

5. KESIMPULAN

Dalam proses mengkomunikasikan cerita melalui film, desain visualisasi dari tokoh merupakan salah satu aspek yang paling penting untuk memberikan kesan kepada penonton. Berbagai kombinasi warna dan bentuk mengkomunikasikan hal yang berbeda. Terlepas dari tujuan untuk memberi kesan, dalam beberapa kasus makna dapat disampaikan juga melalui simbol. Menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure dan Roland Barthes yang didasari konteks dramaturgy dari cerita *Blade Runner 2049* untuk membaca simbol dari desain tokoh JOI, penulis menemukan bahwa terdapat 3 simbol pada desain tokoh JOI yang disampaikan melalui: desain fisik, desain *wardrobe*, dan desain *digital makeup*.

Desain fisik JOI merupakan simbol dari keinginan terdalam K untuk mengisi kekosongan hatinya. Simbol ini disampaikan melalui kesamaan penampilan tokoh JOI yang dimiliki K dengan iklan dari tokoh JOI yang ditemui dalam dunia *Blade Runner 2049*. Simbol kedua dalam tokoh JOI merupakan manifestasi dari *archetype* tokoh JOI yang disampaikan melalui perubahan *wardrobe* yang digunakan JOI sesuai dengan konteks *dramaturgy*. Pada awal cerita dimana *archetype* JOI merupakan *anima*, ia berpenampilan layaknya kekasih K. Di akhir film, setelah *archetype trickster* JOI terungkap, ia divisualisasikan seperti makhluk jahat yang menjijikan. Simbol terakhir merupakan sifat kepalsuan dari entitas JOI. Simbol terakhir ini digambarkan menggunakan *digital makeup* efek transparan dari tokoh JOI, yang ditampilkan seperti cangkang yang tembus pandang.

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