

membosankan dan terkesan tidak memiliki kehidupan (Bishop, 2020). Tokoh merupakan komponen utama dalam sebuah film yang mendapat fokus utama dari audiens serta menggerakkan cerita. Karena tokoh merupakan bagian yang penting dari sebuah film, maka perancangannya patut mendapatkan perhatian yang khusus. Penampilan sebuah tokoh akan mempengaruhi pandangan audiens terhadap tokoh tersebut. Penulis tertarik membuat karya yang membahas perbedaan tokoh yang sungkan dalam mengekspresikan dirinya sendiri dan tokoh yang lebih terbuka dalam ekspresi diri.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan tokoh Lena dan Mei dapat menggambarkan perbedaan sifat melalui kostum, gestur, dan ekspresi dalam film animasi pendek *Patching Up*?

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Untuk merancang tokoh Lena yang bertentangan dari sifat tokoh Mei dengan menggunakan penggunaan kostum dan properti, gestur, serta ekspresi untuk memperlihatkan perbedaan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memperlihatkan perbedaan tokoh yang tidak percaya diri dengan yang percaya diri serta memiliki manfaat untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah penulis dapatkan kepada suatu karya dan sebagai rujukan di masa depan untuk mahasiswa yang ingin menjalani proses tugas akhir.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 Desain Tokoh dalam Animasi

Dengan medium berupa animasi, desain tokoh menjadi jauh lebih fleksibel dan bisa dilebih-lebihkan sesuai dengan kebutuhan cerita. Menurut Bishop (2020) sebuah *character design* yang baik, mencakupi semua hal yang mendasar, dari desain yang menarik hingga kepribadian, dan bisa memaksimalkan sebuah cerita. Untuk merancang desain tokoh dalam animasi, diperlukan beberapa komponen yang perlu diperhatikan dan penting untuk dipertimbangkan.

Selain dari penampilan tokoh, siapa tokoh itu sebenarnya ialah hal yang tak kalah penting untuk diperhatikan. Tanpa tokoh yang jelas, maka cerita juga akan terdampak. Menurut Egri (1942) setiap objek memiliki 3 dimensi yaitu kedalaman, tinggi, dan lebar, namun manusia memiliki tambahan 3 dimensi lagi yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Untuk lebih mengerti tokoh, *3 Dimensional Character* atau *3D Character* ini diperlukan untuk bisa mengetahui dengan jelas sebenarnya siapa tokoh yang akan dibuat.

Fisiologi merupakan dimensi paling mendasar dari tokoh yang meliputi penampilan fisik. Hal ini meliputi segala hal yang dapat dilihat oleh mata secara langsung seperti tinggi, postur, bentuk badan, warna mata, rambut, dan kulit serta apapun itu yang melekat pada tubuh tokoh. Fisiologi seorang tokoh mempengaruhi bagaimana tokoh tersebut berinteraksi dengan dunia sekitarnya (Egri, 1942).

Sosiologi merupakan dimensi kedua yang meliputi kedudukan tokoh tersebut di masyarakat. Dalam masyarakat itu sendiri, terdapat berbagai struktur sosial yang membagi manusia ke dalam kelompok-kelompok. Kelas sosial, etnis, kewarganegaraan, agama merupakan sesuatu yang membedakan seorang individu dari yang lainnya dalam lensa sosial.

Psikologi adalah dimensi ketiga yang meliputi pendirian dan identitas tokoh. Psikologi merupakan keadaan internal yang dipengaruhi oleh kedua dimensi sebelumnya (Egri, 1942). Tindakan-tindakan dan kepercayaan tokoh akan dipengaruhi oleh penampilan dan hubungan mereka di masyarakat.

Sebuah cara untuk mengkategorikan tokoh dalam kategori tertentu adalah *archetype*. Menurut Neill (2023) Carl Gustav Jung menyatakan bahwa ke-12 *archetype* ini terdiri atas *The Ruler*, *The Creator/Artist*, *The Sage*, *The Innocent*, *The Explorer*, *The Rebel*, *The Hero*, *The Wizard*, *The Jester*, *The Everyman*, *The Lover*, dan *The Caregiver*. Dalam penelitian ini, akan *archetype* yang akan dibahas lebih lanjut adalah *The Rebel* dan *The Everyman*. *The Rebel* merujuk kepada sebuah individu yang memiliki ambisi untuk menentang segala hal dan cara-cara lama yang berada pada lingkungannya, mereka tidak takut terhadap perubahan sedangkan *The Everyman* merupakan individu yang berusaha mencari rasa

penerimaan dari sekelilingnya, seringkali memiliki ketakutan akan isolasi (Neill, 2023).

2.1.1 Kostum dan Properti

Selain dari bentuk sebuah tokoh, apa yang tokoh tersebut kenakan dan barang-barang yang mendukung tokoh merupakan hal penting yang membentuk sebuah tokoh yang baik dan dapat diterima oleh penonton. Apa yang tokoh pakai di tubuh mereka bisa menceritakan banyak hal tentang diri tokoh tersebut misalnya dari pekerjaan, hobi, atau status. Pakaian yang bisa dilihat dikenakan oleh tokoh disebut dengan kostum. Kostum, menurut Bezruchko (2024) bisa membantu mereka ulang waktu dan tempat kejadian yang membolehkan penonton untuk seakan-akan berada pada era yang ingin disampaikan melalui desain kostum. Menurut Bishop (2020) orang-orang berdandan dengan alasan yang jelas, pakaian yang dikenakan seseorang seringkali akan menggambarkan pribadi tersebut, orang-orang yang berinteraksi dengannya, dan periode waktu individu tersebut, hal ini juga sepantasnya diterapkan kepada tokoh yang sedang dirancang.

Benda yang sering mereka pakai atau benda tetap yang sering berada di *background* atau sering disebut properti. Properti ini belum tentu merupakan pakaian, dan bisa saja tidak selalu ada di dekat tokoh di setiap saat. Properti yang sering digunakan oleh tokoh, juga termasuk dalam desain tokoh sehingga menjadi komponen yang tidak kalah penting.

Menurut Sani & Sin (2025) proses kreatif yang dilakukan untuk mendesain kostum, menawarkan sejumlah keuntungan yang akan sangat meningkatkan *storytelling* secara visual, *character development*, dan arti simbolis di balik desain. Mencari referensi merupakan salah satu bagian dari proses pembuatan kostum dan properti. Banyak aspek dari tokoh yang harus diperhatikan, seperti latar belakang mereka, kepribadian, status sosial, atau tempat mereka tinggal. Dengan melakukan riset dari beberapa aspek tersebut, proses perancangan desain tokoh akan terbantu.

Warna tidak hanya dibutuhkan untuk keperluan estetika sebuah film, namun bisa juga dipakai untuk menceritakan sesuatu atau mengungkapkan sebuah perasaan.

Warna yang sama dapat mengungkapkan simbolisme yang berbeda tergantung konteks pada sebuah film. Menurut Cherry, dalam Meliksetyan (2025) psikologi warna merupakan sebuah penelitian yang menyatakan bahwa warna mempengaruhi kognitif manusia, kondisi emosional, perilaku, dan bahkan keadaan psikologis. Menurut Braam (2025) warna krem merupakan warna coklat muda lembut yang memberikan kesan ketenangan, kesederhanaan, dan keanggunan sedangkan warna kuning pastel memberikan rasa kehangatan, keceriaan, dan kehalusan. Kedua warna ini merupakan warna yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Patching Up memiliki latar tempat di sebuah SMA, oleh karena itu, Lena dan Mei mengenakan seragam SMA untuk keseluruhan film. Di Indonesia, pemakaian seragam umumnya merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan bagi mereka yang masih menempuh sekolah. Mulai dari taman kanak-kanak sampai SMA, semua jenjang tersebut memiliki ciri khas seragam yang berbeda-beda. Menurut (Sativa & Adriani, 2023) model seragam nasional siswa perempuan berdasarkan Permendikbudristek RI No. 50 Tahun 2022 adalah kemeja putih dengan lengan pendek maupun panjang yang memiliki saku disebelah kiri, kemeja dimasukkan kedalam rok, Rok abu-abu yang terdapat lipat hadap tengah muka, terdapat risleting di tengah belakang dan saku pada bagian sisi rok serta terdapat tali gesper, untuk panjang rok, sampai mata kaki atau 5 cm dibawah lutut. . Walau begitu, jika sekolah tidak dikelola oleh negara dan merupakan sekolah swasta, maka ciri khas tersebut bisa berubah lagi.



Gambar 2.1. Seragam SMA Negri.
(Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)

Hal penting yang kami tambahkan untuk peraturan sekolah milik Lena dan Mei adalah bahwa para murid bebas mengenakan aksesoris, sepatu, dan kaos kaki sesuai preferensi tersendiri, murid yang berambut panjang pun tidak diwajibkan untuk menguncir rambut mereka. Para siswa dan siswi hanya diwajibkan untuk mengenakan seragam mereka yang terdiri dari sebuah kemeja putih dengan garis hitam pada lengan dan kerah serta kulot abu-abu untuk siswi. Kemeja putih memang sengaja dipakai dengan cara dikeluarkan. Penampilan seragam SMA ini diambil dari referensi film *Ada Apa dengan Cinta* (2001).



Gambar 2.2. Referensi seragam *Ada Apa dengan Cinta* (2001).

(Sumber: [instagram.com/therealdisastr](https://www.instagram.com/therealdisastr))

2.1.2 Gestur

Selain bagaimana sebuah tokoh terlihat, bagaimana tokoh tersebut bergerak juga merupakan hal penting dalam menunjukkan karakter tokoh tersebut. Menurut Bishop (2020) ada banyak hal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah desain tokoh terlepas dari bentuk, pakaian, dan gaya rambut, cara memperlihatkan tokoh tersebut kepada dunia harus dipertimbangkan. Beberapa kunci utama yang bisa dimanfaatkan dalam perancangan tokoh yang bisa menyampaikan cerita bagus serta kepribadian yang kuat adalah pose, pergerakan, dan gestur (Bishop 2020).

Komunikasi nonverbal atau komunikasi berbentuk gestur dan gerakan tubuh mempunyai peran yang penting dalam komunikasi antar manusia (Kelmaganbetova

et al., 2023). Nyatanya cara berkomunikasi dan menyampaikan informasi tidak terbatas pada komunikasi verbal saja, dengan menggunakan gestur, seseorang dapat mengutarakan sebuah pesan sama seperti jika menggunakan komunikasi verbal. Dalam desain tokoh animasi, komunikasi melalui gestur pun menjadi hal yang perlu diperhatikan pula. Jika sebuah tokoh memiliki pergerakan yang lebih lebar dan terbuka maka hal tersebut bisa mengindikasikan bahwa tokoh tersebut merupakan tokoh yang percaya diri. Sedangkan jika sebuah tokoh cenderung memiliki pergerakan kecil dan tertutup maka bisa dikatakan tokoh tersebut bersifat lebih rendah diri.



Gambar 2.3. Fujino dan Kyomoto.

(Sumber: https://x.com/D_Kumii/status/1820279750759203176?s=20)

Pada film Look Back (2024) terdapat dua karakter bersahabat bernama Fujino dan Kyomoto. Mereka bersahabat karena memiliki minat yang sama yaitu membuat *manga*. Walau mereka memiliki minat yang sama, kepribadian mereka yang berbeda membuat gestur yang ditampilkan memiliki kontras satu sama lainnya. Fujino yang ekstrovert memiliki gestur yang lebih santai dan terbuka dengan postur yang tegak sedangkan kyomoto yang introvert memiliki gestur tertutup, kaku, dan posturnya sedikit membungkuk.

2.1.3 Ekspresi

Ekspresi yang dibuat wajah juga merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi secara nonverbal. Wajah yang menunjukkan alis mengerut bisa menunjukkan seseorang yang sedang fokus atau bahkan khawatir, ekspresi yang ditunjukkan seseorang bisa berarti berbagai macam hal. Terlebih lagi, ekspresi juga bisa dipalsukan untuk kepentingan-kepentingan sendiri. Seseorang bisa menunjukkan raut muka bahagia hanya untuk menyembunyikan perasaan lain yang mungkin tidak pantas ditunjukkan di situasi yang sedang mereka alami.

Facial expression bisa dibagi menjadi dua yaitu *macro expression* dan *micro expression*. *Macro expression* merupakan ekspresi yang mudah ditangkap manusia dalam sebuah percakapan dan bisa dengan mudah dipalsukan sehingga tidak menggambarkan perasaan asli individual tersebut (Yildirim et al., 2023) Lain halnya dengan *macro expression* yang bisa ditangkap dengan jelas dalam kehidupan sehari-hari, *micro expression* terjadi dengan tidak sengaja dan biasa timbul pada situasi yang memiliki risiko yang tinggi (Li et al., 2022).

Dalam animasi, tentunya ekspresi memiliki kebebasan yang tidak terbatas dan elemen-elemen yang tidak mungkin dilakukan di kehidupan nyata, bisa diwujudkan. Bahkan, dengan konteks dan cerita yang sesuai, sebuah animasi akan terlihat lebih bagus jika ekspresi yang disajikan tokoh dibuat dramatis. Tokoh Fluttershy dan Pinkie Pie dari serial animasi *My Little Pony: Friendship is Magic* (2010) merupakan dua tokoh yang memiliki kepribadian yang sangat berbeda.



Gambar 2.4. Fluttershy dan Pinkie Pie.
(Sumber: *My Little Pony: Friendship is Magic*)

Fluttershy, merupakan tokoh yang pasif dan pemalu sedangkan Pinkie Pie merupakan tokoh yang aktif dan blak-blakan. Ekspresi yang ditampilkan keduanya sangat berbeda dalam tiap scene yang ditampilkan. Fluttershy lebih sering menunjukkan senyum manis tanpa membuka mulutnya dan menutupi mukanya dengan rambut karena memang ia memiliki sifat tenang dan tertutup. Pinkie Pie sering ditunjukkan bereaksi berlebihan dengan mata dan mulutnya yang dibuka lebar dan terkadang dengan efek berbintang-bintang karena kepribadiannya yang lebih terbuka.

2.2 Rasa Rendah diri pada Remaja

Masa remaja hadir dengan berbagai macam perubahan. Menurut Armitage dalam (Han et al., 2025) dampak perundungan pada masa remaja bisa dibagi menjadi 3 yaitu *educational consequences during school, health consequences during childhood, serta all consequences during adulthood. Health consequences* meliputi keadaan mental sang korban dan mencakup hal-hal seperti depresi, panik, dan rasa rendah diri. Hal ini mengakibatkan cara seseorang mengekspresikan dirinya menjadi cukup penting dalam lingkungan yang berisi remaja. Munculnya kelompok-kelompok sosial juga menjadi hal yang lumrah dan tidak jarang kelompok-kelompok tersebut malah membawa dampak negatif. Persepsi remaja akan sesama mulai berubah dan seringkali orang-orang yang tidak mengikuti hal-hal *mainstream* akan dinilai oleh orang lain.

Perilaku perundungan timbul ketika seseorang atau sebuah kelompok memperlakukan suatu kaum yang rentan dengan tidak baik. Perundungan bisa hadir dalam berbagai bentuk, misalnya secara fisik, verbal, ataupun pada daring atau *cyberbullying*. Perundungan tentunya bisa mengakibatkan rasa tidak percaya diri pada korban.



Gambar 2.5. Twilight Sparkle (Sci-Twi).
(Sumber: *My Little Pony: Equestria Girls | Friendship Games*)

Salah satu contoh tokoh dalam animasi remaja yang mengalami perundungan yang mengakibatkan rasa rendah diri pada dirinya adalah Twilight Sparkle (Sci-Twi) dari film *My Little Pony: Equestria Girls | Friendship Games* (2015). Ia merupakan gadis canggung yang senang menghabiskan waktunya melakukan penelitian dan merancang penemuan-penemuan baru sendirian. Hampir semua orang di sekolahnya menganggap dirinya tidak berguna dan aneh sehingga Sci-Twi diremehkan dan diperlakukan secara tidak sopan. Gestur dan ekspresi Sci-Twi mencerminkan perlakuan yang ia dapatkan tersebut. Setiap kali ia berinteraksi dengan orang lain, bisa dilihat bahwa ia berusaha membuat dirinya terlihat lebih kecil dengan menundukkan kepalanya serta memposisikan tangannya di depan dadanya, tidak banyak pergerakan tangan keluar. Ekspresi yang terlihat pada Sci-Twi menggambarkan keraguan, dengan alisnya yang sering mengerut ke atas, menghindari kontak mata, dan jarang tersenyum.