

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1.Desain Tokoh

Tokoh menurut Tillman (2011) harus selalu diciptakan dan didesain untuk memenuhi kebutuhan cerita, dengan kata lain untuk melayani cerita. Maka dari itu proses desain tokoh tidak akan pernah lepas dari sifat, sejarah, perilaku, dan juga peran tokoh dalam cerita atau yang biasa disebut dengan *archetype*. *Archetype* sendiri merupakan teori psikologi yang dipopulerkan oleh Carl Jung. Pembahasan mengenai *archetype* akan dijelaskan lebih lanjut pada teori *dramaturgy*. Selain *archetype* Tillman mengelompokan prinsipnya menjadi bentuk dan estetika.

Bentuk merupakan salah satu aspek yang memiliki peran paling besar dalam visualisasi tokoh. Pemilihan bentuk tidak hanya menceritakan sifat dari suatu tokoh, namun juga mempengaruhi kesan penonton terhadap tokoh. Berbagai bentuk yang dimaksud pada tulisan ini merupakan bentuk dasar (persegi, lingkaran, dan segitiga). Perpaduan bentuk dasar dapat dilihat pada seluruh bagian tokoh, baik kepala maupun juga badan. Harmoni dari keduanya menciptakan tokoh yang memiliki cerita.

Aspek estetika dibagi menjadi target penonton dan warna, namun untuk memfokuskan penulisan ini penulis hanya akan berfokus mengenai bagian warna. Menurut Tillman (2011) warna dapat bercerita mengenai sifat dan perilaku seorang tokoh. Pada dasarnya setiap warna nilai-nilai yang melambangkan suatu sifat, sehingga penggunaannya ditujukan untuk menggambarkan sifat dari tokoh tersebut. Pemakaian warna sebatas itu tidak salah, namun Tillman (2011) juga berpendapat bahwa warna dapat digunakan dengan cara lain. Penggunaan warna bisa jadi bentuk manifestasi dari keinginan terdalam, maupun penggambaran trauma masa lalu tokoh.

Berhubungan dengan film *Blade Runner 2049* yang merupakan film *live action* dan JOI merupakan tokoh yang diperankan oleh Ana de Armas dan divisualisasikan dengan bantuan *cgi*, maka penulis memutuskan untuk menambahkan teori film pendukung, yaitu *wardrobe* dan *digital makeup*.

*Wardrobe* merupakan aspek lain yang juga dapat digolongkan ke dalam bentuk karena kehadirannya sendiri menutupi fisik tokoh, namun terlepas dari bentuknya *wardrobe* juga memiliki peran penting lainnya. *Wardrobe* didesain dan dipilih sesuai dengan cerita, dengan kata lain menceritakan tokoh. Menurut Bordwell (2017) *wardrobe* dapat memiliki peran secara naratif (plot), maupun secara simbolik. Pemilihan serta penggantian *wardrobe* dapat dilihat sebagai poin signifikan yang dapat menggambarkan perkembangan tokoh.

*Makeup* merupakan aspek penting dalam karakter terutama pada film *live action*. Menurut Bordwell (2017) *makeup* digunakan untuk membantu menciptakan realita pada dunianya. Dengan berkembangnya teknologi terdapat jenis *makeup* baru, yaitu *digital makeup*. *Cgi* digunakan untuk memberikan kesan atau realita yang tidak dapat dibuat dengan efek *practical*, biasanya *makeup* jenis ini digunakan pada film *horror*, *fantasy*, dan *sci-fi*.

## **2.2.Dramaturgy**

Tokoh merupakan aspek penting yang membentuk satu cerita. Egri (1946) berpendapat bahwa tokoh merupakan hal fundamental yang harus dikuasai oleh penulis dalam membentuk cerita. Ia berpendapat bahwa tokoh dapat menciptakan maupun menghancurkan realita yang dibentuk dari suatu cerita. Maka dari itu, tokoh harus dibentuk berdasarkan kualitas-kualitas manusia yang dapat ditemukan di kehidupan nyata.

Menurut Egri (1946) setiap objek memiliki 3 dimensi, hal ini juga berlaku untuk manusia. Dimensi-dimensi ini saling berhubungan sehingga membentuk apa yang kita kenal dengan manusia. Egri membagi dimensi manusia menjadi sebagai berikut:

- a. Fisiologi  
Dimensi yang paling sederhana, namun tetap signifikan. Fisiologi menentukan rupa fisik seseorang. Komponen dalam fisiologi terdapat: jenis kelamin, umur, tinggi dan berat badan, postur tubuh, penampilan, dan kecacatan.
- b. Sosiologi

Berbeda dengan fisiologi yang membahas *nature* atau bawaan lahir, sosiologi adalah *nurture*. Lingkungan atau hal-hal eksternal yang mempengaruhi tokoh semasa hidupnya. Komponen dalam sosiologi terdapat: kelas sosial, pekerjaan, kehidupan sosial dan keluarga, agama, ras, dan hobi.

c. Psikologi

Dimensi terakhir dan yang paling kompleks ini merupakan gabungan dari kedua dimensi sebelumnya. Fisiologi dan sosiologi membentuk psikologi yang merupakan sifat, kebiasaan, cara pandang terhadap dunia, dengan kata lain kualitas tokoh yang tidak terlihat secara fisik. Komponen dalam psikologi terdapat: kehidupan sex, ambisi, frustrasi, sifat terhadap kehidupan, kemampuan, dan kualitas.

Setiap tindakan yang dilakukan oleh tokoh pasti memiliki suatu tujuan atau motivasi. Motivasi akan selalu mempengaruhi setiap keputusan yang diambil oleh seorang tokoh baik ia menyadarinya atau tidak. Ukuran motivasi yang dimiliki setiap tokoh tidak harus selalu besar dan bermakna. Hal-hal kecil yang dapat menggerakkan tokoh untuk melakukan sesuatu juga dapat dianggap sebagai motivasi.

Dalam setiap cerita, tokoh-tokoh yang dipilih dan ditentukan harus membentuk harmoni, atau menurut Egri membentuk *orchestra*. Egri (1946) mengatakan tokoh dengan sifat yang sama tidak akan menghasilkan konflik, sama seperti *orchestra* yang hanya bermain drum. Harmoni datang dari kombinasi tokoh dengan sifat dan pemikiran yang berbeda-beda. Perbedaan ini menghasilkan konflik yang menuntut tokoh untuk bergerak (tidak berarti bergerak secara harfiah) memajukan cerita.

Agar suatu cerita untuk mencapai harmoni maka setiap tokoh harus memiliki peran dalam cerita (kehadirannya harus signifikan dalam cerita). Peran-peran ini memiliki kesamaan antar satu cerita dan lainnya, maka dari itu biasanya disebut sebagai *archetype*. *Archetype* sendiri merupakan temuan psikologi yang dipopulerkan oleh Carl Jung. Walau begitu temuan ini menjadi esensial dalam membentuk harmoni. Jung berpendapat bahwa *archetype* dapat beriringan sehingga

menghasilkan variasi yang tidak terbatas. Berikut merupakan *archetype* dasar: *the hero* merupakan tokoh pemberani yang mendahulukan kebutuhan orang lain sebelum dirinya sendiri. *The shadow* merupakan kebalikan dari *archetype hero*, tokoh ini egois dan hanya mementingkan dirinya sendiri. *The fool* merupakan tokoh yang selalu menyusahkan dan membuat masalah. *The anima/animus* merupakan pasangan/kekasih yang menjadi zona nyaman tokoh utama (*anima* untuk perempuan dan *animus* untuk laki-laki). *The mentor* merupakan tokoh bijak yang mengarahkan tokoh utama kepada potensi maksimalnya. *The trickster* merupakan tokoh yang memanipulasi tokoh lain untuk mencapai keinginannya.

Tokoh yang bergerak akan mengalami perubahan secara fisik ataupun moral. Perlahan perubahan cara pandang ini mempengaruhi hubungan antar tokoh yang sudah dibangun sebelumnya. Tokoh yang pada awalnya dekat dapat menjadi asing pada akhir cerita, begitu pula sebaliknya.

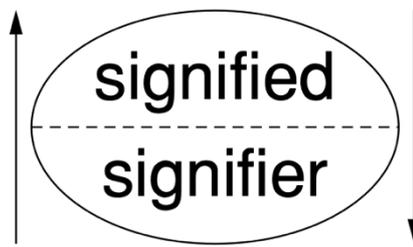
### **2.3.Semiotika**

Menurut Pierce (dalam Chandler, 2007) manusia merupakan makhluk yang selalu memiliki keinginan untuk membuat makna (*homo significans*). Teori semiotika dicetuskan oleh 2 tokoh dengan pendekatan yang berbeda, Ferdinand de Saussure dengan pendekatan linguistik dan Charles Sanders Pierce dengan pendekatan filosofi. Walaupun dengan pendekatannya yang berbeda, keduanya mempertanyakan hal yang sama, yaitu untuk mencari tahu bagaimana manusia mencapai proses pembuatan makna dan bagaimana pembentukannya mempengaruhi realitas yang kita alami. Apa yang membuat kata “bunga” membuat kita membayangkan objek “bunga”, merupakan pertanyaan-pertanyaan yang dijawab dengan teori semiotika. Secara sederhana, menurut Chandler (2007) semiotika dapat diartikan dengan ilmu yang mempelajari tanda.

Tanda dalam pengertian semiotika berbeda dengan tanda yang dikenal secara umum. Dalam semiotika tanda memiliki cakupan yang jauh lebih luas. Tanda dalam pengertian Saussure pada awalnya terbatas pada hal-hal abstrak seperti suara dan kata, namun seiring berkembangnya waktu teori ini digunakan untuk

menganalisa barang atau hal-hal yang bersifat materi. Dengan kata lain semua pengertian manusia yang digunakan untuk merujuk realita merupakan suatu tanda.

Dalam sudut pandang Saussure proses semiotika ini disebut sebagai signifikasi. Tanda menurutnya terdiri dari *signifier* dan *signified*. *Signifier* merupakan suara, simbol, atau objek yang merujuk pada objek atau pengertian lainnya. *Signified* merupakan *mental image* atau pemahaman yang muncul di kepala pendengar. Sebagai contoh, dalam konteks Bahasa Indonesia kata “bunga” merujuk kepada objek “bunga”. Kata “bunga di sini merupakan *signifier*, sedangkan objek “bunga” merupakan *signified*.



Gambar 2.1. Metode semiotika Saussure  
(Pierce dalam Chandler, 2007)

Makna yang dihasilkan dari suatu tanda selalu didasarkan pada kesepakatan bersama, maka dari itu terdapat perbedaan tanda untuk objek “bunga” dalam Bahasa yang berbeda. Walaupun begitu, dalam konteks Bahasa Indonesia (berlaku untuk Bahasa apapun), terlepas dari kebudayaan orang yang menggunakannya, kata “bunga” akan selalu merujuk kepada objek “bunga”. Proses pemaknaan tersebut merupakan apa yang dinamakan pemaknaan literal atau dalam istilah semiotika pemaknaan denotatif. Dalam pemaknaan denotatif, tanda digunakan untuk merujuk suatu hal atau pengertian secara mendasar, atau lebih tepatnya deskriptif.

Seiring berkembangnya cara manusia berkomunikasi dan pengaruh budaya, cara manusia menyampaikan sesuatu perlahan menjadi semakin kompleks. Tanda yang lebih kompleks ini tidak dapat diartikan hanya dengan pemaknaan literal, karena diperlukan pemahaman kontekstual budaya. Sebagai contoh, dalam budaya Indonesia kata “bunga” dalam suatu puisi dapat diartikan sebagai indah atau cantik

karena bunga sering diartikan sebagai sesuatu yang indah. Pemaknaan kontekstual ini merupakan pemaknaan konotatif. Dalam pemaknaan konotatif diperlukan konteks pemahaman yang lebih mendalam untuk memahami makna yang disampaikan.

Barthes (dalam Chandler, 2007) mengadopsi kerangka pemikiran Hjelmslev mengenai level tingkatan signifikasi. Pemikiran ini menyatakan bahwa proses pembacaan makna secara konotatif harus melalui proses denotatif. Dengan kata lain status *signified* pada satu tingkatan dapat diartikan sebagai *signifier* pada tingkatan yang lebih lanjut. Tingkatan pertama signifikasi merupakan pembacaan secara denotatif. Tingkatan kedua signifikasi merupakan pembacaan secara konotatif, dimana makna dari hasil pembacaan secara denotatif digunakan sebagai *signifier*.

Signifier	Signified	
Signifier		Signified
Sign		

Gambar 2.2. Tingkatan signifikasi (Barthes dalam Chandler, 2007)

