

2. STUDI LITERATUR

2.1 THREE DIMENSIONAL CHARACTER

Egri Lajos (di dalam Hamzah, 1985:107) menyatakan bahwa sebuah tokoh memiliki tiga struktur dasar dalam desain mereka, yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologi. Fungsi dari tiga dasar tersebut adalah sebagai pedoman untuk menjawab 5W+1H tentang tokoh tersebut (Stevina dan Purwaningsih, 2018)

2.1.1 Fisiologi

Dasar Fisiologis berbicara tentang penampakan Tokoh secara fisik, bagaimana Tokoh tersebut berpakaian, apakah ia berdiri tegak atau membungkuk, warna kulitnya dan informasi lainnya yang dapat dicerna oleh penonton secara visual.

2.1.2 Sosiologi

Dasar Sosiologi menjelaskan tentang tempat tokoh di kehidupan sosial film tersebut. Biasanya dasar ini menjelaskan tentang pekerjaan sang tokoh atau status kelas dan status sosial Tokoh tersebut.

2.1.3 Psikologis

Dasar Psikologis menjelaskan tentang watak tokoh tersebut, preferensi mereka, tujuan dan kelemahan tokoh tersebut di dalam cerita film tersebut.

2.2 Shape Theory

Penggunaan bentuk dasar merupakan bagain penting dalam merancang sebuah tokoh, dengan menggunakan bentuk yang berbeda dapat menggambarkan makna dan ekspresi tokoh yang berbeda-beda (Nasution dan Rahmi, 2024)

2.2.1 Kotak

Bentuk kontak mempunyai kepribadian yang kokoh dan tegas namun susah berubah dan kaku. Tokoh yang berbentuk kubus atau persegi Panjang biasanya memiliki watak yang tegas atau watak yang stabil.

2.2.2 Bulat

Bentuk bulat mempunyai kepribadian yang menyenangkan, lucu dan gembira namun gampang terpengaruh. Tokoh yang berbasis bentuk bulat biasanya memiliki watak yang lebih santai dan bahagia.

2.2.3 Segitiga

Bentuk segitiga mempunyai kepribadian yang kejam dan mengerikan. Tokoh yang berbasis bentuk segitiga mempunyai watak yang licik dan menakutkan.

2.3 COLOR THEORY

Kandinsky menyatakan bahwa penggunaan warna yang berbeda dapat memberikan makna dan suasana yang berbeda. Ia menyatakan bahwa secara alamiah warna-warna tersebut sudah memiliki makna yang tersendiri, Manusia sendiri memiliki persepsi tentang warna yang berbeda. Warna memiliki efek kepada psikologis manusia, Kandinsky membuktikan pernyataan tersebut dengan meletakkan beberapa orang di dalam ruangan dan menggantikan warna lampu ruangan tersebut. Hasil dari eksperimen tersebut menunjukkan bahwa pencahayaan sinar dengan warna merah memberikan stimulasi kepada subjek dari eksperimen tersebut, sedangkan pemancaran sinar biru memberikan perasaan yang tegang. (Kandinsky, 1946)

Tabel 2.1 Makna Warna Menurut Kandinsky

Warna	Makna Warna
Merah	Semangat, Bahaya dan Darah
Biru	Dingin,
Kuning	Hangat

2.4 POSTURE THEORY

Fredriksson (2017) menyatakan bahwa postur tubuh kita dapat mempengaruhi bagaimana orang melihat kita, maka itu saat merancang suatu tokoh kita harus

memperhatikan postur tokoh tersebut karena dapat berdampak kepada bagaimana penonton akan tangkap dari watak tokoh tersebut.

Fredriksson juga menyatakan bahwa saat merancang tokoh utama harus diperhatikan kelebihan dan watak tokoh tersebut. Fredriksson juga menemukan bahwa tokoh yang kuat dan lemah dapat ditunjukkan dengan melihat *power pose* dan *powerless pose* tokoh tersebut.

2.5 COSTUME THEORY

Dalam perancangan sebuah tokoh, penggunaan kostum tokoh harus sesuai dengan skrip dan tema-tema yang berada namun di dalam penciptaan tokoh tersebut direktur dan desainer memiliki visi-visi yang berbeda. Shakespeare di dalam Crist menyatakan bahwa kostum sebuah tokoh merupakan aspek yang penting dalam menunjukkan watak sebuah tokoh. Saat seorang desainer merancang sebuah tokoh harus memikirkan beberapa hal: warna, , tekstur, dan watak (Crist, 2014)

2.5.1 Warna

Warna kostum sebuah tokoh dapat mendampak pada persepsi penonton kepada watak tokoh tersebut, maka itu saat merancang suatu tokoh warna baju tokoh tersebut harus disesuaikan dengan peran Tokoh tersebut di dalam cerita.

2.5.2 Tekstur

Material kostum yang digunakan oleh sebuah tokoh dapat menunjukkan kelas sosial tokoh tersebut, apakah termasuk golongan mampu atau kurang mampu. Hal ini dapat ditunjukkan dengan seberapa beragamnya material yang digunakan oleh kostum tokoh tersebut.

2.5.3 Watak

Sebuah kostum dapat menunjukkan watak tokoh tersebut, melalui detail-detail kostum sebuah tokoh. Maka itu detail kostum sebuah tokoh harus dirancang sesuai dengan skrip tokoh di dalam film.

2.6 NOSTALGIA

Nostalgia berasal dari dua kata Yunani yaitu *nostoc* yang berarti “Kembali ke rumah” dan *algos* yang berarti “pedih” yang dapat di artikan sebagai pedih yang disebabkan oleh rindu rumah (Li et al, 2022). Boym (2007) menyatakan bahwa nostalgia merupakan rasa rindu kepada masa yang telah berlalu, dia melengkapi bahwa nostalgia dipengaruhi dengan keinginan manusia untuk masa depan yang dapat mempengaruhi ingatan akan masa lalu. Konsep dari nostalgia bukan hanya didasarkan atas kerinduan kepada masa yang lalu namun juga dapat didasarkan kepada masa yang tidak sepenuhnya diingat. Boym (2007) juga menyatakan terdapat dua jenis nostalgia *Restorative* dan *Reflective*. Nostalgia *Restorative* merupakan keinginan untuk kembali kepada masa yang telah berlalu secara harfiah, sedangkan nostalgia *reflective* merupakan perenungan terhadap masa yang telah berlalu untuk mengembangkan masa depan yang lebih baik. (Boym, 2007)

Batcho memberikan dua jenis nostalgia yang berbeda; *Personal* dan *Anticipatory*. Nostalgia *personal* merupakan nostalgia yang muncul dikarenakan oleh peristiwa yang telah berlalu, sedangkan *anticipatory* merupakan perasaan nostalgia yang disebabkan oleh peristiwa yang belum terjadi. Nostalgia *personal* memiliki hubungan dengan perasaan positif, terutama lewat paparan dengan cerita yang bahagia dan menyedihkan. (Batcho,2020)

