

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana analisa 3 dimensional tokoh mempengaruhi perancangan tokoh hantu Dhemyth pada film Scary??.

Tulisan ini akan memaparkan dampak 3 dimensional tokoh dalam perancangan tokoh di film Scary?. Penulisan akan dibatasi pada:

1. Penggunaan 3 dimensional tokoh untuk mengenali tokoh Dhemyth
2. Teori bentuk untuk menunjukkan sifat tokoh Dhemyth
3. Teori warna untuk menunjukkan sifat tokoh Dhemyth

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tulisan ini bertujuan untuk memaparkan analisa 3 dimensional tokoh dalam perancangan tokoh Dhemyth di film Scary? dengan menggunakan bentuk dan warna untuk menunjukkan sifat tokoh.

2. STUDI LITERATUR

2.1 Film sebagai Proses Artistik

Proses perancangan film melibatkan proses produksi yang melibatkan wilayah yang objektif, seperti *scriptwriting*, *storyboarding*, *production design*. Namun, bukan hanya itu, proses perancangan film juga melibatkan proses artistik, yang bersifat subjektif. Menurut Ricciardelli, Shanahan, dan Young (2019), saat mengembangkan ide untuk pembuatan *script*, mahasiswa film perlu menjadi otoritas mini pada subjek yang diangkat pada film mereka. Dengan membaca *script* dari film yang membahas topik yang serupa dengan film mereka, meriset artikel subjek film, dan mempelajari pendekatan *style* dari pembuat film tertentu, mahasiswa belajar untuk mengenali bagaimana caranya untuk membuat film dan *script* yang efektif (hlm. 84-85).

Alasan mengapa proses dari pembuatan film itu sendiri adalah sebuah riset adalah karena seperti penelitian ilmiah, proses pembuatan film merupakan metode penemuan (*discovery*). Film selalu berkembang dalam proses produksi kreatif dengan cara yang tak terduga dan signifikan. Maka dari itu, mahasiswa harus

mengerti pentingnya mendokumentasikan proses produksi film, karena hal tersebut memaksa mereka untuk terlibat dalam proses pendalaman materi dan menjadi sadar akan proses pembuatan pilihan, terutama saat terdapat hasil yang tidak terduga (hlm. 86).

Hal yang terpenting dalam mendokumentasikan sebuah projek film adalah menjelaskan jenis riset yang diadakan, pilihan kreatif yang digunakan, tahap-tahap perkembangan, dan cara projek film dicapai (atau tidak) dengan tujuan yang dimaksud. Hal ini bukan hanya beruntung pada mahasiswa yang sedang mempelajari dan menguasai proses pembuatan film, namun juga membuat dosen mengerti cara untuk membimbing mereka dengan lebih baik (hlm. 85-87).

Dalam proses riset, Akira Kurosawa (1983) juga mengatakan bahwa untuk menulis sebuah *script*, kita harus mempelajari novel dan drama hebat didunia. Tujuannya adalah untuk mempertimbangkan alasan mereka hebat, darimana emosi didapatkan saat kita membacanya, seberapa banyak gairah yang harus dimiliki penulis, dan seberapa teliti seorang penulis dalam penggambaran tokoh dan peristiwa yang diterapkan dalam karyanya. Kita juga harus melihat film hebat dan membaca scenario yang mereka gunakan untuk mempelajari teori film dari pembuat film yang hebat.

2.2 Desain Tokoh

Tokoh memainkan peran yang penting dalam sebuah cerita. Terdapat berbagai cara untuk mendesain sebuah tokoh. Bancroft (2006) mengatakan bahwa pertama, seorang perancang tokoh harus membaca *script* atau cerita yang akan dibuat desain tokohnya. Pada saat itu, seorang perancang tokoh harus memikirkan deskripsi tokoh tersebut dan alasan tokoh tersebut ada di dalam cerita.

Hal yang harus ditanyakan oleh perancang tokoh sebelum mengvisualisasikan tokoh mereka ke dalam kertas adalah apakah posisi tokoh di dalam film atau cerita tersebut (contohnya, seorang pahlawan, antagonis, tokoh sampingan, dll), apakah sifat tokoh tersebut (contohnya, penyayang, bergairah, puas, dll), dan apakah ada poin plot dalam cerita yang mempengaruhi desain tokoh

tersebut (contohnya, kuping besar pada tokoh Disney Dumbo, hidung kecil Pinnochio yang menjadi panjang, dll).

Informasi seperti ini akan memberikan batasan pada tokoh yang akan dibahas. Dengan mengetahui deskripsi tokoh dalam sebuah *script*, seorang perancang tokoh bahkan dapat mengetahui bentuk apa yang bisa digunakan dalam perancangan tokoh tersebut (hlm. 16-17).

2.3 3 Dimensional Tokoh

Egri Lajos (1946) dalam bukunya yang berjudul '*The Art of Dramatic Writing*', mengatakan bahwa manusia memiliki 3 dimensi tambahan: fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa mengetahui 3 dimensi ini, seseorang tidak bisa menilai manusia. Kita harus mengetahui mengapa manusia seperti dirinya yang sekarang, mengapa seorang tokoh harus berubah, dan mengapa ia harus berubah walaupun ia tidak ingin berubah.

Dimensi pertama merupakan fisiologi. Fisiologi merupakan aspek yang berkaitan dengan fisik seseorang. Aspek dari fisiologi merupakan umur, jenis kelamin, tinggi dan berat badan, warna rambut, mata, dan kulit, postur, kecacatan, bentuk muka, kepala, penampilan, dsb. Dimensi kedua yang harus dipelajari merupakan sosiologi. Aspek sosiologi merupakan kelas sosial, pekerjaan, edukasi, ras, agama, nasionalitas, hobi, dsb.

Dimensi ketiga merupakan dimensi psikologi. Dimensi psikologi merupakan gabungan antara dimensi fisiologi dan sosiologi. Pengaruh kedua dimensi tersebut memberikan hidup ambisi, frustrasi, temperamen, sikap, dan kompleksitas. Untuk bisa mengerti seseorang, kita harus melihat motivasi mengapa seseorang melakukan hal yang mereka lakukan. Aspek psikologi merupakan standar moral, ambisi, frustrasi, temperamen, sikap terhadap hidup, kompleksitas (obsesi, phobia, *superstitions*), extrovert, introvert, atau ambivert, kemampuan (talenta dan bahasa), kualitas (IQ, imajinasi, penilaian) (hlm. 33-37).

2.4 Bentuk Dasar

Bancroft (2006) mengatakan bahwa dengan melihat bentuk dasar dari sebuah tokoh, tokoh tersebut dapat terlihat karakteristik dan emosinya tanpa harus diperlihatkan dengan raut wajah dan emosi. Perancangan tokoh biasanya menggunakan kombinasi bentuk dasar untuk membuat tokoh yang lebih kompleks. Bentuk nantinya akan menjadi dasar dari kepribadian dan sikap seorang tokoh secara keseluruhan. Bryan Tillman (2011), dalam bukunya yang berjudul '*Creative Character Designs*' juga mengatakan bahwa bentuk digunakan untuk mendefinisikan sebuah hal dan untuk apa hal tersebut akan digunakan.

Bentuk lingkaran biasanya menunjukkan tokoh yang baik, lucu, dan ramah. Bentuk dasar bulat ditunjukkan pada tokoh dengan garis yang melengkung, tanpa sudut tajam. Contoh tokoh dengan bentuk dasar lingkaran adalah Santa Claus (Bancroft, 2006). Istilah yang digunakan oleh Tillman (2011) saat melihat bentuk lingkaran merupakan kelengkapan, kebanggaan, keceriaan, penghiburan, persatuan, perlindungan, dan seperti anak kecil.

Bentuk persegi menggambarkan tokoh yang bisa diandalkan, padat, dan bermain peran yang berat. Desain tokoh pahlawan biasanya menggunakan bentuk persegi (Bancroft, 2006). Istilah yang digunakan oleh Tillman (2011) saat melihat bentuk persegi merupakan stabilitas, kepercayaan, kejujuran, kepermerintahan, kesesuaian, keamanan, persamaan, dan maskulinitas.

Bentuk segitiga menggambarkan tokoh yang sinis dan mencurigakan. Hal itu membuat bentuk ini sering digunakan untuk desain tokoh penjahat atau orang yang tidak baik (Bancroft, 2006). Istilah yang digunakan oleh Tillman (2011) saat melihat bentuk segitiga adalah tindakan, agresi, energi, kelicikan, konflik, dan ketenangan.

2.5 Warna

Menurut Tillman (2011), warna dapat mempengaruhi apakah seorang dapat terkoneksi dengan tokoh tertentu. Dengan menggunakan warna yang menarik, penonton dapat mengingat tokoh tersebut. Warna juga dapat berbicara banyak

tentang seorang tokoh dan cerita dibalik tokoh tersebut. Maka dari itu, penting sekali untuk mengetahui warna yang kita gunakan.

Sutton (2020) mengatakan bahwa warna, sama seperti manusia juga memiliki sifat tertentu. Berikut merupakan arti tiap warna menurut Tillman yang biasanya digunakan dalam perancangan tokoh:

Warna merah pada umumnya menunjukkan sebuah perasaan untuk bertindak, kepercayaan diri, keberanian, vitalitas, energi, perang, kekuatan, kekuasaan, tekad, gairah, dan keinginan (Tillman, 2011). Tina Sutton (2020), dalam bukunya yang berjudul '*The Complete Color Harmony*', mengatakan bahwa warna merah menunjukkan sifat orang yang menyukai kegembiraan dan menyukai hidup dimomen yang sekarang.

Warna oranye menunjukkan perasaan yang ceria, antusiasme, kreativitas, daya tarik, kebahagiaan, tekad, daya tarik, kesuksesan, dorongan, prestise, iluminasi, dan kebijaksanaan (Tillman, 2011).

Warna kuning pada umumnya membangkitkan perasaan kebijaksanaan, kegembiraan, kebahagiaan, kecerdasan, kenyamanan, optimisme, kecemburuan, dan perasaan kewalahan (Tillman, 2011). Menurut Sutton (2020), warna kuning adalah warna yang secara umum bahagia dan optimis. Orang yang suka warna kuning akan mengubah hidup mereka jika mereka tidak menyukainya. Mereka adalah orang yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi (hlm. 34).

Warna hijau menunjukkan perasaan yang berhubungan dengan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, keamanan, kesejahteraan, iri hati, optimism, dan keseuburan (Tillman, 2011). Sutton (2020) juga mengatakan warna hijau merepresentasikan kehidupan dan pertumbuhan. Orang yang menyukai warna hijau ingin merasakan keamanan dalam hidupnya. Ia juga ingin membuat dunia menjadi lebih baik untuk orang lain. Walaupun mereka sangat dermawan dengan waktu dan niat baiknya, orang yang menyukai warna hijau juga bisa menjadi orang yang keras kepala terhadap isu yang penting bagi mereka (hlm. 35).

Warna biru menunjukkan kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, kecerdasan, kebenaran, penyembuhan, ketenangan, pengertian, kelembutan, pengetahuan, kekuatan, integritas, sikap dingin, dan kesedihan (Tillman, 2011). Menurut Bowman Wissler (2012), warna biru biasanya diasosiasikan dengan kedamaian dan ketenangan. Namun, warna biru juga bisa menjadi menyedihkan, dingin, dan mengancam (hlm. 104). Sutton (2020) mengatakan bahwa orang yang menyukai warna biru biasanya adalah orang yang dapat dipercaya dan setia dengan orang lain (hlm. 34).

Warna ungu menunjukkan perasaan kekuasaan, kemuliaan, keanggunan, kemewahan, misteri, sihir, ambisi, kekayaan, kebijaksanaan, martabat, dan kreativitas (Tillman, 2011). Menurut Bowman Wissler (2012), warna ungu juga diasosiasikan dengan spiritualisme (hlm. 104).

Secara umum, warna hitam menunjukkan kekuatan, keanggunan, formalitas, kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kecanggihan, kekuatan, dan duka (Tillman, 2011). Warna putih pada umumnya membangkitkan kebersihan, kemurnian, kebaruan, keperawanan, kedamaian, kepolosan, kesederhanaan, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan (Tillman, 2011).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Karya yang dibuat oleh penulis merupakan sebuah animasi pendek yang berjudul 'Scary?'. Film ini merupakan sebuah film animasi yang berdurasi kurang lebih 5 menit. *Genre* yang dimiliki oleh film ini merupakan komedi, *horror*, dan drama. *Scary?* merupakan sebuah film animasi *hybrid* yang menggabungkan animasi 3D dan animasi 2D.

Konsep yang dibawa oleh film ini secara keseluruhan merupakan pengalaman *out-of-body experience* yang dialami seorang tokoh bernama Estu. Film ini membahas mengenai apa yang terpenting di hidup dan bagaimana – berdasarkan dari pengalaman penulis dan acuan film yang terpilih – peran hantu atau