

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

tokoh dari alam lain terkadang dapat membantu seseorang dalam krisis hidupnya. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif, yaitu dengan melihat acuan film yang memiliki tema dan konsep yang sama dengan film 'Scary?', dan ditambah dengan imajinasi personal setiap anggota kelompok.

Gambaran dan Konsep Tokoh Dhemyth

Dhemyth merupakan tokoh hantu di film 'Scary?'. Pada film, Dhemyth memandu Estu mengelilingi dunia roh dan merayunya untuk tinggal disitu selamanya dengan menunjukkan Estu keindahan dunia roh yang tidak ada di dunia asli. Pada akhir film, Dhemyth melepaskan keinginannya untuk memiliki teman di dunia roh dan mengorbankan dirinya agar Estu dapat kembali ke dunia asli.

Pertama, penulis menetapkan konsep terhadap peran tokoh Dhemyth pada *plot* di film 'Scary?'. Dhemyth merupakan seorang tokoh yang berfungsi sebagai *plot device* dalam film. Dhemyth dibuat untuk menjadi tokoh yang membantu Estu untuk kembali ke wujud manusia. Tidak hanya itu, Dhemyth berperan lebih dalam lagi untuk membantu Estu dalam perkembangan tokohnya.

Tahapan Kerja

Dalam pembuatan film 'Scary?', penulis bertugas sebagai perancang tokoh Dhemyth. Penulis dan anggota kelompok lalu membagi tugas dalam proses animasi, sehingga proses animasi bisa dibagikan secara sama rata.

1. Pra Produksi

Proses pembuatan film 'Scary?' dimulai dengan mengumpulkan ide dan konsep yang ingin dibuat menjadi film. Dengan beberapa referensi dari film, animasi, dan *game* yang telah diproduksi, terciptalah sebuah konsep cerita dan *script* yang disetujui oleh anggota kelompok.

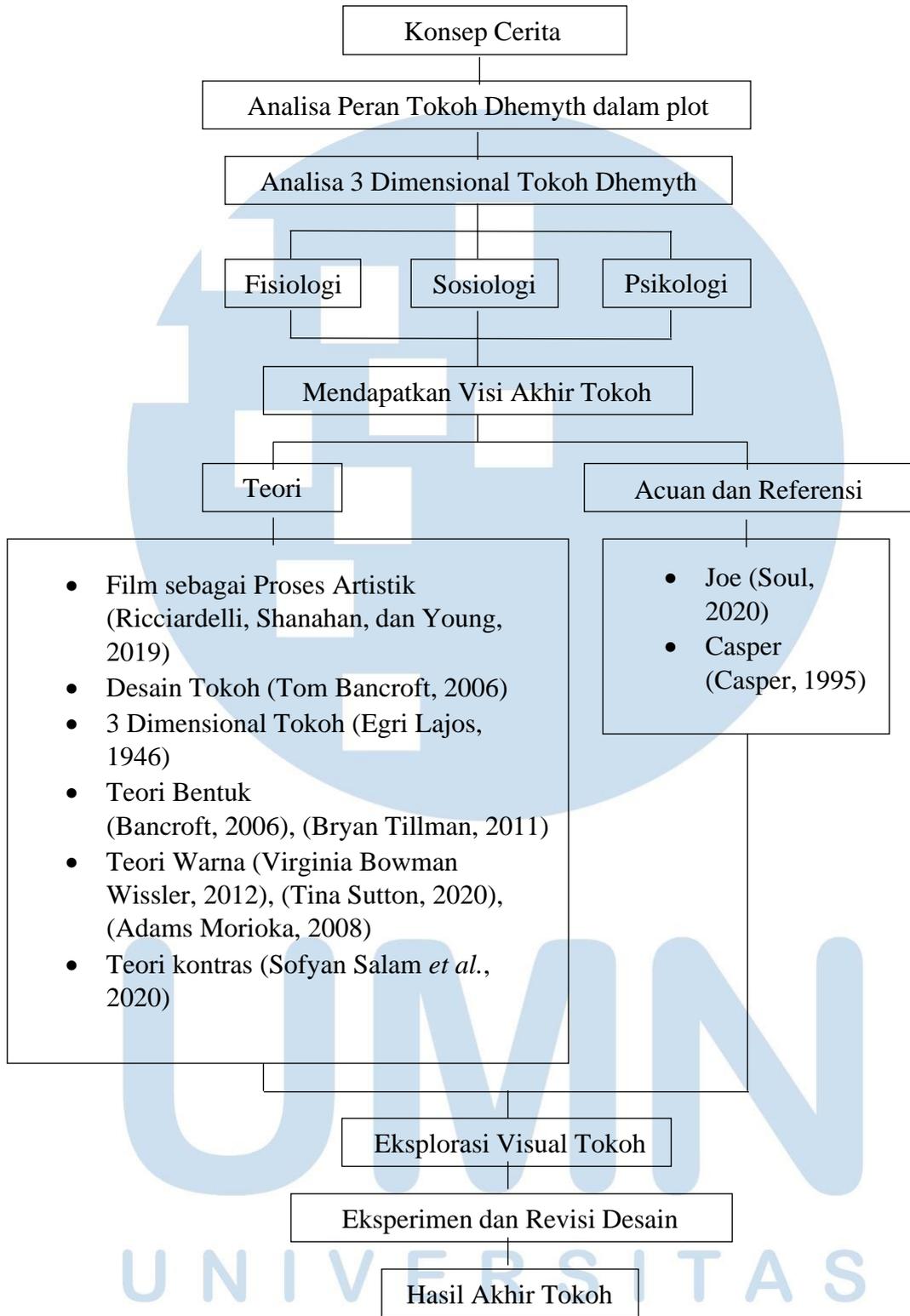
Sesuai dengan Bancroft (2006) yang mengatakan bahwa seorang perancang tokoh harus mengetahui posisi dan sifat tokoh, penulis mulai menganalisa sifat yang dimiliki Dhemyth sepanjang film dengan hasil seperti tabel 3.1.

Tabel 1. Analisa 3 Dimensional Tokoh Dhemyth

Fisiologi	Muka dengan gabungan bentuk lingkaran dan persegi, warna tubuh biru kehijauan, badan lonjong dengan ekor dan tangan berjari
Sosiologi	Sebelum meninggal: petualang (arkeolog), <i>American</i> Setelah meninggal: Seorang hantu yang bergentayangan di dunia roh
Psikologi	Baik, suka berpetualang, berani, dapat diandalkan, <i>extrovert</i> , berteman, rela berkorban, kesepian, berawal cuek namun akhirnya peduli, ambisius, loyal, dapat dipercaya

Penulis ingin menggunakan sifat yang ditunjukkan pada hasil 3 dimensional tokoh tertunjuk secara visual dalam perancangan tokoh Dhemyth. Dengan ini, penulis melakukan riset mengenai film yang memiliki tokoh hantu atau roh. Penulis menganalisa acuan film tersebut dan mengaplikasikan hasil riset yang penulis dapatkan dengan teori bentuk dan warna kepada perancangan tokoh Dhemyth.





Gambar 1. Gambar Skematika Perancangan (Dokumentasi Penulis, 2023)

Proses riset yang digunakan dalam film 'Scary' melibatkan proses produksi dan proses artistik. Maka dari itu, teori utama yang digunakan dalam skripsi ini merupakan film sebagai proses artistik dikarenakan risetnya yang bersifat subjektif, sesuai dengan pengalaman dan acuan film yang digunakan. Dari segi proses produksi, penulis memilih 3 dimensional tokoh sebagai teori utama untuk menganalisa tokoh dengan lebih dalam lagi. Penulis kemudian menggunakan teori bentuk dan warna sebagai teori pendukung agar perancangan tokoh dapat sesuai dengan sifat yang telah dicatat penulis pada tabel 1.

3.2 Acuan

Dhemyth merupakan seorang hantu. Hal ini dipilih karena konsep yang dibawa oleh film 'Scary' adalah sebuah *out-of-body experience* dan karena ketertarikan anggota kelompok terhadap karya-karya yang memiliki hantu sebagai tokoh mereka. Contohnya seperti Casper, game dari Nintendo bernama Luigi's Mansion, dan ghostbuster. Namun, bukan hanya itu, penulis juga memilih hantu sebagai tokoh yang membantu orang lain karena sebuah cerita yang penulis sering dengar mengenai pengalaman orang yang bertemu dengan roh orang yang meninggal dapat membawa kebaikan dalam hidup mereka.

Penulis mulai mencari referensi film dan animasi yang terutama memiliki tokoh roh atau hantu di dalam film mereka. Penulis lalu melakukan analisis pribadi mengenai 3 dimensional tokoh tersebut dan menganalisa bagaimana bentuk dan warna digunakan untuk menunjukkan sifat tokoh tersebut. Penulis memilih tokoh Joe Gardner dari Soul (2020) dan Casper dari Casper (1995), karena kedua tokoh tersebut adalah seorang roh/hantu yang perancangan tokohnya menunjukkan kepribadian mereka dengan menggunakan bentuk dan warna.

a. Tokoh Joe Gardner dalam Film Soul (2020)

Film Soul (2020) menceritakan tentang seorang pemain *jazz* bernama Joe Gardner yang mengalami pengalaman mendekati kematian dan bertemu dengan seorang jiwa bernama 22 yang membantu krisis hidupnya.

Joe Gardner adalah seorang tokoh yang sangat ambisius pada musik. Ia juga merupakan tokoh yang suportif dan suka mengeluarkan yang terbaik dari orang lain. Hal ini terlihat saat Ia menyemangati muridnya, Connie saat anak-anak lain menertawainya karena terlalu ambisius dalam musik. Namun, Joe juga dapat menjadi egois terhadap hal yang dia sangat inginkan, seperti saat Ia memarahi 22 karena Ia tidak mau membantunya untuk kembali menjadi manusia. Setelah menyadari kesalahannya, Joe berkembang menjadi tokoh yang lebih peduli pada hal-hal kecil dan bahkan rela mengorbankan keinginannya untuk hidup demi 22 agar 22 bisa terlahir kembali ke bumi. Berikut merupakan analisa tokoh Joe Gardner.

Tabel 2. Analisa Sifat Tokoh Joe Gardner

Fisiologi	<p>Saat masih hidup : bungkuk, menggunakan kacamata, tinggi, warna rambut hitam, memiliki bentuk muka gabungan dari persegi dan lingkaran, berkulit hitam</p> <p>Saat menjadi Jiwa : memiliki bentuk muka yang sama dengan saat masih hidup, namun tanpa hidung, berwarna biru kehijauan, menggunakan kacamata dan topi</p>
Sosiologi	<p>Saat masih hidup : seorang pemain <i>jazz</i>, African-American</p> <p>Saat menjadi Jiwa : seorang roh</p>
Psikologi	<p>Ambisius, suportif, egois (pada awalnya), rela berkorban, baik, ramah, <i>loyal</i>, pengertian</p>

Joe memiliki tubuh yang dominan menggunakan bentuk lingkaran. Hal ini sesuai dengan perkataan Bancroft (2006) yang mengatakan bahwa bentuk lingkaran bantu menunjukkan tokoh yang baik dan ramah. Namun, bentuk muka Joe merupakan gabungan antara 2 bentuk, yaitu persegi dan lingkaran. Bentuk muka Joe menunjukkan contoh tokoh yang menggunakan kombinasi bentuk dasar

untuk memperlihatkan tokoh yang lebih kompleks (Bancroft, 2006). Bentuk persegi membantu Joe untuk terlihat seperti tokoh yang dapat diandalkan dan memainkan peran yang berat. Dimana Joe dipercayakan untuk membantu 22 mendapatkan lencananya dan bagaimana Joe harus memilih diantara kembali hidup atau membantu 22 untuk pergi ke bumi. Bentuk persegi pada alis Joe juga membantu Joe untuk menunjukkan sifat bentuk persegi lebih lagi.



Gambar 2. Analisa Bentuk Jiwa Joe Gardner
(Sumber Gambar: Disney Soul 2020, Sumber Analisa: Dokumentasi Penulis)

Walaupun penggunaan warna pada tubuh jiwa pada film Soul (2020) adalah untuk membayangkan warna jiwa, warna tubuh pada jiwa di film ini juga bantu menunjukkan sifat Joe dalam film. Joe memiliki tubuh biru kehijauan, dimana menurut Sutton (2020), warna biru menunjukkan tokoh yang setia dan pengertian. Kesetiaan Joe pada 22 tertunjuk saat Ia harus memilih antara keinginannya untuk kembali ke bumi dan membantu 22 untuk mencari *spark* dalam hidupnya. Ia juga memiliki sifat pengertian terhadap muridnya yang merasa *insecure* terhadap ambisi musiknya, membuat Joe menjadi tokoh yang suka membantu orang disekitarnya.

Keinginan Joe untuk membuat orang lain merasa nyaman didukung dengan penggunaan warna hijau pada tubuh jiwanya. Sesuai dengan perkataan Sutton (2020), bahwa biasanya orang yang menyukai warna hijau ingin membuat dunia menjadi lebih baik bagi orang lain. Penggunaan warna hijau pada tubuh Joe mendukung pertumbuhannya sepanjang film, dimana Joe yang berawal egois hanya bertujuan untuk kembali ke bumi demi kepentingannya, akhirnya melepaskan egonya dan membantu 22. Hal ini sesuai dengan perkataan Bowman Wissler

(2012), yang mengatakan bahwa warna hijau biasanya diasosiasikan dengan pertumbuhan.



Gambar 3. Jiwa Joe Gardner
(<https://www.pixar.com/soul>)

Joe dan Dhemyth memiliki persamaan dalam sifatnya yang ambisius. Hal ini membuat keduanya memiliki sifat yang sedikit egois untuk melakukan apapun demi mendapatkan yang mereka inginkan. Namun, Dhemyth memiliki perkembangan dalam kesetiiaannya, sama seperti Joe dimana akhirnya keduanya rela mengorbankan yang mereka inginkan demi kebahagiaan orang lain. Sama seperti Joe, Dhemyth juga memiliki sifat yang *loyal*, pengertian, dan ramah terhadap orang lain.

Perancangan tubuh muka Dhemyth diinspirasi dari bentuk Joe, dimana perancangannya menggunakan gabungan bentuk persegi dan lingkaran untuk menunjukkan sifat tokoh yang baik dan dapat diandalkan. Dhemyth juga memiliki warna biru kehijauan untuk mendukung sifatnya seperti Joe. Berikut merupakan persamaan dan perbedaan dari tokoh Joe dan Dhemyth.

Tabel 3. Analisa Persamaan dan Perbedaan Tokoh Joe dan Dhemyth

Persamaan	Perbedaan
Joe dan Dhemyth memiliki gabungan bentuk muka yang sama, yaitu persegi dan lingkaran. Mereka juga memiliki alis berbentuk persegi panjang.	Dhemyth memiliki tubuh yang lebih panjang dan berekor, sementara Joe memiliki tubuh yang lebih kecil dan mempunyai kaki

Joe dan Dhemyth memiliki warna tubuh yang sama, yaitu biru kehijauan	Joe mengenakan topi dan kacamata saat menjadi roh, sementara Dhemyth mengenakan topi dan baju
Joe dan Dhemyth membantu orang lain yang mengalami krisis kehidupan	
Joe dan Dhemyth memiliki sifat yang sama, yaitu baik, berawal egois/cuek namun akhirnya rela berkorban, <i>loyal</i> , dapat diandalkan, berpengertian, dan ambisius	

b. Tokoh Casper dalam film Casper (1995)

Film Casper (1995) menceritakan tentang seorang ayah bernama Dr. James Harvey dan putrinya Kat yang pindah ke sebuah rumah hantu bernama Whipstaff Manor, dimana mereka bertemu dengan seorang hantu baik bernama Casper.



Gambar 4. Casper

([https://casper.fandom.com/wiki/Casper_\(film\)/Gallery](https://casper.fandom.com/wiki/Casper_(film)/Gallery))

Casper merupakan tokoh yang baik dan berteman, apalagi dengan deskripsi namanya yaitu, *Casper the Friendly Ghost*. Sifat ini tertunjuk sepanjang film saat Ia berteman dengan Kat dalam jangka waktu yang singkat dan bagaimana Ia sangat ingin memiliki seorang teman dengan manusia. Ia juga pintar, berani dan rela berkorban demi orang yang berarti baginya. Hal ini tertunjuk saat Casper berani

menghadapi Carrigan diakhir film dan dengan kepintarannya menipu Carrigan agar Ia terkirim ke alam baka. Casper juga dengan berani mengorbankan keinginannya untuk menjadi manusia agar ayah Kat dapat kembali menjadi manusia. Berikut merupakan analisa tokoh Casper.

Tabel 4. Analisa Sifat Tokoh Casper

Fisiologi	Tubuh yang lonjong dengan ekor, bentuk muka dan tubuh yang bulat dan penuh lengkungan, badan yang berwarna putih transparan
Sosiologi	Hantu bergentayangan yang memiliki urusan yang belum selesai
Psikologi	Baik, berteman, <i>extrovert</i> , rela berkorban demi orang yang Ia pedulikan, berani, disalah pahami, pengertian, polos, kesepian, loyal

Untuk menunjukkan sifatnya yang baik dan berteman, tokoh Casper dibuat dengan menggunakan banyak lingkaran dan lengkungan. Hal ini sesuai dengan perkataan Bancroft (2006) yang mengatakan bahwa bentuk lingkaran menunjukkan tokoh yang baik, lucu, dan ramah. Tubuh Casper juga ditunjukkan dengan banyak garis lengkungan untuk menunjukkan sifatnya yang baik. Bukan hanya baik, Casper juga memiliki sifat rela berkorban dan dapat diandalkan. Maka dari itu, bentuk badan Casper menggunakan kombinasi lingkaran dan persegi, karena persegi, sesuai dengan perkataan Bancroft (2006) dapat menunjukkan tokoh yang dapat diandalkan.



Gambar 5. Analisa Bentuk Casper
(Sumber Gambar: Film Casper (1995), Sumber Analisa: Dokumentasi Penulis)

Penggunaan bentuk untuk menunjukkan sifat tokoh dari segi visual terlihat dengan perbedaan visual Casper dengan tokoh lain seperti *The Ghostly Trio*, paman Casper yang dikatakan jahat dan suka menghantui orang. Berbeda dengan Casper, bentuk tubuh *The Ghostly Trio* ditunjukkan banyak dengan bentuk segitiga untuk menekankan bahwa mereka adalah tokoh yang jahat dan licik. Sesuai dengan perkataan Bancroft (2006) bahwa bentuk segitiga pada visual tokoh dapat menggambarkan tokoh antagonis atau tokoh yang tidak baik.



Gambar 6. The Ghostly Trio
(Sumber: Casper 1995)

Perbedaan sifat dari Casper dan paman-pamannya tertunjuk secara visual, bahkan sebelum penulis melihat film Casper (1995) dari awal hingga akhir. Maka dari itu, untuk menunjukkan bahwa Dhemyth adalah tokoh yang baik, penulis juga menggunakan bentuk seperti lingkaran untuk menekankan sifat Dhemyth secara visual agar penonton dapat mengetahui sifatnya tanpa harus ditunjukkan pada film.

Untuk mendukung sifat Casper yang baik, perancangan tokoh Casper juga menggunakan warna putih untuk warna tubuhnya. Penulis melihat bahwa Casper merupakan tokoh yang polos seperti seorang anak kecil, dengan keinginannya untuk ingin berteman dengan siapapun dan ketertarikannya dengan mainan dan bermain. Hal ini mendukung hubungan antara warna putih dengan sifat Casper, dimana menurut Tillman (2011), warna putih membangkitkan kepolosan, kemurnian, dan kebaikan.

Casper dan Dhemyth memiliki persamaan dalam sifat. Dimana keduanya memiliki sifat yang baik, berani, berteman, loyal, kesepian, dan rela berkorban. Sebagai *plot device* pada film, keduanya membantu tokoh manusia seperti Kat dan Estu dengan sepenuhnya, sampai mereka rela berkorban demi orang yang mereka pedulikan. Maka dari itu, tokoh Casper menjadi acuan dari tokoh Dhemyth terutama dari tubuhnya yang lonjong membentuk ekor dan tangan berjari. Keduanya menggunakan bentuk lingkaran dalam perancangan tokohnya. Namun, penulis menambahkan bentuk persegi dalam perancangan tokoh Dhemyth agar Dhemyth dapat terlihat lebih seperti tokoh yang berani.

Tabel 5. Analisa Persamaan dan Perbedaan Tokoh Casper dan Dhemyth

Persamaan	Perbedaan
Casper dan Dhemyth merupakan Hantu yang memiliki sifat baik, berani, <i>extrovert</i> , berteman, loyal, kesepian, dan rela berkorban	Desain tokoh Casper tidak mengenakan baju, sementara desain tokoh Dhemyth mengenakan baju
Casper dan Dhemyth memiliki tangan berjari dan badan yang lonjong membentuk ekor.	Bentuk muka Casper dominan lingkaran dan lengkungan, sementara bentuk muka Dhemyth merupakan campuran antara lingkaran dan persegi
Casper dan Dhemyth merupakan hantu yang menginginkan seorang teman	Casper memiliki warna tubuh putih, sementara Dhemyth memiliki warna tubuh putih kebiruan
Sebagai <i>plot device</i> tokoh utama, Casper dan Dhemyth membantu seorang manusia dan rela berkorban demi orang yang mereka pedulikan	

2. Produksi

Setelah membuat perancangan tokoh Dhemyth, penulis membuat sebuah *model sheet* agar tokoh Dhemyth bisa dimodel secara 3D. Tokoh Dhemyth lalu dimodel

oleh rekan anggota kelompok penulis dalam aplikasi bernama Maya. Setelah selesai dibuat model 3D, penulis melakukan *texturing* kepada tubuh dan baju yang dikenakan oleh Dhemyth.

Penulis mengalami kesulitan dalam memberikan warna yang sesuai dengan keinginan perancangan tokoh. Hal ini karena warna yang ditunjukkan pada gambar 11 dapat berbeda saat dimasukkan pada aplikasi Maya. Setelah beberapa proses dalam perbaikan warna, tokoh Dhemyth disetujui oleh rekan kelompok. Proses tokoh Dhemyth lalu lanjut kepada *rigging* dan *skinning*. Setelah itu, anggota kelompok melakukan tes *rig* terhadap tokoh Dhemyth untuk dilihat apabila Dhemyth sudah bisa dianimasikan. Setelah berhasil, Dhemyth dilanjutkan kepada proses animasi.

Anggota kelompok membagi tugas dalam setiap adegan animasi. Setelah proses animasi selesai, animasi tersebut diberikan *lighting* oleh rekan kelompok penulis dan proses *render* dilakukan. *Lighting* dan *Rendering* dilakukan bersamaan dengan proses animasi, dimana saat satu *shot* selesai dilakukan oleh seorang rekan kelompok, *shot* tersebut langsung diberikan oleh rekan kelompok lainnya untuk dilakukan *lighting* dan *rendering*.

3. Pasca Produksi

Setelah melakukan *rendering*, setiap hasil *render* disatukan untuk menjadi satu film secara keseluruhan. Rekan kelompok melakukan *compositing* dan memberikan *editing* terakhir pada film *Scary?* yang berupa penambahan *BGM* dan *SFX*, *lighting* tambahan jika perlu, dan transisi terhadap setiap *shot* dan *scene*. Film *Scary?* setelah itu selesai dibuat dan siap untuk ditonton.