

2. STUDI LITERATUR

Berikut terdapat 5 teori yang digunakan untuk menjadi dasar perancangan tokoh Meave dalam film pendek animasi *hybrid* “OUTREACH”, yaitu: *three-dimensional character*, *character arc*, bentuk, warna, dan kostum.

2.1. THREE-DIMENSIONAL CHARACTER

Menurut Egri Lajos (dalam Irawan, 2019:3), sebuah tokoh memiliki *three dimensions* sebagai struktur landasan. *Three dimensions* tersebut merupakan *physiology, sociology, dan psychology*. Ketiga elemen inilah yang membangun penokohan dalam pembuatan karya sastra dan ketiganya saling berhubungan. (Mulyawan, 2015:9)

1. *Physiological dimension* (Fisiologis) adalah segala yang berhubungan dengan deskripsi aspek fisik dari sebuah karakter, yaitu:
 - a) *Sex*
 - b) *Age*
 - c) *Height and weight*
 - d) *Color of hair, eyes, skin*
 - e) *Posture*
 - f) *Appearance*
 - g) *Defects*
 - h) *Heredity*
 - i) *Etc*
2. *Sociological dimension* (Sosiologis) adalah segala yang berhubungan dengan deskripsi kondisi lingkungan karakter tersebut, seperti:
 - a) *Social Class*
 - b) *Occupation*
 - c) *Education*
 - d) *Home Life*
 - e) *Religion*
 - f) *Race, nationality*
 - g) *Place in community*

h) *Political affiliations*

i) *Amusements*

j) *Etc*

3. *Psychological dimension* (Psikologis) merupakan aspek yang berhubungan dengan karakteristik psikologis karakter tersebut, yaitu seperti:

a) *Sex life, moral standards*

b) *Personal premise, ambition*

c) *Frustrations, chief disappointments*

d) *Temperament*

e) *Attitude towards life*

f) *Complexes*

g) *Extrovert, introvert, ambivert*

h) *Abilities*

i) *Qualities*

j) *I.Q*

k) *Etc*

2.2.CHARACTER ARC

Character arc merupakan perubahan karakter tokoh yang dialami setelah perjalanan cerita dalam film tersebut. Menurut Weiland (2016), plot dan tokoh merupakan integral terhadap satu sama lain. Plot atau *story structure* berhubungan dengan bagaimana tokoh bertindak. Tokoh menggerakkan plot, dan plot membentuk *character arc*. *Three acts* dalam cerita (struktur) menunjukkan tiga tahapan motivasi luar dari tokoh protagonis. Oleh karena itu, tokoh dan plot saling mempengaruhi satu sama lain.

Selain itu, *character arc* juga secara langsung mempengaruhi tema film (Weiland, 2016 : 18). Hal ini disebabkan oleh aksi tokoh yang membentuk keseluruhan cerita film tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tokoh, plot, dan tema saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Menurut Weiland, terdapat tiga tahap proses dalam *character arc*:

1. Tokoh protagonis memulai perjalanan.
2. Tokoh protagonis mendapat pelajaran sepanjang cerita.
3. Tokoh protagonis berakhir di (mungkin) tempat yang lebih baik.

Weiland menjelaskan terdapat 3 jenis *character arc*, yaitu *positive change arc*, *flat arc*, dan *negative change arc*.

1. *Positive Change Arc*

Positive change arc merupakan jenis *character arc* yang paling umum. Tokoh protagonis akan diawali dengan ketidakpuasan dan penyangkalan. Sepanjang cerita, tokoh protagonis akan dihadapkan dengan tantangan yang membuatnya berpikir ulang tentang prinsipnya dan dunia. Hingga akhirnya ia berhasil menaklukkan masalah yang ada dalam dirinya (dan tokoh antagonis) lalu mengakhiri *arc* dengan berubah ke arah yang positif.

2. *Flat Arc*

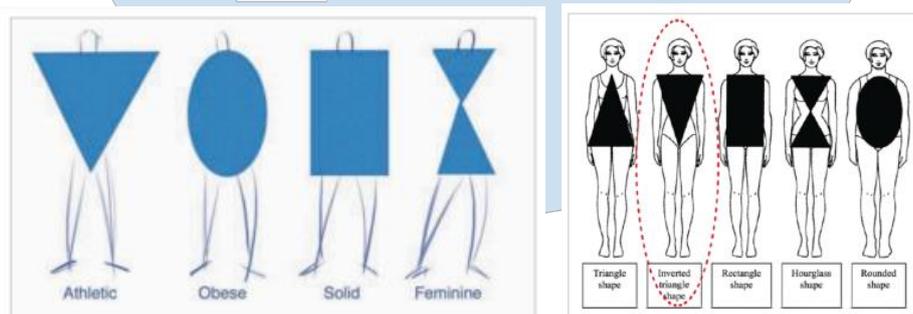
Flat arc biasa terjadi ketika tokoh protagonis pada dasarnya sudah lengkap untuk diri mereka sendiri sedari awal. Tokoh protagonis tidak membutuhkan pertumbuhan pribadi yang signifikan untuk mendapatkan kekuatan batin untuk menaklukkan antagonis eksternal. Pengalaman yang minim atau tidak membawa perubahan terhadap tokoh protagonis ini yang menjadikan arcs yang statis atau “*flat*”. Bisa juga tokoh inilah yang menjadi pembawa perubahan terhadap cerita dalam dunia mereka dan membawa pertumbuhan yang menonjol terhadap karakter minor.

3. *Negative Change Arc*

Negative change arc merupakan kebalikan dari *positive change arc*, dimana tokoh utama berakhir ke kondisi yang lebih buruk daripada di awal cerita. *Arc* ini juga merupakan variasi lain dari *arcs* lainnya.

2.3. SHAPE

Bentuk merupakan dasar dalam penggambaran ciri suatu tokoh atau benda serta kegunaannya. Tillman (2019 : 56) menyatakan pentingnya mengetahui sifat dasar dari suatu bentuk dalam perancangan tokoh agar menggambarkan karakteristik yang sesuai. Contohnya: pada bentuk segitiga, sifat yang tergambar adalah aksi, agresif, berenergi, licik, konflik, dan tegang. Bentuk bulat menggambarkan sifat ramah, ceria, kenyamanan, utuh. Sedangkan bentuk *hourglass* memiliki kesan feminim, seimbang, lemah lembut, ramping dan pemalu. Penggunaan bentuk yang berbeda dalam perancangan tokoh dapat berdampak pula pada jalan cerita yang disampaikan. Perancangan tokoh yang kuat dan jelas dapat membuat cerita menjadi lebih menarik dan relevan.



Gambar 2.1. Abstraksi Bentuk Tubuh oleh Mattesi

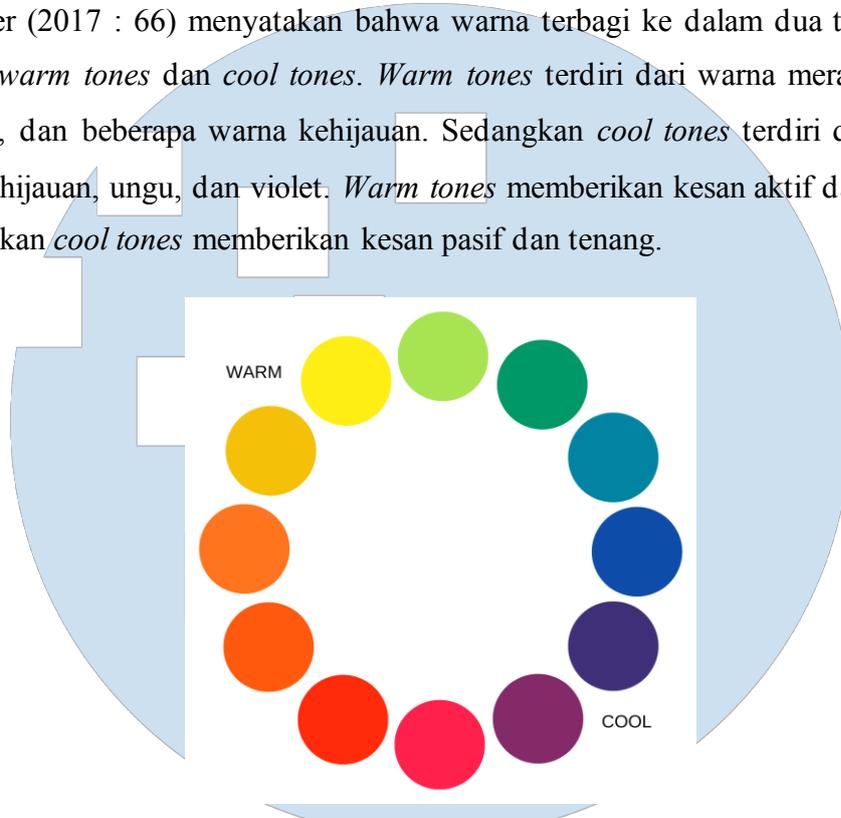
(Sumber: *Study of visual narrative in animation movies created by Disney and Ghibli Studios*, 2017)

2.4. COLOR

Warna merupakan salah satu dasar dalam perancangan tokoh yang membuat karakter menjadi mudah untuk dikenali. Menurut Tillman (2019 : 91), warna menggambarkan banyak hal terkait tokoh dan cerita dibalik tokoh tersebut. Meskipun satu warna dapat mengandung arti yang mendalam, penggunaan beberapa palet warna yang disempurnakan, yang sering kali disebut dengan *color scheme*, dapat lebih efektif dalam menyampaikan tema sebuah cerita.

Pemilihan palet warna yang baik dalam sebuah film dapat meningkatkan *mood*, mendapatkan reaksi psikologis penonton, meningkatkan fokus pada suatu

benda, menggambarkan karakteristik tokoh, dan memperlihatkan alur cerita. Bleicher (2017 : 66) menyatakan bahwa warna terbagi ke dalam dua temperatur dasar, *warm tones* dan *cool tones*. *Warm tones* terdiri dari warna merah, jingga, kuning, dan beberapa warna kehijauan. Sedangkan *cool tones* terdiri dari warna biru kehijauan, ungu, dan violet. *Warm tones* memberikan kesan aktif dan agresif, sedangkan *cool tones* memberikan kesan pasif dan tenang.



Gambar 2.2. *Color Tone* dalam *Color Wheel*
(Sumber: *Contemporary Color Theory & Use*, 2012)



Gambar 2.3. Penggunaan Warna untuk *Storytelling*
(Sumber: *How to Use Color in Film*, 2016)

Berdasarkan buku *How to Use Color in Film* (2016 : 7), terdapat empat jenis *color scheme* yang paling umum digunakan, yaitu *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, dan *triadic*.

1. *Monochromatic*

Monochromatic colors menampilkan satu warna dengan *shades* yang berbeda sehingga menghasilkan kesan harmoni yang mendalam, lembut, dan menenangkan. Contoh: penggunaan warna merah tua, merah, dan merah muda.

2. *Analogous*

Analogous colors menampilkan warna yang posisinya saling bersebelahan pada *color wheel*. *Analogous colors* tidak memiliki kesan kontras tinggi, sehingga menghasilkan kesan menenangkan. Contoh: warna merah dengan violet, warna kuning dengan hijau.

3. *Complementary*

Complementary colors menampilkan warna yang posisinya berlawanan satu sama lain dalam *color wheel*. *Complementary colors* memadukan warna *warm tones* dan *cool tones* untuk menghasilkan kontras yang tinggi dan kesan kuat pada film. Contoh: penggunaan warna oranye dan biru, yang sering dikaitkan dengan adegan konflik pada berbagai film.

4. *Triadic*

Triadic colors merupakan tiga warna yang posisinya memiliki jarak yang sama pada *color wheel*, sehingga menampilkan kesan penuh warna dan menyala. Satu warna sebaiknya lebih dominan dibanding kedua warna lainnya. *Triadic colors* merupakan jenis *color schemes* yang paling jarang ditemui dalam film, namun penggunaannya dapat menimbulkan kesan sangat mencolok meski dengan tingkat kecerahan yang rendah. Contoh: penggunaan warna merah, biru, dan kuning.

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



Gambar 2.4. *Balanced Color Scheme*
(Sumber: *How to Use Color in Film*, 2016)

2.5. *COSTUME*

Kostum merupakan salah satu aspek dalam *mise en scene*, atau teori film yang juga berkaitan dengan aspek pementasan teater yang berfokus pada penyampaian komponen kepada penonton, seperti *setting*, *costume* dan *makeup*, *lighting*, dan *staging*. Thompson & Bordwell (2019:119) menyatakan bahwa kostum dapat menjadi motif, meningkatkan penokohan dan menelusuri perubahan sikap tokoh.

Kostum juga merupakan fitur penting dalam perancangan tokoh yang dapat membantu menemukan tokoh dalam ruang dan waktu, yang juga merupakan sumber visual yang logis (Brito, 2017). Hanya dengan melihat pakaian, penonton dapat membuat kesimpulan kepribadian dan peran tokoh tersebut dalam cerita. Penambahan fitur kostum seperti bentuk, warna, tekstur, dan pola memberikan level yang hebat pada karakter. Pekerjaan, budaya, kepribadian, dan latar belakang karakter semuanya menentukan kostum karakter.

2.6. *AVOIDANT (ATTACHMENT ISSUE)*

Attachment issue atau *attachment disorder* merupakan kondisi yang mempengaruhi *mood* atau perilaku seseorang yang membuatnya sulit mempertahankan hubungan dengan orang lain. Berdasarkan hasil wawancara

langsung dengan psikolog Fiona Valentina Damanik, terdapat 4 tipe *attachment styles*, yaitu: *Secure*, *Anxious*, *Avoidant-Dismissive*, dan *Avoidant-Fearful*. Untuk mengetahui lebih dalam tentang tokoh Meave, penulis menanyakan informasi lebih dalam tentang *Avoidant-Dismissive attachment style*.

Tipe *Avoidant-Dismissive* memiliki ciri-ciri seperti meremehkan pentingnya hubungan, mandiri berlebih (*hyper-independent*), dan dapat menjadi sangat rapuh ketika terjadi krisis yang besar. Salah satu penyebab yang biasa menjadi akar *attachment issue* adalah peran orang tua/*caregiver* ketika anak masih kecil. Seperti contohnya dalam kasus ini, orang tua yang terlalu sibuk bekerja sehingga anak tidak memiliki sosok *caregiver* (pengasuh). Seseorang yang memiliki *avoidant attachment issue* biasanya memiliki *personality introvert, sensing, thinking, dan judging* (ISTJ) dalam MBTI.

Adapun ciri-ciri seorang *Avoidant-Dismissive* (menurut Verywell) yaitu tidak meminta bantuan dari orang lain, menetapkan banyak batasan, dan menarik diri ketika merasa terlalu dekat dengan orang lain. Beberapa tanda dari *Avoidant-Dismissive* merupakan: Sangat tertutup, seringkali bersifat kaku dan tidak membicarakan serta membiarkan rencana mereka dipengaruhi oleh orang lain. Menolak ketika seseorang mencoba mendekati, seringkali menghindari atau bahkan mundur sepenuhnya dari hubungan atau persahabatan tersebut. Dalam hal hubungan, seorang *Avoidant-Dismissive* cenderung memiliki hubungan yang pendek dan dangkal, atau hubungan yang bersifat biasa saja (kasual) dan biasanya berakhir dengan cepat.

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