

Untuk memfokuskan pembahasan, Penulis membatasi masalah menjadi sebagai berikut :

1. Tokoh yang dibahas hanya sang tokoh utama (Olivia), namun menunjukkan dua versi yaitu saat Olivia masih anak-anak dan remaja.
2. Aspek yang dibahas adalah dari sisi *3-dimensional character*, proporsi dan fitur wajah, kostum dan properti.

### **1.1.TUJUAN PENELITIAN**

Menemukan proses perancangan *character design* tokoh utama untuk menunjukkan perbedaan masa pada film animasi *hybrid "Better Tomorrow"*, yang mampu menjadi gagasan penting agar dapat menciptakan sebuah cerita yang utuh. Dalam hal ini Penulis akan fokus pada aspek *3-dimensional character*, *character design*, proporsi dan fitur wajah, kostum dan properti, serta sifat dan perilaku Olivia sejak kecil hingga remaja.

## **2. STUDI LITERATUR**

Berikut adalah hal-hal yang akan diteliti oleh Penulis serta teori dan referensi literatur yang terkait dengan laporan tersebut.

### **2.1. 3-DIMENSIONAL CHARACTER**

Ketika membuat sebuah karya, baik film, animasi, maupun hybrid, diperlukan tokoh-tokoh tergambar secara matang. Hal tersebut mampu membuat sebuah tokoh menjadi kompleks dan unik sehingga memiliki kesan sebagai manusia yang nyata. Semakin nyata tokoh tersebut, maka penonton akan semakin peduli dengan apa yang terjadi pada mereka (Douglas, 2017).

Agar penonton bisa memiliki rasa attachment kepada tokoh tersebut, maka diperlukannya pembentukan sifat dan ciri-ciri yang hal tersebut dapat dikaitkan pada teori-teori yang dikemukakan dalam buku dari Karen S. Wiesner (2017), yang berjudul "Bring Your Fiction to Life: Crafting Three-Dimensional Stories

with Depth and Complexity”. Terdapat tiga aspek pada kehidupan manusia yaitu secara Physical, Psychological, dan Social. Physical mendeskripsikan wujud nyata dari tokoh tersebut, seperti umur, jenis kelamin, fitur wajah dan lain sebagainya. Psychological menjelaskan mengenai sifat yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Dan Social menjelaskan soal social characteristic yang dapat dianggap sebagai demografi, seperti apakah tokoh tersebut sudah menikah atau masih single, agama, pekerjaan dan lain sebagainya.

## **2.2. CHARACTER DESIGN**

Kemampuan untuk menggambarkan tokoh sebagai makhluk yang nyata dapat dihasilkan dari desain tokoh yang sangat baik. Agar mampu memberi kesan kepada para penontonnya, setiap tokohnya perlu menonjolkan *characteristic* yang unik untuk masing-masing. Dalam penelitian ini akan lebih memfokuskan pada analisis *design* tokoh utama.

Hal tersebut dapat dikaitkan pada teori-teori yang dikemukakan dalam buku dari Kevin Crossley (2014), yang berjudul “*Character Design from the Ground Up*”. Proses perancangan sebuah desain tokoh dapat menciptakan tokoh yang *memorable* bagi yang melihatnya. Selain itu penelitian ini dikaitkan juga dengan teori-teori yang dikemukakan oleh Bryan Tillman (2011), dengan bukunya yang judul “*Creative Character Design*”. Merancang sebuah *design* dari tokoh dengan mempresentasikan *characteristic* dari tokoh tersebut yang mampu diidentifikasi. Dengan memberi *characteristic* tersebut, para penonton dapat mengetahui secara langsung tokoh tersebut dan bagaimana kesan yang mereka sampaikan.

## **2.3. PROPORSI & FITUR WAJAH**

Dalam mengkreasikan sebuah tokoh dalam animasi maupun film, salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah proporsi dan fitur wajah dari tokoh tersebut. Bentuk dari tubuh seseorang dapat mempengaruhi *characteristic* dari tokoh tersebut dan bagaimana cara keberadaan mereka mampu memberi kesan tertentu bagi para penontonnya.

Setiap tokoh memiliki proporsi tubuh yang berbeda-beda, yang disesuaikan dengan peran yang dimilikinya. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan teori dalam buku dari Tom Bancroft (2006), yang berjudul “*Creating Characters with Personality*”. Salah satu cara untuk memberi sebuah gambaran dari sifat para tokohnya itu dapat dilihat berdasarkan bentuk dasar dari tokoh itu sendiri. Terdapat tiga bentuk dasar dari sebuah tokoh, dimana bentuk lingkaran biasanya melambangkan tokoh yang memiliki sifat baik hati dan bersahabat, dan biasanya digambarkan sebagai tokoh anak kecil atau bayi dan juga digunakan untuk menggambarkan wanita cantik. Kemudian tokoh yang berbentuk kotak digunakan untuk menggambarkan tokoh yang kuat, dapat diandalkan, dan sering digambarkan sebagai tokoh pahlawan. Lalu untuk tokoh yang berbentuk segitiga biasa digambarkan sebagai tokoh yang sinis, mencurigakan, dan sering digunakan untuk tokoh penjahat.

#### **2.4. KOSTUM & PROPERTI**

Setiap tokoh memerlukan kostum dan juga properti sebagai hal pelengkapannya. Pakaian yang digunakan juga harus disesuaikan dengan sifat yang dimiliki oleh tokoh tersebut dan juga warnanya. Lalu agar mampu menonjolkan perbedaan sebuah tokoh dengan tokoh lainnya dari properti yang dimilikinya. Properti tersebut bisa dalam bentuk apapun yang berkesan bagi tokohnya dan juga membuat penonton mengingat terhadap tokoh tersebut.

Kostum merupakan salah satu elemen penting agar tokoh memiliki identitas yang bisa menunjukkan kepribadian serta bisa mengidentifikasi ciri-ciri tokoh. Himawan Prastisa (2008) dalam bukunya yang berjudul “*Memahami Film*”, mengatakan bahwa fungsi kostum sebagai penunjuk ruang waktu, kepribadian serta status sosial. Pemilihan warna juga penting dalam kostum. Mattesi (2008) dari bukunya “*Force Character Design*”, menyatakan bahwa warna harus diperhatikan dalam merancang tokoh, karena warna dapat memberikan emosi pada tokoh.

Pemahaman mengenai warna juga dikaitkan dengan buku dari Faber Birren (2013), yang berjudul “*Color Psychology and Color Therapy : A Factual Study of the Influence of Color on Human Life*”, serta dari Fox, C. W. (2018), “*Building A Color Palette For Your Character*”. Selain itu penelitian ini akan dihubungkan dengan artikel yang menjelaskan mengenai color theory dan juga color meanings dari Anna Lundberg.

Properti biasanya digunakan sebagai pendukung berjalannya sebuah cerita. Properti bisa menyampaikan banyak hal melalui visual tanpa perlu narasi apapun, sehingga bisa memperjelas karakter dari tokoh. Properti yang sengaja dipilih dan ditonjolkan dapat memberi makna lebih dalam sebuah *scene*. Properti juga akan menambah tekstur visual dari sebuah cerita. LoBrutto (2002) dari bukunya “*The Filmmaker's Guide to Production Design*”, juga berpendapat, sebuah skenario akan memuat properti spesifik yang dibutuhkan untuk cerita dan sebagai penjelasan tokoh dalam film.

## 2.5. SIFAT DAN PERILAKU

Secara psikologis, setiap sifat dipengaruhi oleh suasana dan situasi yang sedang dialami. Hal tersebut dapat dihubungkan dengan menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Pendekatan psikoanalisis menurut Freud (1923) dibagi menjadi tiga yaitu **Id** (biologis) yaitu bagian kepribadian yang menyimpan dorongan-dorongan biologis manusia-pusat instink (hawa nafsu), **Ego** (psikologis) yang berfungsi untuk menjembatani tuntutan Id dengan realita dunia luar, **Superego** (sosial/nilai - nilai moral masyarakat) yaitu hati nurani yang merupakan internalisasi dari norma-norma sosial dan kultural masyarakat.

Selain itu penelitian ini juga dapat dihubungkan dengan menggunakan teori psikoanalisis Carl Gustav Jung (1921), yang menjelaskan mengenai kepribadian manusia dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu introvert dan ekstrovert. Pembagian tersebut dilakukan berdasarkan sikap jiwa yang dimiliki oleh setiap individu manusia. Lalu penelitian dari Maldonado yang berjudul “*Toward Cross-Cultural Believability in Character Design*” juga dapat dikaitkan,

dimana kualitas dari sebuah tokoh dapat meningkatkan aspek *believable* dengan memberikan sifat dan perilaku yang menyerupai manusia.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. Deskripsi Karya**

Film yang berjudul “Better Tomorrow” berupa karya film animasi *hybrid*, yang berupa gabungan film *live-action* dan juga animasi 2D & 3D. Karya film pendek tersebut dikreasikan oleh sekelompok mahasiswa animasi dan juga film yang disebut Miracles. Film tersebut berupa fiksi, *musical drama*, dengan pembawaan cerita yang *silent* tanpa dialog. Latar tempat film ini diambil di Indonesia pada tahun 2000 an, sehingga kostum dan properti disesuaikan pada era tersebut.

Film ini menceritakan mengenai kisah sang tokoh utama yang bernama Olivia yang tinggal bersama James, ayahnya seorang musisi yang juga menjadi salah satu inspirasi terbesar dalam hidupnya. James sering memainkan gitar yang dimilikinya bersama Olivia yang senang mendengarnya. Suatu hari ketika Olivia sedang merayakan ulang tahunnya yang kesepuluh, ia memakai baju putih dengan jepitan bunga matahari di rambutnya. Ia mendapatkan hadiah boneka beruang kecil dari ayahnya. Namun tiba-tiba terjadiah bencana gempa yang menyebabkan tempat tinggalnya runtuh dan mereka semua terpisah.

Olivia yang penuh dengan luka berhasil diselamatkan oleh Elvis, tetapi James tidak bisa diketemukan. Karena merasa kasihan, Elvis memutuskan untuk membawa Olivia agar tinggal bersama dia dan istrinya Nicole. Mereka semua tiba di kamar baru Olivia dan mulai membereskannya. Saat Elvis membuka lemari pakaiannya, semua barang didalamnya terjatuh dan menindih Elvis. Salah satu barang tersebut adalah sebuah gitar. Melihat gitar tersebut membuat Olivia mengenang ayahnya. Namun Olivia masih malu-malu untuk mengambil gitar tersebut. Setelah itu Elvis pun mengembalikan gitar tersebut ke dalam lemari, dan meninggalkan Olivia sendiri. Tak lama kemudian ketika Elvis berada di ruang