

1. LATAR BELAKANG

Budaya patriarki di Indonesia yang masih sangat kental berpengaruh ke aspek-aspek kehidupan, salah satunya mengenai fertilitas maupun infertilitas pasangan. Secara umum, infertilitas diartikan sebagai ketidak mampuan untuk mengandung setelah satu tahun (atau lebih) *unprotected sex*. Menurut Cornell (2010) Infertilitas merupakan diagnosa yang mengubah hidup, namun diagnosa ini tidak datang secara tiba-tiba, melainkan timbul perlahan setelah beberapa kegagalan untuk mengandung anak. Safitriana (2022) Infertilitas sebenarnya merupakan masalah yang lazim ditemui, di Indonesia sendiri berkisar 10-15% atau 4-6 juta pasangan usia subur. Harzif (2019) melalui risetnya mengungkapkan di daerah kota dan terlebih desa Indonesia masih memiliki konotasi negatif terhadap infertilitas, yang seringkali ditujukan pada perempuan. Perceraian juga dianggap sebagai solusi atau hasil dari infertilitas yang dapat diterima oleh masyarakat luas. Oleh karena itu isu infertilitas dinilai penting dibahas di Indonesia, baik karena banyaknya jumlah pasangan yang terdampak maupun implikasi sosial yang ada.

Sepanjang perkembangannya, animasi telah dijadikan sebuah medium untuk menyampaikan keresahan zaman. Menurut Chand (2015) Budaya, nilai-nilai sosial, dan ide dapat disampaikan melalui pandangan sebuah tokoh terhadap dunia. Ia lebih lanjut memberi contoh tokoh Carl Fredricksen dalam film *UP* memberikan perspektif baru pada populasi lansia, refleksi berkaitan dengan bagaimana generasi muda berinteraksi dengan generasi tua, serta perubahan demografi. Dan Merida dalam film *Brave* merupakan perwujudan tokoh feminis dengan menampilkan seorang putri yang melalui masa remaja.

Penyampaian nilai-nilai sosial ini dinilai tidak akan berhasil tanpa adanya perancangan tokoh yang matang. Perancangan tokoh sendiri bertujuan untuk menciptakan tokoh yang memikat hati, merangsang visual, dan mudah diingat (Deguzman, 2019). Namun tidak hanya bersifat estetika, Deguzman menambahkan seorang *character designer* menggunakan pemilihan bentuk, palet warna, dan detail khusus sebagai alat bercerita. Alat bercerita ini dapat terjadi

karena kemampuan manusia dalam melakukan asosiasi visual. Ekstrom (2013) lebih lanjut menjelaskan sifat-sifat tertentu dapat diasosiasikan dengan seseorang hanya dari penampilan, hal ini merupakan aset berharga bagi *character designer*. Untuk memilih asosiasi yang tepat, seorang *character designer* harus terlebih dahulu memahami tokohnya. Hal ini dapat dilakukan dengan mem-*breakdown* tokoh menggunakan teori tridimensional tokoh. Dengan cara memahami psikologis, fisiologis, dan sosiologis tokoh yang dirancang.

Pemahaman tridimensional menjadi penting dalam pembuatan animasi *The Sewer*. Hal ini dikarenakan tokoh-tokohnya diharapkan dapat memberikan perspektif pada isu infertilitas yang masih dititikberatkan pada perempuan. Perancangan visual tokoh yang kontras ingin lebih lanjut menggarisbawahi hal ini, dimana dalam cerita terdapat perbedaan kuasa yang dimiliki Ayu dan Guardian. Dalam cerita, penyalahan sepihak, serta hukuman yang terjadi karena kurangnya kuasa Ayu sebagai perempuan diperjelas dengan perancangan visual yang kontras dengan tokoh Guardian sebagai laki-laki. Akan dibahas lebih lanjut proses perancangan tokoh dengan memperhatikan tridimensional tokoh sebagai alasan pemilihan bentuk, warna, dan detail khusus.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, penulis akan merumuskan masalah "Bagaimana merancang kontras karakteristik tokoh pada film animasi 3D *The Sewer*?" Dengan batasan perancangan tokoh akan dilakukan secara visual dilihat dari bentuk dasar, warna, serta kostum. Dan tokoh yang dirancang merupakan tokoh utama dalam cerita, yaitu Ayu dan Guardian.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan lebih lanjut mengenai perancangan kontras karakteristik tokoh utama tokoh dalam animasi 3D *The Sewer*. Secara khusus untuk memvisualisasikan kontras karakteristik tokoh Ayu sang penjahit dan Guardian sang supervisor. Diharapkan juga tulisan penulis kedepannya dapat dijadikan referensi dan menambah wawasan dalam hal perancangan tokoh. Selain

itu diharapkan melalui penelitian ini, isu fertilitas sebagai nilai ukur perempuan yang diangkat dalam film dapat diangkat kembali, dan menjadi pembuka diskusi positif.

2. STUDI LITERATUR

Beberapa teori yang akan digunakan sebagai landasan penciptaan akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang digunakan adalah teori-teori mengenai desain tokoh secara visual. Secara spesifik teori bentuk, warna, dan kostum.
2. Teori utama akan didukung dengan pengalihan tokoh melalui teori pendukung, yaitu teori tridimensional tokoh.

2.2. TEORI UTAMA

Bentuk dasar dapat digunakan untuk memberikan arahan visual mengenai tokoh tersebut. Tillman (2011) lebih lanjut mengungkapkan asosiasi bentuk tersebut secara general sebagai berikut:

1. Bentuk kotak dengan kata stabilitas, terpercaya, jujur, teratur, konformitas, keamanan, sama rata dan maskulin.
2. Bentuk segitiga dengan aksi, agresif, energi, licik, konflik, dan tensi.
3. Bentuk lingkaran dengan kata utuh, elegan, *playfull*, nyaman, kesatuan, proteksi, dan keanak-anakan.

Secara lebih sederhana Bancroft (2006) mengungkapkan asosiasi lingkaran dengan tokoh yang baik dan friendly, kotak dengan tokoh yang dapat dipercaya, sedangkan segitiga dengan tokoh yang jahat maupun mencurigakan.

Menurut Bishop (2019) kebanyakan tokoh akan memiliki kompleksitas yang tidak dapat direpresentasikan dengan satu bentuk saja. Penting dilakukan penggabungan bentuk dasar untuk menambahkan kompleksitas tokoh. Selain itu, Bancroft menambahkan, permainan ukuran besar kecil antar bentuk dapat