

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Penggunaan teori-teori dalam sebuah penelitian digunakan sebagai dasar dalam pembuatan tokoh. Teori *parasocial* digunakan untuk memperdalam tokoh Vincent.

2.2. CHARACTER DESIGN

2.2.1 *Three-Dimensional Character*

Eboch (2017) Dengan menciptakan suatu tokoh fiksi yang dibuat secara baik maka semakin banyak penonton yang suka kepadanya. Tokoh harus dibuat sematang mungkin agar sifat yang ditampilkan dapat membuat penonton percaya akan hal tersebut. Ada 3 hal menurut Egri yang membuat tokoh itu dapat mengambil keputusan yaitu fisik, psikologis, dan sosiologi. Fisik yang kelihatan seperti cantik, buta, tinggi atau pendek Lalu psikologis adalah sifat tokoh apakah dia penyayang, pemalu, pemaarah. Dan terakhir ada sosiologi menjelaskan posisi tokoh tersebut disebuah masyarakat seperti pendidikan, keluarga, agama dan lainnya (Egri 2007).

2.2.2 *Style, Color, Shape*

a. *Style*

Maestri (2006:19) mengatakan bahwa ada 2 jenis *art style* ketika merancang sebuah desain sebuah tokoh dalam animasi. Gaya atau *style* tersebut ada *stylized character* yang merupakan *art style* yang memberikan *designer* kebebasan dalam menentukan bentuk dan mengeksplor desain tokoh secara karikatur. Dan *realistic character* sendiri merupakan *art style* yang berusaha meniru objek secara asli atau mirip di dunia nyata.



Gambar 2.1. Joel, *The last Of Us* (kiri), Kasumi, *Persona 5 Royal* (kanan)
(Sumber: gamerant.com, slantmagazine.com)

Penulis menggunakan contoh dari game *The last Of Us* untuk menunjukkan bagaimana *art style* yang realistis. *Art style* realistis ini bisa dicapai dengan dua metode yaitu *sculpting* atau *3D scan* muka orang asli / aktor yang telah dipercaya untuk mengisi *role* tersebut. Sementara itu *art style stylized* bisa dengan *sculpting* atau *modeling* untuk mencapai bentuk *stylized* yang diinginkan. Walaupun namanya *stylized* harus tetap mempertahankan poin-poin penting anatomi manusia. Agar orang yang melihat masih dapat mengenali bahwa itu adalah manusia.

b. *Color*

Dalam memilih warna untuk sebuah tokoh merupakan salah satu hal yang vital karena warna tersebut dapat memberi dampak tidak langsung kepada penonton (Nieminen, 2017). Setiap warna mewakili atau memiliki artinya masing-masing jika diterjemahkan menjadi suatu arti. Walau warna memiliki efek tertentu kepada seseorang, namun hal itu tidak pasti dan bervariasi antara satu individu dan individu lainnya.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Jonauskaite, Parraga, Quiblier, Mohr (2020) warna sering diasosiasikan dengan sebuah emosi yang dirasakan manusia.

Warna	Emosi
Merah	Marah, cinta, benci, rasa puas
Biru	Lega
Orange	Kesenangan
Kuning	Kesenangan, hiburan
Putih	Lega
Hitam	Kecewa, benci, sedih
Hijau dan ungu	Netral

Dalam risetnya Jonauskaite, dkk ditemukan bahwa tidak semua manusia memiliki pemahaman dan pengalaman yang sama dengan lainnya. Dalam kasus seperti warna merah yang melambangkan cinta, ada individu yang mengatakan warna biru sebagai warna cinta. Mereka juga mengatakan bahwa warna hitam atau gelap mewakili emosi-emosi negatif. Warna putih hanya mewakili emosi-emosi positif dan abu-abu berada ditengah yaitu emosi yang tidak terlalu kuat dan condong ke negatif seperti warna hitam. Warna biru juga melambangkan sebuah hal-hal positif begitu juga dengan hijau namun hanya saja lebih kuat dibanding biru.

c. *Shape*

Dalam bukunya *Creative Character Design* (2019) Bryan Tilman Mengatakan ada 3 *shape* yang dapat menjadi dasar dalam pembentukan sebuah tokoh yaitu kotak, segitiga, dan lingkaran. Jika suatu tokoh itu dominan dengan sebuah bentuk dari kotak maka kira-kira sifatnya stabil, dipercaya, jujur, maskulin, aman dan lainnya. Sementara itu segitiga menggambarkan banyak terlibat konflik, *action*, energik, dan tensi. Dan terakhir lingkaran memiliki sifat ramah, *friendly*, ceria, disukai banyak orang, seperti anak kecil.

2.3. PARASOCIAL

Interaksi *Parasocial* dapat berdampak dalam skala individu hingga dalam skala kelompok. *Parasocial* memiliki dampak positif maupun negatifnya bahkan terkadang berbentuk netral. Hal negatif dari *parasocial* adalah efek yang berbentuk agresif, memiliki masalah hubungan interaksi di dunia nyata, dan ketergantungan akan sosial media hingga kecanduan. Terutama bagi remaja yang memiliki suatu relasi dengan idolanya ada yang memuja-muja, namun ada juga yang dalam taraf normal. Walau begitu kelakuan remaja ini dapat berkembang ke tahap yang tidak sehat seperti obsesi berlebihan, memaksa/paksa, dan ketergantungan. Ketidakpercayaan diri juga dapat meningkat dikarenakan individu tersebut membandingkan dirinya dengan orang lain secara sosial media (Jarzyna, 2020).

2.4. SYMBOLISM

Wulan, Nurhasanah, Putri (2022:478), Agar bisa mengerti *symbolism* manusia perlu menggunakan imajinasinya untuk mengerti maksud dari suatu simbol. Mereka juga mengatakan bahwa dengan membaca berbagai karya sastra dapat membantu memahami *symbolism* itu sendiri. Green (n.d), berpendapat penggunaan *symbolism* sendiri merupakan sebuah cara oleh penulis untuk menyampaikan suatu pesan. Dengan menggunakan simbol, suatu pesan akan memiliki makna yang lebih kuat dibandingkan dengan hanya menggunakan kata-kata biasa. Lalu dengan menggunakan simbol, manusia lebih mudah dalam untuk mencerna, melihat dan memperhatikan simbol yang dimaksud dibandingkan menjadi suatu hal yang abstrak.

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