

tidak stabil dan asimetris juga menimbulkan kesan menyeramkan. Dalam sisi psikologis irwan mengalami konflik antar persona yang dimana sisi *shadow* muncul akibat melanggar pamali. Kehadiran sosok gelap yang mengikuti irwan setelah kejadian tersebut menjadi manifestasi visual dari konsekuensi yang diterima. Sosok ini menjadi simbol bahwa pelanggaran etika dalam ruang sakral memiliki dampak atau efek terhadap pelaku.

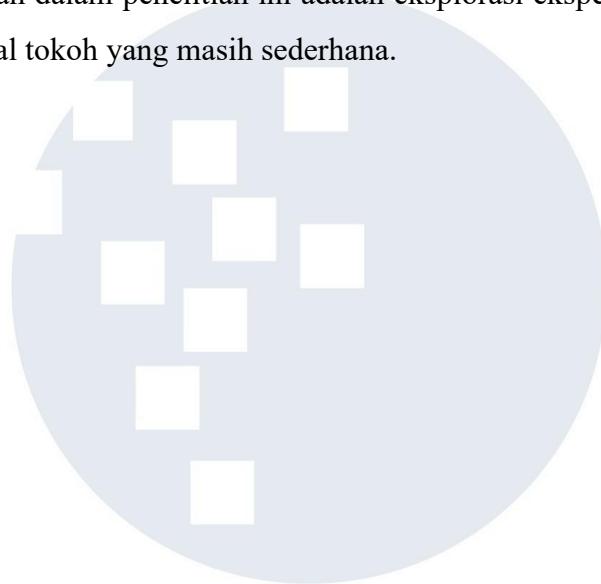
## 5. SIMPULAN

Proses perancangan tokoh merupakan hasil dari penerapan teori teori desain tokoh yang bertujuan menciptakan keselarasan antara elemen visual dan narasi. Melalui pendekatan teori *three dimensional character* (Egri, 1946), dalam setiap dimensi fisiologis, sosiologis dan psikologis kedua tokoh dikembangkan secara bertahap sehingga membentuk tokoh yang hidup dan konsisten. Karakteristik visual tokoh, seperti penggunaan teori *shape language* dan palet warna yang kontradiksi antar tokoh dan diselaraskan sesuai sikap tokoh, secara efektif menyampaikan kesan kepada penonton.

Penerapan teori *archetype* (Jung, 2014) memperjelas peran tokoh dalam naratif. Dudit lebih dekat dengan *archetype the innocent* yang berperan sebagai penjaga moral dalam kelompok, sementara irwan dengan *archetype the jester* menjadi representasi sikap generasi muda terhadap norma norma tradisional yang terkadang dilanggar. Konflik yang muncul akibat *archetype* yang berkontradiksi menjadi penggerak dalam naratif sekaligus medium dalam menyampaikan pentingnya menghormati etika etika dalam ruang sakral.

Visualisasi konsekuensi dari pelanggaran pamali yang direpresentasikan melalui transformasi fisik dan psikologis tokoh irwan ketika mengalami kesurupan, terutama pada mata dan ekspresi wajah menjadi simbol naratif yang menegaskan mengenai konsekuensi yang dialami apabila melanggar etika. Dengan demikian, hasil proses penciptaan ini menunjukkan bahwa perancangan desain tokoh dengan menggunakan teori teori tersebut dapat menyampaikan pesan ataupun memiliki kedalaman karakteristik tokoh. Meski secara keseluruhan konsep dapat menampilkan hasil dari pelanggaran etika, ada beberapa hal yang dapat

ditambahkan ataupun direvisi. Pertama adalah bagaimana latar belakang tokoh dapat dirancang lebih detail dalam naratif kemudian artstyle yang dipilih juga memerlukan pencahayaan yang baik sehingga dapat menciptakan kesan horor. Dalam proses *compositing* hasil akhir film pendek dapat disesuaikan lagi dengan adanya cahaya ataupun intensitas warna agar setiap tokoh dapat menyatu dengan baik. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah eksplorasi eksperimen penggunaan warna pada visual tokoh yang masih sederhana.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA