2. STUDI LITERATUR

Perancangan Desain Tokoh

Menurut Su (2011), perancangan desain tokoh memiliki arti merancang manusia atau makhluk yang menyerupai manusia dengan keunikan yang mencolok dan fitur menarik untuk segala macam media visual. Merancang desain tokoh berarti merancang penampilan dan bentuk tubuh dari tokoh dengan gaya rambut, pakaian, dan juga properti yang digunakan.

Bancroft (2006) menulis bahwa perancangan tokoh bertujuan untuk membuat sebuah tokoh yang memenuhi kebutuhan naskah, adegan, *game*, atau cerita. Perancang tokoh dapat juga disebut sebagai aktor. Hal ini dikarenakan tokoh yang dirancang akan terkesan kaku kecuali perancang tokoh menggambarkan sifat dan karakteristik tokoh lewat penampilannya.

Bentuk Tubuh

Bishop (2019) menuliskan bahwa bahasa bentuk merupakan metode menggunakan bentuk untuk mengkomunikasikan makna. Beda macam bentuk menimbulkan reaksi yang berbeda juga pada penonton. Hal ini menyebabkan penonton untuk mengasosiasikan hal yang mereka lihat pada suatu perasaan atau makna tertentu. Bancroft (2006) mengatakan bahwa simbolisme bentuk akan menjadi landasan utama dari perilaku tokoh.

Terdapat tiga bentuk primer dalam bahasa bentuk, yaitu kotak, lingkaran, dan segitiga. Setiap bentuk memiliki makna yang kuat secara psikologis. Berikut ketiga bentuk primer tersebut:

1. Lingkaran

Bentuk lingkaran menimbulkan perasaan damai, kebaikan, kelembutan, keamanan, dan keutuhan. Hal-hal yang diasosiasikan dengan feminitas biasanya menggunakan bentuk ini. Namun, di sisi lain, bentuk lingkaran juga dapat bermakna kekosongan, kesepian, magis, dan misteri. Bancroft

(2006) menuliskan bahwa tokoh wanita biasanya menggunakan bentuk ini untuk memvisualisasikan lekukan tubuh dan juga tokoh bayi yang memang ingin menekankan pada aspek keimutan.

2. Kotak

Bentuk kotak melambangkan fisikalitas. Bentuk ini juga mensimbolisasikan stabilitas, tanggung jawab, disiplin, kekuatan, dan kepercayaan. Dibandingkan dengan bentuk primer lainnya, bentuk kotak lebih memberikan kesan maskulin. Di sisi lain, bentuk ini juga dapat memiliki arti bosan, kaku, dan kebodohan. Bancroft (2006) mengatakan bahwa tokoh pahlawan sering menggunakan bentuk ini.

3. Segitiga

Bentuk segitiga melambangkan pergerakan, perbedaan, dan ketajaman. Semakin ekstrim sudutnya, semakin besar pengaruh bentuk ini. Para antagonis menggunakan bentuk ini karena memberikan kesan perbedaan dari sesuatu yang ideal. Selain itu, bentuk ini juga sering memberikan kesan berat, ketidakstabilan, dan kebahayaan.

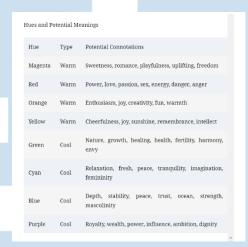
Proporsi Tubuh

Su (2011) menuliskan bahwa proporsi tubuh adalah aspek utama dalam merancang desain tokoh. Pada umumnya, semakin kecil rasio proporsi tubuh, semakin manis tokoh tersebut. Semakin besar rasio tubuh, semakin menyeramkan tokoh tersebut. Tokoh perempuan biasanya menggunakan proporsi kepala sebanyak 4 sampai 6 kepala. Tokoh laki-laki biasanya menggunakan proporsi kepala sebanyak 7.5 kepala atau lebih hingga 9 kepala. Hal ini dikarenakan tokoh laki-laki sering digunakan untuk memberikan perasaan aman. Sedangkan, tokoh *Q-style* menggunakan rasio proporsi antara 2 sampai 3 kepala. tokoh *Q-style* adalah tokoh yang menekankan aspek kemanisan. Bagian utama yang paling mencolok dari tokoh tipe ini adalah fitur wajah dan proporsi kepala yang sebesar badan.

Warna

Sloan (2015) berpendapat bahwa warna menjadi potensi besar untuk menyampaikan sebuah ide lewat perancangan tokoh. Warna *cool* dapat

diasosiasikan dengan ketenangan, kenyamanan, dan mendidik. Sedangkan warna warm sering memiliki makna sebagai optimisme dan semangat. Warna pastel dapat memberikan kesan lembut, *playful*, dan tokoh yang lugu. Desain menggunakan warna pastel sering dipakai untuk target audiens yang muda.



Gambar 2.1 Warna dan Maknanya

(Sumber: Sloan, 2015, hlm. 36)

Morton (1997) menuliskan bahwa warna biru dapat memberikan kesan pasif, depresi, dan juga konservatif. Warna putih memberikan kesan keluguan dan kesucian. Kemudian, Cerrato (2012) berpendapat bahwa warna coklat dapat memberikan kesan stabilitas dan *natural*, tetapi di sisi lain, warna coklat juga memberikan kesan kotor dan miskin.

Pernikahan Anak

Menurut Tangka (2020), pernikahan anak merupakan salah satu parameter untuk perma salahan ketimpangan pembangunan. Isu sosial ini tidak dapat dilihat sebagai hal yang wajar terjadi di masyarakat. Studi Perkawinan Bukan Untuk Anak (2020) menuliskan permohonan dispensasi perkawinan di KUA meningkat dengan signifikan pada tahun 2020. Hal ini dibuktikan dengan tercatatnya sebanyak 34.413 permohonan diterima oleh pengadilan dalam kurun waktu Januari sampai dengan Juni 2020. Salah satu alasan mengapa pernikahan anak semakin meningkat di era pandemi adalah dikarenakan kondisi ekonomi yang semakin memburuk sehingga para orangtua pun meminta anak mereka untuk putus sekolah karena kesulitan

membayar biaya SPP sekolah. Kemudian, dengan mempertimbangkan ekonomi tadi, orangtua pun menganggap bahwa dengan dinikahkan beban ekonomi mereka akan menjadi lebih ringan. Hal ini berasal dari pandangan orangtua yang melihat ketika anak mereka dinikahkan, maka kebutuhan hidup sehari-harinya pun menjadi tanggungan suami yang dinikahkan.

Kemudian, menurut Bappenas (2020) terdapat kenaikan angka pernikahan anak di Indonesia pada tahun 2019. Adapun 3 provinsi yang memiliki angka kenaikan tertinggi yaitu Kalimantan Selatan (3,54%), Jambi (2,07%), dan Papua Barat (2,04%). Menurut data Survey Demografi dan Kesehatan Indonesia (SDKI) BPS tahun 2017, pernikahan anak lebih sering terjadi pada anak perempuan di pedesaan dibanding perkotaan. Melihat kenaikan angka pernikahan anak, hal ini dapat berdampak ke berbagai isu sosial lainnya seperti, generasi *stunting*, kekerasaan dalam rumah tangga, kemiskinan, angka putus sekolah anak, dan juga penurunan kualitas sumber daya manusia.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA