

Selama berjalannya penelitian, penulis akan memfokuskan pembahasan kepada ke beberapa bentuk permasalahan seperti:

1. Pembentukan desain proporsi badan dan penggambaran tokoh Jack dan Defa yang berkaitan dengan teori desain tokoh seperti *style, color, shape and silhouette*, yang didukung dengan dua teori lainnya (teori *long term spaceflight*, dan teori kesepian)
2. Rancangan visual dibatasi kepada tokoh Jack setelah diberlakukannya *time jump* pada film *setting* waktu lampau (*past*) pada astronot Jack dan dalam setting waktu masa kini (*present*) meliputi proses perubahan secara fisiologis dan kerusakan yang ada di kostum Jack. Diikuti dengan penggambaran secara umum untuk tokoh Defa yang tidak mengalami *time jump*.

## **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk penulis agar mampu melakukan eksplorasi desain dan mendalami pencarian teori dan sifat-sifat tertentu yang mendukung penggambaran tokoh, sehingga hasil dari kreasi yang dibuat lebih meyakinkan dan sesuai dengan fakta dan teori yang bersangkutan walaupun genre dari ceritanya sendiri masih dalam lingkup naratif fiksi. Hal ini juga sangat mendukung bagi penulis yang turut andil dalam produksi film dengan posisi sebagai *Art Director*. Hasil rancangan paparan penelitian ini juga diharap oleh penulis agar dapat menjadi sumber referensi dan alat bantu untuk melakukan *design research* pada tokoh yang dilakukan di saat proses pembuatan cerita dimulai (semasa praproduksi).

## **2. STUDI LITERATUR**

Tentunya dalam sebuah penelitian harus dilakukan kajian-kajian teori sebagai basis dalam pembuatannya, maka dari itu di rumuskanlah beberapa landasan teori penciptaan yang berfungsi sebagai acuan penulis dalam membuat konsep desain tokoh.

### **2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN**

Teori desain tokoh atau *character design* menjadi teori utama yang menjadi basis dari penelitian ini. Teori mengenai efek *long-term spaceflight* digunakan untuk membahas bagaimana penerbangan astronot ke luar angkasa yang secara jangka waktu yang lama

mampu memberikan efek psikologis dan fisiologis. Teori pendukung tentang kesepian juga digunakan karena tokoh pada film berada di situasi kesendirian yang berkepanjangan.

## **2.2. CHARACTER DESIGN**

### **2.2.1 Style, Color, Shape and Silhouette**

#### **a. Style**

Mengutip dari Isaac Kerlow (dalam Purnama, 2021. Dan Utami, 2017:10), terdapat tiga style yang umum dalam pembuatan tokoh di film animasi, *style* tersebut adalah *cartoon characters*, *stylized characters*, dan *Realistic characters*. Di film ini sendiri, sudah diputuskan bahwa capaian style yang digunakan adalah *stylized character*. Gaya gambar ini berada di antara *cartoon* dan *realistic* ini umumnya dibuat secara konsisten dalam rancangannya.

#### **b. Color**

Memilih palet warna untuk sebuah tokoh adalah opsi yang vital bagi pembuatan sebuah tokoh. Ini terjadi karena adanya keterkaitan bagi warna-warna tertentu terhadap pendekatan psikologis. Penting bagi seseorang untuk melakukan tes warna agar cocok dengan pembawaan yang dimiliki oleh tokoh (Nieminen, 2017).

#### **c. Shape dan Silhouette**

Bryan Tillman (2011) mengatakan bahwa bentuk dasar dari sebuah tokoh dapat menggambarkan sifat-sifat yang dimiliki oleh tokoh tersebut, dimana ia menyatakan bahwa ada tiga bentuk dasar yaitu : Persegi (tokoh cenderung taat, jujur, dapat dipercaya), segitiga (digambarkan sebagai energik, sukaberaksi, suka terlibat konflik), dan terakhir adalah lingkaran (ramah, kekanak-kanakan- ceria).

### **2.2.2 Tahapan Pembuatan Desain Tokoh**

Terdapat beberapa aturan yang dibuat oleh Tony White (2006) untuk membuat dan mempertimbangkan rancangan sebuah tokoh (diambil dari Purnama, 2017).

#### **a. Bentuk dan Proporsi**

Proporsi tubuh yang dimiliki seorang tokoh mampu menggambarkan sifat mereka, dimaknai hal tersebut karena adanya pemikiran-pemikiran fundamental yang mengikat antara kepribadian seseorang dengan bagaimana ia mengekspresikan

dirinya sendiri.

b. Tinggi Kepala

Pada manusia dewasa, umumnya tinggi yang didapati adalah sebesar tujuh hingga delapan tinggi kepala, namun hal ini dapat berubah dengan bagaimanasebuah tokoh dibuat, misalkan seperti tokoh kartun yang dibuat dengan sangatmungil.

c. Model Sheets

*Model Sheets* sangatlah penting untuk dibuat karena didalamnya tertera aspek-aspek bentuk visual yang dimiliki tokoh seperti rancangannya, tinggi, proporsi, dan tampak dari tokoh tersebut. *Model sheets* memiliki bentuk yang sama dengan *character sheet* yang sering digunakan oleh para desainer dan animator.

d. Model Warna

Pemilihan warna dan kualitas garis tepi (*outline*), ataupun tekstur juga tertera pada model tokoh.

### **2.3. TEORI EFEK *LONG TERM SPACEFLIGHT***

NASA telah melakukan penelitian mengenai resiko perjalanan ke luar angkasa dalam waktu yang panjang. Penelitian ini telah dilakukan dan menyimpulkan adanya lima stressors yang disingkat menjadi “RIDGE” (NASA Human Research Program, 2014). Stressor adalah beragam faktor di dalam kehidupan manusia yang dapat mengakibatkan terjadinya respon stres (Azziyad, 2017). RIDGE sebagai sebuah akronim memiliki kepanjangan sebagai *Space Radiation, Isolation and Confinement, Distance from Earth, Gravity Fields*, dan *Hostile/Closed Environments* (Mars, 2014).

Apabila manusia terekspos dengan radiasi (space radiation), baik dalam waktu singkat dan lama, akan muncul beberapa permasalahan kesehatan tergantung seberapa banyak para personil astronot terekspos dengan radiasi itu sendiri. Beberapa efek sampingnya bisa berupa meningkatnya resiko terkena kanker dan degenerative diseases seperti penyakit jantung dan katarak pada mata (Mars, 2014). lingkup yang terbatas dan limitasi kontak dengan orang-orang diluar dari lingkungan yang ditinggali mampu mengembangkan adanya kondisi behavioral atau kognitif, ataupun gangguan kejiwaan (Mars, 2014). Perubahan gravitasi dapat menimbulkan Back pain yang sering dialami oleh para astronot, begitu pula ukuran dari otot dan ketebalan tulang dinilai kerusakannya. Maka dari itu, pengecekan beragam baik sebelum dan bepergian ke luar angkasa mampu

mengidentifikasi berbagai penurunan kondisi kesehatan yang dialami oleh astronot (NASA Office of the Chief Health & Medical Officer, 2022).

## 2.4. TEORI *LONELINESS*

Kesepian adalah reaksi dari ketidakaannya sebuah jenis-jenis tertentu dari suatu hubungan yang diharap seseorang melalui kehidupan interpersonalnya sehingga menyebabkan seseorang dapat mengalami berbagai macam emosi negatif seperti depresi, kecemasan, tidak bahagia, sifat ketidakpuasan, menyalahkan diri sendiri, dan malu (Brehm, Miller, Perlman, Campbell, 2002). Alasannya bisa berupa *Unattached* (tidak memiliki pasangan), *Alienation* (merasa berbeda dari yanglain), *Being Alone* (selalu sendirian), *Forced Isolation*, dan *Dislocation* (jauh dari rumah). Semua penyebab bergantung juga pada *mood*, umur, dan situasi. Beberapa reaksi yang timbul berupa melakukan kegiatan aktif seperti bermain musik atau membangun diri sendiri, membuat kontak sosial, bertindak pasif (menangis, tidur, tidak melakukan apapun), dan melakukan kegiatan yang tidak membangun diri. (Brehm, 2002). Depresi juga dapat mengakibatkan seseorang untuk tidak memperhatikan kebersihan diri sendiri, sebagaimana contohnya banyak orang perlu untuk berusaha ataupun “berjuang” dalam melakukan tugas kebersihan dasar saat depresi. Termasuk mandi, mencuci tangan, menyikat gigi, mencuci pakaian, atau menyikat rambut (Ferguson, 2019).

## 3. METODE PENCIPTAAN

### Deskripsi Karya

Film animasi pendek berjudul “Abandoned Skies” menceritakan keseharian dari seorang astronot bernama Jack yang terpaksa untuk bertahan hidup sendirian beberapa tahun di luar angkasa dikarenakan adanya perang dan kerusakan dari pesawat. di kesehariannya, ia hanya ditemani dengan sebuah *artificial intelligence* bernama Beta. Kehidupannya yang sepi itu seketika berubah saat mendengar suara dari Dr. Defa Anholts, Defa adalah seorang ilmuwan muda yang sama-samaterjebak sendirian di kapal luar angkasa lain. Film ini nantinya akan berdurasi selama sekitar 12 menit dengan format layar 1920x1080 Full HD.