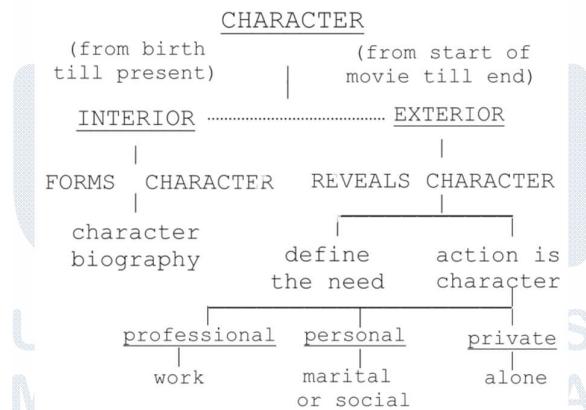


2. LANDASAN PENCiptaan

Dalam penelitian ini, digunakan teori terkait tokoh (*three-dimensional character*, desain tokoh, warna), beserta teori kepribadian berupa *Big Five Personality* dan *Attachment Theory*.

2.1. Tokoh

Field (2005, hlm. 46-47) menyatakan bahwa tokoh merupakan fondasi utama dari skenario film, karena film berfokus pada tindakan-tindakan dan pilihan yang dibuat oleh tokoh. Seperti yang terdapat pada Gambar 2.1, dalam merancang biografi tokoh, terdapat dua aspek yang perlu diperhatikan, yaitu aspek interior dan aspek eksterior (Field, 2005, hlm. 48-50). Aspek interior mencakup kepribadian tokoh yang terbawa sejak lahir, menjadi dasar atas segala keputusan yang akan dibuat oleh tokoh (Field, 2005, hlm. 50-51). Sedangkan aspek eksterior meliputi kehidupan tokoh selama film berlangsung, mencakup kehidupan profesional, personal, hingga pribadi tokoh (Field, 2005, hlm. 51-54). Pada penelitian ini, teori terkait tokoh berperan sebagai dasar penciptaan dan perancangan tokoh Axel dan Popo.



Gambar 2.1. Diagram konsep karakter.
(Sumber: Diadaptasi dari Field, 2005, hlm. 55).

Field (2005, hlm. 63) menyatakan bahwa terdapat 4 faktor esensial yang perlu dimiliki tokoh dalam film, yaitu memiliki keinginan yang kuat, memiliki sudut pandang pribadi yang jelas, memersonifikasi kepribadian tertentu, dan melalui

proses transformasi. Egri (1946, hlm. 60) juga menekankan bahwa perkembangan – atau *character growth* – merupakan suatu hal esensial dalam hidup manusia, begitu juga dalam penulisan skenario yang baik. Setiap konflik yang dihadapi oleh tokoh akan mendorongnya untuk secara aktif membuat keputusan yang mendesaknya untuk berubah seiring berjalanannya waktu (Egri, 1946, hlm. 65).

Dalam penulisan skenario film, Egri (1946, hlm. 106-107) memperkenalkan istilah *pivotal character* – atau umumnya dikenal sebagai protagonis – yang menjadi elemen penting dalam menggerakkan cerita. Tokoh protagonis yang baik harus memiliki sesuatu yang diperjuangkan, dan ia harus bereaksi secara agresif, tidak bisa berkompromi, bahkan tegas untuk mendapatkan tujuannya tersebut (Egri, 1946, hlm. 107). Di sisi lain, tokoh oposisi – atau antagonis – dalam film juga perlu dibuat sama kuatnya, bahkan sama tegasnya dengan tokoh protagonis, untuk menciptakan lawan yang setara bagi tokoh utama untuk mengalami transformasi yang ia butuhkan (Egri, 1946, hlm. 113).

2.1.1. *Three-dimensional Character*

Egri (1946, hlm. 33) mengatakan bahwa layaknya benda, terdapat juga tiga dimensi dalam diri setiap manusia, yang terbagi menjadi dimensi fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Dimensi fisiologi mencakup penampilan dan fisik yang dimiliki oleh manusia, menjadi dimensi yang paling kentara – terutama dalam medium visual (Egri, 1946, hlm. 33). Dimensi sosiologi berfokus pada interaksi dan hubungan individu dengan lingkungannya (Egri, 1946, hlm. 33-34). Terakhir, dimensi psikologi merupakan hasil kombinasi antara dimensi fisiologi dengan sosiologi, menghasilkan suatu kepribadian yang unik (Egri, 1946, hlm. 34).

2.1.2. *Character Design*

Dalam membentuk desain tokoh, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan, mulai dari *character archetype*, cerita, orisinalitas, bentuk dasar, referensi, hingga estetika (Tillman, 2011, hlm. 4-9). *Archetype* memiliki hubungan erat dengan latar belakang tokoh dan cerita yang akan disampaikan, dan merupakan salah satu hal dasar yang perlu dirumuskan sebelum merancang desain tokoh secara visual

(Tillman, 2011, hlm. 23). Orisinalitas memiliki keterkaitan dengan unsur kebaruan yang terbentuk dalam desain, memberikan keunikan pribadi pada masing-masing desain yang dibuat (Tillman, 2011, hlm. 66). Sedangkan aspek bentuk dasar, referensi, hingga unsur estetis mengacu pada aspek visual dari desain tokoh.

Bentuk atau *shapes* merupakan unsur dasar yang ditangkap manusia untuk membentuk persepsi dasar atas ciri dan fungsi suatu barang maupun objek (Tillman, 2011, hlm. 67). Secara garis besar, bentuk kotak memiliki makna stabilitas, kepercayaan, kejujuran, keamanan, keadilan, hingga maskulinitas (Tillman, 2011, hlm. 68). Bentuk segitiga memiliki makna agresi, energi, kecerdikan, konflik, hingga tensi (Tillman, 2011, hlm. 70). Sedangkan bentuk lingkaran memiliki makna keutuhan, keceriaan, kesatuan, kenyamanan, hingga sifat kekanak-kanakan (Tillman, 2011, hlm. 72). Dalam penerapannya, penggunaan bentuk dasar tidak menjadi fokus utama dari desain tokoh, namun menjadi dasar keseluruhan atas latar belakang tokoh tersebut (Tillman, 2011, hlm. 73).

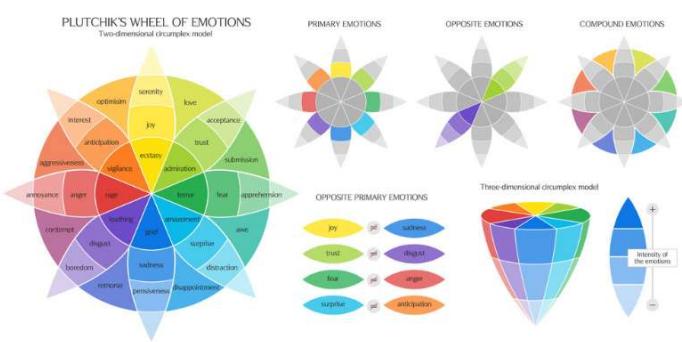
Salah satu unsur utama yang perlu diperhatikan dalam merancang aspek estetis dalam desain tokoh adalah audiens atau target penonton (Tillman, 2011, hlm. 104-105). Menurut faktor usia, penonton diklasifikasikan menjadi 4 kelompok, yaitu usia 0-4 yang menikmati desain tokoh dengan bentuk kepala dan mata yang besar dan warna yang cerah, kelompok usia 5-8 tahun yang meminati desain tokoh dengan bentuk yang sedikit lebih kompleks, kelompok usia 9-13 tahun dengan desain tokoh yang lebih realistik dan detail, hingga kelompok usia 14-18+ tahun yang meminati desain tokoh yang serupa dengan kehidupan nyata – dengan warna yang kompleks dan desain yang proporsional (Tillman, 2011, hlm. 105).

Tillman (2011, hlm. 110) menyatakan bahwa warna memiliki hubungan yang sangat erat dengan tokoh, latar belakangnya, hingga koneksinya dengan penonton. Secara dasar, pembagian warna dalam desain tokoh dibagi menjadi warna primer dan warna sekunder – merah, kuning, biru, ungu, hijau, oranye, hitam, dan putih (Tillman, 2011, hlm. 111).

Setiap warna memiliki sifat dan emosi yang terkandung di dalamnya, dan intensitas emosionalnya secara spesifik digambarkan melalui implementasi *tint* dan *shades* (Tillman, 2011, hlm. 112- 115). Warna merah cenderung menggambarkan

keberanian, bahaya, gairah, amarah, dan cinta (Tillman, 2011, hlm. 112-114). Warna kuning umumnya diasosiasikan dengan kebahagiaan, kehati-hatian, kecemburuan, hingga kenyamanan (Tillman, 2011, hlm. 112-114). Warna biru secara umum dipersepsikan sebagai penanda kebijakan, kepercayaan, ketenangan, dan kesedihan (Tillman, 2011, hlm. 112-114). Warna ungu diasosiasikan dengan kekuatan, kemewahan, dan bangsawan (Tillman, 2011, hlm. 112-114). Warna hijau merepresentasikan optimisme, kehidupan, keamanan, dan sesuatu yang alami (Tillman, 2011, hlm. 112-114). Warna oranye umumnya menggambarkan kreativitas, ketertarikan, dan keceriaan (Tillman, 2011, hlm. 112-114). Terakhir, warna hitam umumnya menggambarkan kekuatan, ketakutan, kedukaan, hingga misteri, sedangkan warna putih menggambarkan kebersihan, kesucian, dan kesempurnaan (Tillman, 2011, hlm. 112-114).

Dalam keterkaitannya dengan intensitas emosional tokoh, *wheel of emotions* karya Plutchik dapat digunakan untuk memperdalam aspek psikologis tokoh melalui warna. Seperti yang terlihat pada Gambar 2.2, warna dapat digunakan untuk mengaitkan 8 emosi dasar manusia, beserta kombinasi dan intensitasnya masing-masing (Interaction Design Foundation, 2025). Pada penelitian ini, eksplorasi warna berperan penting untuk memperlihatkan emosi dan kepribadian tokoh secara lebih jelas.



Gambar 2.2. Diagram Wheel of Emotions.

(Sumber: diadaptasi dari situs 6seconds, <https://www.6seconds.org/2025/02/06/plutchik-wheel-emotions/>).

2.2. *Big Five Personality*

McCrae et al (1999, hlm. 142) menyatakan bahwa komponen utama dari sistem kepribadian manusia terindikasi melalui tendensi dasar, adaptasi karakter, dan konsep pribadi seseorang. Bahri et al (2024, hlm. 4) menjelaskan bahwa teori *Big Five Personality* dapat digunakan untuk memahami lebih lanjut perilaku tokoh pada film. Melalui tabel pada Gambar 2.3, ditampilkan 5 komponen dari *Five Factor Method Big Five Personality* – yaitu, *openness to experience*, *conscientiousness*, *extraversion*, *agreeableness*, dan *neuroticism* – beserta hubungannya dengan bentuk ekspresi dan perilaku yang dilakukan seseorang. Pada penelitian ini, teori *Big Five Personality* digunakan untuk merumuskan kepribadian tokoh secara lebih spesifik.

Basic tendencies	Characteristic adaptations	Objective biography
Neuroticism N3: Depression (a tendency to experience dysphoric effect—sadness, hopelessness, guilt)	Low self-esteem, irrational perfectionistic beliefs, pessimistic attitudes	"Betty" (very high N3) feels guilty about her low-prestige job (Bruehl, 1994).
Extraversion E2: Gregariousness (a preference for companionship and social stimulation)	Social skills, numerous friendships, enterprise vocational interests, participation in sports, club memberships	J.-J. Rousseau (very low E2) leaves Paris for the countryside (McCrae, 1996).
Openness to Experience O4: Actions (a need for variety, novelty, and change)	Interest in travel, many different hobbies, knowledge of foreign cuisine, diverse vocational interests, friends who share tastes	Diane Ackerman (high O4) cruises the Antarctic (McCrae, 1993–1994).
Agreeableness A4: Compliance (a willingness to defer to others during interpersonal conflict)	Forgiving attitudes, belief in cooperation, inoffensive language, reputation as a pushover.	Case 3 (very low A4) throws things at her husband during a fight (Costa & McCrae, 1992b).
Conscientiousness C4: Achievement Striving (strong sense of purpose and high aspiration levels)	Leadership skills, long-term plans, organized support network, technical expertise	Richard Nixon (very high C4) runs for President (Costa & McCrae, in press).

Gambar 2.3. Komponen sistem kepribadian FFT.

(Sumber: diadaptasi dari McCrae & Costa, 1999, hlm. 143).

Openness to experience menjelaskan kebutuhan mental seseorang akan perubahan dan hal baru (McCrae et al, 1999, hlm. 143). Orang dengan tingkat *openness to experience* yang tinggi akan cenderung tertarik pada kegiatan dan pembelajaran baru, sedangkan orang-orang dengan tingkatan yang rendah akan memilih untuk melakukan kegiatan yang sudah mereka pahami (Bahri et al, 2024, hlm. 4).

Conscientiousness menjelaskan tingkat impulsivitas seseorang dalam meraih tujuan (McCrae et al, 1999, hlm. 142). Tingkat *conscientiousness* yang tinggi

ditandai dengan keunggulan seseorang secara profesional, dan tingkat yang rendah cenderung ditandai dengan kebiasaan seseorang dalam melakukan hal impulsif dan menunda pekerjaan (Bahri et al, 2024, hlm. 5)

Extraversion menjelaskan preferensi seseorang untuk meraih stimuli sosial dan berinteraksi dengan orang lain (McCrae et al, 1999, hlm. 142). Orang-orang yang bersifat ekstrovert akan cenderung bersikap lebih energik dan semangat saat berinteraksi dengan orang lain, sedangkan para introvert akan cenderung bosan saat menghadiri kegiatan sosial (Bahri et al, 2024, hlm. 6).

Agreeableness menjelaskan kecenderungan seseorang dalam memperlakukan orang lain untuk meraih harmoni (McCrae et al, 1999, hlm. 142), berkaitan erat dengan hubungan seseorang dengan orang di sekitarnya. Orang-orang dengan tingkat *agreeableness* yang tinggi cenderung memiliki sedikit musuh dan lawan, dengan loyalitas yang tinggi terhadap sesamanya – sedangkan mereka yang memiliki tingkat *agreeableness* yang rendah cenderung lebih tidak disukai oleh masyarakat sekitarnya (Bahri et al., 2024, hlm. 7).

Terakhir, *neuroticism* menjelaskan tendensi seseorang untuk mengalami kesedihan, rasa bersalah, dan keputusasaan (McCrae et al, 1999, hlm. 142). Tingkat *neuroticism* yang tinggi ditandai dengan stabilitas emosional seseorang yang rendah, seperti mengalami kecemasan, kesedihan, dan kecenderungan mudah murung (Bahri et al, 2024, hlm. 8). Sedangkan tingkat *neuroticism* yang rendah ditandai dengan kepercayaan diri yang tinggi pada seseorang, tanpa adanya kecemasan yang berlebih (Bahri et al, 2024, hlm. 8).

2.3. *Attachment Theory*

Bowlby (1980, hlm. 39) menyatakan bahwa perilaku keterikatan – atau *attachment behavior* – merupakan sebuah perilaku yang diusahakan seseorang untuk mempertahankan kedekatannya dengan individu lain. Pada dasarnya, *attachment behavior* merupakan sistem perilaku yang bersifat naluriah karena berkaitan dengan kelangsungan hidup seseorang – mendorongnya untuk terus mempertahankan hubungan dengan pengasuhnya yang melindunginya dari bahaya (Bowlby, 1980, hlm. 40).

Attachment behavior tidak dapat dikategorikan hanya dengan satu tindakan spesifik saja, melainkan harus dianalisis melalui berbagai macam perilaku dan perkembangannya, sehingga dapat dikelompokkan menjadi salah satu kategori *attachment style* (Ainsworth, 2015, hlm. 6). Batholomew (sebagaimana dikutip Jayanti, 2025, hlm. 182), menjelaskan 4 kategori *attachment styles* berdasarkan teori *attachment* oleh Bowlby, yaitu *secure attachment*, *preoccupied attachment*, *fearful attachment*, dan *dismissing attachment*. Dalam penelitian ini, *attachment theory* digunakan untuk mendalami kepribadian tokoh dan responsnya terhadap kedukaan, untuk kemudian dirancang secara visual.

Secure attachment dapat dijelaskan sebagai gaya keterikatan yang bersifat konstruktif tanpa adanya ketergantungan (Jayanti, 2025, hlm. 182). Neuman (2025, hlm. 8) mendeskripsikan *secure attachment* dengan karakteristik berupa deskripsi hubungan yang jelas, dan keseimbangan antara hubungan personal maupun interpersonal.

Preoccupied attachment – bisa juga disebut *anxious ambivalent attachment* – diidentifikasi dengan upaya seseorang secara terus-menerus untuk membangun hubungan yang kuat, hingga bergantung kepada sikap orang lain untuk mencapai penerimaan (Jayanti, 2025, hlm. 183). Bowlby (1973, hlm. 211-212) mendefinisikan *anxious attachment* sebagai seseorang yang ‘sangat bergantung’ dan selalu berusaha memperlihatkan kedekatan kepada pihak tertentu. Sosok dengan *anxious attachment* cenderung berkepribadian kurang percaya diri dan selalu berusaha dalam jarak yang dekat dengan sosok tertentu (Bowlby, 1973, hlm. 212). Beberapa karakteristik yang terkandung dalam kategori ini berupa penjelasan yang berlebih akan suatu hubungan, adanya idealisasi akan pihak lain, dan perubahan emosi yang drastis (Neuman, 2025, hlm. 8).

Fearful-avoidant attachment mengacu pada seseorang yang memiliki kebutuhan besar untuk merasa diterima, namun memilih untuk menolak menjalin hubungan yang erat dengan orang lain karena rasa takut akan penolakan (Jayanti, 2025, hlm. 183). Bowlby (1980, hlm. 140) menjelaskan proses kedukaan secara penghindaran merupakan suatu respons yang dilakukan secara tanpa sengaja, disebabkan oleh kedukaan berlebih yang menyebabkan mati rasa. Dalam kategori ini, seseorang

cenderung mengalami *social anxiety*, ketakutan akan penolakan, dan menghindari konflik (Neuman, 2025, hlm. 9).

Kategori terakhir – *dismissing attachment* – merujuk pada seseorang yang cenderung mengabaikan hubungan dengan orang lain, menganggap bahwa dirinya adalah seseorang yang mandiri (Jayanti, 2025, hlm. 183). Neuman (2025, hlm. 8) menjelaskan adanya sikap tertutup secara emosional, penekanan pribadi atas ketangguhan diri, dan cenderung merendahkan hubungan interpersonal sebagai ciri-ciri dari *dismissing attachment*.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Untuk meraih tujuan penelitian, digunakan metode penciptaan kualitatif agar mendapatkan hasil yang bersifat deskriptif dan interpretatif sehingga mencapai pemaknaan yang dituju sesuai tema film. Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur terkait teori yang digunakan sebagai dasar penciptaan dan observasi karya-karya acuan. Studi literatur yang dikumpulkan berupa teori Tridimensional Tokoh, *Big Five Personality*, *Attachment Theory*, dan teori desain tokoh. Observasi dilakukan terhadap film-film dengan yang memiliki keterkaitan dengan tema dan konsep film *The Perfect Dish*. Data-data yang didapatkan kemudian dianalisis dan diterapkan menjadi deskripsi kepribadian tokoh Axel dan Popo, beserta visualisasi desain tokoh.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

The Perfect Dish adalah sebuah film animasi pendek naratif *hybrid* dengan sebagian besar adegan menggunakan teknis 3 dimensi berdurasi 8 menit yang diproduksi oleh Sabi Animations untuk keperluan Tugas Akhir. Film ini mengangkat tema keluarga, terutama pada keterbukaan untuk membuka lembaran baru (*moving on*). Mengambil genre drama-komedи, film ini bercerita tentang Axel, seorang anak laki-laki yang masih belum bisa menerima kematian ibunya, dan berusaha untuk mengembalikan foto kenangan bersama ibunya yang diturunkan oleh Papa (Ayah) dan Popo (Nenek). Dengan fokus utama film yang bertumpu pada dinamika