teknik untuk membuat sesuatu terlihat bergerak, dalam dunia perfilman, Thompson dan Bordwell (2012) mendeskripsikan animasi sebagai sebuah proses dimana objek dibuat seolah-olah memiliki gerakan atau menggabungkan banyak ilustrasi terpisah hingga terlihat hidup.

Animasi awalnya muncul dalam bentuk tradisional atau *drawn* dengan ilustrasi kertas dan tinta, namun memasuki era *Digital Cinema* pada tahun 1980, muncul teknik animasi baru dengan menggunakan *3D Computer Animation*, yang teknologinya mayoritas dipelopori oleh *Pixar* dan *Pacific Data Images*.

Peran animasi 3D dalam dunia perfilman awalnya merupakan *hybrid* antara *live-action* dengan efek-efek *CGI*, contohnya dalam film “*TRON*” (Lisberger, 1982) yang menempelkan efek cahaya pada baju aktor-aktornya secara digital, film yang sepenuhnya merupakan sebuah animasi 3D adalah “*Toy Story*” (Lasseter, 1995), yang dianggap memulai era animasi 3D dalam dunia perfilman digital.

Dalam medium animasi, pembuat film memiliki keunggulan dibanding medium lainnya, terutama bila dibandingkan dengan medium *live-action*, dimana hal yang dapat ditangkap kamera dibatasi oleh objek yang ada dalam dunia fisik, sedangkan medium animasi sanggup menciptakan sesuatu yang tidak bisa ditemukan di dunia nyata. (Bendazzi, 2015)

Animasi sendiri merupakan medium yang bisa menerjemahkan konsep abstrak dan emosi melalui objek-objek simbolis dan warna, sehingga ada perbedaan yang jauh dengan film non-animasi yang bersifat “Nyata”, kunci dari tokoh yang baik dalam animasi adalah seberapa *‘believable’* perilaku tokoh tersebut dan bukan seberapa realistis perilakunya, apabila tujuan yang ingin dicapai adalah realisme maka sebaiknya tidak menggunakan medium animasi.

Yang dimaksud dengan *‘believable’* adalah tingkah laku dan aksi tokoh tersebut dapat diterima atau dinikmati oleh audiens sebagai sesuatu yang memungkinkan, sedangkan realistis artinya nyata atau mendekati kenyataan dan tidak berhubungan dengan bisa dipercaya atau tidak, contohnya tokoh dalam kartun dimana logika dan hukum gravitasi bisa dipertanyakan, kunci dari believability adalah konsistensi dalam dunia dimana tokoh tersebut dibuat, apabila tiba-tiba tokoh tersebut melakukan sesuatu yang diluar karakteristiknya, audiens akan kehilangan *‘believability’* tersebut.

2.10. *Three Dimensional Character*

Tokoh tri-dimensional merupakan konsep dalam perancangan latar belakang suatu tokoh yang tidak kalah penting dari perancangan tokoh itu sendiri, sama seperti sebuah benda yang memiliki tiga dimensi yaitu kedalaman, tinggi, dan lebar, seorang tokoh pun memiliki tiga dimensi seperti fisik, sosial, dan psikis, ketiga dimensi ini pun dapat ditemukan di dunia nyata, konsep ini digambarkan oleh Lajos (1946) dalam bukunya *“The Art of Dramatic Writing”*.

Ketiga dimensi tokoh tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Dimensi pertama merupakan aspek fisiologis, yang berupa wujud fisik dari tokoh seperti jenis kelamin, umur, tinggi badan, warna rambut dan mata, dan postur tubuh, dimensi ini merupakan dimensi paling jelas terlihat dari sebuah tokoh.
2. Dimensi kedua merupakan aspek sosiologis yang menjelaskan interaksi yang terjadi tokoh dengan tokoh lain dan dunianya, contohnya kehidupan tokoh dirumah, edukasi, agama, etnis dan kewarganegaraan, hobi, dan pekerjaan.
3. Dimensi ketiga merupakan aspek psikologis yang muncul berdasarkan dimensi pertama dan kedua, seperti moralitas, sifat extrovert, ambivert, atau introvert, obsesi, ambisi dan tujuan hidup, kemampuan seperti talenta, bahasa, dan *I.Q.*

Konsep dari dimensi tersebut dapat digunakan dalam pengembangan visual sebuah tokoh mengingat tujuan dari ekspresionisme adalah mengekspresikan emosi tokoh dalam bentuk visual.

Disini proses pembuatan tokoh menjadi terbalik, dimensi pertama yang merepresentasikan wujud fisik justru baru dibuat terakhir setelah menentukan dimensi kedua, dan dimensi ketiga, hal ini dikarenakan nilai intrinsik dari Ekspresionisme Jerman dimana membangun emosi dimata audiens merupakan hal yang penting.

Dimensi kedua dan ketiga akan menjadi patokan dari dimensi pertama tokoh yang dibuat, sebagai contoh misalnya kita menentukan sifat dan emosi sebuah

tokoh yang merupakan seorang psikopat dan jahat, dari kata kunci tersebut kemudian kita mengilustrasikan tokoh yang berwujud menyeramkan.

Pada dasarnya tidak masalah dimensi tokoh dibuat tidak sesuai urutan dimensi kesatu-kedua-ketiga, asalkan dalam hasil akhir ketiga dimensi tersebut saling berhubungan dan mendukung satu sama lain dan menjadi komposisi yang baik, namun ketika membahas bentuk dasar dari tokoh yang merupakan aspek simbolis, ada baiknya kita melihat perasaan terlebih dahulu seperti rasa takut dan cemas, kemudian otak kita akan berusaha memberikan gambaran visual dari perasaan tersebut.