

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perubahan sifat divisualisasikan ke dalam desain tokoh Nanda Situmorang dan Yunus Situmorang dalam film animasi pendek Pahit Legit?

1.2. BATASAN MASALAH

Untuk memberi fokus pada pembahasan yang akan diberikan, maka peneliti memberikan beberapa batasan dalam penelitian ini:

1. Perubahan desain tokoh Nanda Situmorang dan Yunus Situmorang yang mengalami perubahan sifat sebelum dan sesudah meninggalnya Rania Tanuwijaya dari animasi pendek Pahit Legit.
2. Unsur *three-dimensional character*, elemen desain, dan pakaian dari tokoh tokoh Nanda Situmorang dan Yunus Situmorang dari animasi pendek Pahit Legit.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Menunjukkan perubahan sifat tokoh Nanda Situmorang dan Yunus Situmorang lewat elemen visual dan kostum tokoh dalam film animasi pendek Pahit Legit.

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI

Animasi adalah salah satu dari berbagai jenis media gambar bergerak yang biasa dijumpai oleh masyarakat. Hal yang membedakan animasi dengan media gambar bergerak lainnya adalah animasi dibuat dengan menggunakan efek untuk menciptakan rangkaian gambar yang hidup dan bergerak (Susanto dalam Aroisi, 2022). Animasi biasa kita jumpai dalam berbagai bentuk, baik melalui film animasi, iklan, maupun efek visual dalam film *live-action* (Kusumawardhani & Daulay, 2020). Tak jarang orang merasa tertarik untuk menonton film animasi karena melihat sesuatu yang familiar dengan dirinya secara fisiologi, maupun pengalaman, ataupun perasaan yang dialami oleh tokoh dari film yang ditontonnya. Keberhasilan animasi dalam menciptakan keterikatan emosional ini tidak terlepas dari desain

karakter yang kuat dan mampu merepresentasikan berbagai emosi serta kepribadian secara visual.

Kusumawardhani dan Daulay juga menambahkan bahwa animasi dapat menjadi media untuk menunjukkan emosi, perasaan, individu, gambar, suara, cahaya, maupun pernyataan politik. Maka, animasi merupakan media yang sempurna untuk menuangkan representasi terhadap suatu hal, bahkan yang terlihat tidak mungkin untuk ditampilkan di dalam dunia nyata maupun film *live-action* sekalipun.

2.2. DESAIN TOKOH

Desain tokoh memiliki pengaruh yang besar ke dalam proses pra-produksi film animasi, sama seperti proses *casting* dalam proses pra-produksi film *live-action* (Rall, 2017). Desain tokoh akan berperan penting dalam membawa narasi berjalan ke depannya. Hal ini dikarenakan desain tokoh yang akan kita pakai akan menjadi ikon atau rupa dari tokoh yang akan menjadi lakon dalam naskah yang telah disusun oleh penulis naskah. Desain tokoh disusun berdasarkan naskah yang telah disusun berdampingan dengan *three-dimensional character* sang tokoh. Oleh sebab itu, desainer tokoh biasanya akan berdiskusi bersama dengan penulis naskah dalam proses pembuatan desain tokoh.

Desainer tokoh harus mampu menyimpulkan unsur apa yang dimasukkan ke dalam tokoh tersebut, untuk membangun ekspektasi dari penonton terhadap film animasi yang akan dibuat. Desain tokoh yang baik harus bisa menunjukkan latar belakang, cara tokoh bertutur kata, bertingkah laku, dan bergaya (Tillman, 2019). Rall juga menjelaskan bahwa riset merupakan bagian yang paling penting dari proses membuat desain tokoh. Riset dilakukan untuk menampilkan representasi dan kekhasan yang baik, sesuai konsep, dan tidak melenceng dari norma atau adat yang berlaku.

2.3. THREE-DIMENSIONAL CHARACTER

Seorang tokoh fiksi dapat dinyatakan sebagai *three-dimensional* apabila Ia memiliki aspirasi, intensi, dan kedalaman dalam sifat, watak, maupun latar

belakangnya (Tillman, 2019). Dimensi tokoh ini lah yang nantinya akan digunakan bagi desainer tokoh untuk mengeksplor desain yang akan digunakan, seiringan dengan naskah. *Three-dimensional character*, seperti yang disampaikan oleh Egri (2015), mencakup dimensi fisiologi, psikologi, dan sosiologi yang berkontribusi pada kedalaman dan kompleksitas dari sang tokoh.

Menurut Egri, ketiga dimensi dari tokoh tersebut adalah:

2.3.1. FISILOGI

Egri menyatakan bahwa bentuk dari fisik dari tokoh dapat memberi dimensi terhadap dirinya. Contohnya adalah orang yang biasa saja tidak mungkin terlalu tinggi ataupun pendek, juga terlalu rupawan maupun buruk rupa. Aspek seperti kelamin, usia, tinggi, berat badan, penampilan, warna rambut/kulit/mata dapat memengaruhi perilaku dan pandangan seseorang.

2.3.2. SOSIOLOGI

Bentuk aspek sosiologi dari tokoh dapat berupa kelas sosial, pekerjaan, pendidikan, agama, ras, kebangsaan, status sosial, hobi, dan sebagainya. Faktor inilah yang membentuk suatu petunjuk pada penonton akan bagaimana sang tokoh berhubungan dengan orang-orang di lingkungannya. Egri dalam bukunya menyatakan bahwa lingkungan dapat menjadi suatu faktor pembentuk tokoh, dan hal ini membuat tokoh semakin berdimensi dan manusiawi. Tanpa lingkungan, maka tidak akan ada tokoh yang tiga dimensi.

2.3.3. PSIKOLOGI

Menurut Egri, aspek psikologi dapat menggambarkan motivasi tokoh dan menentukan bagaimana tokoh akan bertingkah laku, bertutur kata, dan sebagainya. Aspek-aspek ini antara lain adalah standar moral, ambisi, frustrasi, kekecewaan utama, temperamen, caranya menyikapi kehidupan, dan kemampuannya.

2.4. PAKAIAN/KOSTUM

Kostum yang digunakan oleh tokoh juga merupakan salah satu dari bagian penting dalam sebuah film animasi. Sebuah kostum dapat menjadi sarana untuk membentuk

utuh desain tokoh, menunjukkan keadaan emosional dari cerita maupun tokoh itu sendiri, dan membantu narasi untuk berjalan dengan menunjukkan perubahan yang terjadi melalui unsur-unsur yang terdapat dalam kostumnya (Yin, 2023). Kostum juga dapat menunjukkan posisi tokoh, sifat, gaya hidupnya, status, dan juga moral yang dianutnya. Menurut Kalmakurki (2021), melengkapi unsur sosiologi dan psikologi merupakan syarat untuk menciptakan desain tokoh yang baik. Bethke & Keigel (2019) menyatakan bahwa Cara orang berpakaian dapat menunjukkan identitasnya, dinamika sosialnya, bahkan asal dari pemakainya.

Welters & Lillethun (2018) menuliskan pakaian melibatkan gaya dan cara berpakaian yang ada dalam momen dalam ruang dan waktu tertentu. Hal ini juga sama halnya dengan sejarah yang selalu membutuhkan ruang (*space*) dan waktu (*time*) untuk berlangsung (Hapsari & Adil, 2022). Pakaian juga bersifat temporal dan geografis. Maka dari itu, pakaian dapat menjadi bukti bahwa suatu masyarakat, dalam suatu tempat, dan dalam suatu waktu mengikuti tren yang ada, dan hal tersebut merupakan ekspresi sosial yang menggambarkan sejarah dalam masyarakat. (Welters & Lillethun, 2018).

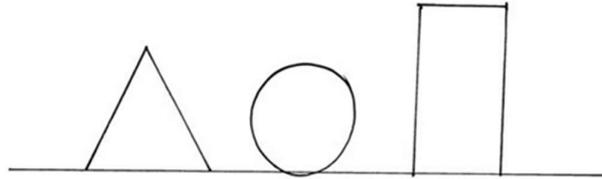
2.5. ELEMEN DESAIN

Elemen desain memiliki peran yang penting dalam desain tokoh. Elemen desain membantu narasi untuk tersampaikan dengan baik kepada penonton, hal ini dikarenakan elemen desain menjadi alat untuk menyampaikan narasi melalui representasi visual (Landa, 2019). Dengan hadirnya elemen desain yang jelas, menarik, dan membuat tokoh terlihat menonjol, maka penonton akan tertarik untuk mengikuti film animasi tersebut. Elemen desain seperti bentuk dan warna juga mampu menghadirkan keharmonisan dalam desain tokoh (Rall, 2017).

2.5.1. BENTUK

Bentuk berperan untuk membantu desainer tokoh, tim animasi, maupun penonton untuk mudah menghafal dan mengenal tokoh dengan cepat (Tillman, 2019). Selain itu, bentuk juga memiliki peran penting untuk menyampaikan sifat, watak, dan *mood* dasar dari tokoh yang didesain (Rori & Wahyudi, 2022). Dengan menyatukan

beberapa bentuk menjadi satu, maka desainer tokoh dapat meraih hasil yang lebih dinamis. Gabungan dari berbagai bentuk akan memberikan petunjuk kepada penonton akan sifat-sifat yang dimiliki oleh sang tokoh.



Gambar 2. 1 Berbagai macam bentuk dasar. (Rall, 2017)

Tillman menjelaskan, beberapa bentuk yang sering dijumpai adalah segitiga, lingkaran, dan persegi. Segitiga biasanya digunakan untuk menunjukkan adanya unsur atau sifat aksi, kegarangan, energi, kecerdikan, konflik, dan ketegangan dalam seorang tokoh. Lingkaran pada umumnya digunakan untuk menunjukkan adanya unsur utuh, kemegahan, luwes, kenyamanan, kesatuan, perlindungan, dan kekanak-kanakan. Persegi biasa digunakan untuk menunjukkan unsur kaku, kuat, dan keras dalam desain tokoh.

2.5.2. WARNA

Warna merupakan salah satu elemen desain yang efektif, hal ini dikarenakan warna mampu menambah nada, atmosfer, dan irama ke dalam narasi. Desain tokoh merupakan salah satu unsur dalam film animasi yang memanfaatkan warna sebagai elemen pelengkap. Dengan penggunaan warna yang kuat dalam desain tokoh, maka penonton dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan dalam narasi dengan lebih baik (Attademo, 2021). Maka dari itu, diperlukan ketelatenan dan intuisi yang tepat untuk menciptakan palet warna untuk tokoh yang menarik dan berhubungan dengan karakter maupun narasi dalam film animasi.

Warna biasa diidentikkan dengan berbagai perasaan dan emosi manusia. Suatu warna bisa memiliki banyak makna, makna ini bergantung pada perspektif masing-masing individu yang akan berpengaruh pada *mood*, tingkah-laku, bahkan sifat.

Semuanya ini bergantung pada faktor internal maupun eksternal individu tersebut (Lukmanto, 2020). Karena maknanya beragam tergantung identitas dan lingkungan individu, warna dalam desain tokoh dapat membantu menonjolkan sifat, kepribadian, atau identitas tokoh.

2.5.3. KESEIMBANGAN

Keseimbangan merupakan keselarasan yang membuat semua elemen di dalam desain harmonis. Faktor penting untuk menyeimbangkan desain adalah penggunaan garis tengah untuk meletakkan elemen yang dalam setiap sisi desain yang saling melengkapi satu sama lain (Alharbi, 2016).

Terdapat beberapa cara untuk menerapkan keseimbangan ke dalam desain, namun dalam penciptaan desain tokoh dalam proyek ini, penulis hanya akan menggunakan dua metode, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Dalam keseimbangan simetris, kedua elemen dibagi menjadi dua, dan keduanya harus saling mencerminkan satu sama lain. Metode ini merupakan cara yang paling mudah untuk menerapkan keseimbangan dalam desain karena keberadaan elemen yang sifatnya berulang. Metode ini membuat desain nampak formal dan elegan, namun juga dapat menimbulkan kesan yang membosankan karena statis dan terlihat kaku. Contoh desain yang menggunakan keseimbangan simetri adalah desain armor tokoh *clone troopers* dari Star Wars (2002) oleh George Lucas.



Gambar 2. 2 Desain armor clone troopers
(Sumber: *Star Wars II: Attack of The Clones* (George Lucas, 2002))

Selain keseimbangan simetri, terdapat juga keseimbangan asimetri yang memiliki bobot visual yang tidak seimbang di setiap sisi komposisinya. Keseimbangan asimetris dicirikan oleh desain yang seimbang dengan bobot visual yang tidak sama di kedua sisi garis tengah. Meskipun lebih sulit untuk menerapkan metode ini, hasil akhirnya lebih dinamis dan terlihat hidup, modern, dan penuh energi. Contoh tokoh yang menggunakan keseimbangan asimetri adalah ENA dari animasi web *Auction Day* (2020) oleh Joel G.



Gambar 2. 3 Tokoh ENA
(Sumber: *Auction Day* (Joel G, 2020))

2.6. PERUBAHAN SIFAT DALAM TOKOH

Seorang tokoh yang sama sekali tidak tersentuh oleh kejadian dalam hidupnya hanya dinyatakan sebagai pribadi yang sendirian, tidak hidup, dan statis, bukan seorang tokoh. Maka, dibutuhkan sebuah atau serangkaian kejadian untuk menguji kemampuan dan kualitasnya sebagai seorang tokoh (McKee, 2021). Pada saat kejadian itu membuatnya bereaksi dan bergerak sehingga terjadi perubahan yang bernilai dari dirinya baik secara internal maupun eksternal, maka seorang tokoh dapat disimpulkan sebagai tokoh yang kompleks dan hidup. Hal ini dapat ditunjukkan dalam desain tokoh melalui perubahan dari desainnya seiring berjalannya cerita. Perubahan ini dibuat untuk menunjukkan siapa dirinya sekarang, juga untuk menunjukkan seluruh kejadian yang telah ia alami. (Sari, 2020) menambahkan, adanya suatu perubahan di dalam tokoh juga dapat membentuk tangga dramatis yang terdapat di dalam jalannya sebuah film.

Miketić et al., (2018) menyatakan bahwa perubahan sifat dalam tokoh melalui desain tokohnya dapat ditunjukkan melalui berbagai aspek unsur desain, seperti keseimbangan, bentuk, warna, dan juga pakaian yang digunakan olehnya. Salah satu contoh tokoh yang memiliki perubahan sifat yang ditunjukkan dalam desainnya adalah tokoh ENA yang awalnya memiliki dua emosi (duka dan gembira) yang asimetri dalam dirinya, yang berubah menjadi abu-abu dan simetri kaku ketika ia sedih.



Gambar 2. 4 Perubahan emosi tokoh ENA
(Sumber: *Auction Day* (Joel G, 2020) dan *Temptation Stairway* (Joel G, 2021))

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Pahit Legit adalah film animasi pendek 2D yang dibuat oleh Polaria Studio yang terdiri atas 4 anggota. Film yang memiliki durasi 6 menit 48 detik ini menceritakan tentang seorang remaja berusia 21 tahun bernama Nanda yang ingin mempertahankan ingatan akan ibunya dengan melanjutkan usaha toko roti milik ibunya dulu, sebelum ibunya meninggal di Tragedi 1998. *Pahit Legit* memiliki tema melewati dan menerima rasa duka. Karena temanya yang cukup berat namun memiliki pembawaan yang ringan melalui genre tragedy komedi dan supernatural. Film ini dibuat untuk penonton yang berusia 14 tahun ke atas. Film yang dibuat dengan teknik *frame by frame* ini menggunakan rasio 16:9 dan beresolusi 1920 x 1080.