

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-komedi, 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

emosional yang terjadi pada sebuah keluarga dalam menghadapi kedukaan, digunakan gaya visual *painterly* dan gaya animasi *stylized* melalui teknik animasi 3D dan 2D.

Konsep penceritaan *The Perfect Dish* mengangkat pengalaman melepaskan dan prosesnya yang bersifat personal. Dalam film ini, digunakan teknik animasi 3D dengan implementasi teknik animasi 2D pada beberapa *shot*, dengan aspek rasio yang berbeda pada setiap *act*, yaitu 16:9 pada *scene 1*, 4:3 pada *scene 2-7*, dan 1.66:1 pada *scene 8*. Untuk mendukung gaya naratif yang digunakan, dipilih gaya visual yang bersifat non-realis – terutama pada desain tokoh – untuk memberi penekanan terhadap perbedaan respons kedukaan yang dialami setiap tokoh dan dinamika interaksi emosional yang dilalui secara individu. Pertimbangan terkait *basic shapes*, kostum, dan warna yang digunakan dalam proses perancangan merupakan komponen yang krusial untuk memvisualisasikan karakteristik tokoh secara efektif.

Proses pendalaman dinamika tokoh dalam film dimulai dengan melakukan observasi terhadap kepribadian dan desain tokoh dalam beberapa film, yaitu *Win or Lose* (2025), *A Real Pain* (2024), *500 Days of Summer* (2009), *Turning Red* (2022), *Bao* (2018), *Inside Out* (2015), *Frozen* (2013), *Maleficent* (2014), *Onward* (2020), dan *Up* (2009). *Win or Lose* (2025) – pada Gambar 3.1 – digunakan penulis sebagai referensi utama dalam merumuskan kepribadian tokoh yang dapat menghasilkan dinamika konflik kepribadian yang bersifat interpersonal. Selain itu, film ini juga menggunakan berbagai elemen visual untuk memperjelas konflik internal tokoh, yang menjadi referensi dalam perancangan tokoh.



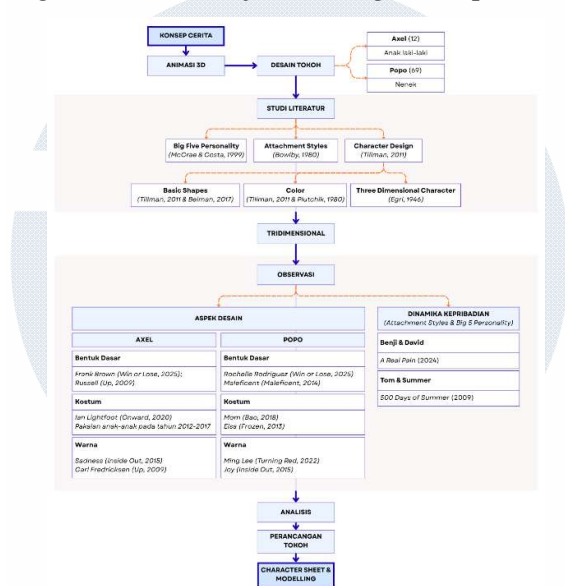
Gambar 3.1. Poster serial animasi “Win or Lose”.  
(Sumber: *Win or Lose*, Hobson & Yates, 2025).

Setelah mematangkan konsep cerita dengan kelompok, kegiatan perancangan tokoh dimulai dengan merumuskan tridimensional tokoh – dimulai dari aspek psikologis, sosiologis, hingga fisiologis. Analisis tridimensional merupakan salah satu tahap yang penting untuk meraih unsur *believability* atas segala aksi dan keputusan yang dibentuk oleh masing-masing tokoh, membentuk kepribadian yang konsisten pada awal hingga akhir film.

Untuk merumuskan kepribadian tokoh dengan lebih mendetail, digunakan pendekatan *Big Five Personality* untuk mempelajari kecenderungan masing-masing tokoh dalam menghadapi berbagai situasi. Setelah mendapatkan spesifikasi kepribadian masing-masing tokoh, dianalisis bentuk *attachment style* yang dimiliki kedua tokoh terhadap tokoh Mama. Melalui perbedaan bentuk *attachment style* yang dimiliki oleh Axel dan Popo, maka dapat dirumuskan konflik interpersonal yang dialami kedua tokoh akibat perbedaan persepsi yang dimiliki.

Salah satu tantangan terbesar dalam mendesain tokoh adalah membentuk visualisasi yang menarik perhatian penonton secara emosional maupun psikologis (Lukmanto, 2022, hlm. 194). Oleh karena itu, visualisasi desain tokoh dilakukan setelah merumuskan kepribadian tokoh Axel dan Popo beserta konfliknya secara

menyeluruh, dimulai dengan melakukan studi literatur terhadap elemen-elemen desain tokoh seperti bentuk dasar, kostum, dan warna. Selain itu, dilakukan juga observasi terhadap desain dan kepribadian tokoh pada film yang menjadi acuan untuk memvisualisasikan kedua tokoh, seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.2. Terakhir, proses finalisasi desain tokoh dilakukan dengan perancangan *character sheet* masing-masing tokoh dan dilanjutkan dengan tahapan *character modelling*.



Gambar 3.2. Skema perancangan desain tokoh.

(Sumber: Penulis)

### 3.2.1. Tridimensional Tokoh

Mengawali proses perancangan tokoh Axel dan Popo, penulis melakukan perumusan tridimensional masing-masing tokoh, dimulai dari aspek psikologis, sosiologis, hingga fisiologis. Melalui perumusan tridimensional tokoh, dapat ditemukan keterhubungan setiap tokoh dalam membangun cerita.

#### 1. Axel

Proses perumusan tridimensional tokoh Axel dimulai dengan mendefinisikan psikologis tokoh, dilanjutkan dengan merumuskan sosiologis dan diakhiri dengan menyusun aspek fisiologis. Berdasarkan konsep cerita, Axel memiliki psikologis yang imajinatif, lugu, impulsif, dan bertekad kuat untuk mencapai

tujuannya, yaitu mempertahankan memori seperti sediakala. Egri (1946, hlm. 63) menekankan bahwa syarat terbentuknya tokoh *pivotal* adalah adanya tekad yang kuat dalam dirinya.

Secara sosiologis, Axel merupakan keturunan *chinese*-Indonesia yang berasal dari kelas sosial menengah. Situasi keluarga yang harmonis membuatnya terikat dengan suasana yang menyenangkan, dan tidak menyukai pertengkaran. Namun, keterikatannya dengan Mama membuatnya menjadi sosok yang mudah terikat, posesif, dan kesulitan melepaskan sosok terdekat dengan dirinya.

Terakhir, aspek fisiologis kemudian dirancang berdasarkan kepribadian Axel secara psikologis dan sosiologis. Kesan lugu dan impulsif divisualisasikan secara fisiologis melalui perawakannya yang gemuk dan pendek. Matanya sipit dan rambut yang tajam merepresentasikan etnisnya beserta kepribadiannya yang cenderung kaku dan protektif.

## 2. Popo

Perumusan tridimensional Popo dimulai dengan mengeksplorasi psikologis dan sosiologis secara berkesinambungan, dan dilanjutkan dengan perumusan aspek fisiologis tokoh. Secara psikologis, Popo memiliki kepribadian yang tenang dan introvert. Ia juga bersifat protektif terhadap barang-barang ataupun segala sesuatu yang ia anggap berharga.

Secara sosiologis, Popo merupakan keturunan pertama *chinese*-Indonesia di dalam keluarga berkelas sosial menengah. Sebagai keturunan pertama, masa kecil Popo banyak terpapar dengan kebudayaan *chinese*, membuatnya memiliki ketaatan yang kuat terhadap tradisi dan cenderung bersifat *old-fashioned*. Saat mengalami konflik, ia akan cenderung memendam emosi, namun amarahnya akan meledak apabila kehilangan kesabaran.

Berdasarkan kedua aspek kepribadian yang telah dirumuskan, maka disusun aspek fisiologis tokoh Popo. Latar belakang etnis dan kebudayaan yang dianut divisualisasikan melalui mata yang selalu tertutup. Selain itu, usianya yang telah mencapai 69 tahun divisualisasikan dengan banyak kerutan pada kulitnya, dan juga badannya yang bungkuk. Ia menggunakan pakaian *cheongsam* dengan motif yang tergolong rumit, menggambarkan kepribadiannya yang kompleks.

### 3.2.2. Observasi

Setelah mendapatkan aspek-aspek kepribadian tokoh, penulis melakukan observasi terhadap desain dan kepribadian tokoh pada film yang digunakan sebagai acuan tambahan dalam merancang desain tokoh. Dalam merancang aspek desain, dilakukan observasi aspek bentuk dasar, kostum, dan warna pada desain tokoh untuk memperkaya eksplorasi desain tokoh Axel dan Popo. Selain itu, penulis juga melakukan observasi terhadap dinamika kepribadian tokoh pada film untuk mendapatkan acuan tambahan dalam memvisualisasikan dinamika respons kedukaan antartokoh.

#### 1. Axel

Tokoh protagonis pada film ini, Axel, adalah seorang anak laki-laki berusia 12 tahun yang sangat menyukai keadaan rumah yang gembira dan hangat. Namun, kepergian Mama membuatnya merasa harus selalu mempertahankan kondisi rumah seperti dulu untuk dapat merasakan kebahagiaan yang pernah ia rasakan, mengenang seluruh memori bersama Mama tanpa terkecuali.

Untuk memperdalam perancangan tokoh Axel, penulis melakukan observasi terhadap desain tokoh film dan observasi terhadap pakaian anak-anak. Dalam mengobservasi bentuk dasar tokoh, dipilih tokoh Frank (*Win or Lose*, 2025) dan Russell (*Up*, 2009) dengan kemiripan karakteristik kedua tokoh – secara psikologis dan fisiologis – dengan Axel. Observasi kostum dilakukan terhadap kostum Ian Lightfoot (*Onward*, 2020) dan pakaian anak-anak berusia 5-10 tahun pada tahun 2012-2017. Terakhir, tokoh Sadness (*Inside Out*, (2015) dan Carl Fredricksen (*Up*, 2009) dijadikan acuan dalam menentukan warna utama yang digunakan Axel.

#### a. Bentuk Dasar

Tillman (2011, 2025) menyatakan bahwa secara umum, bentuk merupakan dasar visual yang digunakan manusia untuk mendapatkan persepsi atas kegunaan suatu objek. Dalam kaitannya dengan desain tokoh, bentuk dasar memberikan pemahaman dasar kepada penonton terkait kepribadian seseorang. Dalam mendesain bentuk dasar Axel, penulis menggunakan acuan utama tokoh anak berkepribadian ekstrovert melalui Russell dari film *Up*



(2009). Selain itu, dilakukan observasi terkait keterhubungan bentuk dasar dengan kepribadian *anxious attachment* melalui desain tokoh Frank Brown (*Win or Lose*, 2025).

Russell adalah seorang anak laki-laki berketurunan *chinese* berusia 9 tahun. Dalam film *Up* (2009), Russell didesain dengan konsep *stylized* dengan menggunakan siluet berupa bentuk oval (Jordan, 2009, hlm 54). Tillman (2011, hlm. 72) mengasosiasikan makna bentuk dasar lingkaran dengan kesan aktif, kekanakan, dan keceriaan, yang dimiliki oleh anak-anak.

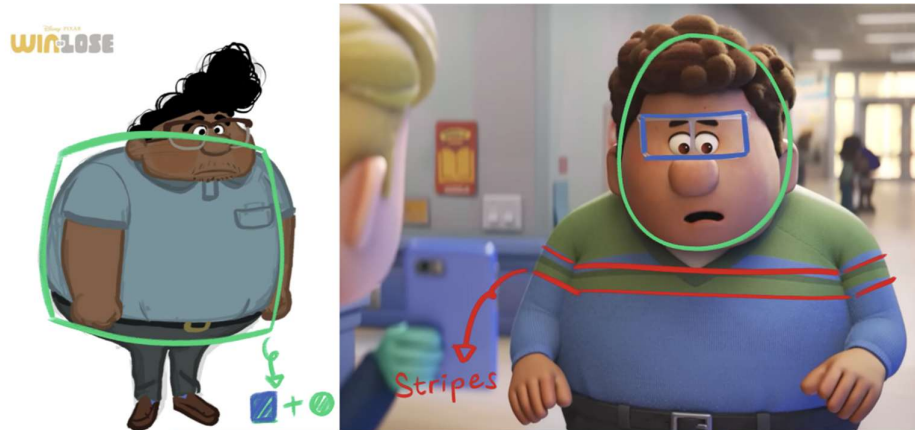
Beberapa kemiripan yang dimiliki oleh Axel dengan Russell secara fisiologis adalah bentuk tubuhnya yang gemuk dan pendek, dengan implementasi kepribadian *extrovert* dan *openness to experience* yang tinggi melalui badannya yang tegak. Tingkat *agreeableness* tinggi yang dimiliki Russell digambarkan melalui mulut yang selalu terbuka lebar. Akan tetapi, beban sosiologis pada keadaan keluarganya yang tidak utuh digambarkan melalui desain tas besar yang memberi beban pada keseluruhan desain tokoh. Kombinasi antara kepribadian ceria dan aspek sosiologi yang dimiliki Russell diimplementasikan melalui desain tokoh menggunakan bentuk dasar bulat yang dipadukan dengan unsur kotak, seperti yang terlihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3. Analisis bentuk dasar: Russell.  
(Sumber: *The Art of Up*, 2009, hlm. 55).

Selain Russell, tokoh Frank Brown (lihat Gambar 3.4) pada serial animasi *Win or Lose* (2025) juga digunakan sebagai acuan utama dalam mendesain

bentuk dasar tokoh yang bersifat enggan melupakan masa lalu. Oleh karena itu, tokoh Frank digunakan penulis untuk mengobservasi implementasi warna dan kostum yang digunakan tokoh.



Gambar 3.4. Analisis bentuk dasar: Frank Brown.

(Sumber: Win or Lose, 2025)

Dalam *Win or Lose* (2025), Frank diperlihatkan sebagai sosok yang kaku, teratur (*Conscientiousness* tinggi) dan pendiam (*Extroversion* rendah). Ia juga bersikap tertutup dan tergolong tegas – berhubungan dengan pekerjaannya sebagai wasit (*Agreeableness* rendah), namun bersikap netral terhadap pengalaman baru (*Openness to Experience* menengah) yang ditandai dengan upayanya memberanikan diri untuk memulai hubungan dengan orang baru. Akan tetapi, *Neuroticism* tinggi yang dimiliki Frank membuatnya dengan sangat mudah berubah keputusan saat bertemu kembali dengan mantan kekasihnya – Monica.

Berdasarkan analisis kepribadian yang telah dilakukan, Frank memiliki tipe keterikatan *anxious-ambivalent* yang ditandai dengan perilaku posesif dan sangat bergantung kepada satu orang (Bowlby, 1973, hlm. 211), yaitu kepada Monica. Bentuk keterikatan yang bersifat kaku dan posesif ini tergambar melalui desain tokoh dengan dominasi bentuk dasar kotak dan sifat ketergantungan melalui visualisasi keseluruhan desain yang tumpul dan membulat.



Selain melalui bentuk dasar, tipe *anxious-ambivalent attachment* juga divisualisasikan melalui kostum dan dominasi warna pada tokoh. Melalui pakaian ketat dan pola bergaris yang digunakan, ditambahkan kesan keterikatan yang dimiliki dalam diri Frank. Dominasi warna biru dalam desain kostum juga berkaitan dengan proses kedukaan yang sedang ia alami, berhubungan dengan psikologi warna biru yang melambangkan kesedihan (Tillman, 2011, hlm. 112). Akan tetapi, dalam beberapa kejadian warna biru yang digunakan juga disatukan dengan warna hijau yang melambangkan optimisme (Tillman, 2011, hlm. 113) dan semangat yang ia miliki untuk beranjak dari masa lalu.

b. Kostum

Sebagai acuan utama dalam merancang kostum Axel, penulis menggunakan desain tokoh Ian Lightfoot (*Onward*, 2020) karena memiliki keterhubungan dengan kepribadian Axel, yaitu keterikatan dengan sosok orang tua yang telah meninggal dunia. Setelah itu, observasi terhadap pakaian sehari-hari anak laki-laki berusia 5-10 tahun pada tahun 2012-2017 juga dilakukan sebagai pendukung dalam mendesain kostum anak-anak sesuai dengan konteks waktu pada film.

Pada film *Onward* (2020), Ian diperkenalkan sebagai seorang remaja yang tidak percaya diri dan berusaha untuk mencari teman baru. Berdasarkan *Big Five Personality*, walaupun memiliki tingkat *extraversion* yang rendah, Ian memiliki kemauan yang besar untuk meningkatkan *openness to experience* – melalui upayanya berbaur dengan teman sekolahnya. Tingkat *conscientiousness* tinggi yang dimilikinya juga mendukung tekadnya yang kuat dalam meraih tujuannya.

Secara garis besar, Ian merupakan tokoh dengan tingkat *agreeableness* yang tinggi, diperlihatkan melalui kepedulian besar yang dimilikinya kepada orang lain, terutama keluarganya. Akan tetapi, ia memiliki tingkat *neuroticism* yang tinggi, mengakibatkan terbentuknya kepribadian tidak percaya diri, dan mudah cemas terhadap persepsi orang lain kepadanya.

Berdasarkan tingkat *agreeableness* dan *neuroticism* yang dimiliki Ian, dapat disimpulkan bahwa ia memiliki tipe keterikatan *anxious attachment*.

Pada Gambar 3.5, ditampilkan pakaian Ian pada awal film yang dapat dianalisis berdasarkan *attachment behavior* yang dimilikinya. Kemeja berkerah dengan motif *checkered* – yang terlihat rapi secara visual – memperlihatkan upayanya yang besar dalam mendapat persepsi yang baik dari orang lain. Di saat yang bersamaan, kemeja tersebut juga memvisualisasikan tingkat *conscientiousness* tinggi yang dimilikinya, dengan kecenderungan dirinya dalam meraih keteraturan.



Gambar 3.5. Analisis kostum: Ian Lightfoot.

(Sumber: *Onward*, 2020)

Di sisi lain, terlihat robekan pada sweter mendingang Ayahnya yang ia gunakan, memvisualisasikan ketidaksempurnaan yang terdapat pada kostum tersebut, memperlihatkan perilaku Ian yang tidak sesuai dengan garis besar *Big Five Personality* yang dimilikinya. Namun, melalui tipe *anxious attachment* yang selalu berupaya untuk meraih kedekatan dengan orang-orang tertentu (Bowlby, 1973, hlm. 212), dapat disimpulkan bahwa keterikatan Ian dengan sweter tersebut merupakan upaya mendekatkan dirinya dengan Ayahnya. Dalam perancangan kostum Axel, penulis menggunakan keterikatan Ian dengan sweter Ayahnya sebagai acuan utama dalam memvisualisasikan keterikatan tokoh dengan tokoh lain melalui kostum yang digunakan.

Selanjutnya, penulis melakukan observasi terhadap pakaian santai dan pakaian tidur anak-anak berusia 5-12 tahun pada rentang tahun 2012-2017, untuk mendapatkan kostum dengan konteks waktu yang sesuai dengan latar waktu pada film. Observasi dilakukan terhadap sumber dokumentasi pakaian adik penulis dan juga beberapa acuan yang didapatkan dari internet.

Berdasarkan acuan yang didapatkan pada Gambar 3.6, ditemukan bahwa motif garis merupakan suatu pola yang umum dalam desain pakaian anak laki-laki. Selain itu, secara umum pakaian yang digunakan tidak menggunakan kerah, dan berbahan kaus. Terakhir, pakaian berlengan panjang dan celana panjang secara umum digunakan sebagai pakaian tidur, sedangkan pakaian santai cenderung dibuat dengan panjang lengan dan celana yang pendek.



Gambar 3.6. Pakaian santai & tidur anak berusia 5-12 tahun.

(Sumber: Dokumentasi pribadi,

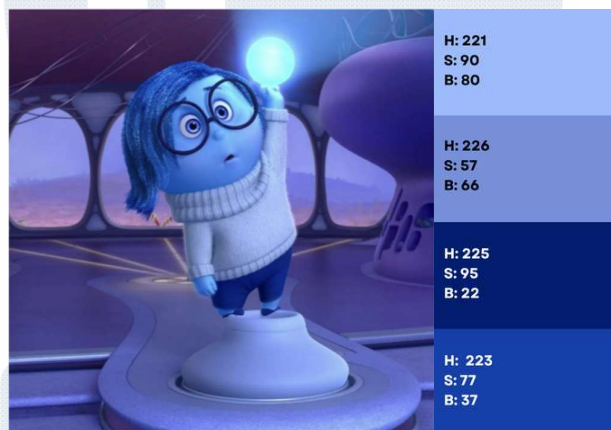
<https://i.pinimg.com/1200x/ff/e0/52/ffe052d54eff7542fcafb1b29d3af66f.jpg> )

#### c. Warna

Dalam melakukan pemilihan warna untuk digunakan pada kostum Axel, keterbukaannya dalam mengekspresikan kedekatan dengan Mama (Bowlby, 1980, hlm. 212) merupakan salah satu hal yang diutamakan untuk memvisualisasikan tipe *anxious attachment* yang dimilikinya. Observasi terhadap warna sebagai simbol keterbukaan tokoh dalam mengekspresikan kesedihan dilakukan penulis terhadap tokoh Sadness dari film *Inside Out* (2015). Selain itu, penulis juga melakukan observasi terhadap Carl

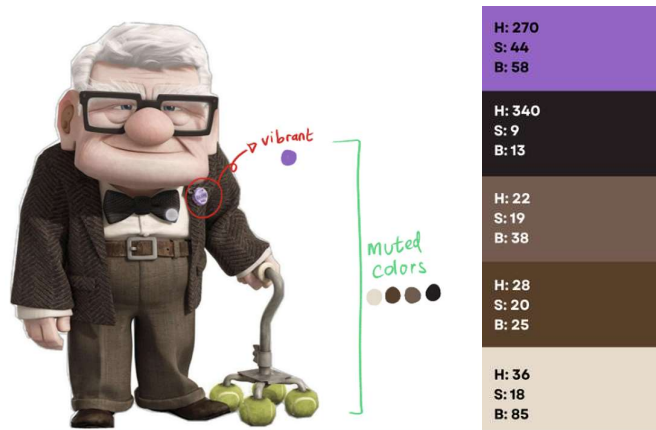
Fredricksen (*Up*, 2009) terkait visualisasi keterikatan tokoh dengan tokoh lain melalui warna pada detail kostum.

Pada film *Inside Out* (2015), Sadness merupakan bentuk personifikasi emosi kesedihan yang dimiliki Riley. Oleh karena itu, seluruh aspek desain (dimulai dari warna, kostum, hingga bentuk dasar) pada tokoh – seperti yang terlihat pada Gambar 3.7 – merupakan hasil implementasi kesedihan pada desain tokoh. Tillman (2011, hlm. 112) menyebutkan bahwa secara umum warna biru mendeskripsikan perasaan kesedihan, kelembutan, dan rasa dingin. Didukung dengan *wheel of emotions* oleh Robert Plutchik, warna biru diasosiasikan dengan kedukaan, kesedihan, dan kepenatan (Freedman et al, 2025, hlm. 12).



Gambar 3.7. Analisis warna: Sadness.  
(Sumber: *Inside Out*, 2015)

Dalam kaitannya dengan *attachment* terhadap sosok lain, Carl (*Up*, 2009) merupakan acuan pendukung yang digunakan penulis untuk menambahkan detail warna pada desain tokoh. Pada Gambar 3.8, terlihat bahwa keseluruhan palet warna yang digunakan pada Carl merupakan warna-warna dengan saturasi yang rendah, mendukung kepribadiannya yang kaku. Akan tetapi, *attachment* yang dimilikinya terhadap mendiang istrinya, Ellie, divisualisasikan melalui warna cerah yang digunakan pada *badge* yang tersemat di sisi kiri kostumnya.



Gambar 3.8. Analisis warna: Carl Fredricksen.

(Sumber: Up, 2009)

## 2. Popo

Pada film *The Perfect Dish*, Popo berperan sebagai tokoh antagonis yang menentang segala aksi Axel – dalam hal ini, sebagai pendorong atas perubahan. Secara ekterior, Popo menampilkan dirinya sebagai seseorang yang sudah berdamai dengan kematian Mama, dan merasa harus beranjak dari masa lalu. Akan tetapi, sebagai ibu dari Mama, Popo sebenarnya masih merasakan duka yang sangat mendalam, hingga kehilangan respons emosionalnya secara kognitif – biasa disebut sebagai proses disosiasi ataupun represi (Bowlby, 1980, hlm. 141).

Proses observasi referensi bentuk dasar Popo dilakukan kepada tokoh Rochelle (*Win or Lose*, 2025) dan Maleficent (*Maleficent*, 2014) untuk mendukung perancangan tokoh antagonis dan tekanan yang dimiliki Popo. Selanjutnya, observasi kostum dilakukan kepada tokoh Mom (*Bao*, 2018) dan Elsa (*Frozen*, 2013) sebagai referensi utama dalam memvisualisasikan aspek sosiologis dan lapisan emosi yang dimiliki tokoh. Terakhir, penulis melakukan observasi warna tokoh Ming Lee (*Turning Red*, 2022) dan Joy (*Inside Out*, 2015) sebagai acuan dalam memvisualisasikan aspek psikologis Popo.

### a. Bentuk Dasar

Untuk memvisualisasikan tokoh antagonis, penulis melakukan observasi kepada tokoh Maleficent – tokoh yang digambarkan sebagai antagonis pada



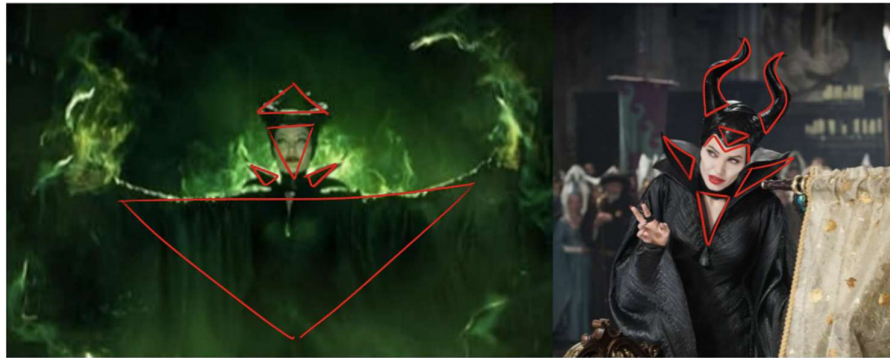
film *Sleeping Beauty* (1959) tetapi menjadi protagonis pada film *Maleficent* (2014). Selain itu, penulis juga melakukan observasi terhadap Rochelle Rodriguez (*Win or Lose*, 2025) dalam mendesain bentuk dasar tokoh dalam menghadapi tekanan emosional.

Akibat pengkhianatan yang dialaminya pada awal film, *Maleficent* menjadi sosok yang tegas dan soliter – dengan tingkat *agreeableness* yang sangat rendah. Kejadian ini juga menurunkan tingkat *openness to experience* dan *extraversion* yang dimilikinya menjadi sangat rendah, terlihat melalui perilakunya yang tidak tertarik dalam menjalin hubungan dengan orang baru.

Sebagai tokoh *pivotal* pada film *Maleficent* (2014), *Maleficent* memiliki tingkat *conscientiousness* yang tinggi – yaitu untuk mengutuk Aurora. Selain itu, walaupun digambarkan sebagai sosok yang tegas, ia memiliki tingkat *neuroticism* yang sangat tinggi, karena perilakunya tersebut didasarkan pada gejala emosional yang dimilikinya.

Berdasarkan kepribadiannya melalui *Big Five Personality*, dapat disimpulkan bahwa *Maleficent* memiliki tipe keterikatan *fearful-avoidant attachment style*. Bowlby (1980, hlm. 140) menyatakan bahwa tipe *avoidant attachment* cenderung menutup dirinya dari menjalin hubungan, walaupun sebenarnya memiliki keinginan yang besar untuk diterima (Jayanti, 2025, hlm. 183).

Pada Gambar 3.9, terlihat bahwa keseluruhan desain tokoh *Maleficent* didominasi oleh bentuk dasar segitiga. Tillman (2011, hlm. 70) menyebutkan bahwa bentuk segitiga membawa makna agresi, energi yang besar, hingga konflik dan ketegangan. Menyangkut dengan tipe *avoidant attachment* yang mendorong *Maleficent* untuk menutup dirinya dari orang lain, bentuk dasar segitiga digunakan untuk memvisualisasikan upayanya dalam mengusir orang lain dari dirinya.



Gambar 3.9. Analisis bentuk dasar: *Maleficent*.

(Sumber: *Maleficent*, 2014)

Mendukung observasi yang dilakukan terhadap desain tokoh yang memiliki tingkat *conscientiousness* tinggi, penulis memilih Rochelle Rodriguez (*Win or Lose*, 2025) sebagai acuan tambahan dalam mendesain bentuk dasar Popo. Dalam *Win or Lose* (2025) episode 3 – *Raspberry*, diperlihatkan kehidupan Rochelle yang mendorongnya menjadi sosok yang terlihat kuat bagi orang di sekitarnya. Dalam keluarganya, Rochelle memiliki tekanan yang besar sebagai seorang kakak dalam keluarganya. Berupaya menjadi contoh yang baik sekaligus membantu kehidupan keluarganya, Rochelle memperlihatkan dirinya sebagai anak sempurna, dengan nilai yang sempurna dan menjadi atlet sekolah, ditambah dengan usahanya dalam menyelesaikan masalah di rumahnya.

Serupa dengan *Maleficent*, Rochelle memiliki tingkat *conscientiousness* yang tinggi dan tingkat *openness to experience* yang rendah, yang terlihat pada upayanya untuk selalu mencapai kesempurnaan. Ia juga memiliki tingkat *extraversion* yang rendah, karena lebih berfokus pada tujuannya daripada menjalin hubungan dengan orang banyak.

Salah satu perbedaan terbesar Rochelle dengan *Maleficent* adalah pada tingkat *agreeableness* sangat tinggi yang dimilikinya, diperlihatkan melalui kepeduliannya yang sangat besar pada kondisi keluarga dan teman-temannya. Selain itu, ia memiliki tingkat *neuroticism* menengah ke atas – walaupun berusaha untuk lebih mengutamakan keputusan yang logis, ia berusaha

mengontrol emosinya dan memperlihatkannya sebagai simbol atas kekuatan yang dimilikinya.

Dengan kecemasan tanpa henti yang dimilikinya terhadap kondisi orang-orang terdekatnya, Rochelle dapat diklasifikasikan dengan tipe *anxious attachment*. Akan tetapi, dengan tingkat *neuroticism* menengah ke atas dan upayanya untuk memanfaatkan kecemasannya yang besar, proyeksi dirinya yang sempurna terhadap orang lain divisualisasikan melalui *power suit* yang digunakannya pada momen-momen tertentu. Pada Gambar 3.10, terlihat visualisasi proyeksi Rochelle yang ia perlihatkan pada orang sekitarnya, membuatnya terlihat percaya diri melalui dominasi bentuk dasar segitiga pada keseluruhan *form* tokoh, hingga kostum yang digunakan.



Gambar 3.10. Analisis bentuk dasar: Rochelle Rodriguez.  
(Sumber: *Win or Lose*, 2025)

Berdasarkan observasi terhadap implementasi bentuk dasar segitiga pada Maleficent dan Rochelle, dapat disimpulkan bahwa segitiga dapat memperlihatkan sosok kemegahan dan energi yang besar. Selain itu, bentuk segitiga juga dapat diimplementasikan sebagai visualisasi perlindungan suatu tokoh dari bahaya dunia luar – seperti Maleficent yang menutupi kebutuhan untuk menjalin hubungan dengan orang lain dengan mengusirnya, dan Rochelle dengan luapan kecemasan yang besar berusaha untuk memperlihatkan dirinya sebagai sosok yang sempurna di mata orang lain.

## b. Kostum

Dalam melakukan observasi terhadap desain kostum, penulis memilih acuan utama kostum pemahkotaan Elsa pada film *Frozen* (2013), dalam memvisualisasikan tekanan pada tokoh. Selain itu, dilakukan observasi pada pakaian Mom pada film pendek *Bao* (2018) sebagai acuan tambahan dalam memvisualisasikan tokoh perempuan tua berkebudayaan *chinese*.

Pada awal film *Frozen* (2013), Elsa memiliki kepribadian yang tertutup dengan rasa takut yang besar. Walaupun memiliki kekuatan yang besar, ia memiliki trauma yang besar karena pernah melukai adiknya, Anna, akibat menggunakan kekuatannya tersebut. Karenanya, ia berusaha menutupi emosinya dengan mendorong orang lain keluar dari hidupnya. Lee (2013, hlm. 34) menyatakan bahwa pada awalnya Elsa dirancang sebagai tokoh antagonis atau *villain*, namun menyadari dasar kepribadian Elsa – yaitu bahwa ia merupakan seseorang dengan pilihan-pilihan buruk akibat situasinya yang rumit.

Analisis kepribadian Elsa menurut *Big Five Personality* dapat dijabarkan sebagai berikut: *openness to experience* rendah, *conscientiousness* tinggi, *extraversion* rendah, *agreeableness* rendah, dan *neuroticism* tinggi. Akibat trauma besar yang dimilikinya, Elsa memilih untuk menghindari pengalaman baru (Bowlby, 1980, hlm. 141) – mendeskripsikan *openness to experience* yang rendah, dan karenanya memiliki tingkat *agreeableness* yang rendah. Dengan kepribadiannya yang tertutup dan memiliki tanggung jawab tinggi bagi kerajaannya, diperlihatkan *extraversion* rendah dan *conscientiousness* tinggi yang dimilikinya.

Akan tetapi, dibalik selubung kepribadian kaku dan bertanggung jawab yang dimilikinya, ia memiliki tingkat *neuroticism* yang sangat tinggi, akibat rasa takut atas kekuatannya yang tidak terkendali. Karena itu, dapat disimpulkan bahwa Elsa memiliki tipe keterikatan *avoidant attachment*.

Gaun kerajaan yang digunakannya pada prosesi pemahkotaan – *coronation* – pada Gambar 3.11 merupakan visualisasi represi emosi yang dialami Elsa. Melalui kostum ini, divisualisasikan tekanan emosional yang

dimiliki Elsa melalui pakaian yang sangat tertutup, kerah pakaian yang menutupi sebagian besar lehernya, dan sarung tangan yang menutupi sumber kekuatannya. Pada gaunnya, ditambahkan mantel yang sangat panjang, memberikan beban pada siluet tubuh Elsa. Terakhir, pola rumit yang terdapat pada keseluruhan kostumnya memvisualisasikan *attachment style* kompleks yang dimilikinya.



Gambar 3.11. Analisis kostum: Elsa.  
(Sumber: *The Art of Frozen*, 2013)

Berdasarkan desain tokoh pada kostum pemahkotaan Elsa, dapat dilihat bahwa sarung tangan merupakan sebuah objek yang dipercayainya sebagai perlindungan atas kekuatannya. Keterikatannya dengan sarung tangan tersebut terlihat pada Gambar 3.12, dengan upayanya untuk selalu memakai sarung tangan untuk mencapai rasa aman.



Gambar 3.12. Elsa dan sarung tangannya.  
(Sumber: *Frozen*, 2013)



Dalam mengeksplorasi desain kostum Popo, penulis menggunakan tokoh Mom pada animasi pendek *Bao* (2018) sebagai acuan tambahan untuk mendesain pakaian perempuan berketurunan *chinese*. Berdasarkan *Big Five Personality*, terlihat bahwa Mom memiliki tingkat *agreeableness* dan *openness to experience* yang rendah, terlihat melalui perilakunya yang sangat terikat kepada bakpau buatannya.

Pada *Bao* (2018), tokoh Mom melalui proses kedukaan karena anaknya yang pergi meninggalkan rumah, dengan tipe keterikatan *anxious attachment*. Tingkat *neuroticism* tinggi yang dimilikinya terlihat melalui kondisi emosionalnya yang tidak stabil akibat anaknya yang pergi meninggalkan rumah.

Pada Gambar 3.13, terlihat visualisasi kedekatan Mom dengan latar belakang kebudayaan yang dimilikinya melalui kostum yang digunakan. Pada film, ditampilkan kostum berupa kemeja dengan motif bunga – sesuatu yang umum digunakan oleh sosok ibu berketurunan *chinese*. Selain itu, detail tambahan berupa giwang giok memberikan penekanan terhadap kebudayaan *chinese* yang dimilikinya – dengan kepercayaan masyarakat Cina terhadap batu giok.



Gambar 3.13. Analisis kostum: Mom.

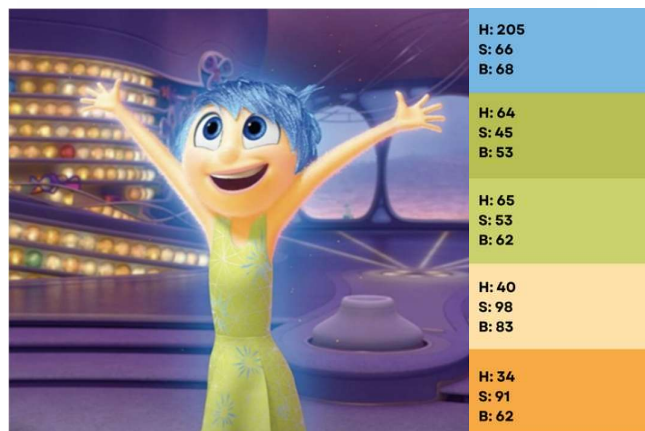
(Sumber: *Bao*, 2018)

#### c. Warna

Proses observasi unsur warna pada tokoh dilakukan penulis untuk pemilihan warna kardigan yang menjadi proyeksi Popo bagi orang di sekitarnya. Popo memiliki kedukaan yang sangat mendalam – serupa dengan Axel – dan

karenanya dapat menggunakan warna yang sama untuk mencapai konsistensi dalam memvisualisasikan kedukaan pada diri tokoh. Observasi warna pada tokoh dilakukan terhadap tokoh Joy (*Inside Out*, 2015) dan Ming Lee (*Turning Red*, 2022).

Pada film *Inside Out* (2015), Joy merupakan personifikasi emosi kebahagiaan yang dimiliki Riley. Sesuai dengan pemaknaan warna yang disampaikan Tillman (2011, hlm. 112), digunakannya warna kuning merupakan simbolisme atas ekspresi kebahagiaan dan kesenangan. Namun, terlihat pada desain tokoh Joy pada Gambar 3.14 bahwa ia juga memiliki unsur warna biru yang bermakna kesedihan (Tillman, 2011, hlm. 112) – memberi pemaknaan bahwa adanya keterkaitan antara kebahagiaan dan kedukaan. Hubungan ini juga didukung pada diagram emosi Plutchik, yang mengaitkan kedua emosi tersebut menjadi melankoli yang divisualisasikan menggunakan warna hijau (Freedman et al, 2025, hlm. 26). Menurut Plutchik, warna hijau digunakan dalam memvisualisasikan kepercayaan dan penerimaan seseorang akan sesuatu (Freedman et al, 2025, hlm. 12) yang terlihat pada warna pakaian Joy.



Gambar 3.14. Analisis warna: Joy.

(Sumber: *Inside Out*, 2015).

Dalam memvisualisasikan Popo, Ming Lee (*Turning Red*, 2022) merupakan acuan utama yang digunakan untuk mengeksplorasi warna dan kostum yang digunakan tokoh. Ming merupakan tokoh *tiger mom* yang

bersifat keras dan sigap (Cho, 2022, hlm. 22), juga ketat terhadap tradisi yang dimiliki dalam keluarga.

Menurut *Big Five Personality*, Ming memiliki tingkat *openness to experience* yang rendah, yang ditunjukkan dengan sikapnya yang ketat dalam menjalankan tradisi. Tingkat *conscientiousness* tinggi yang dimilikinya menjelaskan sikap disiplin dan teratur yang selalu ditampilkan sepanjang film. Selain itu, kepribadian Ming yang dominan (*Extraversion* tinggi) dan keras kepala (*Agreeableness* rendah) memberi penekanan pada kepribadian *tiger mom* sebagai pemimpin yang keras. Terakhir, tingginya *neuroticism* yang dimilikinya memberi sisi lain dari kepribadian Ming, yaitu sebagai sosok yang sangat emosional dan mudah khawatir terhadap keberlangsungan hidup Mei – anaknya. Berdasarkan analisis kepribadian Ming, dapat disimpulkan bahwa ia memiliki tipe keterikatan *anxious attachment*.

Secara sosiologis, Ming menampilkan dirinya sebagai sosok yang tegas dan teratur, menyembunyikan banyaknya kekhawatiran dan sisi emosional dalam dirinya. Berasal dari keturunan *chinese*, ia berupaya untuk selalu melestarikan kebudayaannya dengan merawat kuil di tempat mereka tinggal dan mengadakan tur kebudayaan bagi orang asing. Latar belakang budaya pada dirinya divisualisasikan melalui dominasi warna hijau – warna giok – pada *cheongsam* yang ia gunakan (Lihat Gambar 3.15).



Gambar 3.15. Analisis warna: Ming Lee.

(Sumber: *The Art of Turning Red*, 2022)

Pada film *Turning Red* (2022), warna merah dan hijau merupakan warna yang mendominasi keseluruhan film. Warna merah pada film merepresentasikan transformasi sosok Panda yang dialami para perempuan keluarga Lee. Di sisi lain, warna hijau memvisualisasikan kebudayaan *chinese* melalui warna ornamen batu giok yang memiliki makna kebajikan agama Konfusianisme yang dianut masyarakat Cina (Indah, 2022). Pada Gambar 3.16, terlihat visualisasi jimat kebudayaan *chinese* dengan dominasi warna merah dan hijau.



Gambar 3.16. Jimat pelindung sosok panda.

(Sumber: Diadaptasi dari <https://www.deviantart.com/mdwyer5/art/Turning-Red-Pendants-909531624>, 2022)

### 3. Dinamika Kepribadian (*Big Five Personality & Attachment Styles*)

Mendalami konsep cerita yang dikembangkan, penulis memilih film *A Real Pain* (2024) dan *500 Days of Summer* (2009) sebagai acuan dalam mengeksplorasi hubungan antar-tokoh dalam menghadapi perbedaan kepribadian berdasarkan teori *Big Five Personality* dan *attachment theory*. Pada kedua film ini, ditampilkan tokoh dengan perbedaan kepribadian dan *attachment style* yang menjadi penyebab terjadinya konflik.

*A Real Pain* (2024) menceritakan kisah sepasang sepupu – David dan Benji – yang mengikuti tur wisata ke Polandia untuk mengenang mendiang neneknya. Konflik utama yang dialami dalam film ini adalah perbedaan kepribadian dan respons keduanya yang dialami kedua tokoh, membentuk dinamika yang unik



antara tokoh dengan tipe keterikatan *anxious* (Benji) dan *avoidant* (David), seperti yang terlihat pada poster dalam Gambar 3.17. Secara psikologis, penulis melakukan analisis terhadap tokoh Benji dalam merancang aspek psikologis yang dimiliki Axel – dan tokoh David sebagai referensi dalam merumuskan kepribadian Popo.



Gambar 3.17. Benji dan David.

(Sumber: *A Real Pain*, 2024)

Berdasarkan analisis yang dilakukan menggunakan teori *Big Five Personality*, Benji memiliki tingkat *openness to experience* yang tinggi dan *conscientiousness* yang rendah, ditandai dengan sifat impulsif dan kreativitas yang dimilikinya dalam berperilaku. Salah satu hal yang paling dominan pada diri Benji adalah tingkat *extraversion* dan *agreeableness* yang tinggi, diperlihatkan dengan kepribadiannya yang mudah diterima kelompok tur yang mereka masuki, dan secara mudah berinteraksi dengan kelompok tersebut. Terakhir, tingkat *neuroticism* tinggi yang dimiliki Benji membentuk kedalaman pada kepribadian yang ia miliki, yaitu kecenderungannya dalam membutuhkan validasi eksternal untuk meraih kepercayaan diri dan kondisi emosionalnya yang berubah secara tidak beraturan.

Melalui kecenderungan yang dimiliki Benji, dapat dianalisis tipe *attachment* yang dimiliki oleh tokoh ini. Dengan tingkat *extraversion*, *agreeableness*, dan *neuroticism* yang tinggi, diperlihatkan kecenderungan Benji dalam meraih validasi eksternal dalam berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, impulsivitas



tokoh yang dibuktikan melalui tingkat *conscientiousness* yang rendah dan *openness to experience* yang tinggi menghasilkan kepribadian yang aktif dan kreatif dalam mencapai suatu tujuan. Melalui unsur-unsur kepribadian ini, dapat disimpulkan bahwa Benji memiliki tipe keterikatan berupa *anxious ambivalent attachment* – respons kedukaan yang mengakibatkan Benji harus selalu bergantung terhadap orang lain untuk merasa diterima.

Di sisi lain, David memiliki kepribadian yang bertolak belakang dengan Benji. Secara garis besar, David memiliki kepribadian yang teratur, introvert, dan sulit diterima oleh sekelilingnya. Menurut *Big Five Personality*, David dapat diklasifikasikan dengan tingkat *openness to experience* menengah, *conscientiousness* yang sangat tinggi, dan *extraversion*, *agreeableness*, hingga *neuroticism* yang rendah. Tingkat *agreeableness*, *extraversion*, dan *neuroticism* rendah yang dimilikinya membuatnya cenderung memendam emosi untuk mencapai ketenangan dalam dirinya. Melalui tingkat *openness to experience* sedang, dapat disimpulkan bahwa David masih memiliki keinginan untuk mencoba hal baru, walaupun tertahan dengan kepribadiannya yang tertutup dan disiplin.

Ambivalensi yang timbul antara *openness to experience* dan *conscientiousness* yang dimiliki David menghasilkan kecenderungan dalam dirinya untuk menjadi kewalahan dalam menghadapi segala hal baru dan tidak teraturan yang ia temui. Untuk menghindari hal tersebut terjadi, maka David cenderung menarik dirinya dari melakukan hal-hal baru yang dapat mengingatkannya akan pengalaman buruk yang pernah terjadi pada dirinya – ketidakteraturan yang tidak dapat ia atasi. Oleh karena itu, David dapat diklasifikasikan ke dalam tipe *avoidant attachment style*.

Perbedaan respons kedukaan yang dialami oleh Benji dan David pada film mendorong terjadinya konflik akibat interaksi yang terbentuk antar kedua tokoh. Sikap Benji yang bergantung pada respons David atas hubungan emosional mereka (Bowlby, 1980, hlm. 304) – bertabrakan dengan sikap David yang menghindari Benji yang dapat mengingatkannya akan kematian neneknya (Bowlby, 1980, hlm. 141). Merespons sikap David yang menjauh, Benji pun

merasa kesepian dan ditolak – menghasilkan konflik yang timbul akibat perbedaan respons keduanya – dan diperlukan adanya negosiasi antara kedua tokoh untuk meraih resolusi dan penerimaan bersama.

Kontras respons keduanya yang dialami oleh David dan Benji juga diperlihatkan melalui kostum yang mereka gunakan. Secara konsisten, sejak awal pertemuan David dan Benji, David selalu menggunakan pakaian berwarna biru yang menggambarkan sikapnya yang tenang dan dingin (Tillman, 2011, hlm. 112). Sebaliknya, Benji selalu menggunakan warna merah – melambangkan kepribadiannya yang energik (Tillman, 2011, hlm. 112). Akan tetapi, setelah kedua tokoh melakukan konfrontasi dan mulai saling memahami satu sama lain, warna pakaian yang digunakan oleh kedua tokoh bertukar. Seperti yang terlihat pada Gambar 3.18, transformasi pada tokoh juga ditampilkan melalui warna kostum yang digunakan, memberi penekanan visual terhadap perubahan emosional yang dialami tokoh.



Gambar 3.18. Pakaian David dan Benji pada hari pertama dan terakhir tur.  
(Sumber: *A Real Pain*, 2024)

Dalam kaitannya dengan konflik *attachment style*, *500 Days of Summer* (2009) merupakan salah satu referensi yang digunakan penulis untuk menganalisis lebih lanjut terkait dinamika kepribadian antar-tokoh yang dapat menimbulkan konflik. Seperti dinamika hubungan David dan Benji pada film *A Real Pain* (2024), film *500 Days of Summer* (2009) menampilkan kontras kepribadian dan *attachment style* pada tokoh Tom Hansen dan Summer Finn sebagai konflik utama pada cerita, yang mengakibatkan berakhirnya hubungan romantis mereka.

Tom Hansen – tokoh utama film ini – merupakan sosok *anxious attachment* yang terlihat dengan jelas melalui obsesinya terhadap hubungan romantis. Secara *Big Five Personality*, Tom memiliki tingkat *openness to experience* yang tinggi, *conscientiousness* dan *extraversion* sedang, *agreeableness* tinggi, dan *neuroticism* yang sangat tinggi. Melalui tingkat *agreeableness* dan *neuroticism* yang tinggi, dapat disimpulkan bahwa Tom memiliki obsesi yang besar dalam meraih hubungan yang baik dengan Summer.

Di sisi yang lain, Summer Finn memiliki kepribadian yang cenderung menghindari terjalinnya hubungan romantis. Tingkat *extraversion* dan *openness to experience* yang dimilikinya tinggi, menjelaskan kepribadiannya yang menyukai kebebasan. Didukung dengan *agreeableness* yang rendah dan *conscientiousness* yang tinggi, kepribadian disiplin dan independen yang dimilikinya semakin mendorong dirinya dalam menjalin hubungan serius. Terakhir, dengan tingkat *neuroticism* rendah yang dimilikinya, Summer dapat diidentifikasi dengan *avoidant attachment style* – yang identik dengan karakter independen dan tidak emosional.

Dinamika kepribadian Tom dan Summer dapat terlihat melalui Gambar 3.19, dengan penggunaan kostum untuk menggambarkan kepribadian kedua tokoh. Pada film ini, Tom menggunakan kostum berlapis-lapis dan tertutup – memperlihatkan kepribadiannya yang tertutup dan terkekang dengan sudut pandangnya yang menggantungkan emosionalnya kepada orang lain. Sedangkan Summer diperlihatkan menggunakan pakaian yang lebih terbuka, memperlihatkan sikap keterbukaannya. Selain itu, warna juga memiliki peran penting dalam memperlihatkan obsesi Tom terhadap Summer, dengan dominasi warna biru – yang identik dengan Summer – pada masa terjalinnya hubungan romantis di antara mereka.



Gambar 3.19. Tom dan Summer.  
(Sumber: 500 Days of Summer, 2009)

### 3.2.3. Eksplorasi

Setelah melakukan observasi terhadap desain tokoh dan kaitannya dengan kepribadiannya, dilakukan eksplorasi dalam merancang desain tokoh Axel dan Popo untuk memvisualisasikan kepribadian dan relasi antargenerasi yang terbentuk pada masing-masing tokoh. Eksplorasi desain dilakukan terhadap elemen bentuk dasar, kostum, dan juga warna yang digunakan pada desain tokoh.

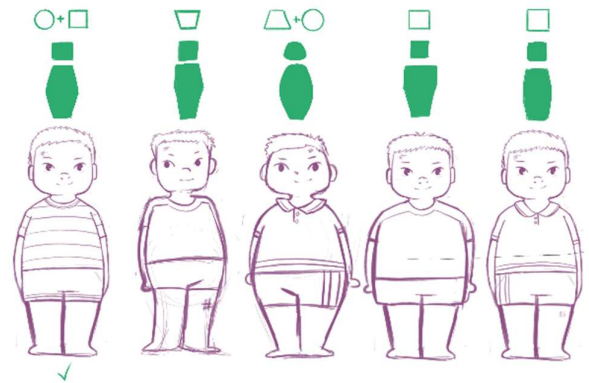
#### 1. Axel

Berdasarkan tridimensional tokoh Axel – terutama pada aspek psikologis – dapat dirumuskan kepribadian Axel menurut *Big Five Personality* sebagai berikut: *openness to experience* tinggi, *conscientiousness* moderat, *extraversion* tinggi, *agreeableness* tinggi, dan *neuroticism* tinggi. Tingginya tingkat *extraversion* dan *openness to experience* yang dimiliki Axel terlihat melalui perilakunya yang aktif dan impulsivitasnya saat berusaha mengembalikan foto-foto di ruang keluarga. Sedangkan, tingkat *agreeableness* dan *neuroticism* yang tinggi menandai sikapnya yang cenderung emosional dan selalu berusaha mempertahankan memori lama.

Bowlby (1973, hlm. 211) menjelaskan bahwa setelah terbentuknya keterikatan yang kuat antara anak dan pengasuhnya, terdapat kecenderungan bahwa seorang anak akan berlaku posesif dan menolak untuk terpisah dari pengasuhnya. Axel memiliki kedekatan yang sangat erat dengan Mama, sehingga kematiannya yang terjadi pada saat Axel berusia 8 tahun membuatnya lebih sensitif dan cemas (Bowlby, 1980, hlm. 315) akan segala perubahan yang terjadi dalam hidupnya. Kecemasan berlebih dan sikap protektif Axel terhadap

foto-foto bersama Mama – dan sikap tidak terima pada respons Popo yang menurunkan foto-foto tersebut – membuatnya termasuk ke dalam kategori *anxious ambivalent attachment*.

Proses eksplorasi desain tokoh Axel dimulai dari eksplorasi bentuk dasar yang digunakan dalam desain tokoh. Axel memiliki kepribadian yang keras kepala dan kepercayaan yang tinggi, sehingga dapat diasosiasikan dengan bentuk dasar kotak (Tillman, 2011, hlm. 68). Akan tetapi, untuk mendukung aspek fisiologis Axel sebagai seorang anak 12 tahun yang lugu, maka digunakan juga kombinasi bentuk dasar lingkaran. Pada Gambar 3.20, penulis melakukan percobaan cara kombinasi bentuk dasar untuk mencapai keseluruhan siluet Axel.

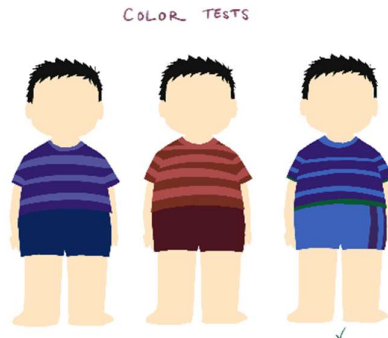


Gambar 3.20. Eksplorasi bentuk dasar Axel.

(Sumber: penulis)

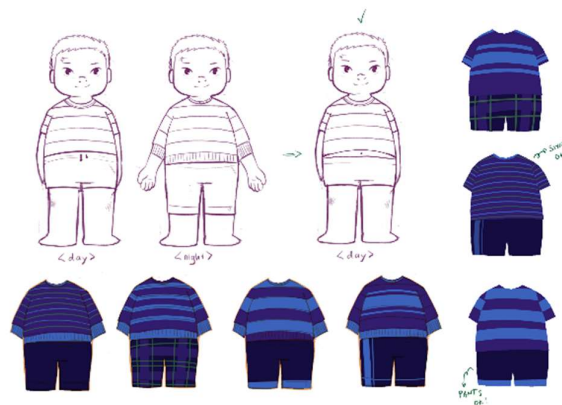
Dalam menentukan warna, terdapat dua kandidat warna yang dapat digunakan untuk menggambarkan kepribadian Axel, yaitu warna merah – yang melambangkan amarah memuncak (Tillman, 2011, hlm. 112), mengindikasikan emosi Axel yang meledak saat mengetahui perubahan yang terjadi – dan warna biru yang melambangkan kedukaan (Tillman, 2011, hlm. 112) mendalam yang terdapat dalam diri Axel. Sesuai dengan Gambar 3.21, warna biru dipilih untuk memberi penekanan pada kondisi kedukaan mendalam yang dialami Axel. Selain itu, warna hijau juga digunakan untuk mengindikasikan optimisme terhadap perubahan – menandai tingkat *openness to experience* Axel yang tinggi.





Gambar 3.21. Eksplorasi warna Axel.  
(Sumber: Penulis)

Terakhir, penulis melakukan eksplorasi desain kostum untuk memvisualisasikan kepribadian dan *anxious attachment* yang dimiliki Axel, sekaligus proses transformasi emosional yang dialaminya pada akhir film. Dalam mendesain kostum Axel, garis menjadi unsur utama yang digunakan untuk memvisualisasikan kekangan emosional Axel yang menandai tipe *anxious attachment*. Selain itu, pakaian yang ketat digunakan juga memberi penekanan pada kekangan tersebut. Pada Gambar 3.22, penulis melakukan eksplorasi desain pakaian bergaris dan perbandingan pakaian berlengan panjang dan pendek dalam mempertegas visualisasi pakaian yang terlalu kecil.



Gambar 3.22. Eksplorasi kostum Axel.  
(Sumber: Penulis)

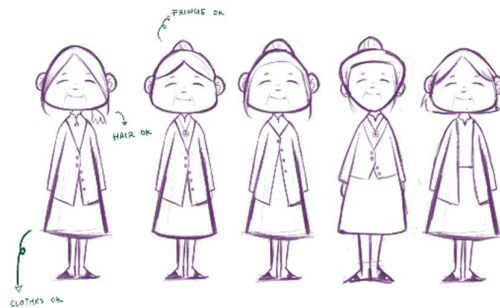
Pada *The Perfect Dish*, rekonsiliasi emosional menjadi resolusi utama pada film. Untuk mendukung proses rekonsiliasi secara visual, penulis melakukan eksplorasi visual terhadap kostum Axel untuk menandai perubahan pada adegan terakhir film. Oleh karena itu, dipilih desain pakaian dengan garis tipis dengan merencanakan permainan fokus kamera pada adegan terakhir untuk memvisualisasikan peleburan warna antara garis pada pakaian Axel. Melalui visual warna kostum yang melebur, diperlihatkan lepasnya kekangan emosional yang terbentuk dari *anxious attachment* yang dimilikinya.

## 2. Popo

Implementasi kepribadian Popo melalui *Big Five Personality* dapat dirumuskan sebagai berikut: *openness to experience* sangat rendah, *conscientiousness* tinggi, *extraversion* rendah, *agreeableness* rendah, dan *neuroticism* menengah-tinggi. Tingkat *openness to experience* dan *agreeableness* yang rendah, didukung dengan *conscientiousness* yang tinggi, menjelaskan kepribadian Popo yang sangat kaku dan taat kepada tradisi. Walaupun menampilkan dirinya sebagai sosok yang tenang dan tidak emosional, emosi besar dan kedukaan mendalam yang terpendam dalam dirinya membuat tingkat *neuroticism* yang dimilikinya cenderung tinggi.

Hubungan dekat antara Popo dan Mama yang telah terjalin selama 42 tahun membuat tragedi kematian Mama menimbulkan trauma yang berat pada diri Popo. Duka yang mendalam kemudian membuat adanya respons yang tidak beraturan – *disorganized* – yaitu alam bawah sadar Popo untuk cenderung menghindari dan menghapus memori yang akan menimbulkan perasaan duka (Bowlby, 1980, hlm. 141). Proses kedukaan ini meliputi emosi Popo yang terputus – represi – dan juga respons amarah kepada orang lain sebagai bentuk penghindaran dari luka yang terbentuk (Bowlby, 1980, hlm. 141). Dalam *The Perfect Dish*, Popo mengutarakan amarah yang besar kepada Axel sebagai bentuk respons emosional yang muncul akibat diperingatkan kembali dengan memori akan Mama. Oleh karena itu, bentuk respons Popo diklasifikasikan ke dalam kategori *fearful-avoidant attachment*.

Proses eksplorasi visual tokoh Popo dimulai dengan melakukan eksplorasi kombinasi *basic shapes* pada desain tokoh Popo (Gambar 3.23) Berdasarkan studi literatur dan observasi yang telah dilakukan, dipilih implementasi *basic shapes* segitiga dan lingkaran untuk memberikan kesan agresi dan konflik (Tillman, 2011, hlm. 70), dan juga memberikan kontras dengan desain tokoh Axel. Di saat yang bersamaan, dilakukan juga eksplorasi kostum Popo untuk memperdalam implementasi bentuk dasar segitiga dalam keseluruhan desain.

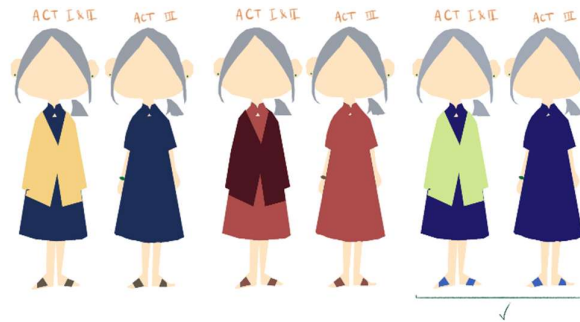


Gambar 3.23. Eksplorasi bentuk dasar dan kostum Popo.  
(Sumber: Penulis)

Dalam mendesain kostum Popo, kardigan menjadi salah satu elemen yang penting dalam memvisualisasikan kepribadian yang tertutup. Selain itu, luaran yang digunakan juga memberi penekanan pada *avoidant attachment* yang dimiliki Popo – yang berusaha menutupi kedukaan pada dirinya dari orang lain. Di balik kardigan yang digunakannya, Popo menggunakan *cheongsam* dengan rapi, memberi penanda etnis *chinese* yang ia miliki sekaligus menandai tingkat *conscientiousness* yang tinggi.

Terakhir, pada Gambar 3.24 ditampilkan penekanan visualisasi kepribadian Popo dieksplorasi lebih lanjut melalui pemilihan warna pada kostum. Warna merah yang melambangkan bahaya (Tillman, 2011, hlm. 112) – dan umumnya diasosiasikan dengan tokoh antagonis – sempat dipertimbangkan untuk menjadi warna dasar kostum Popo. Akan tetapi, untuk memberikan fokus lebih dalam kepada kedukaan yang dimilikinya, dipilih warna biru tua untuk

memvisualisasikan kedukaan pada diri Popo – mendukung konsistensi terhadap warna kedukaan yang juga terdapat pada kostum Axel.



*Gambar 3.24. Eksplorasi warna Popo.  
(Sumber: Penulis)*

Dalam menentukan warna kardigan Popo, terdapat dua kandidat utama untuk memvisualisasikan tampilan yang ingin ditampilkannya kepada orang lain, yaitu warna kuning dan hijau. Warna kuning yang melambangkan kebahagiaan (Tillman, 2011, hlm. 112) menjadi pertimbangan karena optimisme dan kesenangan yang terkandung di dalamnya. Namun, warna hijau menjadi warna yang dipilih karena melambangkan penerimaan (Tillman, 2011, hlm. 113) Popo terhadap kematian Mama – kesan yang ingin ia tampilkan kepada orang lain.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA