

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Kedukaan dan rasa kehilangan merupakan suatu emosi universal yang bisa dialami siapa saja, baik anak-anak maupun orang dewasa. Julianti & Laksmiwati (2022, hlm. 75) menyebutkan bahwa proses kedukaan merupakan sebuah fenomena yang berdampak pada psikologis setiap individu, termasuk individu yang tangguh sekalipun. Terutama bagi keluarga yang ditinggalkan, fenomena meninggalnya anggota keluarga dapat mengakibatkan trauma yang mendalam karena kehilangan orang terdekat.

Dalam menghadapi kedukaan, setiap orang memiliki persepsi yang berbeda, karena adanya perbedaan pengalaman masa lalu, latar belakang budaya dan tradisi, juga nilai-nilai yang dianut setiap individu (Al-Azan et al., 2025, hlm. 119-120). Trauma kehilangan anggota keluarga dapat ditanggapi secara berbeda bagi orang tua maupun anak, karena perbedaan sudut pandang dan pengalaman hidupnya. Bagi seorang anak, kehilangan sosok orang tua dapat mengakibatkan anak menjadi sulit menerima kenyataan (Zahira & Savira, 2024, hlm. 53). Sedangkan respons orang tua terhadap kematian anaknya tidak diakhiri dengan proses melupakan, melainkan melanjutkan hidup dengan realitas kematian yang telah terjadi dan rasa bersalah (Winta & Syafitri, 2019, hlm. 15-16). Perbedaan persepsi dan respons antargenerasi dalam menghadapi kedukaan dapat menimbulkan konflik yang kompleks, karena bersifat personal dan interpersonal secara sekaligus, menghadapi perbedaan sudut pandang dan kepribadian antara dua individu. Pada film *The Perfect Dish*, tokoh Axel (cucu) dan Popo (nenek) memiliki pengalaman hidup dan ikatan emosional dengan Mama secara berbeda, menciptakan kontras dalam mengekspresikan kedukaan yang mendorong terjadinya konflik antar kedua tokoh.

Aida (2021, hlm. 1) menyatakan bahwa salah satu fungsi film adalah sebagai bentuk representasi atas realitas yang dialami manusia dalam hidupnya, termasuk pengalaman duka. Dalam animasi, desain tokoh memiliki peran yang penting dalam memperlihatkan persepsi individu dan keunikannya dalam menghadapi berbagai situasi, termasuk kedukaan. *Inside Out* (2015) merupakan salah satu film yang memanfaatkan desain tokoh sebagai representasi kuat atas persepsi emosi manusia,

memberikan penekanan visual pada persepsi dan kepribadian setiap tokoh. Dalam merancang desain tokoh, elemen-elemen visual seperti bentuk tubuh, kostum, aksesoris, dan gestur dapat digunakan untuk memvisualisasikan kepribadian tokoh (Wibowo et al, 2024, hlm. 9), membuatnya lebih mudah dipahami dan dikenali oleh penonton. Pada film *The Perfect Dish*, desain tokoh berperan penting dalam memvisualisasikan persepsi setiap tokoh dalam menghadapi keduaan karena kematian Mama, memperlihatkan perbedaan respons setiap individu berdasarkan latar belakang dan pemahaman masing-masing tokoh. Oleh karena itu, eksplorasi visual menjadi tahap yang krusial untuk mendapatkan desain tokoh yang konsisten terhadap karakter yang dimiliki setiap tokoh.

Pembahasan terkait pengalaman keduuan pada umumnya menggunakan pendekatan teori *five stages of grief* yang membahas tahapan keduuan, seperti pada perancangan desain tokoh Lynn – karakter game *Past Life* (Tanaga, 2023). Namun, tema film *The Perfect Dish* memberi penekanan lebih mendalam kepada perbedaan respons tokoh terhadap keduuan, untuk memperjelas latar belakang konflik kepribadian yang terjadi dan memperdalam makna yang terkandung dalam film. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan teori *attachment styles* dalam menjelaskan pengalaman keduuan yang dilalui para tokoh, sebagai dasar visualisasi kontras respons antara cucu dan nenek dalam menghadapi keduuan atas meninggalnya seorang anggota keluarga.

1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana cara merancang tokoh untuk memvisualisasikan relasi antargenerasi pada film *The Perfect Dish*?

Penelitian ini akan berfokus pada desain tokoh Axel dan Popo dalam memperlihatkan kepribadian dan konflik antar kedua tokoh, terutama dalam menghadapi kondisi keduuan. Dalam proses perancangan tokoh, teori *three-dimensional character* dan *Big Five Personality* digunakan untuk merumuskan dasar kepribadian yang dimiliki kedua tokoh, dan kemudian diimplementasikan ke dalam salah satu tipe keterikatan berdasarkan *attachment theory*. Terakhir, teori desain tokoh digunakan untuk merancang desain tokoh Axel dan Popo. Secara

spesifik, aspek desain yang dieksplorasi meliputi kostum, warna, dan *basic shapes* pada masing-masing tokoh.

1.2. TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah untuk merancang tokoh yang merepresentasikan relasi antargenerasi yang terkandung pada kepribadian tokoh Axel dan Popo. Secara rinci, tujuan penciptaan ini berupa:

1. Merumuskan dasar kepribadian tokoh menggunakan pendekatan Tridimensional Tokoh untuk memahami aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi yang membentuk karakter masing-masing tokoh.
2. Mengimplementasikan dasar kepribadian tokoh ke dalam teori *Big Five Personality* untuk mendapatkan perbedaan sifat dasar masing-masing tokoh yang membentuk konflik kepribadian.
3. Mengeksplorasi hubungan Popo (nenek) dan Axel (cucu) dalam menghadapi keduaan menurut *Attachment Theory*, untuk memahami gaya keterikatan yang memengaruhi respons masing-masing tokoh terhadap keduaan.
4. Menerjemahkan hasil analisis kepribadian tokoh ke dalam perancangan desain tokoh animasi melalui aspek visual yaitu *basic shapes*, warna, dan kostum untuk merepresentasikan konflik kepribadian yang tersemat dalam tokoh secara konsisten.