

## 1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk merancang tokoh film *Trapped Wings* yang terdiri dari Ayah, Ibu, dan Anak yang meliputi *three dimensionals*, bentuk dasar, fitur wajah, kostum, dan warna serta hubungannya dengan psikologi dan budaya keluarga dengan pola asuh otoriter.

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 PERANCANGAN TOKOH

Menurut Tillman (2011), desain tokoh yang baik terbangun melalui kepribadian suatu tokoh yang dapat diidentifikasi oleh penonton. Setiap tokoh memiliki tipe-tipe kepribadian tertentu yang fungsinya untuk mendorong sebuah cerita agar bisa berjalan dengan baik. Kepribadian suatu tokoh dapat ditunjukkan melalui desain visual yang terlihat.

#### 2.1.1. TEORI TOKOH *THREE DIMENSIONALS*

*Three dimensionals* merupakan elemen yang dapat membangun tokoh menjadi lebih hidup dan nyata sehingga penonton dapat mengidentifikasi diri mereka dengan sang tokoh. Hal ini dapat membuat penonton terus penasaran dengan kejadian apa saja yang akan terjadi pada tokoh ke depannya dan bagaimana cara mereka menghadapinya. Menurut Egri (1960), *three dimensionals* pada tokoh dibagi menjadi fisiologis, sosialologis, dan psikologis.

a. **Fisiologis**: ciri-ciri fisik yang dimiliki oleh tokoh, seperti penampilan dan kondisi fisik yang dimilikinya. Penampilan dapat mempengaruhi perasaan yang dimiliki oleh tokoh terhadap keadaan sekitarnya. Ciri-ciri fisik dapat dilihat melalui jenis kelamin, umur, bentuk tubuh, warna kulit, dan rambut.

b. **Sosialogis**: ciri-ciri hubungan sosial yang dimiliki oleh tokoh terhadap lingkungan tempat ia berada.

c. **Psikologis**: ciri-ciri sifat yang dimiliki oleh suatu tokoh seperti kelakuan, emosi, dan cara berpikir.

### 2.1.2. TEORI BENTUK DASAR PADA TOKOH

Bancroft (2006) membagi kepribadian tokoh berdasarkan bentuk dasar yang dimiliki oleh tokoh yang tampak secara visual. Bentuk dasar dari suatu tokoh dibagi menjadi tiga jenis, yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Berikut adalah penjelasan masing-masing bentuk dasar pada tokoh menurut Bancroft:

- a. **Lingkaran**, memiliki sifat baik dan tingkah laku lucu. Secara visual, tokoh dengan bentuk dasar ini memiliki ketertarikan sendiri. Contohnya tokoh Santa Claus dan tokoh bayi.
- b. **Persegi**, memiliki sifat yang keras dan dapat diandalkan. Biasanya tokoh dengan bentuk dasar persegi memiliki kedudukan penting. Contohnya tokoh-tokoh pahlawan.
- c. **Segitiga**, memiliki sifat yang mencurigakan dan biasanya terlihat jahat. Contohnya tokoh Darth Vader dalam film *Star Wars*.

Selain bentuk, ukuran dari bentuk dasar juga memiliki peran penting dalam membuat desain visual suatu tokoh. Ukuran dapat membuat visual tokoh terlihat lebih dinamis.

### 2.1.3. FITUR WAJAH

Bancroft (2012) dalam bukunya menyebutkan lima unsur penting pada wajah dalam merancang tokoh. Ada alis, mata, hidung, mulut, dan leher.

1. Alis: berfungsi untuk menguatkan ekspresi wajah karena alis mempertegas apa yang ingin disampaikan oleh mata.
2. Mata: berperan sebagai jendela jiwa dan sarana komunikasi perasaan yang tidak dapat disampaikan dengan kata-kata. Kepribadian suatu tokoh dapat terlihat melalui bentuk mata yang mereka miliki.
3. Hidung: dalam menunjukkan emosi, hidung tidak memiliki peran besar pada perancangan suatu tokoh. Namun, bentuk dan ukuran hidung bisa digunakan untuk menentukan kepribadian yang dimiliki oleh seseorang (Fulfer, 1996).

4. Mulut: bagian wajah yang dapat menyampaikan emosi suatu tokoh dengan kuat.
5. Leher: memiliki fungsi untuk menguatkan pose tokoh dalam menunjukkan emosinya.

Selain itu, ada juga Oppenheim (1900) yang menyebutkan bahwa fitur wajah dapat menunjukkan karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh seseorang. Oppenheim mengelompokkan fitur wajah menjadi dahi, alis, mata, hidung, bibir, rahang, dagu, leher, rambut, dan garis wajah.

#### **2.1.4. KOSTUM**

Beiman (2007) menyatakan, tokoh yang terlihat biasa bisa menjadi menarik apabila dirancang menggunakan properti dan kostum yang sesuai. Properti dan kostum dapat menciptakan kepribadian pada tokoh. Konstruksi tubuh yang identik pun bisa menciptakan kepribadian yang berbeda. Beiman juga menyebutkan bahwa kostum dapat menunjukkan lokasi dan periode waktu tertentu.

#### **2.1.5. TEORI WARNA**

Warna dapat mengatakan banyak hal tentang suatu tokoh dan ceritanya. Melalui warna, seseorang bisa merasakan koneksi antara dirinya dengan tokoh tertentu (Tillman, 2011). Manusia cenderung tertarik dan menyukai suatu hal karena adanya kesamaan dengan diri mereka. Tillman sendiri menyatakan, bahwa warna merupakan salah satu hal yang cenderung disukai oleh banyak orang karena dapat mempermudah seseorang dalam mengingat hal tertentu. Sederhananya, sering kali warna dapat memengaruhi kita secara emosional, psikologis, dan bahkan fisik, tanpa kita sadari (Studio Binder, 2016).

Berikut adalah makna yang tersirat dari beberapa warna menurut beberapa sumber:

- Oranye: keceriaan, antusiasme, kreativitas, tekad, daya tarik, kesuksesan, dukungan, iluminasi, dan kebijaksanaan (Tillman, 2011).

- Hijau: memberikan kesan dekat dengan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, kesuburan, rasa aman, kesejahteraan, optimisme, kejujuran, iri hati, dan penyakit (Tillman, 2011).
- Merah: kepercayaan diri, keberanian, vitalitas, *energy*, perang, bahaya, kekuatan, kekuasaan, tekad, gairah, keinginan, kemarahan, dan cinta (Tillman, 2011).
- Biru: dingin, isolasi, dan melankolis (Studio Binder, 2016).
- Abu-abu: netral, memiliki sifat yang halus bermartabat, konservatif, elegan, berwibawa. Di sisi lain, warna abu-abu dapat diartikan sebagai sesuatu yang jauh secara emosional atau terputus (Smith, 2020).

## **2.2 PENYEBAB TERJADINYA POLA ASUH OTORITER DAN DAMPAKNYA PADA TUMBUH KEMBANG MENTAL ANAK**

Perlu diketahui sebelumnya bahwa *strict parenting* menciptakan pola asuh otoriter (Arum, 2023). Ada berbagai penyebab mengapa orang tua menerapkan pola asuh otoriter pada anak-anaknya, di antaranya seperti:

1. *Attachment issues* orang tua di masa lalu, merupakan kondisi mental di mana seseorang tidak mampu membentuk dan mempertahankan hubungan yang mereka miliki (Brown, 2020). Hal ini bisa terjadi karena seorang anak tidak memiliki hubungan emosional yang konsisten dengan orang tua atau orang yang mereka percayai. Padahal, cara seseorang belajar untuk membentuk dan mempertahankan hubungan berasal dari interaksi pertama seorang anak dengan orang tuanya. Brown membagi *attachment issues* menjadi empat jenis, yaitu:
  - *Secure: attachment* ini bisa terjadi apabila orang dewasa memiliki hubungan emosi positif dengan orang tuanya maupun pengasuhnya saat mereka kecil. Hal ini membuat mereka merasa nyaman dengan hubungan-hubungan yang mereka miliki dan memiliki kecemasan dalam hubungan yang rendah.
  - *Avoidant or dismissing*: orang dewasa yang memiliki *attachment* ini seringkali merasa tidak nyaman dengan hubungan yang akrab dan lebih

mengutamakan kemandirian. Saat kecil orang tua atau pengasuh yang mereka miliki tidak sesuai dengan kebutuhan yang mereka inginkan.

- *Anxious or preoccupied*: orang dewasa yang mendambakan keintiman dan tidak merasa aman dalam hubungan mereka. Ini dapat terjadi karena saat kecil orang tua atau pengasuh mereka memiliki ketersediaan waktu yang sering kali tidak dapat diprediksi.

- *Disorganized*: orang dewasa dengan *attachment* ini biasanya memiliki pola hubungan yang intens atau kacau. Mereka mencari keintiman namun akan menjauh. Tindakan ini merupakan respon mereka terhadap trauma atau pelecehan di masa kanak-kanak.

2. *Social learning*, teori yang dikemukakan oleh Albert Bandura dalam Cherry (2022) yang mempelajari bagaimana faktor lingkungan dan interaksi faktor kognitif dapat mempengaruhi seseorang dalam belajar dan berperilaku. Miller dalam Caven (2016) menjelaskan, bahwa sebagian besar orang tua dan guru menerapkan pola asuh keras kepada anaknya karena sejak kecil mereka juga mendapatkan hukuman secara fisik. Hal ini membentuk stereotip pada masyarakat bahwa anak yang dipukuli oleh orang tuanya dapat membuat mereka belajar untuk patuh. Li (2023) menyatakan bahwa orang tua yang mendidik anak mereka dengan keras juga memiliki berbagai alasan. Beberapa ada yang menerapkannya untuk kebaikan anak mereka, ada juga yang menerapkannya untuk kepentingan diri sendiri seperti mereka takut dianggap sebagai orang tua yang tidak kompeten dalam mendidik anaknya. Li juga menyebutkan orang tua yang mendidik anak dengan ketat biasanya hanya menerapkan satu pola asuh yaitu pola asuh keras dan pola asuh yang lunak sering kali diyakini dapat menyebabkan perlawanan dari anak-anaknya.
3. Budaya tempat orang tua berasal. Mulyana dalam Muchtar et al., (2016) menjelaskan bahwa budaya sendiri berisi tatanan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai sikap, makna, hirarki, agama, waktu, peranan, hubungan ruang, konsep alam semesta, objek-objek materi yang diperoleh dan dimiliki oleh sekelompok besar orang dari generasi ke generasi yang diturunkan

melalui usaha individu dan kelompok. Dalam kasus *strict parenting*, pola asuh otoriter telah menjadi salah satu bagian dari budaya yang dimiliki oleh kebanyakan negara di Asia. Pola asuh ini sendiri telah menjadi budaya turun-temurun yang diadaptasi oleh sebagian besar keluarga di Asia. Bagi sebagian besar orang tua di Asia, “kontrol” dan “pengaturan” sudah menjadi persyaratan dalam menjalankan peran sebagai orang tua dan guru yang bertanggung jawab dalam mengurus anak (Ang & Goh, 2006). Yim (2022) juga menyatakan bahwa kepatuhan pada nilai-nilai budaya di Asia dapat meningkatkan gaya pengasuhan otoriter.

4. Neurotisme yang tinggi dapat menyebabkan orang tua menerapkan pola asuh otoriter pada anaknya (Ahmad, 2023). Neurotisme sendiri merupakan kestabilan emosi yang dimiliki oleh suatu pribadi dan meliputi kecemasan, keraguan, depresi, dan perasaan negatif lainnya.

Berikut juga dijelaskan beberapa dampak pola asuh otoriter yang dapat mempengaruhi mental anak:

1. Memiliki kontrol yang kuat, hal ini sangat berdampak pada perkembangan mental anak yang cenderung didominasi hal-hal negatif. Seiring berjalannya waktu, anak bisa memiliki gangguan kecemasan, depresi, fobia sosial, gangguan perilaku seperti agresi, meragukan kemampuan diri sendiri, takut berbuat salah, bahkan bisa mencapai tahap penggunaan obat-obatan terlarang (Indrawati & Muthmainah, 2022).
2. Bisa menyebabkan anak menjadi tukang *bully* atau berteman dengan orang-orang yang suka membully. Melalui pola asuh ini, anak belajar bahwa melalui paksaan dan kekerasan, mereka bisa mendapatkan apa yang mereka mau dari teman-temannya (Adzani, 2021).

### 3. METODE PENCIPTAAN

Film *Trapped Wings* merupakan film pendek animasi fiksi dengan durasi sekitar lima menit. Film ini dibuat dengan genre *family drama* menggunakan format animasi 2D *frame by frame*. *Parenting Issue* menjadi tema yang diangkat dalam film ini karena film ini menceritakan tentang seorang Anak yang ingin menjelajahi