

Bordwell et al., (2020) penonton membentuk koneksi dengan karakter dalam film berdasarkan identifikasi, empati dan pengalaman berbagi.

Identifikasi yang dimaksud adalah ketika audiens merasakan emosi yang sama dengan karakter. Emosi yang dimaksud bisa berdasarkan pengalaman, perasaan, dan situasi yang dialami oleh karakter. Kemudian berdasarkan empati, audiens merasa terhubung secara emosional terhadap karakter. Hal ini menciptakan pengalaman menonton yang lebih memuaskan. Terakhir, pengalaman berbagi yang dimaksud adalah melalui karakter yang diperankan, audiens dapat memahami perspektif yang berbeda, merasakan adanya dunia yang baru, dan mengalami perjalanan emosional yang kompleks.

Oleh karena itu, Penulis membuka kuisisioner untuk membantu mencari tahu apa keinginan dari audiens. Kuisisioner tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan pembangunan karakter. Kemudian dari sisi lain penulis juga ingin mencari tahu karakter yang disukai agar ketika menonton dapat merasakan apa yang dirasakan oleh karakter utama yang bernama “Niko”. Selain mencari tahu, penulis ingin membuat pengalaman menonton yang cukup berkesan bagi para penonton.

3 METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Dalam pembuatan film tugas akhir ini, penulis dan Synergasia Production sepakat untuk membuat sebuah karya film pendek yang berjudul “Swipe Kanan”. Pada pembuatan film pendek ini penulis berperan sebagai produser. Film pendek “Swipe Kanan” merupakan film pendek fiksi dengan genre drama dan romantis. Film pendek ini berdurasi kurang lebih 12-14 menit. Pada film ini penulis merancang karakter berdasarkan umur dan jenis kelamin. Jenis kelamin yang dituju terutama untuk laki-laki berada di umur kisaran 26 hingga 35 tahun.

Konsep Karya

Film “Swipe Kanan” ini mengangkat cerita terhadap seorang pekerja bernama Niko yang berumur 32 tahun yang mendapatkan tekanan dari keluarganya untuk mendapatkan seorang pasangan. Mengingat waktu Imlek yang sudah dekat, Niko ingin membawa seorang pasangan. Akhirnya ia mengunduh sebuah aplikasi *dating apps*. Ketika Niko bertemu dengan wanita tersebut, wajah wanita itu tidak sesuai dengan yang ada di aplikasi.

Tahapan Kerja

Dalam sebuah penulisan tidak terlepas dari yang namanya metode penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif. Dalam penelitian ini, penulis membuka kuisioner dengan periode dimulai selama bulan April. yang menghasilkan 51 responden.

Pada penelitian, diperlukan hasil penelitian sebelumnya yang mendukung topik dari penelitian saat ini. Peneliti telah memilih beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Hasil dari penelitian tersebut akan membantu penulis untuk mencari teori-teori dalam penulisan. Penulis mengambil beberapa desertasi untuk mendukung penjelasan terhadap teori yang akan dipakai. Berikut terdapat beberapa disterasi yang sudah dipilih oleh penulis:

Tesis yang dibuat oleh Klavert membahas secara garis besar tentang preferensi konsumen. Tesis ini membahas tentang adanya perbedaan preferensi konsumen berdasarkan gender, usia. Kemudian terdapat jurnal yang membahas tentang hal yang kurang lebih sama yaitu jurnal yang ditulis oleh Alatan. Jurnal ini membahas tentang dalam *marketing mix* membahas diperlukannya strategi dalam menentukan target yaitu seperti *genre* dan klasifikasi umur.

Selain itu terdapat sebuah buku yang membahas tentang 3d karakter. Buku tersebut dibuat oleh Egri khusus membahas tentang karakter. Dalam buku tersebut membahas tentang rincian dari pembuatan 3d karakter yang terdiri dari fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Terdapat buku yang dibuat Bordwell et al., membahas tentang pentingnya sebuah karakter dalam sebuah film.

Pengaplikasian hasil dari hal tersebut akan diterapkan pada film pendek sendiri yang berjudul “Swipe Kanan”. Film pendek ini menceritakan seorang laki-laki yang dipaksa kedua orang tuanya untuk menikah. Kemudian karena ia melihat orang sekitarnya sudah menikah ia memutuskan untuk bermain *dating apps*. Dari penelitian ini yaitu merancang karakter berdasarkan *target audience*. Sumber yang dipakai dalam penelitian ini didapatkan dari hasil dari kuisisioner yang sudah disebar dan data literatur. Hasil dari kuisisioner dapat dilihat di bagian lampiran dari gambar 1 hingga 18.

Dalam penelitian ini penulis juga menyebarkan kuisisioner. Hasil dari kuisisioner dapat disimpulkan bahwa dari 51 responden terdapat 98% responden suka menonton film. Kemudian responden yang suka dengan genre *comedy* sebanyak 56,9%. Kemudian berdasarkan kuisisioner yang sudah disebar 3d karakter yang ditentukan oleh *audience* terdiri dari beberapa bagian. Untuk bagian fisiologi 72,5% lebih suka melihat pemeran dengan jenis kelamin laki-laki dengan penampilan yang rapi, dengan kisaran umur 25 hingga 30. Postur tubuh yang disukai adalah kurus dengan tinggi 175cm.

Kemudian hasil dari psikologi terdapat 43,1% *audience* menentukan bahwa tujuan hidup yang ingin dicapai karakter adalah ingin menikah. Dengan sifat karakter yang pendiam, jarang berinteraksi, dan pendendam. Olahraga yang disukai adalah basket. Selain itu terdapat juga berdasarkan sosiologi, dengan ekonomi yang menengah ke atas, dengan suku Tionghoa, dan pekerjaan sebagai akuntan.

4.1. HASIL KARYA

Karakter merupakan sebuah bagian yang penting dalam sebuah film untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Agar menghasilkan karakter yang baik diperlukan perancangan yang *detail* sebelumnya. Dalam perancangan karakter diperlukan 3D karakter yang cukup detail untuk menggambarkan sebuah karakter. Berdasarkan kuisisioner yang sudah disebar terdapat gambaran secara garis besar karakter yang disukai oleh *audience*. Berikut 3D karakter utama bernama Niko berdasarkan hasil kuisisioner kepada *target audience*: