

2. STUDI LITERATUR

2.1. THREE-DIMENSIONAL CHARACTER

Three-dimensional Character adalah sebuah gagasan yang disusun oleh Lajos Egri dengan tujuan untuk merancang tokoh yang kompleks dan mendalam. Gagasan ini menjadi arahan untuk para penulis dalam mewujudkan tokoh yang realistis dan kuat. Egri (seperti dikutip dalam Simamora, 2022) menetapkan *Three-dimensional Character* yang terdiri oleh tiga sisi, yaitu sisi fisiologis, sosiologis dan psikologis dari sebuah tokoh.

Sisi fisiologis adalah hal yang berkaitan dengan wujud fisik dari sebuah tokoh, termasuk usia, jenis kelamin, tinggi dan berat badan. Fisiologi dari sebuah tokoh merupakan hal yang terpaparkan pertama pada penonton, menggambarkan bagaimana sebuah tokoh berinteraksi dengan lingkungannya dan bagaimana sebuah lingkungan menanggapi tokoh tersebut. Di sisi lain, sosiologi dari sebuah tokoh memaparkan kehidupan sosial dan hubungan yang dimiliki oleh tokoh tersebut. Sisi ini dapat menjelaskan bagaimana sebuah tokoh memandang dirinya sendiri dan sekitarnya, membentuk nilai dan kepercayaan yang dipegangnya. Sisi psikologis menekankan sifat dari sebuah tokoh melalui penetapan motivasi, kesukaan dan ketidaksukaan, trauma dan ketakutannya. Sisi ini menentukan tindakan sebuah tokoh secara internal.

2.2. KOMPONEN DESAIN TOKOH ANIMASI

Tokoh dalam sebuah animasi naratif adalah pelaku utama yang mendorong maju alur cerita. Sebagai subjek terhadap sebuah aksi, tokoh animasi ditempatkan untuk menjadi fokus pertama dalam sebuah adegan. Sattayasai et al. (2023) mengatakan bahwa berkembangnya industri animasi memiliki dampak yang besar pada desain tokoh, mendukung eksplorasi desain yang semakin luas. Desain tokoh yang dikembangkan dengan matang merupakan bagian penting dari proses produksi, di mana pada akhirnya hal tersebut dapat menentukan apakah produk akhir akan berhasil di pasar atau tidak (Purwaningsih, 2018). Dengan pemahaman bahwa tokoh adalah fokus pertama, desain visual yang disuguhkan pada penonton adalah hal

yang dirancang dengan perhatian penuh terhadap detail. Makna yang akan tersirat pada detail-detail tersebut adalah bentuk komunikasi yang diinisiasi oleh pembuat karya kepada penontonnya.

Dalam pembuatan sebuah tokoh animasi, ada banyak teori desain yang dapat diaplikasikan untuk menentukan komposisinya. Sattayasai et al. (2023) kembali menjelaskan bahwa elemen visual kecil dapat ditafsirkan satu persatu jika melihat sebuah tokoh sebagai sebuah gambar. Menurut Bancroft (seperti dikutip dalam Nasution et al., 2023), elemen dasar dari desain tokoh adalah bentuk, ukuran dan variasi. Elemen tersebut dapat ditemukan dalam desain tokoh pada umumnya dengan format yang berbeda-beda dan bergantung pada kebutuhan masing-masing karya.

Bentuk merupakan fondasi dari karakteristik tokoh yang ingin dirancang. Bentuk bisa mencakup bentuk-bentuk dasar yang dipahami secara umum seperti persegi atau lingkaran, namun juga mencakup bentuk yang lebih kompleks sebagai hasil dari penggabungan bentuk-bentuk dasar. Sifat dari sebuah tokoh dapat terlihat dari bentuknya secara keseluruhan. Selain mengungkapkan karakteristik dari sebuah tokoh, menetapkan bentuk tokoh dapat memudahkan animator dalam membayangkan desain tokoh tersebut pada sisi atau sudut yang berbeda. Beberapa contoh sifat yang lekat pada sebuah bentuk adalah sifat “baik” atau “lucu” untuk bentuk lingkaran, sifat “stabil” atau “dapat diandalkan” untuk bentuk segitiga dan sifat “jahat” atau “mencurigakan”.

Selain menentukan bentuk, ukuran dapat dimanipulasi untuk menekankan karakteristik yang dibawa oleh bentuk-bentuk tersebut. Jika diaplikasikan dengan benar, ukuran dapat menetapkan proporsi yang sesuai dengan sifat tokoh yang ingin dirancang. Variasi merupakan unsur yang mendefinisikan sebuah tokoh secara keseluruhan, setelah ditetapkannya semua bentuk yang akan digunakan dan masing-masing ukurannya. Kontras pada garis, pengulangan dalam penggunaan suatu bentuk dan permainan *negative space* adalah hal yang dapat memberikan variasi kepada sebuah tokoh untuk menambah vitalitas.

Kostum dan warna adalah unsur sekunder yang mendukung elemen desain tokoh. Kostum juga merupakan suatu hal yang dapat menggambarkan sifat dari sebuah tokoh dengan cara tokoh tersebut memakai pakaiannya dan gaya dari pakaian itu sendiri. Menganalisis kostum pada film sebagian besar termasuk dalam ranah interpretasi semiotik tradisional (Makryniotis, 2018). Penggunaan kostum, yang hadir dengan berbagai bentuk, dapat mempengaruhi sifat bentuk yang ditetapkan untuk tubuh sebuah tokoh. Kostum memecahkan karakteristik yang ada pada desain tokoh menjadi suatu hal yang lebih kompleks dari sebelumnya.

Warna juga memiliki sifatnya sendiri dan berperan sebagai pelengkap dari gambar yang sudah dibuat. Karena hal tersebut, warna perlu disesuaikan antara tokoh dan dengan keseluruhan film supaya bekerja dengan satu sama lain. Beberapa contoh penggunaan warna untuk menggambarkan suatu sifat adalah pemakaian warna gelap, seperti hitam, untuk tokoh antagonis dan warna terang, seperti putih, untuk tokoh protagonis.

2.3. TEORI BENTUK DALAM DESAIN TOKOH

Teori bentuk, seperti dijelaskan oleh Bancroft (2006), terdiri oleh tiga bentuk geometris sederhana, yaitu lingkaran, persegi dan segitiga. Bentuk-bentuk tersebut merupakan fondasi dalam merancang *silhouette* sebuah tokoh animasi, di mana seorang desainer tokoh dapat membangun tokoh yang menarik dengan fondasi tersebut. Setiap bentuk memiliki asosiasi visual tertentu yang dapat menggambarkan kepribadian sebuah tokoh kepada penonton.

Bancroft menjelaskan bahwa lingkaran diasosiasikan dengan kesan ramah, hangat, dan lembut, karena bentuknya yang halus dan tanpa sudut tajam. Di sisi lain, persegi cenderung mencerminkan stabilitas, kekuatan, dan keteguhan karena adanya kesan keseimbangan pada seginya. Segitiga memberi kesan dinamis, agresif, atau licik karena ujung-ujungnya yang tajam. Dibandingkan dengan persegi, segitiga memberi kesan ketidakstabilan karena seginya yang berjumlah tiga. Dengan menggunakan bentuk dasar ini, desainer tokoh dapat menyampaikan karakteristik dan emosi karakter secara visual dengan efektif.

2.4. PSIKOLOGI WARNA

Psikologi warna merupakan teori yang menerapkan makna pada warna dengan konteksnya yang dapat mempengaruhi persepsi, emosi dan perilaku manusia. Setiap warna memiliki asosiasi dan efek psikologis yang dapat memicu respons kognitif. Penggunaan warna dengan pertimbangan yang tepat dalam menggambarkan psikologi tokoh mampu menonjolkan kepribadian tokoh tersebut (Yu, 2022). Selain menunjukkan kepribadian sebuah tokoh, Erlyana (2023) menjelaskan bahwa warna dengan kontras adalah hal yang dapat menarik perhatian pada sebuah karya visual. Pencampuran warna ‘panas’ dan warna ‘dingin’ adalah salah satu cara untuk menghasilkan kontras pada warna, dibantu dengan pemahaman psikologi warna yang dapat memberi makna pada kontras tersebut.

Yu (2022) menyampaikan bahwa emosi warna merupakan pemahaman subjektif manusia terhadap dunianya. Teori psikologi warna menurut Molly E. Holzshlag (seperti dikutip oleh Erlyana, 2023) menetapkan makna untuk warna-warna dasar sebagai berikut:

Tabel 2.1. Teori Psikologi Warna menurut Molly E. Holzshlag

(Sumber: Erlyana, 2023)

Warna	Arti Psikologi
Merah	Bertenaga, kuat, kehangatan, nafsu, cinta, agresivitas, bahaya
Jingga	Energi, kesinambungan, kehangatan
Kuning	Optimis, harapan, filosofis, kecurangan, pengecut, pengkhianatan
Hijau	Alam, kesehatan, enak dipandang, kecemburuan, pembaharuan
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan
Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan
Cokelat	Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan

Abu-abu	Futuristik, modis, kesenduan, merusak, intelek
Hitam	Kematian, kekuatan, seksualitas, kemewahan, ketakutan, misteri, ketidakbahagiaan, keanggunan
Putih	Bersih, kecermatan, kemurnian, steril, kematian

2.5. BUSANA POSKOLONIALISME

Cheng & Wang (2024) menjelaskan bahwa pakaian adalah bentuk ekspresi nonverbal dan sarana untuk menyalurkan informasi tentang pemakainya. Karena hal tersebut, busana merupakan unsur penting dalam sejarah dan budaya. Pengaruh poskolonialisme pada Indonesia tidak hanya terlihat pada infrastruktur dan ideologi, namun juga terlihat pada tren busana yang ada pada zaman tersebut. Poskolonialisme, yang dipahami sebagai hasil dari masa kolonialisme sebuah negara yang dijajah, dapat terlihat dari masuknya dan penerimaan tren busana Eropa ke dalam tren busana Indonesia.

Busana wanita pada periode setelah masa kolonial menunjukkan perpaduan antara tradisi dan modernitas. Pada awal 1950-an, wanita terlihat mengenakan kebaya dengan kain batik panjang sebagai lambang keanggunan dan identitas budaya (Kusumadewi & Jerusalem, 2023). Kebaya berkembang menjadi lebih sederhana dan praktis di era 1960-an untuk mengikuti perubahan peran sosial wanita. Pada tahun 1960-an, tren busana Indonesia semakin berkembang dengan munculnya desainer mode dan lahirnya pusat perbelanjaan Sarinah sebagai *retailer* modern pertama di Indonesia (Ratuannisa et al, 2020). Tren busana Barat juga mulai terlihat dengan blus dan gaun *A-line* dengan berbagai motif, sebagai refleksi dari munculnya kecenderungan untuk memakai pakaian yang lebih berwarna dan bermotif. Salah satu contoh penggabungan antara tren Indonesia dan Eropa adalah pembuatan pakaian ibu dan anak yang memiliki *silhouette* pakaian Eropa yang bernama *dirndl* dengan menggunakan kain batik. Zaman (seperti dikutip oleh Ratuannisa et al, 2020) berpendapat bahwa *silhouette* gaun tersebut menggambarkan suasana romantis seorang wanita muda yang ceria pada waktu itu. Gaya busana ini dipengaruhi oleh atmosfer modern anak muda pada masa itu.

Di sisi lain, Prianti (2018) menjelaskan bahwa pria berada dalam oposisi biner terhadap tujuan mencapai identitas feminis. Hal ini menggambarkan tren busana pria Indonesia yang cenderung maskulin dan terlihat rapi. Pengaruh poskolonialisme pada tren busana pria Indonesia terlihat pada peningkatan pemakaian setelan jas, celana panjang dan dasi. Di Indonesia, jas pertama kali menjadi simbol pria modern, dan baru kemudian menjadi simbol pria "maskulin" modern. Jas diperkenalkan oleh Belanda selama penjajahan, dan menjadi dikenal sebagai pakaian elit (Prianti, 2018). Di tahun 1960-an, pria Indonesia cenderung memakai celana panjang ramping dan kemeja berkancing; sebuah pengaruh dari gaya busana Amerika dan Eropa.

Busana yang lekat dengan poskolonialisme sering terlihat digunakan oleh generasi muda, yang cenderung mengadopsi gaya pakaian modern yang dipengaruhi oleh tren global. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan pakaian seperti jas, kemeja, dan celana panjang yang lebih populer di kalangan generasi muda. Sebaliknya, kalangan tua lebih cenderung mempertahankan penggunaan busana tradisional sebagai bagian dari identitas budaya mereka. Perbedaan ini mencerminkan adanya kesenjangan antara generasi yang lebih terbuka terhadap pengaruh global dan yang lebih memilih untuk mempertahankan tradisi dalam berpakaian.

2.6. KEPRIBADIAN

Kepribadian adalah keseluruhan karakteristik, pola pikir, emosi dan perilaku yang dapat membedakan satu individu dengan lainnya. Dari melihat kepribadian seseorang, dapat terlihat juga bagaimana seorang individu berinteraksi dengan sekitarnya dan bagaimana respons mereka terhadap situasi tertentu. Carl Rogers (seperti dikutip oleh Ismail & Tekke, 2015) dan teorinya menekankan gagasan 'konsep diri', di mana adanya kecenderungan seseorang untuk bertindak dengan tujuan untuk mewujudkan dirinya, menghasilkan berbagai pengalaman yang disimbolkan dalam kesadaran individu tersebut sebagai pengalaman pribadi.

Grubb dan Grathwohl (seperti dikutip dalam Van der Westhuizen dan Kuhn, 2023) melihat adanya kecenderungan untuk mengembangkan konsep diri menggunakan simbolisme pada objek. Dengan hadirnya makna yang lekat dengan sebuah objek, manusia dapat membuat asosiasi antara objek tersebut dengan dirinya. Hal ini bertujuan untuk mendorong penguatan konsep diri dan mempersembahkannya kepada dunia di sekitarnya. Carl Rogers (seperti dikutip dalam Sili, 2021) menjelaskan bahwa manusia dapat mewujudkan kualitas-kualitas dari identitasnya secara utuh dengan bantuan orang di sekitarnya. Karena itu, adanya keinginan untuk memanasifestasikan identitas internal dan mewujudkannya secara eksternal berkaitan dengan sifat manusia yang bergantung pada hubungan interpersonal.

2.7. KONTRAS DAN JUKSTAPOSISI

Carbon (2014) menetapkan bahwa bukti yang paling prominen bahwa sesuatu adalah nyata terdapat pada persepsi indra. Kontras bertumbuh dari persepsi manusia terhadap hal yang ditangkap oleh inderanya. Dengan memproses tanda dan makna yang lekat pada sebuah objek, manusia dapat kemudian melakukan komparasi menggunakan informasi yang telah tersedia. Kontras muncul jika adanya jukstaposisi antara dua objek yang sedang diamati. Sifat antara objek-objek yang menetapkan adanya kontras terdapat pada munculnya perbedaan yang mencolok di mana perbedaan tersebut saling menonjolkan sifat satu sama lainnya.

Kontras dan jukstaposisi merupakan dua ide yang sering diaplikasikan pada analisis film. Eisenstein (seperti dikutip dalam Azizah, 2020) menandakan teori montase dengan konsep konflik dan kepercayaan yang tampak bertabrakan dengan dua faktor yang saling bertentangan. Penggunaan jukstaposisi dalam narasi dapat terlihat dalam montase, dengan munculnya gambar yang berurutan untuk menghadirkan ide abstrak untuk keseluruhan montase. Ide abstrak tersebut bukan hal yang dapat dikelola dari satu gambar saja; diperlukan gambar lain yang memunculkan kontras antara gambar-gambar tersebut. Kontras dan jukstaposisi adalah hasil dari integrasi gambar dan teks, memberikan makna abstrak lainnya (Azizah, 2020).