

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1.DESAIN TOKOH**

Menurut Kuntjara dan Almanfaluthi (2017), karakter (tokoh) dalam sebuah cerita adalah jiwa yang menghidupkan cerita dan membawa penonton dalam petualangan film hingga akhirnya. Proses mendesain tokoh seperti menciptakan sihir, karena melibatkan upaya panjang untuk menyematkan jiwa dalam tokoh dan membuatnya hidup. Para *character designer* bertujuan untuk menciptakan tokoh sesuai kebutuhan skrip, adegan, atau cerita, dengan mengandalkan improvisasi, pengalaman, dan gaya desain mereka.

### **2.2. THREE-DIMENSIONAL CHARACTER**

Menurut Egri (2018), karakter (tokoh) yang kuat dan meyakinkan harus memiliki tiga dimensi fundamental: fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Ketiga dimensi ini menunjukkan bahwa tokoh tidak hanya memiliki atribut fisik, tetapi juga motivasi, keinginan, dan konflik internal yang dipengaruhi oleh latar belakang sosial mereka. Dimensi-dimensi inilah yang membangun tokoh yang kompleks, realistis, dan dapat meyakinkan penonton.

#### **2.2.1. Dimensi Fisiologis**

Dimensi fisiologis mencakup deskripsi dari kondisi fisik tokoh, seperti penampilan fisik, usia, jenis kelamin, tinggi badan, berat badan, keturunan, tanda lahir, dan lain sebagainya. Penampilan fisik ini mempengaruhi cara tokoh melihat dunia sehingga memainkan peran penting dalam membentuk pandangan hidup.

#### **2.2.2. Dimensi Sosiologis**

Dimensi sosiologis mencakup deskripsi dari kondisi lingkungan hidup tokoh sehari-hari, seperti lingkungan tempat tinggal, sekolah atau pekerjaan, kelas sosial, pendidikan, agama, dan lain sebagainya.

#### **2.2.3. Dimensi Psikologis**

Dimensi psikologis merupakan pengaruh dari dimensi fisiologis dan sosiologis yang mencakup keinginan, tingkah laku, perasaan, cara berpikir, ambisi, ketakutan, dan lain sebagainya. Dimensi ini sangat mempengaruhi alasan dari keputusan yang dibuat oleh tokoh.

### **2.3. *SHAPE LANGUAGE***

Menurut Fogelström (2013), bentuk adalah massa yang mendefinisikan objek di ruang dan merupakan prinsip dasar dalam seni. Terdapat dua jenis bentuk, di antaranya adalah geometris, yang reguler dan matematis, seperti yang sering ditemukan dalam arsitektur, dan organik, yang cenderung tidak teratur dan asimetris, mirip dengan yang ditemukan di alam.

Bentuk-bentuk ini menunjukkan perasaan tertentu, terutama dalam desain tokoh. Dari sinilah *shape language* dipakai untuk menyampaikan makna yang tersirat mengenai tokoh kepada penonton (Naghdi, 2020).

#### **2.3.1. *SHAPE LANGUAGE LINGKARAN***

Bentuk lingkaran sering digunakan untuk menggambarkan kesan ramah, imut, dan tidak berbahaya. Ini cocok untuk tokoh utama, penyayang, anak-anak, atau hewan peliharaan. Meskipun memberikan kesan dipercaya, bentuk ini juga bisa mengecoh penonton dengan menyembunyikan tokoh yang sebenarnya berbahaya.

#### **2.3.2. *SHAPE LANGUAGE KOTAK***

Bentuk dasar kotak yang memiliki banyak sudut memberikan kesan kuat, seimbang, kokoh, bisa diandalkan, mendukung, tidak fleksibel dan sebagainya. Pemakaian bentuk dasar ini biasanya digunakan pada tokoh yang berperan sebagai pelindung. Bentuk kotak ini paling banyak digunakan pada desain tokoh *superhero*.

#### **2.3.3. *SHAPE LANGUAGE SEGITIGA***

Bentuk dasar segitiga sering dikaitkan dengan tokoh berbahaya, jahat, dan tidak terduga. Ini biasa digunakan pada tokoh antagonis untuk memberikan kesan

intimidasi. Namun, bentuk ini juga mencerminkan kecerdasan dan kekuatan, sering digunakan untuk tokoh pelindung dengan kecerdasan intelektual.

#### **2.4. WARNA**

Warna merupakan salah satu hal terpenting karena dapat menggambarkan suasana, emosi, dan atmosfer, serta memiliki efek psikologis yang mempengaruhi perasaan manusia (Lukmanto, 2019). Menurut Hendratman (2023), setiap warna memiliki makna yang berbeda-beda, tergantung pada konteks budaya dan tempatnya. Didukung dengan pendapat Jannah (2022) yang menulis dalam bukunya, warna dalam desain tidak bisa berdiri sendiri karena selalu dipengaruhi oleh warna lain di sekitarnya, menciptakan harmoni warna yang penting dalam visualisasi dan penyampaian pesan.

#### **2.5. KOSTUM**

Menurut *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* (2014), kostum mengkomunikasikan detail kepribadian tokoh kepada penonton. Didukung dengan pendapat Delligatti (2021), kostum adalah elemen yang menghidupkan tokoh, menceritakan kisah mereka, dan membantu penonton mengenal kepribadian bahkan sebelum tokoh tersebut berbicara.

#### **2.6. FUTURISTIK**

Kansil (2023) menulis dari wawancaranya bersama dengan Prof. Dr. Fory Armin Naway, M. Pd, bahwa konsep futuristik dalam desain menciptakan kesan modern yang menarik, seolah membawa penonton ke masa depan. Namun, secara lebih luas, futuristik melibatkan gagasan, idealisme, dan semangat manusia terhadap masa depan, serta mengintegrasikan sejarah dan realitas saat ini. Hal ini mencerminkan upaya manusia untuk merancang kehidupan yang lebih baik, dengan menggunakan masa lalu dan kondisi saat ini sebagai dasar untuk ide dan konsep masa depan yang unik.

Gerakan futurisme dalam dunia fashion muncul pada awal abad ke-20 sebelum Perang Dunia I, menekankan irama kehidupan modern, kecepatan, dan

teknologi. Para seniman futuris menginginkan pakaian yang bebas dari ornamen, dirancang untuk menarik perhatian pada dinamika hidup, dan terbuat dari kain asimetris. Mereka mencari pakaian yang nyaman dan praktis. Contohnya, seniman seperti André Courrèges menggunakan desain yang sederhana, murni, dan fungsional, sering dengan palet warna putih, merah muda, turquoise, dan biru es (Kaya, 2021).

## **2.7. IBU KOTA NUSANTARA (IKN)**

Berdasarkan buku panduan *Cetak Biru Kota Cerdas Nusantara* yang diterbitkan oleh Kedeputusan Bidang Transformasi Hijau dan Digital (2023), Ibu Kota Nusantara (IKN) direncanakan memiliki lima tahapan pembangunan yang dimulai dari tahun 2022 dan berakhir pada tahun 2045. Pembangunan kota cerdas di IKN bertujuan menciptakan lingkungan inovatif, berkelanjutan, dan berbasis teknologi, termasuk penggunaan teknologi tinggi seperti IoT (*Internet of Things*), infrastruktur IT, dan integrasi sistem informasi. Fokusnya adalah pada transportasi efisien, infrastruktur cerdas, perumahan dengan energi terbarukan, layanan publik inovatif, keamanan terintegrasi, dan partisipasi masyarakat dalam pengelolaan kota.

Peraturan Presiden Nomor 63 Tahun 2022 tentang Rencana Induk IKN mengatur indikator kinerja kunci pembangunan Ibu Kota Nusantara (IKN) dan memiliki kebijakan dan strategi pembangunan yang antara lain adalah desain yang sesuai dengan kondisi alam, kota yang mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika, aksesibilitas dan mobilitas aktif, hemat energi dan rendah emisi, skrikuler dan tangguh, aman dan terjangkau, nyaman dan efisien melalui teknologi, dan peluang ekonomi untuk semua.

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