

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

membuat visual tokoh yang lebih menarik dan dinamik. Dan lebih lanjut mengungkapkan, permainan ukuran ini juga dapat diterapkan antar tokoh agar hubungan antara tokoh terlihat.

Tidak hanya bentuk, penggunaan warna juga dapat memberikan asosiasi tersendiri. Tillman mengungkapkan:

1. Warna merah memberikan kesan aksi, kepercayaan diri, keberanian, *vitality*, energi, perang, bahaya, kekuatan, gairah, determinasi, keinginan, kemarahan, dan cinta
2. Warna kuning memberikan kesan kebijaksanaan, kebahagiaan, kecerdasan, hati-hati, layu, sakit, kecemburuan, penakut, kenyamanan, optimisme, dan kewalahan.
3. Warna biru memberikan kesan kepercayaan, loyal, kebijaksanaan, percaya diri, pintar, terpercaya, kebenaran kesehatan, kesembuhan, ketenangan, pemahaman.
4. Warna ungu memberikan kesan kekuatan, bangsawan, elegan, misteri, sihir, ambisi, kekayaan, independen, dan kreatifitas.
5. Warna hijau memberikan kesan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, fertilitas, keamanan, uang, durabilitas, optimisme, relaksasi, kejujuran, iri, masa muda, dan penyakit.
6. Warna jingga memberikan kesan keceriaan, antusias, kreatifitas, pesona, kebahagiaan, determinasi, atraksi, sukses, dan pemberi semangat.
7. Warna hitam memberikan kesan kekuatan, elegan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, rasa takut, berkabung, berkelas, depresi dan duka.
8. Warna putih memberikan kesan bersih, murni, kebaruan, virginitas, damai, kepolosan, kesederhanaan, terang, kebaikan, dan kesempurnaan.

Dalam meminimalisir penggunaan warna dapat digunakan skema warna, salah satunya skema komplementer. Skema komplementer merupakan penggunaan warna yang berhadapan pada *color wheel*, skema ini sangat cocok untuk menonjolkan sesuatu namun perlu digunakan permainan value dan saturasi sehingga tidak mendistraksi (Polson, 2013).

Dalam mendesain tokoh juga tidak terlepas dari kostumnya, kostum dapat mendukung gambaran mengenai kondisi psikologis maupun kondisi sosiologis tokoh tersebut. Elemen bisa ditambahkan kedalam desain untuk membantu simbolisasi esensi tokoh (motif jaring pada kostum Spiderman), selain itu asosiasi yang sering diberikan terhadap pakaian juga dapat dimanfaatkan (kacamata menandakan kecerdasan) (Gard, 2000). Gard juga mengungkapkan penggunaan kostum sebaiknya tidak terlalu kompleks sehingga tidak terjadi misinformasi dan dibuat konsisten sampai tokoh ter-*establish* barulah dibuat perubahan pada kostum. Penggunaan elemen kebudayaan nasional dalam kostum dapat dipraktekan dengan aspek style, pattern, dan warna. Penting untuk tidak hanya mengikuti kostum dari negara lain, karena akan menghilangkan karakteristik dan keunikan yang dimiliki (Zang, 2019)

2.3. TEORI PENDUKUNG

Untuk memiliki gambaran mengenai tokoh dapat menggunakan teori tridimensional tokoh. Egri (1946), mengkategorikan tiga hal dasar dalam perancangan tokoh yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologi. Fisiologi merupakan penampilan fisik tokoh, seperti jenis kelamin, umur, tinggi dan berat badan, fisik, postur, penampilan, dan ras. Sosiologi berkaitan dengan kehidupan sosial tokoh seperti kelas sosial, pekerjaan, edukasi, keluarga, agama, ras, dan hobi. Psikologi berkaitan dengan aktivitas dan pengalaman tokoh seperti orientasi seksual, kemampuan, IQ, dan kepribadian. Corbet (2013) menambahkan psikologi tokoh dapat menunjukkan emosi, perasaan, keinginan, harapan, dan ketakutan pada tokoh itu sendiri.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A