

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini ditujukan untuk menemukan proses perancangan tokoh arketipe *hero* dan *mentor* pada film animasi pendek “Nimm”. Hal ini mencakup pembahasan mengenai arketipe dan 3-dimensional character dari tokoh Nimm dan Mama Oza, dikaitkan dengan bentuk siluet, warna atau *color palette* yang digunakan, serta perancangan kostum dan properti yang mengambil inspirasi dari budaya suku Jawa.

2. STUDI LITERATUR

2.1. FILM ANIMASI

Menurut Wells dalam ‘*Understanding Animation*’ (2013), kata ‘*animation*’ berasal dari bahasa latin ‘*animate*’, yang berarti memberikan hidup. Dalam konteks film, hal ini berarti animasi membuat sebuah ilusi pergerakan menggunakan garis dan bentuk. Animasi memiliki berbagai bentuk, beberapa diantaranya adalah animasi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi). Dalam animasi 2D, tokoh dan lingkungan hanya bergerak dalam area dua dimensional, sedangkan dalam animasi 3D, karakter dan lingkungan dibentuk dan digerakkan secara tiga dimensional. Film animasi juga cenderung memvisualisasikan bentuk yang tidak terlalu realis, terutama dalam bentuk desain tokoh. Desain tokoh dalam film animasi tidak terlalu menonjolkan realisme, melainkan menonjolkan bentuk yang lebih *stylized* (Widiastomo, 2013).

2.2. DESAIN TOKOH

Dalam buku ‘*Creative Character Design*’ karya Tillman (2019), ia menyatakan bahwa desain tokoh merupakan proses kreasi estetika, karakter, perilaku, dan bentuk visual sebuah tokoh. Sebuah tokoh bukan hanya berperan sebagai aktor, namun merupakan representasi ideologis seorang kreator untuk berkomunikasi dengan bahasa visual (Purwaningsih, 2016). Desain sebuah tokoh yang baik mampu membuat audiens merasa tertarik untuk melanjutkan cerita yang tengah mereka tonton maupun baca. Tokoh yang *memorable* dapat mudah dikenali dari perilaku

mereka, baju yang mereka kenakan, maupun karena sikap atau pergerakan mereka yang unik. Dalam proses ini, seorang desainer tokoh akan menciptakan tokoh sebagai alat untuk bercerita, sehingga setiap aspek tokoh, seperti bentuk, warna, dan detil-detil lainnya dipilih karena alasan tertentu. Dengan demikian, sebuah tokoh dapat menjadi *memorable* terhadap audiens.

2.3. 3-DIMENSIONAL CHARACTER

Selain memiliki bentuk visual, sebuah tokoh tentunya memiliki sifat, perilaku, dan pola pemikirannya sendiri yang membuatnya dapat disebut sebagai makhluk *3-dimensional* (realistis). Semakin realistis sebuah tokoh, maka audiens semakin mampu untuk memiliki rasa peduli terhadap tokoh-tokoh tersebut. Menurut Egri (2009), *3-dimensional character* sebuah tokoh mencakup aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

1. Fisiologi

Aspek fisiologi mencakup segala aspek fisik sebuah tokoh, seperti bentuk wajah, bentuk tubuh, luka, bahkan tanda lahir yang tampak dalam fisik sebuah tokoh. Bentuk fisik sebuah tokoh biasanya memberikan kesan pertama, sehingga dapat menentukan bagaimana tokoh tersebut diperlakukan, yang kemudian dapat mempengaruhi kehidupan tokoh lain.

2. Sosiologi

Aspek sosiologi sebuah tokoh mencakup relasi sebuah tokoh dengan tokoh lainnya, kelas sosial, pekerjaan, agama, bahkan hobi dan agama. Aspek sosiologi ini dapat menentukan bagaimana sebuah tokoh dapat bertindak secara psikologis.

3. Psikologi

Aspek psikologi suatu tokoh dapat timbul dari berbagai pengalaman yang seorang tokoh dapatkan selama hidupnya, yang berkaitan erat dengan sosiologi dan fisiologi tokoh tersebut. Aspek ini dapat mencakup ambisi, frustrasi, sifat, perilaku, IQ, ketakutan, temperamen, dan kelebihan tokoh tersebut.

2.4. ARKETIPE

Ada beberapa sifat ataupun ciri tertentu yang menonjol dari setiap karakter. Sifat dan ciri ini disebut sebagai arketipe. Menurut Campbell, seperti yang dikutip oleh Tillman (2019), ada 8 arketipe tokoh dalam sebuah cerita, yaitu *the Hero*, *the Shadow*, *the Mentor*, *the Ally*, *the Guardian*, *the Shapeshifter*, *the Herald*, dan *the Trickster*. Dalam penelitian ini, penulis akan membahas mengenai dua arketipe, yaitu *the Hero* dan *the Mentor*.

The Hero merupakan tokoh protagonis dari sebuah cerita, yang berperan sebagai 'tour guide' bagi audiens dalam melanjutkan jalannya alur cerita. Tokoh ini harus bisa membuat audiens merasakan perjuangan mereka, melihat perubahan sikap maupun kebiasaan mereka, dan dapat memunculkan rasa ketertarikan terhadap cerita yang mereka baca maupun tonton. Salah satu contoh tokoh dengan arketipe ini adalah Po, tokoh utama dari film *Kung Fu Panda* (2008).

The Mentor merupakan tokoh yang berperan sebagai mentor atau penasihat bagi tokoh utama, agar sang tokoh utama dapat memiliki arahan dalam kehidupan mereka untuk menyelesaikan tantangan yang mereka hadapi. Beberapa contoh tokoh dengan arketipe ini adalah Master Oogway dan Master Shifu, guru dari Po dalam film *Kung Fu Panda* (2008).

2.5. PERAN KOSTUM DALAM FILM

Yin (2023), dalam artikelnya yang berjudul '*Analysis of the Role of Costume Design in Shaping the Characters of Film and Television*', menyatakan bahwa desain kostum/pakaian memiliki peran penting dalam perancangan sebuah tokoh dalam film. Perancangan kostum dapat memperlihatkan karakteristik tokoh dan juga alur cerita, baik dalam film maupun buku. Kostum tidak hanya mencakup pakaian, namun juga properti, aksesoris, dan juga tataan rambut yang melengkapi pakaian yang dikenakan oleh suatu tokoh.

Desain kostum dapat menunjukkan peran suatu tokoh dalam cerita. Perbedaan model pakaian, material, dan juga warna dapat menunjukkan bahasa tubuh dan juga tampak visual dari tokoh tersebut. Dalam tulisannya, Yin

mengambil contoh dari film *Forest Gump* (1994), dimana sang tokoh utama menggunakan *sweatshirt* berwarna biru dengan celana jins, pakaian yang simpel dan nyaman untuk dikenakan oleh anak-anak muda pada kurun waktu tokoh tersebut hidup. Dengan menggunakan contoh dari film yang sama, Yin juga menyatakan bahwa kostum dapat menunjukkan identitas, status, dan pekerjaan karakter tertentu. Dalam *Forest Gump*, tokoh utama ditunjukkan sebagai manusia biasa, dengan kehidupan yang simpel.

Desain kostum yang baik juga dapat menunjukkan kurun waktu dan perbedaan kebudayaan suatu daerah sesuai konteks cerita. Salah satu contohnya terlihat dalam film *Bridgerton*, dimana para tokoh mengenakan pakaian yang mengambil inspirasi dari abad ke-19. Selain waktu, kostum juga dapat menunjukkan konteks dari cerita. Hal ini dapat dilihat pada film *Maze Runner* (2014), dimana pakaian para tokoh dibuat berdebu dan kotor karena keseharian mereka yang berlari melalui labirin dan berusaha melanjutkan hidup di area hutan (Yin, 2023).

Hal terakhir yang dapat diperlihatkan oleh desain kostum adalah kondisi psikologis dan juga emosi dari tokoh yang mengenakan kostum tersebut. Yin (2023) mengambil contoh dari film *Forest Gump*, dimana tokoh utama mengenakan pakaian berupa *sweater* berwarna merah, kaos putih, dan celana jins berwarna biru. Warna-warna tersebut (merah, putih, dan biru) merepresentasikan *passion* dan kemurnian dalam hati Gump.

2.6. SILHOUETTE DAN BENTUK DASAR

Dalam proses perancangan desain tokoh, siluet dan bentuk dasar memegang peran penting dalam membentuk tampak visual suatu karakter. Siluet merupakan *outline* suatu tokoh yang diisi dengan warna hitam sehingga menyerupai bayangan. Menurut Araya, seperti yang dikuti oleh Tillman (2019), siluet tokoh yang kuat merupakan cara paling efektif untuk memastikan bahwa desain sebuah tokoh jelas, menarik, dan relevan dengan cerita yang sedang dibawakan. Siluet tokoh yang baik adalah siluet yang mudah dikenali (*recognizable*).

Hal ini secara tidak langsung berhubungan dengan kombinasi bentuk dasar yang digunakan dalam siluet tokoh tersebut. Secara umum, ada tiga bentuk dasar yang kerap digunakan dalam berbagai desain karakter, yaitu bentuk kotak, segitiga, dan bulat. Menurut Tillman (2019), setiap bentuk memiliki makna tersendiri, yaitu sebagai berikut:

1. Bentuk kotak : stabilitas, kepercayaan, kejujuran, ketertiban, keamanan, maskulinitas, keselarasan, keadilan
2. Bentuk segitiga : aksi, agresi, energi, kelicikan, ketegangan, konflik
3. Bentuk bulat : perlindungan, kenyamanan, persatuan, *childlike*, kelengkapan (*completeness*), keanggunan, keceriaan

2.7. WARNA (COLOR PALETTE)

Warna merupakan salah satu faktor yang diberikan kepada desain tokoh untuk menambah nilai estetika. Selain menambah nilai estetika pada tampak visual suatu tokoh, warna juga memiliki fungsi untuk menunjukkan emosi, perilaku, dan karakter suatu tokoh, serta mempengaruhi koneksi tokoh tersebut kepada orang-orang tertentu (Tillman, 2019).

Dalam bukunya, Tillman menjelaskan mengenai berbagai warna beserta maknanya. Warna-warna hangat seperti merah, jingga, dan kuning melambangkan keberanian, kekuatan, antusiasme, energi, kebahagiaan, semangat, keceriaan, optimisme, dan juga kelincahan. Warna-warna dingin seperti hijau, biru, dan ungu melambangkan harmoni, keamanan, stabilitas, relaksasi, kebijaksanaan, keanggunan, kemewahan, dan juga harga diri. Warna hitam melambangkan hal-hal negatif, seperti kematian, kejahatan, misteri, ketakutan, kesedihan, kerumitan, dan depresi. Sedangkan warna putih melambangkan kebersihan, kemurnian, ketenangan, *innocence*, cahaya, kebaikan, dan kesempurnaan.

Meski begitu, Tillman juga menyatakan bahwa gelap terangnya warna, atau bahkan perubahan *tint* warna dapat mengubah makna dan emosi yang ditunjukkan oleh warna itu sendiri. Merah yang semakin gelap melambangkan amarah yang

semakin membara, dan semakin terang warna merah yang digunakan menunjukkan sisi yang lebih lembut dan penuh cinta.

2.8. UNSUR KESENIAN SUKU JAWA

2.8.1. Perkembangan Busana Kerajaan Jawa Kuno

Menurut Widhiastanto (2016), pakaian tradisional Jawa kuno banyak dipengaruhi oleh unsur-unsur kebudayaan dari Asia Tenggara, khususnya dari kebudayaan Hindu dan Buddha yang masuk ke Indonesia. Pakaian wanita Jawa kuno terdiri atas hiasan rambut berupa mahkota (susunan rambut tinggi yang diberi hiasan), anting, kalung, kelat bahu, gelang tangan, sendang, uncal, ikat pinggang dan pinggul, kain yang pendek hingga lutut maupun yang panjang hingga kaki, serta gelang kaki dan gampanan yang merupakan alas kaki.

Seiring jalannya waktu, pakaian-pakaian ini mengalami perkembangan dan perubahan. Berdasarkan buku yang ditulis oleh Reid (2014), sebelum masuknya agama Islam ke Indonesia pada kisaran abad ke-15 dan 17, pakaian masyarakat Jawa, bahkan untuk kaum perempuan, tampak terbuka pada bagian dada. Hal ini juga tampak pada riset Saptono dan Widyastuti (2021) terhadap arca Dewi Parwati yang menjadi gambaran Ratu Tribhuwana Tungadewi, Ratu Kerajaan Majapahit yang berkuasa di tahun 1328-1351.

Beberapa pakaian Kerajaan Jawa kuno masih diwariskan hingga saat ini, salah satunya dalam bentuk pakaian adat yang digunakan untuk upacara pernikahan, seperti pakaian adat Basahan, yang merupakan warisan dari Kerajaan Mataram. Menurut Febryandini (2018), pakaian adat Basahan yang dikenakan oleh wanita terdiri atas perhiasan berupa kalung dan susunan bunga pada rambutnya. Pada bagian tubuh, para wanita akan mengenakan kain kemben yang mencapai pergelangan kaki. Pakaian lain yang diwariskan oleh kerajaan Jawa Kuno adalah Mahabusana Wilwatiktapura, busana raja dan ratu Majapahit yang rutin digunakan setiap tahun dalam festival budaya Ruwat Agung di Cagar Budaya Trowulan (Laila, et al., 2022).

2.8.2. Batik Suku Jawa dan Maknanya

a. Batik Kawung

Menurut Susanto (1980), motif batik kawung diambil dari pohon kawung, yang merupakan sejenis pohon aren/palem yang memiliki buah putih berbentuk lonjong. Batik Kawung memiliki makna untuk mengingatkan manusia agar menjadi unggul dan bermanfaat dalam kehidupan mereka, sama seperti pohon aren yang memberikan manfaat bagi manusia dengan batang, daun, ijuk, dan buahnya.

b. Batik Ukir Jepara

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dewi Irawati salah seorang pengrajin batik yang dikutip dari Jurnal Sejarah Citra Lekha, mayoritas pengrajin batik Jepara memiliki latar belakang keluarga pengukir, sehingga mereka masih menggunakan motif ukiran dalam motif batiknya. Motif khas Jepara terdiri dari tiga bagian, yaitu Daun Jumbrang (istilah lokal warga Jepara untuk daun ubi jalar), Lung-lungan (batang ubi yang menjalar), dan Buah Wuni. Batik ini sendiri memiliki makna sifat penyesuaian untuk menjaga keselarasan dalam lingkungan hidup masyarakat, yang juga berarti sesama manusia harus saling tolong-menolong (Alamsyah, et al., 2020).

c. Batik Parang

Batik Parang menampilkan gambar berupa garis lengkung membantuk huruf ‘S’ yang saling terkait. Bentuk “S” ini sendiri memiliki makna yaitu kesinambungan, kekuasaan, kekuatan, dan semangat. Kesinambungan pada bentuk motif Batik Parang memvisualisasikan jalinan hidup yang tidak pernah putus, sifat konsisten dalam upaya memperbaiki diri, kesejahteraan, serta hubungan antara manusia dan alam (Supriono dan Primus, 2016).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Nimm merupakan animasi *hybrid* antara animasi 2D dan 3D dengan *genre* drama/fantasi. Film ini menceritakan mengenai kehidupan dua *sprite* bernama Nimm dan figur parental dan juga mentornya, Mama Oza, yang bertugas menjaga