

2. STUDI LITERATUR

2.1. TOKOH

Menurut Krissandy dalam penelitian yang dilakukan oleh Makky berjudul “*Gaya Kepemimpinan dalam Film: Analisis Isi dalam Film “Merah Putih” Karya Yadi Sugandi*” menyatakan bahwa terdapat lima buah elemen yang tercakup di dalam unsur naratif film diantaranya adalah elemen tokoh, konflik, tujuan, ruang dan waktu. Skripsi ini berfokus terhadap tokoh, oleh karena itu penulis akan menjabarkan lebih detail mengenai tokoh dalam film animasi.

Tokoh merupakan pelaku yang muncul dalam film dan berperan sebagai penyalur cerita kepada penonton, mencakup tokoh utama dan tokoh pendukung. Tokoh utama merupakan tokoh yang bertindak sebagai penyalur cerita kepada penonton yang menjalankan alur naratif dari awal hingga akhir cerita. Sedangkan tokoh pendukung merupakan tokoh yang melengkapi cerita berdampingan dengan tokoh utama dan lebih kurang menonjol dibandingkan tokoh utama. Menurut Milawsari dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ismiyatin dan Rahmawati, 2021), karakter dalam merupakan penggambaran oleh pengarang mengenai diri dari tokoh yang diciptakan dalam karya sastra. Karakter pada tokoh berfungsi untuk menghidupkan tokoh serta dapat menyalurkan emosi kepada penonton.

2.2. PERANCANGAN TOKOH

Perancangan tokoh dilakukan oleh seorang perancang tokoh. Untuk menghasilkan seorang tokoh yang akan digunakan dalam film, seorang perancang tokoh akan melalui proses perancangan tokoh. Menurut Amin (2021), perancangan merupakan proses penggambaran untuk merealisasikan desain yang sebelumnya hanya di dalam pikiran menjadi desain yang jelas menggunakan teknik yang bermacam-macam sesuai kebutuhan. Dalam film animasi, perancangan tokoh termasuk dalam tahapan pra-produksi, dimana perancang tokoh akan menentukan bagaimana visual dan karakter dari tokoh akan dibentuk. Tahapan perancangan karakter antara lain

adalah memahami alur cerita, mengumpulkan referensi, memahami unsur pembentuk tokoh, membuat sketsa dan *character sheets* tokoh.

2.3. KOSTUM

Swandi (2019), menyatakan bahwa kostum merupakan gaya atau cara berpakaian seseorang untuk memenuhi kebutuhan teatral maupun acara sosial yang dapat menampilkan kepribadian atau latar belakang orang yang mengenakannya. Kostum berfungsi untuk melindungi tubuh sebagai sandang dan pemilihan kostum dapat menunjukkan kepribadian, status sosial dan ekonomi orang tersebut. Dalam proses perancangan kostum untuk karakter, diperlukan riset mengenai kepribadian tokoh agar sesuai dengan jalan cerita.

Oleh karena itu, pembentukan *Three Dimensional Character* sangat membantu untuk menentukan kostum yang akan dikenakan oleh tokoh agar kostum yang dikenakan sesuai dengan latar belakang tokoh. Sedangkan pada hewan peliharaan, kostum berfungsi sebagai alat untuk proteksi maupun sekadar aksesoris. Salah satu jenis kostum yang banyak digunakan pada hewan peliharaan adalah kalung leher atau *collar*. Dalam artikel yang ditulis oleh *Animal Humane Society*, menganalogikan *collar* yang dikenakan oleh hewan peliharaan sebagai alarm kebakaran yang melindungi manusia. Suhariyadi (2014), mengklasifikasikan bagian kostum ke dalam lima bagian, diantaranya adalah pakaian dasar, pakaian kaki, pakaian tubuh, pakaian kepala dan kostum pelengkap. Pakaian dasar merupakan pakaian yang dikenakan sebelum menggunakan pakaian luar dan berfungsi untuk menciptakan efek untuk mendukung tampilan fisik tokoh. Contohnya adalah penggunaan korset untuk merampingkan tubuh. Pakaian kaki berfungsi untuk menutupi bagian kaki tokoh, baik untuk melindungi kaki maupun sebagai hiasan. Contoh pakaian kaki adalah sepatu dan sandal. Pakaian tubuh merupakan pakaian paling luar yang dapat dilihat oleh penonton. Pakaian tubuh menutupi pakaian dasar. Contoh pakaian tubuh adalah kaos, kemeja, rok, celana, jaket, jas, rompi dan sarung.

Pakaian kepala berfungsi untuk menutupi bagian kepala dan hanya berupa aksesoris dengan fungsi yang berbeda-beda. Misalnya mahkota yang digunakan untuk menunjukkan bahwa tokoh adalah keluarga kerajaan. Kostum pelengkap atau aksesoris hanya dikenakan dengan tujuan dekoratif dan membantu untuk mendeskripsikan karakter terhadap penonton. Misalnya tokoh yang memerankan wanita sosialita menggunakan tas mewah dan perhiasan, pekerja kantoran yang menggunakan jam tangan.

Menurut Riyanto dalam penelitian yang dilakukan oleh Arditya (2019), kostum mengandung unsur-unsur yang membentuknya, antara lain adalah motif, ukuran, warna dan bahan. Keempat unsur tersebut dapat dikaitkan dengan nilai filosofis, kepercayaan, budaya maupun religi dari masyarakat di daerah tertentu. Motif organik, dekoratif, abstrak dan geometris merupakan empat klasifikasi motif dalam kostum. Penentuan ukuran yang akan dikenakan kostum penting untuk diperhatikan demi kenyamanan tokoh dan estetika. Pemilihan warna pada kostum sangat penting untuk memvisualisasikan latar belakang tokoh. Beberapa warna memiliki maknanya tersendiri yang jika diaplikasikan akan menunjukkan pula suasana hati dan kepribadian tokoh yang mengenakannya. Bahan pembuatan kostum terdiri dari bahan alami, kain tekstil, bahan sintetik dan kulit.

Terdapat lima jenis kostum yakni kostum historis, kostum sehari-hari, kostum tradisional, kostum fantasi dan kostum nasional. Penerapan terhadap rancangan kostum akan berfokus pada kostum sehari-hari yang merupakan kostum yang dikenakan oleh tokoh selama menjalani aktivitas sehari-hari. Kostum sehari-hari dapat menunjukkan status ekonomi tokoh dan cenderung realistis. Kostum historis merupakan kostum yang dikenakan oleh masyarakat yang hidup pada periode tertentu.

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



Gambar 2.1 *Harness* dan *Collar*

(Sumber : rd.com & Petsure.com)

Berbeda dengan kostum yang dikenakan manusia, hewan peliharaan mengenakan kostum hanya untuk keperluan aksesori, penanda kepemilikan maupun untuk keselamatan diri. Penulis memaparkan jenis kostum yang dikenakan oleh anjing peliharaan, diantaranya adalah *collar*, *harness* dan kostum untuk kebutuhan *cosplay* atau aksesori. Perkembangan zaman mengakibatkan semakin banyak variasi kostum yang dikenakan oleh hewan peliharaan, bahkan menyamai kebutuhan kostum manusia. Gambar 2.1 menunjukkan penggunaan *harness* dan *collar* pada anjing. *Harness* merupakan rompi yang menopang bahu anjing sedangkan *collar* merupakan tali yang dikalungkan pada anjing. Keduanya berfungsi untuk keselamatan diri anjing dan biasanya digunakan saat di luar rumah. Bedanya, *harness* hanya digunakan pada saat tertentu sedangkan *collar* dikenakan anjing setiap saat. *Collar* berfungsi sebagai tanda kepemilikan seekor anjing. Apabila dilengkapi dengan *tag* nama, orang bisa mengetahui nama anjing bahkan nomor telepon dari pemilik anjing.

Selain *collar* dan *harness* yang berfungsi untuk keselamatan anjing dan tanda kepemilikan, anjing juga memiliki kostum seperti yang dikenakan manusia untuk melindungi tubuhnya. Sebagai contoh pada Gambar 2.2 terlihat anjing yang mengenakan jas hujan untuk melindungi dirinya dari jas hujan dan baju *jumpsuit* sebagai aksesoris. Kostum anjing berupa topi dan sepatu berguna sebagai aksesoris.

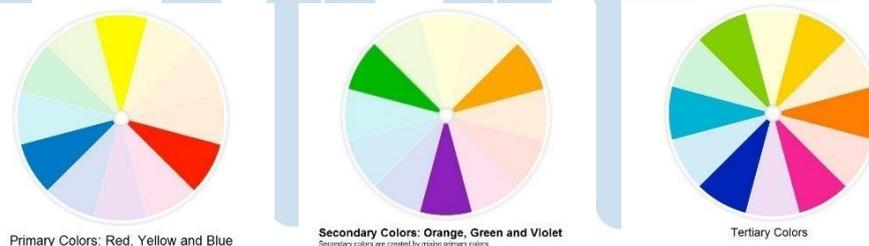


Gambar 2.2 Aksesoris Anjing

(Sumber: Aliexpress)

2.4. WARNA

Menurut Nugraha (2008), warna merupakan suatu kesan atau memori yang ditangkap oleh mata dan berasal dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda. Warna dapat diterapkan kepada semua benda hidup dan beda mati agar lebih menarik. Selain menjadi daya tarik secara visual, warna juga dapat mempengaruhi psikologi manusia yang melihatnya. Setiap warna memiliki daya tarik dan fungsi masing-masing dalam karya seni. Misalnya warna yang digunakan untuk logo restoran cepat saji kebanyakan berwarna merah dan kuning karena dapat menggugah selera konsumen. Warna juga menjadi simbolisasi pada budaya tertentu, sebagai contoh budaya Tionghoa yang mempercayai warna merah dapat membawa keberuntungan.



Gambar 2.3 Warna Primer, Sekunder, Tersier

Terdapat beberapa ahli yang mengklasifikasikan warna, salah satunya adalah David Brewster. Brewster merupakan seorang fisikawan yang meneliti cara kerja optik dan cahaya. Menurut Brewster dalam penelitian yang dilakukan oleh Nugraha (2008) mengemukakan teorinya mengenai warna dan mengklasifikasikan

warna ke dalam empat kelompok warna yakni warna primer, sekunder, tersier dan netral. Selanjutnya, klasifikasi warna tersebut disusun ke dalam lingkaran warna “Brewster”. Warna primer merupakan warna murni atau warna dasar yang tidak berasal dari campuran warna-warna lain. Namun, melalui campuran dua warna primer diperoleh warna sekunder dan campuran warna sekunder dengan warna primer menghasilkan warna tersier. Warna primer terdiri dari warna merah (seperti darah), warna biru (seperti langit atau laut) dan warna kuning (seperti kuning telur). Ketiga warna primer ini dikenal sebagai warna pigmen primer yang mencakup magenta, kuning dan cyan.

Warna sekunder kerap disebut dengan warna campuran karena merupakan hasil dari campuran dua warna primer dengan perbandingan 1:1. Sebagai contoh, perpaduan dari warna merah dan kuning yang keduanya merupakan warna primer, apabila dicampurkan akan menghasilkan warna jingga yang disebut warna sekunder. Demikian halnya dengan warna ungu yang merupakan campuran dari warna merah dan biru. Warna tersier merupakan warna hasil campuran warna primer dan warna sekunder. Misalnya dengan mencampurkan warna kuning dengan jingga akan menghasilkan warna jingga kekuningan.

2.5. THREE DIMENSIONAL CHARACTER

Perancangan tokoh tidak hanya berfokus pada tampilan secara visualnya saja, namun juga penting memperhatikan kepribadian dari si tokoh. Sloan (2015) menyatakan bahwa kepribadian, emosi dan ekspresi sangat krusial untuk dipahami guna membuat desain karakter yang realistis dan *believable*. Layaknya manusia di dunia nyata, kepribadian dari tokoh yang dirancang juga memiliki kepribadian yang berbeda-beda. *Three Dimensional Character* merupakan suatu teori yang wajib dipahami oleh seorang perancang tokoh untuk merancang tokoh yang baik.

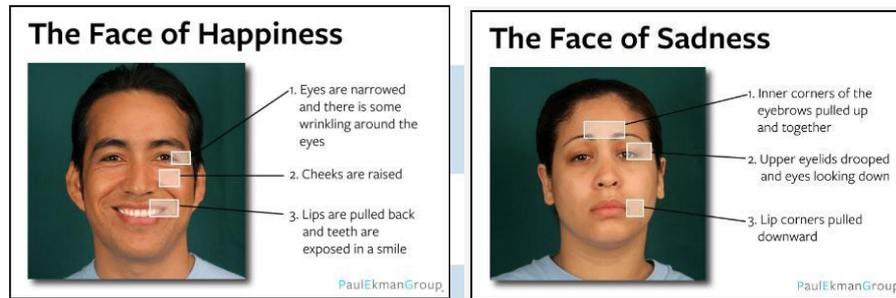
Jika diartikan secara harafiah *Three Dimensional Character* berarti Karakter Tiga Dimensi. Menurut Ham (2020), *Three Dimensional Character* merupakan suatu metode atau prinsip yang digunakan dalam proses analisis bentuk

visual, watak dan karakter dalam proses perancangan tokoh. Fungsi utama dari *Three Dimensional Character* adalah sebagai acuan bagi perancang tokoh untuk merancang tokoh yang memiliki latar belakang dan karakter yang kuat. Menurut Harymawan dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurniasih (2019), terdapat tiga aspek yang tercakup di dalam *Three Dimensional Character* yakni fisiologis, psikologis dan sosiologis. Fisiologis merupakan perancangan tokoh berdasarkan ciri-ciri fisik yang dapat tampak secara visual. Psikologis merupakan keadaan dan latar belakang kejiwaan dari tokoh. Sedangkan sosiologis merupakan latar belakang kemasyarakatan dari tokoh.

2.6. EMOSI

Goleman dalam penelitian yang dilakukan oleh Sarasati dan Nurvia (2021) menyatakan bahwa emosi merupakan suatu pikiran dan perasaan yang unik dan khas berdasarkan keadaan psikologis dan biologis seseorang yang mempengaruhi kecenderungan seseorang untuk bertindak. Teori lainnya dikemukakan oleh Hockenbury dan Hockenbury dalam bukunya yang berjudul "*Discovering Psychology*" yang dikutip oleh Cherry (2015) menyebut emosi sebagai sebuah kondisi psikologis yang rumit dan mencakup tiga komponen yakni pengalaman subjektif, respon fisiologis dan perilaku ekspresif. Oleh karena itu, dalam pementasan ataupun film, emosi seorang tokoh bisa dilihat dari bagaimana tokoh tersebut berperilaku dan berekspresi.

Penelitian mengenai perkembangan emosi manusia telah banyak dilakukan, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Paul Ekman pada tahun 1972. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah teori yang disebut sebagai *The Big Six*. *The Big Six* merupakan teori yang mengandung emosi dasar, meliputi *happiness, sadness, fear, surprise, anger* dan *disgust*. Penelitian ini berfokus terhadap emosi senang dan sedih yang dirasakan oleh tokoh Acek Aseng yang mempengaruhi penerapan kostum dan warna kostum.



Gambar 2.4 Raut Wajah Senang dan Sedih

(Sumber: paulekman.com)

Emosi senang adalah perasaan yang dirasakan saat seseorang memiliki suasana hati yang positif, tenang dan tidak merasakan kekecewaan atau kemarahan. Rasa senang dapat ditimbulkan dari kelima panca indra dan dapat bersumber dari kebaikan yang diberikan oleh diri sendiri atau orang lain, perasaan tenang, humor, harapan yang tercapai, hingga perasaan yang terkoneksi terhadap sesuatu (orang lain, alam, kepercayaan, dan lain sebagainya). Ekspresi yang ditunjukkan oleh orang yang sedang senang tampak terlihat dari mata yang lebih lebar, bagian pipi dan sudut bibir yang lebih naik dan gigi yang terlihat. Orang yang sedang bahagia menunjukkan postur tubuh yang lebih tegap atau rileks.

Emosi sedih merupakan emosi yang berkebalikan dengan emosi senang , dimana orang yang sedang sedih merasakan kekecewaan dan kemarahan dan berkonotasi negatif. Perasaan sedih diakibatkan oleh rasa kehilangan terhadap seseorang atau sesuatu yang berharga, sakit, perpisahan, dan hasil yang tidak sesuai dengan ekspektasi. Raut wajah seseorang yang sedang sedih dapat terlihat dari bagian alis yang turun, sudut bibir dan mata yang turun. Postur tubuh orang yang sedang sedih lebih bungkuk dengan gaya bicara dengan volume dan nada yang lebih rendah dan pelan dari biasanya.