

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori dasar desain tokoh yang terdiri dari beberapa unsur penting desain tokoh. Diantaranya adalah proporsi, siluet/bentuk tokoh, pemilihan warna, serta sifat tokoh itu sendiri. Jadi, pembuatan desain tokoh sangat bergantung pada pengetahuan desainer mengenai tokoh tersebut dan tidak sebatas *skill* pendesain saja (Kuntjara & Almanfaluthi, 2017 hlm. 46).
2. Teori psikologi dalam desain tokoh yaitu dimana visual suatu tokoh pasti tidak terlepas dengan emosi yang dirasakan oleh tokoh tersebut. Dan semua itu karena tokoh tersebut mempunyai dan menampilkan sifat, kemampuan dan cirikhas dari orang nyata (Nieminen, 2017).
3. Teori *stages of grief* yang mengatakan bahwa reaksi rasa duka dapat melalui 5 tahap, yaitu tahap *denial*, *anger*, *bargaining*, *depression*, serta *acceptance* (Hianjaya, 2021). Seluruh tahap tersebut merupakan respon yang mencakup perasaan, pikiran, fisik, dan perilaku yang dapat memengaruhi aspek fisik dan psikologis seseorang (Hianjaya, 2021).
4. Teori 3-Dimensional *character* yaitu penilaian tokoh manusia dari tiga dimensi, Diantaranya adalah fisiologi, sosiologi, serta psikologi. Mulyawan (2015) juga mengatakan bahwa aspek fisiologi merupakan karakteristik fisik tokoh, lain halnya dengan psikologi yang mencakup emosi, ambisi, dan perilaku. Terakhir adalah sosiologi yang menjabarkan faktor sosial tokoh seperti kelas sosial, pekerjaan, edukasi, dan statusnya (Mulyawan, 2015)

2.2. TEORI DASAR DESAIN TOKOH

Nieminen (2017) menyatakan bahwa pengetahuan dasar mengenai desain tokoh terdiri dari beberapa aspek penting yaitu, siluet/bentuk tokoh, warna, dan proporsi.

Siluet dan bentuk juga akan berkontribusi besar untuk kesan menyeluruh dari sebuah tokoh. Contohnya adalah bentuk bulat, yang dilihat lebih ramah dan tidak membahayakan karena tidak mempunyai sudut lancip (Tillman, 2011). Lain dengan segitiga yang memberi kesan tidak stabil, penuh agresi dan energi (Tillman,

2011). Sementara itu, bentuk kotak yang sering dipakai untuk tokoh yang gagah akan membuat tokoh terlihat tegas, dapat dipercaya, dan kokoh baik mental dan fisiknya (Tillman, 2011).

Warna dalam tokoh merupakan elemen yang menarik dalam desain karena luasnya pilihan variasi warna. Warna yang dipakai dalam visual tokoh juga akan berpengaruh pada bagaimana personalitas tokoh tersebut ditampilkan. Hal ini karena masing-masing warna mempunyai makna tersembunyi. Contohnya warna oranye yang terkesan energik, biru yang melankolis, dan hijau yang menimbulkan kesan *fresh*.



Gambar 1. Visual tokoh dengan berbagai macam jenis warna
(Sumber: Nieminen, 2017)

Terakhir adalah proporsi tubuh tokoh yang mengacu pada teori dari Bryan Tillman. Proporsi tubuh sangat bertalian dengan target audiens penonton (Tillman, 2011). Untuk target audiens umur 0-4 tahun, tokoh memiliki kepala yang sangat besar dan tubuh yang sangat kecil. Untuk umur dengan jarak 5-8 tahun, mirip dengan sebelumnya namun ukuran kepala lebih kecil sedikit dan bentuk lebih bermacam. Untuk target audiens PG-13 sama seperti target audiens film ini, tetap dapat mengeksagerasi proporsi tubuh namun dilengkapi dengan lebih banyak detail (Tillman, 2011). Sementara untuk target audiens diatas 13 tahun, proporsi tubuh sudah mengarah pada proporsi realistis yang proper dan detail sangat diperhatikan.

2.3. TEORI PSIKOLOGI DALAM DESAIN TOKOH

Semua tokoh menampilkan sifat seperti orang asli (Nieminen, 2017). Nieminen (2017) juga mengatakan bahwa visual tokoh juga akan bertalian erat dengan pengalaman masa lalu tokoh hingga kedalaman emosi dan psikologinya agar desain terlihat lebih kompleks seakan tokoh tersebut mempunyai pikiran dan keinginan mereka sendiri.

Selain itu, emosi tokoh yang terepresi di dalam, keinginan terdalam, dan memori-memori yang dipendam dalam-dalam oleh tokoh juga akan mempengaruhi visualnya. Motivasi tokoh juga dapat menjadi dasar aksi dan visual tokoh. Motivasi merupakan keinginan yang membuat seseorang melakukan aksi (Ballon, 2009 hlm. 37).

Selanjutnya adalah kemampuan tokoh menghadapi konflik yang bertalian dengan mekanisme bertahan dari konflik tersebut. Misal, seorang tokoh dengan masalah hidup memilih untuk mengambil pilihan mengonsumsi obat terlarang yang berpengaruh pada fisiknya menjadi kurus, banyak bekas suntikan, dan lainnya.

Terakhir, personalitas tokoh akan juga tercermin dalam penampilannya. Bentuk tubuh secara tidak langsung akan mempengaruhi bagaimana audiens menangkap sifat tokoh tersebut. Nieminen (2017) juga mengatakan bahwa penampilan eksternal saja cukup untuk membuat orang berkesimpulan terhadap watak tokoh. Sebagai bukti, orang akan menganggap tokoh yang berpenampilan rapi, cantik dan selalu divisualisasikan tersenyum sebagai tokoh yang baik dan pasti mempunyai watak positif. Atau tokoh dengan bentuk tubuh bulat dan pendek di film (contoh: Sultan dalam film Aladdin) akan dianggap orang sebagai tokoh yang baik dan murah hati.

2.4. TEORI STAGES OF GRIEF

Teori ini menyatakan bahwa *grief* merupakan respon individu terhadap suatu peristiwa kehilangan individu lainnya maupun hal yang berharga di hidupnya (Hianjaya, 2021). Hal ini dapat memengaruhi aspek psikologis seseorang sehingga

merasa sedih, putus asa, hingga munculnya halusinasi. *Grief* sendiri mempunyai 5 tahapan, diantaranya adalah:

2.4.1. Denial

Denial akan mengurangi rasa sakit yang tidak terkontrol karena kehilangan atau kematian. Hianjaya (2021) juga mengatakan bahwa tahap ini bukan sebuah usaha menolak kematian atau rasa kehilangan tersebut, melainkan proses seseorang mengerti tentang apa yang menimpanya.

2.4.2. Anger

Anger merupakan tahap dimana seseorang bisa mengeluarkan emosi dengan rasa takut mengenai pemikiran orang lain yang lebih minim. Di sisi lain, tahap ini dapat menjadikan orang yang kehilangan tersebut merasa terisolasi dan kesepian, bahkan tidak dapat didekati orang lain, padahal koneksi adalah hal yang penting (Hianjaya, 2021).

2.4.3. Bargaining

Bargaining adalah proses dimana seseorang melakukan apapun untuk menghilangkan rasa sakit yang dimiliki. Hianjaya (2021) menjelaskan bahwa di tahap ini, mulai terjadi penyalahan diri sendiri dan pernyataan keinginan untuk menghidupkan kembali yang telah hilang pada kuasa yang lebih besar.

2.4.4. Depression

Tahap ini membuat individu yang ditinggal lebih sering menyendiri karena mulai dapat melihat realita bahwa apa yang hilang benar-benar telah tiada (Hianjaya, 2021).

2.4.5. Acceptance

Tahap terakhir yaitu dimana seseorang sudah mengikhlaskan realita dan tidak berusaha mengubah situasinya (Hianjaya, 2021). Bukan berarti orang tersebut sudah tidak merasa sakit, sedih, dan menyesal. Namun, tahapan *grief* seperti *bargaining*, *denial*, dan *anger* biasanya tidak terjadi.

2.5. TEORI 3-DIMENSIONAL CHARACTER

Setiap tokoh memiliki struktur fundamental tiga dimensi, diantaranya adalah fisiologi, sosiologi, dan psikologi (Mulyawan, 2015). Dengan mengubah kombinasi faktor-faktor tersebut, karakter tokoh akan berbeda mengikuti dimensi yang diubah.

2.5.1. Fisiologi

Dimensi fisiologi mendeskripsikan aspek visual dari seorang tokoh yang meliputi penampilan dan kesehatan fisik tokoh. Aspek ini dapat memperlihatkan apakah tokoh tersebut cantik atau tidak, muda atau tua, dan dapat memperlihatkan bentuk fisik tubuh dan warna tubuhnya (mata, rambut, dan kulit) (Mulyawan, 2015).

2.5.2. Sosiologi

Dimensi ini berhubungan dengan lingkungan keberadaan tokoh yang terdiri dari kehidupan sosial tokoh tersebut. Hal ini meliputi pekerjaan, kelas sosial, edukasi, serta status tokoh tersebut di masyarakat (Mulyawan, 2015).

2.5.3. Psikologi

Dimensi psikologi merupakan struktur fundamental yang meliputi karakteristik dari tokoh. Contohnya adalah emosi, ambisi, dan perilaku.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang dibuat berupa 3D *Short Non-Fiction Animation* yang berjudul “Sayangku, Lasmaya” dengan rasio 16:9 atau 1920:1080. Genre dan tema dari karya berdurasi 4 setengah menit ini adalah drama yang menyinggung tentang keluarga dan kehilangan, dimana tokoh utama yang muncul dalam karya ini adalah Mia, seorang *single mother* berusia muda yang kehilangan anaknya, Lasmaya yang masih duduk di bangku sekolah dasar, serta hubungannya dengan anjingnya Cepuk yang selalu menjadi sahabat Lasmaya.