



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

2. STUDI LITERATUR

Sebagai acuan dalam pembuatan karya, penulis akan memaparkan beberapa teori dan referensi literatur yang terkait dengan proses perancangan tokoh dalam proyek film ini. Adapun teori-teori tersebut sebagai berikut:

2.1. Desain Tokoh

Bancroft (2006) mengatakan bahwa mendesain sebuah karakter merupakan sebuah bentuk visual seperti ilustrasi dalam film, game, video dan bentuk visual lainnya. Membuat karakter desain sama seperti mencari sebuah karakter yang cocok dari sisi kepribadian hingga bentuk fisik yang cocok dengan karakter yang akan diperankan.

2.1.1. Proporsi Tubuh

Menurut Leeuwe (2019) proporsi tubuh dapat dibedakan dengan ukuran tergantung usia dari karakter. Karakter yang masih muda atau bayi memiliki ciri khas kepala yang terlihat lebih besar, dengan tangan dan kaki yang lebih pendek. Sedangkan karakter yang sudah dewasa dapat diukur dengan kepala, tubuh yang dibuat berukuran 2 kepala atau lebih dan kaki yang memiliki ukuran paling panjang.

Menurut Leeuwe (2020) mendesain sebuah tokoh hewan dapat dimulai dengan konstruksi tubuh yang sesuai dengan anatomi tubuh dari hewan aslinya, dikarenakan hewan memiliki beragam jenis dan beberapa memiliki kemiripan di antara satu dan lainnya

2.1.2. Bentuk Tubuh

Leeuwe (2019) dan Silver (2017) mengatakan, breakdown karakter bisa dibagi menjadi shape awal yang sederhana, seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Namun agar karakter tidak terlihat monoton bentuk-bentuk tersebut bisa digabungkan menjadi satu untuk memberikan ciri khas bentuk yang unik kepada karakter. Maka penulis membagi Nia menjadi siluet bentuk seperti berikut. Cohen (2002) menambahkan bentuk tubuh wanita dapat dibedakan dari bentuk yang akan diraih seperti 2 segitiga untuk badan yang akan membentuk *hourglass* untuk menunjukkan sisi feminine. Kemudian persegi panjang untuk bagian tangan dan kaki agar

karakter terlihat lebih panjang dan dapat mengempasis pakaian yang dikenakan. Kepala yang menggunakan lingkaran sebagai bentuk dasar juga dapat menunjukkan sisi anggun yang cocok digunakan untuk tokoh wanita.

Bentuk tubuh untuk tokoh hewan dapat menggunakan berbagai bentuk sederhana menjadi satu seperti lingkaran segitiga dan persegi. Leeuwe (2020) menjelaskan bahwa bentuk yang beraneka dapat memudahkan menunjukkan *appeal* sebuah karakter. Kemudian bentuk yang berbeda dibantu dengan *line of action* juga dapat membuat karakter terlihat lebih dinamis dibandingkan bentuk yang linear.

2.2. Warna

Menurut Tillman (2011) salah satu aspek yang penting dari pembuatan sebuah tokoh adalah warna dikarenakan warna dapat menceritakan lebih mengenai tokoh tersebut. Seperti keadaannya, perasaannya hingga menunjukan koneksinya dengan orang lain maupun lingkungannya. Warna juga dibedakan berdasarkan *tint* dan *shade* dari setiap warna yang dipilih. Contohnya adalah warna oranye dan coklat adalah warna dari *shade* dan *tint* yang berbeda. Menurut Goethe dan Itten warna oranye dapat memberikan kesan percaya diri dan kesan hangat, sedangkan warna coklat dapat memiliki arti kaku, malas dan pesimis. Lalu warna kuning akan memberikan kesan bahagia, ceria dan semangat.

2.3. Pakaian

Pakaian merupakan salah satu cara untuk menceritakan tokoh, pakaian dapat memberikan penjelasan mengenai *background* tokoh, apa pekerjaannya, hingga sifatnya. Maka dari itu untuk menceritakan tokoh Nia, pakaian menjadi poin penting untuk menjelaskan tokoh Nia.

2.3.1. Pakaian Formal

Menurut Forshee (2006) pakaian di Indonesia memiliki kepentingan sosial, orang berpakaian secara rapi, *fashionable* dan bersih, rapi dalam hal ini juga mengimplikasikan licinnya pakaian modern. Kebanyakan orang menggunakan pakaian kontemporer, *factory-made* yang mirip dengan pakaian yang dikenakan di

barat namun lebih konservatif. Kebanyakan wanita Indonesia lebih berpenampilan sederhana tanpa rok pendek dan pakaian berlengan dan beberapa juga menggunakan jilbab sebagai identitas agamanya.

2.3.2. Pakaian Batik

Forshee (2006) juga mengatakan pakaian tradisional di Indonesia dan batik salah satunya merupakan pakaian yang masih dianggap lebih bergengsi dan dapat dipakai untuk acara formal. Namun pakaian tradisional juga merefleksikan perkembangan pakaian di Indonesia dan membuat pakaian tradisional bukan sebuah hal kuno melainkan sebuah tradisi turun temurun yang mengaburkan pandangan kuno.

2.4. Batik

Batik adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam atau lilin cari ke kain untuk membentuk motif-motif yang diinginkan. Motif batik di Indonesia ada berbagai ragam tergantung budaya dan daerah masing-masing dikarenakan batik di Indonesia memiliki makna dan nilai tersendiri.

2.4.1. Angsa Duo

Marsaid (1998) mengatakan motif Angso Duo dilukiskan dengan objek dua angsa yang saling beriringan, saling berhadapan satu sama lain. motif ini memiliki beberapa variasi, seperti Angso Duo beriringan, Angso Duo berhadapan dan dikombinasikan dengan motif lainnya seperti motif Kapal Sanggat, Durian Pecah, dan lain-lain. Pewarnaan motif Angso Duo tidak memiliki warna baku. namun seperti motif batik Jambi lainnya, warna yang biasa digunakan ialah warna-warna cerah dan tegas. Pesan yang terdapat dalam motif batik ini adalah kegigihan, kesabaran dalam berusaha dan keselarasan dengan makhluk hidup lain.