

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan tokoh Maurn dan Dito pada animasi 2D *Duet Maut*? Penelitian ini akan difokuskan pada kedua tokoh utama, yakni Maurn dan Dito. Secara spesifik, penulis akan mengeksplorasi perancangan tokoh yang didasarkan pada aspek psikologis (*three-dimensional character*), kostum dan warna. Selain itu, penelitian ini juga akan berkonsenterasi pada jenis pola asuh otoriter dan tidak terlibat.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian ini ialah menjelaskan proses perancangan tokoh utama dalam film animasi 2D *Duet Maut*, yakni Maurn dan Dito. Penelitian ini bermanfaat untuk melatih penerapan teori *three-dimensional character* dalam proses perancangan tokoh. Selain itu, karya tulis ini juga memberikan dapat memperdalam wawasan mengenai proses perancangan tokoh, memberikan hiburan, meningkatkan kesadaran mengenai isu perbedaan keinginan orang tua dan anak dalam pemilihan jurusan, menyebarluaskan ketertarikan akan animasi, serta memberikan sumbangsih referensi untuk penelitian mendatang.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Pada penelitian ini, penulis membutuhkan teori desain tokoh yang terdiri dari *three-dimensional character*, kostum dan warna tokoh, serta teori pola asuh. Teori-teori tersebut digunakan dalam tiap materi dan akan dijelaskan pada subab berikut.

2.1 Desain Tokoh

Adli dan Ramdhan (2020) mendefinisikan animasi sebagai rangkaian gambar yang berkesinambungan dan bergerak dengan cepat sehingga terlihat hidup. Dengan visual yang menarik dan narasi kuat, film animasi mampu membawakan berbagai isu, topik, nilai dan wawasan kepada khalayak (Zulfikar dan Purba, 2024). Namun

pesan-pesan tersebut tidak akan tersampaikan kepada audiens tanpa kehadiran tokoh. Menurut Standford dalam Simamora (2022), tokoh adalah subjek fiksi yang merupakan bagian dari penggerak karya literasi. Sementara itu, Mulyawan dalam Maharani (2020) mendefinisikan tokoh sebagai manusia, hewan atau entitas lainnya yang diciptakan oleh pengarang.

Menurut Bishop et al. (2021), setiap seniman memiliki pendekatan tersendiri dalam merancang desain tokoh. Dalam bukunya, Bishop et al. (2021) menjabarkan prosesnya menjadi 6 tahapan. Menentukan kata kunci menjadi hal pertama yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah tokoh. Setelah mencari kata kunci, maka fase riset dapat dilakukan untuk mengidentifikasi keunikan dan elemen yang sesuai dengan tokoh. Usai menjalankan riset, maka proses *thumbnailing* dan penambahan ekspresi dan pose dapat dilakukan. Kemudian desain tokoh yang terpilih dapat melalui pemilihan palet warna sebelum akhirnya disajikan dalam desain final.

2.1.1 *Three-Dimensional Character*

Realisme menjadi salah satu aspek penting dalam tokoh karena dapat memperkuat relevansinya dengan diri dan pengalaman penonton (Kenney dalam Maharani, 2020). Realisme dalam sebuah tokoh dapat diwujudkan dengan menerapkan teori tiga dimensi tokoh. *Three-dimensional character* adalah sebuah teori karya Egri Lajoz yang menyatakan bahwa sebuah tokoh memiliki 3 dimensi fundamental (Maharani, 2020). Ketiga dimensi tersebut antara lain dimensi fisiologi, dimensi sosiologi dan dimensi psikologis (Lestari dan Jayantini, 2022). Tiga dimensi ini saling berkesinambungan dan mendukung satu sama lain dalam pembentukan sebuah tokoh.

Aspek fisiologi dapat diartikan sebagai tubuh manusia atau bentuk fisik yang meliputi bentuk badan, kulit, dan wajah (Tokay dalam Wibawa, 2021). Sementara itu Lestari dan Jayantini (2022) menafsirkan fisiologi sebagai penampilan dan karakteristik fisik lainnya yang dimiliki oleh seorang tokoh. Dalam jurnal yang sama, Lestari dan Jayantini turut menjelaskan dimensi sosiologi sebagai aspek sosial, kultural, dan lingkungan yang membentuk sebuah tokoh. Aspek fisiologi dan sosiologi kemudian membentuk aspek psikologis sebuah tokoh. Widyastuti dalam

Lestari dan Jayantini (2022) mendefinisikan aspek psikologis sebagai kondisi psikologis tokoh atau hal-hal yang terkandung dalam diri manusia, seperti kemampuan, temperamen dan kualitas diri. Di sisi lain, Maharani (2020) mendeskripsikan aspek psikologis sebagai perilaku, emosi atau pemikiran dari sebuah tokoh.

Psikologi dan perilaku tokoh dalam interaksi antarindividu dapat dicerminkan melalui gesturnya (Isbister, 2018). “*Interpersonal circumplex*” menjadi sebuah model yang dapat memetakan sifat tokoh menggunakan dua dimensi utama, yakni keramahan dan dominasi. Keramahan (*agreeableness*) mengukur daya penerimaan dan keramahan secara sosial, sementara dominasi (*dominance*) meninjau kemampuan tokoh untuk menempati posisi lebih tinggi dalam hierarki sosial (Isbister, 2018). Melalui *agreeableness cues* yang disajikan melalui wajah, tubuh, suara, dan pola keterlibatan, tingkat keramahan dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori yakni ramah, agresif, dan cuek. Tokoh yang ramah dapat diperlihatkan melalui senyuman, gestur tubuh yang terbuka dan rileks, serta suara hangat atau energetik. Apabila seorang tokoh tidak menunjukkan senyuman dan melakukan kontak mata intense, gestur yang kaku serta suara yang dingin namun energetik, maka ia dapat dikategorikan sebagai tokoh agresif. Di sisi lain, tokoh yang tidak terlalu banyak senyum dan kontak mata, gestur tertutup dan jauh, serta suara yang lesu dan dingin dapat mengindikasikan bahwa ia tergolong cuek.

	Friendly	Hostile	Indifferent
Face	Smile; steady but not overly intense eye contact	No smile; intense eye contact	No smile; not much eye contact
Body	Open, relaxed stance; closer in and may lean toward	Tense stance; may be closer in and lean toward	Closed, relaxed stance; may stay further away and lean away
Voice	Warm, energetic	Cold, energetic	Cold, less energetic

*Gambar 2.1. Kategori Keramahan Tokoh.
(Sumber: Isbister, 2018).*



Gambar 2.2. Gestur Tokoh Berdasarkan Dimensi Keramahan.
(Sumber: Isbister, 2018).

Dominasi seorang tokoh dapat diobservasi melalui *controllable cues of dominance* yang ditunjukkan melalui wajah, gestur dan suara. Tokoh dapat dikategorikan menjadi 2 jenis berdasarkan dominasi, yakni tokoh dominan dan submisif. Tokoh dominan dicerminkan oleh banyaknya kontak mata dan tatapan, gestur yang terbuka dan tenang, menggunakan ruang fisik yang lebih banyak namun bergerak lebih sedikit, bersuara keras dan mengontrol percakapan. Sebaliknya, tokoh submisif justru menghindari kontak mata dan tatapan, lebih banyak tersenyum, gestur tertutup dan gugup, bersuara lembut dan mengikuti alur percakapan.

	Dominant	Submissive
Face	More eye contact; may stare; looks away more often when listening	Less eye contact (but more when listening); avoids staring; more smiling
Body	Open, calm stance; takes up more physical space; moves less; may use emphatic, large gestures; may touch less dominant people occasionally	Nervous, closed stance; may frequently touch self (hair, face, etc.); may keep head lower
Voice	Louder; more controlling of the conversation	Softer; follows other's lead in conversation

Gambar 2.3. Kategori Dominasi Tokoh.
(Sumber: Isbister, 2018).



*Gambar 2.4. Gestur Tokoh Berdasarkan Dimensi Dominasi.
(Sumber: Isbister, 2018).*

2.1.2 Kostum dan Warna Tokoh

Menurut Yin (2023), desain kostum krusial dalam menyampaikan pekerjaan, status sosial, identitas dan kepribadian dari suatu tokoh. Pemilihan gaya, warna dan material dari kostum dapat membantu penonton menentukan peran tokoh. Dalam studinya, Yin (2023) menyatakan bahwa kostum tidak berdiri sendiri, melainkan saling bekerja sama dengan naskah, latar dan sinematografi. Kostum dapat membantu mencerminkan perjalanan emosional atau naratif dari seorang tokoh. Selain itu, kostum juga dapat menetapkan konteks era dari sebuah film, mendukung suasana emosional, memberikan tanda dari nasib sebuah tokoh, serta meningkatkan keaslian representasi kultural.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan saat mendesain kostum, properti dan aksesoris tokoh. Konsiderasi terhadap peran tokoh dalam cerita menjadi hal pertama yang perlu diperhatikan (Bishop et al., 2021). Setelah itu riset lebih lanjut mengenai topik, tema dan latar dapat dilakukan guna memperluas perpustakaan visual dari subjek yang akan digambar. Saat menambahkan properti dan detail lainnya ke dalam desain tokoh, pertimbangkan skala kepentingan elemen tersebut terhadap sang tokoh. Selain itu, pastikan desain kostum dan properti dapat terbaca

dan seimbang agar tetap menyatu dengan peran dan cerita tokoh (Bishop et al., 2021).

Dalam cerita *Duet Maut*, kostum yang umum muncul ialah seragam SMA nasional Indonesia. Soge (2023) menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pendidikan, seragam sekolah digunakan sebagai alat untuk menerapkan kedisiplinan, keteraturan, kerapian dan kesetaraan pada siswa. Model pakaian seragam nasional Indonesia diatur dalam Permendikbudristek RI No. 50 Tahun 2022. Berdasarkan peraturan tersebut, siswa SMA laki-laki diwajibkan untuk mengenakan kemeja lengan pendek berwarna putih dengan satu saku di sebelah kiri yang dimasukkan ke dalam celana panjang abu-abu lurus. Sementara itu, siswi perempuan diwajibkan menggunakan kemeja lengan pendek atau panjang dengan ketentuan warna dan saku yang sama dan dimasukkan ke dalam rok abu-abu. Dasi, tas, kaos kaki, sepatu, ikat pinggang, dan benda lainnya dapat tergolong sebagai pelengkap seragam yang diatur dalam peraturan sekolah. Perilaku siswa yang kurang mematuhi peraturan dapat dicerminkan melalui bagaimana ia memakai seragamnya (berpakaian tidak rapi atau memodifikasi seragam seperti menggunakan atribut jaket atau *sweater* dan mengecilkan atau membesarkan ukuran seragam) (Soge, 2023).



Gambar 2.5. Seragam SMA Nasional Laki-Laki.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025).



*Gambar 2.6. Seragam SMA Nasional Perempuan.
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025).*

Warna juga bermain peran dalam pembuatan desain kostum. Cholilawati (2021) menyatakan bahwa setiap warna memiliki simbolisme dan karakteristik tersendiri. Berdasarkan arti simbolisnya, warna dapat terbagi menjadi 2 golongan besar yakni warna panas atau hangat (merah, jingga, dan kuning) dan warna sejuk atau dingin (biru kehijauan). Burke dalam Cholilawati (2021) menyatakan bahwa warna-warna hangat dapat diasosiasikan dengan gairah, optimisme, ceria, semangat, cinta, keberanian, energi dan bahaya. Sementara itu warna dingin seringkali dikaitkan dengan rasa sejuk, ketenangan, dan kedamaian. Di antara kedua warna panas dan dingin terdapat warna antara (*intermediates*).

2.2 Teori Pola Asuh (*Parenting Style*) oleh Baumrind

Pada tahun 1971, Baumrind mengemukakan teori gaya asuh (*parenting style*) (Nasution, et al., 2024). Gaya pengasuhan didefinisikan sebagai pola interaksi pengasuhan oleh orang tua kepada anak yang mampu memberikan dampak dalam proses pembentukan perilaku dan karakter buah hati mereka (Baumrind dalam Nasution, et al., 2024). Salavera, et al. (2022) menuturkan bahwa interaksi yang dimaksud dapat berupa penentuan pilihan dalam kehidupan sehari-hari, resolusi konflik, manajemen ekspektasi dan pembuatan aturan dalam keluarga. Gaya

pengasuhan terbagi menjadi 4 pola, yakni *authoritative*, *authoritarian*, *permissive* dan *neglectful* (Kou, 2022). Keempat pola tersebut ditentukan dari 2 variabel, yakni afeksi dan kontrol (Baumrind dalam Salavera, et al., 2022).

1. Pola Asuh Otoriter (*authoritarian*)

Seperti namanya, pola asuh otoriter adalah gaya pengasuhan yang tegas, kaku, penuh batasan dan aturan namun minim kasih sayang dan komunikasi (Nasution, et al., 2024). Orang tua yang menggunakan pola otoriter sering kali memiliki kontrol yang tinggi dan afeksi yang rendah terhadap anak. Di saat anak melakukan kesalahan, orang tua yang otoriter menggunakan kritik tajam sehingga menghasilkan anak yang kurang percaya diri (Kou, 2022). Selain itu, anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang mudah cemas, takut untuk memulai sesuatu, memiliki kemampuan komunikasi yang buruk, dan sering kali tidak bahagia (Nasution, et al., 2024). Kou (2022) menambahkan bahwa dalam kasus remaja perempuan, sosok ayah yang otoriter dapat menimbulkan pengaruh lebih besar daripada ibu dikarenakan hubungan lintas gender.

Orang tua yang otoriter cukup ketat dalam kehidupan akademis anak (Kou, 2022). Anak seringkali menerima kritik dari orang tua otoriter apabila mereka melakukan kesalahan akademis. Akibatnya, anak menjadi kurang percaya diri dan tidak mampu memberi ruang bagi dirinya untuk membuat kesalahan (Kou, 2022). Selain itu, anak sulit beradaptasi dan menghadapi kekecewaan akibat standar tinggi yang dituntut oleh orang tua otoriter (Shengyao, et al., 2024). Di bawah payung pola asuh otoriter terdapat istilah lainnya yang dicetuskan oleh Amy Chua yakni “*tiger parenting*”, yakni pengasuhan yang berfokus pada keunggulan akademik serta kepatuhan dan disiplin yang tinggi (Chandra dan Sairah, 2022).

2. Pola Asuh Tidak Terlibat (*neglectful*)

Pola asuh *neglectful* dapat dikarakterisasikan sebagai gaya pengasuhan yang sering kali tidak memedulikan, bahkan absen dari hidup anak. Orang tua dengan pola pengasuhan ini mengabaikan kontrol dan afeksi yang diperlukan oleh anaknya. Terkadang pola asuh ini dikategorikan di bawah payung pola asuh permisif yang