

2. LANDASAN PENCiptaan

2.1 Teori *3-Dimensional Character*

Egri (dalam Khotimah, Syarifudin, & Pramita, 2023) menyatakan bahwa karakter manusia dibangun melalui tiga dimensi utama, yaitu dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan menghasilkan perbedaan karakter antar individu. Penerapan ketiga dimensi tersebut dalam proses perancangan tokoh akan menghadirkan karakter yang lebih kompleks, realistik, dan mudah dipahami serta terhubung dengan audiens sepanjang alur cerita.

Dimensi fisiologis merupakan aspek yang menggambarkan wujud fisik karakter, dimana penampilan dari karakter akan menunjukkan sifat dari karakter itu sendiri. Aspek ini meliputi bentuk tubuh, warna kulit, warna mata, pakaian, aksesoris, serta penampilan fisik lainnya. Elemen visual ini digunakan untuk menunjukkan identitas karakter, sehingga penampilan fisik menjadi representasi dari kepribadian yang ditampilkan oleh karakter (Shelldon dalam Yulianti, 2021).

Dimensi sosiologis berkaitan dengan latar sosial yang membentuk perilaku dan kepribadian tokoh, seperti status ekonomi, profesi, pendidikan, agama, status pernikahan, kebangsaan, serta lingkungan tempat tinggal. Bagaimana tokoh diperlakukan di lingkungan sosialnya turut mempengaruhi cara tokoh menjalani kehidupan serta beradaptasi dalam masyarakat. Seperti seorang bayi yang tumbuh dalam suatu lingkungan tertentu, pengalaman sosial tersebut akan memberikan kesan dan membentuk perkembangan karakter di kemudian hari (Egri dalam Khotimah, Syarifudin, & Pramita, 2023).

Menurut Stanislavsky (dalam Berlianov, 2024), dimensi psikologis merujuk pada cara seseorang memahami proses internal yang membentuk tindakan, yakni melalui konstruksi bertahap “*inner creative state of the mind*” dan kerja kehendak (*effort of will*) yang mendorong karakter mencapai tujuannya. Dimensi ini mencakup pemahaman terhadap motivasi, intensitas keinginan, hambatan, serta strategi atau taktik, sehingga perilaku yang muncul tidak sekadar imitasi tetapi berakar pada kehidupan batin yang logis dan autentik. Selain itu, Stanislavsky menekankan bahwa pendalaman psikologis menuntut pengembangan imajinasi,

sensitivitas emosional, serta kapasitas untuk merangkai urutan tindakan yang koheren demi membangun pribadi karakter secara utuh, bukan hanya “kulit luarnya”.

2.2 Teori Kostum dan Properti

Kostum dalam animasi dapat diartikan sebagai elemen visual yang merepresentasikan identitas karakter melalui beberapa unsur seperti warna, bentuk, serta corak, yang berfungsi untuk menyampaikan simbol budaya, status sosial, dan peran karakter dalam cerita. Kostum bukan hanya sekadar pakaian, tetapi media untuk menyampaikan pesan simbolik yang menghubungkan karakter dengan lingkungan, budaya, serta makna cerita (Sani, Sin, & Umar, 2025). Pandangan ini sejalan dengan McKinney dan Butterworth (dalam Hook, 2023), yang menekankan bahwa kostum merupakan penanda visual yang melekat pada tubuh aktor dan menambah kesan dramatis dengan membangun identitas karakter, menyampaikan makna simbolis, serta memperkuat relasi antara tubuh, ruang, dan audiens.

Di sisi lain, properti digunakan sebagai elemen penting dalam membangun makna pertunjukan. Menurut Hann (2018), properti harus dipandang sebagai komponen performatif yang melekat pada tokoh, bukan sekadar objek dekoratif. Melalui interaksi dengan karakter, ruang, cahaya, pakaian, dan penonton, properti berperan dalam membentuk identitas karakter, mengubah dinamika tubuh aktor, serta menghadirkan kesan dramatis dalam jalannya narasi. Sejalan dengan itu, Bature-Uzor (2023) menegaskan bahwa properti merupakan bagian dari *mise-en-scène* yang berfungsi sebagai tanda visual dan penanda kultural dalam film, karena melalui penggunaannya, properti mampu menunjukkan status sosial, latar budaya, dan identitas karakter, sekaligus menghadirkan realisme dalam cerita.

2.3 *Developmentally Appropriate Design*

Menurut Kwangmuang, Jarutkamolpong, Duangngern, Gessala, & Sarakan (2024), pengembangan media animasi perlu memperhatikan aspek kesesuaian format (*format suitability*) agar benar-benar sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar anak. Oleh karena itu, animasi yang dikembangkan tidak hanya menyajikan

konten pengetahuan, tetapi juga dilengkapi dengan narasi yang mudah dipahami, visualisasi yang mendukung pemahaman konsep, serta aktivitas yang terkait dengan kehidupan sehari-hari anak. Elemen-elemen ini secara langsung mendorong anak untuk melakukan eksplorasi, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan berpikir analitis. Oleh karena itu, penekanan pada keselarasan desain animasi dengan tahap perkembangan kognitif anak dapat memperkuat efektivitas pembelajaran sekaligus membuat pengalaman belajar lebih bermakna. Pemilihan warna juga penting dalam membuat desain untuk anak karena warna membantu menarik perhatian, memunculkan respons emosional, dan mempermudah mereka memahami visual. Warna juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang membuat pesan dari cerita lebih mudah dipahami serta meningkatkan fokus anak melalui kontras dan pilihan warna yang tepat (Erlyana, Everlin, & Yuwono, 2023).

2.4 Bangsa Anglo-Saxon

Kedatangan bangsa Anglo-Saxon ke Britania bermula pada abad ke-5 ketika sekelompok suku Jermanik seperti Anglo, Saxon, dan Jutes bermigrasi dan menetap di berbagai wilayah Inggris. Proses kristenisasi kemudian berlangsung sejak akhir abad ke-6 melalui misi St. Augustine yang kemudian turut memberikan andil dalam perkembangan pendidikan pada masa Anglo-Saxon, di mana naskah-naskah Latin dan *Old English* dipelajari serta menjadi dasar pembentukan tradisi intelektual awal Inggris. Namun, penaklukan Norman pada 1066 menandai runtuhnya dominasi bahasa dan budaya *Old English*, karena elite baru berbahasa Prancis dan Latin mengambil alih struktur politik, gerejawi, dan pendidikan, sehingga bahasa Inggris Kuno tersisih dan akhirnya tidak lagi digunakan (Naismith, 2024).

Tidak ada sistem feodal atau pemaksaan produksi dalam masyarakat Anglo-Saxon, petani bebas (*ceorls*) mengelola lahan dan ternak mereka sendiri. Di atas mereka terdapat bangsawan rendah seperti *thegns* dan penguasa kecil, juga dikenal sebagai *petty kings*. Mereka memperoleh kekuasaan mereka bukan dari kepemilikan tanah besar, tetapi dari dukungan, sambutan, dan atribut dari petani bebas. Hadiah seperti senjata atau perhiasan serta pemakaman mewah menunjukkan status sosial, yang lebih menunjukkan persaingan sosial daripada

struktur hierarki yang kaku. Secara umum, masyarakat Anglo-Saxon adalah komunitas agraris bebas dengan hierarki yang dibentuk oleh hubungan sosial daripada kepemilikan tanah (Fallgren, 2023).

Cara berpakaian bangsa Anglo-Saxon dapat dilihat dari temuan arkeologis yang menunjukkan bros yang digunakan untuk mengikat pakaian berlapis seperti *peplos dress* atau gaun panjang, tunik, dan mantel yang ditutupi oleh bros berwarna-warni. Pakaian Anglo-Saxon dirancang agar dapat disemat dan ditahan oleh bros dekoratif sebagai bagian penting dari struktur busana mereka. Karena itu, pakaian bangsa Anglo-Saxon adalah pakaian yang tidak hanya terdiri dari kain sederhana, tetapi juga bergantung pada aksesoris logam sebagai penghias dan pengikat, yang mencerminkan status pemakainya (Hamerow, Shortland, & Cameron, 2021).

Berbagai properti yang digunakan bangsa Anglo-Saxon terutama terkait dengan aktivitas militer, perburuan, dan ritual seperti pedang sebagai senjata utama yang sangat dihargai, perisai bundar yang umum dipakai prajurit, dan tombak sebagai senjata paling sering digunakan baik untuk pertempuran maupun berburu. Selain itu, kuda dan perlengkapannya bukan hanya berfungsi sebagai alat transportasi tetapi juga merupakan simbol status. Barang-barang berharga seperti logam mulia dan perlengkapan pribadi menunjukkan kedudukan sosial mereka. Properti Anglo-Saxon secara umum menunjukkan masyarakat yang memprioritaskan perlengkapan perang, simbol status, dan barang fungsional sehari-hari (Gittos, 2025).